

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
**PPGCOM**  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Petra Pastl Montarroyos de Melo

**CINEMA DO MEDO:** Um estudo sobre as motivações  
espectatoriais diante dos filmes de horror

Recife  
2017

PETRA PASTL MONTARROYOS DE MELO

**CINEMA DO MEDO:** Um estudo sobre as motivações espectralis diante dos filmes de horror

Tese de Doutorado apresentada à Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Comunicação, sob orientação do Prof. Dr. Rodrigo Octávio D'Azevedo Carreiro.

Recife  
2017

Catalogação na fonte  
Bibliotecário Jonas Lucas Vieira, CRB4-1204

M528c	<p>Melo, Petra Pastl Montarroyos de Cinema do medo: um estudo sobre as motivações espectatoriais diante dos filmes de horror / Petra Pastl Montarroyos de Melo. – Recife, 2017. 215f.</p> <p>Orientador: Rodrigo Octávio D’Azevedo Carreiro. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação. Comunicação, 2017.</p> <p>Inclui referências.</p> <p>1. Cinema de horror. 2. Emoções cinemáticas. 3. Medo. 4. Motivações espectatoriais. 5. Teorias fílmicas. I. Carreiro, Rodrigo Octávio D’Azevedo (Orientador). II. Título.</p> <p style="text-align: right;">302.23 CDD (22.ed.) <span style="float: right;">UFPE (CAC 2018-67)</span></p>
-------	---

Petra Pastl Montarroyos de Melo

TÍTULO DO TRABALHO: UM ESTUDO SOBRE AS MOTIVAÇÕES ESPECTATORIAIS  
DIANTE DOS FILMES DE HORROR.

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação  
em Comunicação da Universidade Federal de  
Pernambuco, como requisito parcial para obtenção  
do título de Doutora em Comunicação.

Aprovada em: 31/08/2017

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Rodrigo Otavio D’Azevedo Carreiro (PPGCOM – UFPE)

---

Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho (PPGCOM – UFPE)

---

Prof. Dr. Thiago Soares (PPGCOM – UFPE)

---

Profa. Dra. Maria do Carmo de Siqueira Nino – Departamento de Teoria da Arte e  
Expressão Artística (UFPE)

---

Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa – Programa de Pós-Graduação em Comunicação  
(Universidade Anhembi Morumbi)

*Aos meus pais,  
Eduardo e Edlane,  
ao meu irmão, Igor,  
e à minha sobrinha, Lígia.*

*“Where there is no imagination there is no horror.”*

Arthur Conan Doyle

*“Horror, como categoria da linguagem ordinária, é um conceito útil, por meio do qual comunicamos e recebemos informação. Não é uma noção obscura.”*

Noël Carroll

*“A função do crítico não é trazer numa bandeja de prata uma verdade que não existe, mas prolongar o máximo possível, na inteligência e na sensibilidade dos que o leem, o impacto da obra de arte.”*

André Bazin

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus professores do doutorado e, principalmente, aos professores Maria do Carmo de Siqueira Nino, que me orientou durante a primeira metade dos meus quatro anos como doutoranda do PPGCOM, e Rodrigo Octávio D’Azevedo Carreiro, meu orientador na crucial e decisiva segunda metade do doutorado, pelo apoio, paciência, liberdade, incentivo, indicações de livros e valiosíssimos conselhos que foram de suma importância para que eu trilhasse o meu caminho durante a pesquisa.

Aos meus pais, Eduardo Barbosa e Edlane Pastl, ao meu irmão, Igor Melo, à minha cunhada, Danielle Felinto, e à minha sobrinha, Lígia Felinto Pastl, pela motivação de todos os dias.

Ao meu namorado, Murilo Bernardes, pelo amor, incentivo, apoio, ombro amigo quando pensamentos não muito felizes vinham à minha mente e paciência nos longos e vários momentos em que estive ausente por causa da escrita da minha tese.

A Regina Oliveira, minha terapeuta, com quem pude contar nos momentos de maiores angústias pessoais e acadêmicas, e que me ajuda sempre a desenvolver ainda mais o meu autoconhecimento, autoestima e autoconfiança tão necessários para viver uma vida mais plena.

Aos colegas da Pró-Reitoria de Comunicação, Informação e Tecnologia da Informação (Procit), da UFPE, na qual sou servidora e atuo como jornalista, pela força, pelas conversas, pelo incentivo de todos os dias, se eu pudesse ter a chance de escolher os colegas com quem trabalhar, não poderia ter feito melhor escolha do que eles.

Meu agradecimento em especial ao Prof. Décio Fonseca e ao Prof. Paulo Cunha, Pró-Reitor e Diretor de Comunicação da Procit, respectivamente, com os quais pude contar sempre, pelo apoio, palavras de incentivo, força e compreensão de ambos ao longo desta árdua tarefa de desenvolver uma pesquisa de doutorado, com a ajuda de ambos pude desenvolver minha tese sem tantos contratempos profissionais.

Aos professores, Thiago Soares, do PPGCOM, e Laura Cánepa, da Anhembí Morumbi, pelos apontamentos enriquecedores na qualificação.

Aos amigos e colegas do PPGCOM, pelo apoio para que eu cumprisse mais esta etapa da minha vida acadêmica.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para a finalização deste trabalho.

Por fim, gostaria de agradecer à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), cuja bolsa do Doutorado Sanduíche proporcionou minha valiosa experiência passando um semestre na University of Groningen, na Holanda, como pesquisadora visitante. Consequentemente, meus agradecimentos se estendem para o Prof. Julian Hanich, da University of Groningen, que mesmo sem muito tempo disponível e inúmeras atividades, topou me receber na Holanda e me coorientar durante esse tempo em que estive no exterior. Aos demais professores, aos vários amigos e colegas que fiz em Groningen, pelo apoio e esforço para me ajudar para que eu não me sentisse deslocada em uma cidade nova e em uma cultura diferente.

Apesar da escrita de uma tese de doutorado ser um processo extremamente difícil em muitos momentos e altamente solitário, sem o apoio e carinho de todas essas pessoas o caminho teria sido certamente muito mais penoso. Por isso, a todos aqui citados e a todos os outros que não pude agradecer nominalmente, a minha mais profunda e sincera gratidão.



## RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo discutir a atração exercida pelo cinema de horror no seu público e como o medo – assim como sentimentos correlatos a ele, como tensão, pavor, repulsa, terror, ansiedade, inquietação e sustos – pode ser algo buscado e almejado por espectadores na sala do cinema, embora este seja um sentimento normalmente evitado na vida cotidiana. Para tanto, trata-se sobre as emoções cinemáticas, ou seja, as emoções que sentimos ao assistir a filmes – seja na sala do cinema propriamente dita ou não – e também sobre o paradoxo do horror, através do qual se discute como e se é possível nos amedrontarmos com algo que sabemos não existir. Nesta tese, além de ter sido feita uma revisão crítica de várias teorias disponíveis sobre o fascínio exercido pelo horror, apresenta-se novas possibilidades conceituais para enriquecer o debate. Analisam-se também as ferramentas de estilo utilizadas pelos diretores para provocar medo no espectador. Essa provocação do medo, quando bem realizada, tem o poder de contribuir com a atração do público em relação ao filme. São questões como o foco, granulação, jogo de luzes e de cores, composição, enquadramento da imagem, etc, além de tratar sobre a música e sons que fazem parte do filme e dão o “tom” da atmosfera que o diretor gostaria de passar através de sua obra. Por fim, explanam-se sobre os efeitos especiais e como o cinema 3D pôde, e ainda pode contribuir consideravelmente para o cinema de horror ampliando as sensações provocadas no espectador, inundando os seus sentidos com sustos e sentimentos aterrorizantes.

**Palavras-chave:** Cinema de Horror. Emoções Cinemáticas. Medo. Motivações Espectatoriais. Teorias Fílmicas.

## ABSTRACT

The present work aims at discussing the attraction of horror cinema to its audience and how fear – as well as feelings related to it, such as tension, disgust, terror, anxiety, restlessness and scares – may be something sought after by viewers in the movie theater, although this is a feeling usually avoided in everyday life. Therefore, it is about the cinematic emotions – i.e., the emotions we feel when watching movies in the movie theater itself or not – and also about the paradox of horror, through which it is discussed how and if it is possible to frighten ourselves with something we know for sure that doesn't exist. In this thesis, in addition to a critical review of various theories available on the fascination of horror, new conceptual possibilities are presented to enrich the debate. It also analyzes the style tools used by the directors to provoke fear in the viewer. This provocation of fear, when properly conducted, has the power to contribute to the attraction of the public towards the film. They are issues like focus, granulation, set of lights and colors, composition, image framing, etc, besides discussing music and sounds that are part of the film and give the “tone” of the atmosphere that the director would like to see through his/her work. At last, it explores the special effects and how 3D cinema could, and still can contribute considerably to horror cinema, broadening the sensations provoked in the viewer, flooding his/her senses with scares and terrifying feelings.

**Keywords:** Horror Cinema. Cinematic Emotions. Fear. Spectatorial Motivations. Film Theories.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>EMOÇÕES CINEMÁTICAS: PODERIA O MEDO SER IMAGINÁRIO?</b>	<b>16</b>
<b>2.1</b>	<b>O fenômeno da projeção-identificação do espectador</b>	<b>18</b>
<b>2.2</b>	<b>Sobre atenção e percepção</b>	<b>28</b>
<b>2.3</b>	<b>Valores perceptivos esportivos</b>	<b>35</b>
<b>3</b>	<b>O PARADOXO DO HORROR</b>	<b>41</b>
<b>3.1</b>	<b>A ficção como ilusão ou fingido acreditar</b>	<b>48</b>
<b>3.2</b>	<b>A suspensão da descrença</b>	<b>59</b>
<b>4</b>	<b>A PRESENÇA MONSTRUOSA</b>	<b>67</b>
<b>4.1</b>	<b>Monstros: <i>deformed and destructive beings</i> (DDBs)</b>	<b>70</b>
<b>4.2</b>	<b>Narrativas de horror</b>	<b>75</b>
<b>4.3</b>	<b>Nuvens do Desconhecido</b>	<b>88</b>
<b>5</b>	<b>PSICOLOGIA DO MEDO</b>	<b>92</b>
<b>5.1</b>	<b>Experiência perceptiva do espectador com os filmes de horror</b>	<b>92</b>
5.1.1	Teoria Psicanalítica Catártica	94
5.1.2	Teoria da Transferência da Excitação	98
5.1.3	Teoria dos Novos Seres ou Teoria do Monstro	102
5.1.4	Teoria da Curiosidade, Exploração e Fascinação	105
5.1.5	Teoria da Escala pela Busca de Sensações	111
5.1.6	Teoria do Alinhamento Disposicional	115
5.1.7	Teoria da Socialização de Gênero	119

5.1.8	Teoria do Reflexo dos Nossos Medos Sociais	125
<b>5.2</b>	<b>Proposta de novas possibilidades conceituais da atração do horror</b>	<b>132</b>
5.2.1	Hipótese do Espelhamento	132
5.2.2	Hipótese do Desconhecido Familiar ou da Previsibilidade	133
5.2.3	Hipótese Didática	135
5.2.4	Hipótese do Deslumbramento	137
<b>5.3</b>	<b>Categorias do assistir ao horror</b>	<b>139</b>
<b>6</b>	<b>MECANISMOS ESTÉTICO-FÍLMICOS DO MEDO</b>	<b>143</b>
<b>6.1</b>	<b>Música e sons: ouvindo o medo</b>	<b>152</b>
<b>6.2</b>	<b>A produção da fotografia de horror</b>	<b>163</b>
<b>6.3</b>	<b>Efeitos especiais nos filmes de horror</b>	<b>168</b>
<b>6.4</b>	<b>Cinema 3D e o senso de realidade adaptado para o gênero do horror</b>	<b>177</b>
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>188</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>195</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Antes de adentrarmos na discussão sobre os capítulos da tese, faz-se necessário esclarecer os meus objetivos com o projeto do doutorado. O meu problema de pesquisa é analisar como os filmes de horror exercem atração em seu público e tentar elaborar as causas para que tal efeito ocorra. Tais questões sempre rondaram a minha mente desde a época da faculdade, mas por ser um problema bastante complexo eu pude trabalhar melhor com isso apenas no doutorado. Inicialmente, a hipótese que me guiou na elaboração do meu projeto foi a de que nós assistimos a filmes de horror com o propósito de “purgar” sentimentos ou pulsões negativas nossas, muitos dos quais nem tínhamos consciência da sua existência, pensamento este inerente à Teoria Psicanalítica, que afirma que passamos por um processo de catarse ao assistir a filmes que nos toquem sobremaneira. Todavia, ao longo do desenvolvimento da tese entrei em contato com várias outras teorias, de pesquisadores de várias partes do mundo, e pude perceber que a Teoria Psicanalítica não é a única que trabalha com os sentimentos cinematográficos; sequer pode ser considerada como sendo a “verdadeira”, pois não existe apenas uma teoria do cinema e nem comprovação científica de que essa teoria dê conta de toda a questão.

Foi a partir deste ponto que resolvemos – eu e meu orientador – mudar e dar uma guinada em direção a outro destino, que não aquele de corroborar a Teoria Catártica. Minha tese não tem um *corpus* delimitado de filmes, o que pode ser estranho para muitos pesquisadores, pois meu objetivo não é fazer uma análise de determinados filmes à luz de teorias específicas, nem para confirmá-las, nem tampouco para negá-las; mas, fazer um levantamento teórico, elencar as teorias em apenas um documento, como já foi dito anteriormente, discutindo pontos relevantes para sua melhor compreensão antes de trazê-las à tona na parte final do trabalho. Como tive grandes dificuldades de encontrar livros ou artigos que tratassem de modo compilado de todas as teorias acerca do cinema, mais precisamente, de teorias que abordem os filmes de horror, cheguei a uma conclusão que seria importante e extremamente benéfico para a academia que houvesse um material como este, com vistas a facilitar o acesso dessas teorias por outros pesquisadores que se interessem pelo tema. Além disso, como conclusão ao meu estudo, tentei elaborar hipóteses mais abrangentes, mais simples e mais objetivas a partir das teorias anteriores, que procurassem responder de modo mais amplo à minha grande questão: por que as pessoas assistem a filmes de horror, sendo que não gostam

de sentir esse afeto na vida real? Muitos pesquisadores e várias correntes teóricas já se debruçaram sobre essa pergunta antes, mas eu – como espectadora de filmes de horror – senti que poderia contribuir para esse debate.

Dessa forma, é necessário dizer que não ter um *corpus* extremamente delimitado não significa que eu não o tenha, apenas que tomei a liberdade de abri-lo de tal forma e a tal ponto que ele pode ser resumido em apenas uma palavra: medo. Isso significa dizer que todos os filmes que tenham por objetivo principal provocar medo ou sentimentos correlatos a ele como tensão, pavor, nojo, terror, ansiedade, horror, inquietação e sustos, sejam eles filmes de horror ou de suspense, podem fazer parte do meu estudo. Obviamente, fiz uso de alguns filmes específicos ao longo da tese para exemplificar pontos abordados, mas embora eu o tenha feito, objetivando facilitar o entendimento dos meus pontos de vista, ainda assim gostaria de frisar que o meu *corpus* é o medo cinematográfico, aquele que é provocado pelo cinema, para que o leitor não se apegue tanto aos títulos utilizados, sejam cânones do horror ou filmes menos conhecidos. A escolha dessa abordagem também compactua com a forma como eu mesma, enquanto pesquisadora e espectadora, atuo diante dos filmes de horror, pois não sou consumidora de qualquer tipo de filme do gênero em questão, tenho critérios de seleção bem específicos – não gosto de *gore* ou filmes que façam apologia ao *torture porn* –, e dissecar os meandros variados dos subgêneros do horror a fundo não faz parte dos meus objetivos de pesquisa.

Falando em objetivos de pesquisa, já citei o meu principal nas linhas anteriores, e como específicos pretendo abordar as emoções cinematográficas, explicar o paradoxo do horror, discutir mais a fundo a atração e repulsa do horror e analisar os artifícios estilísticos utilizados pelos cineastas para proporcionar medo ao espectador.

Em tempo, minha ideia não é – nem nunca foi – exaurir o assunto, muito pelo contrário, meu objetivo com isto é apontar novos caminhos para o estudo, pois apesar de muito já ter sido estudado e escrito sobre filmes de horror, é sabido que ainda muito há de ser discutido e nenhum trabalho possui um fim em si mesmo. Todos os trabalhos acadêmicos são, via de regra, pontos de partida para mais discussões, aprofundamentos enriquecedores e mudanças de pontos de vista.

Bem, dito isto, gostaria de explicar os caminhos trilhados. No primeiro capítulo, tratarei sobre as emoções cinematográficas, ou seja, as emoções que sentimos ao assistir a filmes –

seja na sala do cinema propriamente dita ou não, pois a experiência fílmica também pode se dar por outros dispositivos como a televisão, o computador e até mesmo a tela do celular.

Já no segundo capítulo abordarei o paradoxo do horror, termo cunhado por Noël Carroll (1990), através do qual ele explana como e se é possível nos amedrontarmos com algo que sabemos não existir. Levantarei questões sobre se é possível fingirmos para nós mesmos que acreditamos no que vemos. E também outras questões como: é possível fingir sentir o medo? Vivemos numa ilusão durante a projeção de um filme? Nossa mente acredita que o que se passa na tela esteja ocorrendo verdadeiramente em nossas vidas? É verdade, então, que o cérebro não consegue diferenciar as cenas dos filmes da realidade? Ou há uma separação do que é visto e do que é vivenciado? Assistir a filmes seria como sonhar acordado – *daydream* – (METZ, 1983) e voluntariamente? Se os filmes podem ser considerados uma extensão do sonho, os filmes de horror seriam, então, pesadelos?

No terceiro capítulo, ressalto a atração e a repulsa que o medo exerce sobre nós. Tomo a liberdade aqui em dizer que todos nós, em maior ou menor grau, porém, ainda assim, todos, gostamos de nos arriscar um pouco na vida, nem que seja apenas nos imaginando em situações diferentes e como nos comportaríamos caso isso venha, de fato, a ocorrer. Tentamos a todo o custo antevermos tragédias, fazemos planos de como proceder, muitas vezes ficamos paranoicos com medo até de sairmos de casa, de tanto que esse sentimento faz parte de nossas vidas. Raramente atravessamos um dia inteiro sem termos ao menos um pensamento pessimista ou negativo em seu transcorrer. Os filmes de horror, elevam a nossa – já um tanto quanto – negativa imaginação a um grau ainda mais alto. Logo, os eventos apenas antes imaginados, passam a se materializar na nossa frente.

O quarto capítulo é onde apresento uma compilação das diversas teorias sobre o horror que encontrei durante as minhas pesquisas – são oito para ser mais exata – e, por isso, esta é a parte fundamental da tese, pois é nela que me debruçarei mais diretamente sobre o meu objetivo principal. Tentarei explicar detalhadamente cada uma delas. Ademais, é neste capítulo onde apresentarei quatro novas possibilidades conceituais que cunhei numa tentativa de explicar, de modo mais simples e mais objetivo, a nossa atração pelo horror e enriquecer ainda mais o nosso debate. Esse capítulo sintetiza o meu esforço em elaborar uma teoria própria, pois, aos poucos, fui desenvolvendo essas quatro hipóteses paralelas, que se juntam às oito teorias que encontrei de pesquisadores anteriores a mim, para poder formular uma explicação

multidimensional. Eu acredito que só assim, com muitas variáveis (e teorias) se inter-relacionando, é possível explicar satisfatoriamente o fenômeno que eu escolhi investigar. Não creio que nenhuma teoria esteja inteiramente correta, nem inteiramente errada, na minha opinião é preciso recorrer a todo esse complexo de teorias para poder buscar uma explicação consistente; e uma única teoria, seja qual for, sempre parecerá insuficiente e unidimensional demais para explicar um fenômeno que tem múltiplas faces – é cognitivo, sensorial, psicológico, afetivo, metafísico, ontológico, teleológico, tudo ao mesmo tempo – e, por isso mesmo, resulta tão complexo e difícil de isolar/capturar. Desse modo, foi por isso que não consegui confirmar nenhuma das minhas quatro hipóteses, mas sinto que elas, junto com as oito teorias encontradas, servem para dar mais nuances e camadas ao problema de pesquisa, e agregam um novo campo de investigação que pode ajudar outros pesquisadores a se aproximarem mais um pouquinho de uma explicação lógica que dê conta de todas as dimensões do fenômeno do horror.

O quinto capítulo aborda um dos meus objetivos específicos: analisar como os grandes cineastas constroem e modulam, a partir de ferramentas estilísticas, o sentimento do horror, ou seja, é onde exponho os mecanismos estéticos utilizados nos filmes para provocar medo no espectador. Aqui elenco questões como o foco, granulação, jogo de luzes e de cores, composição, enquadramento da imagem, etc. Além de falar também sobre a música e sons que fazem parte do filme e dão o “tom” da atmosfera que o diretor gostaria de passar através de sua obra. O som é algo tão fundamental para uma película de horror, que basta fazermos um simples teste, como assistir a um trecho de um filme com o seu som original e assisti-lo novamente sem ele, completamente mudo, para percebermos a sua importância. Sem o som, o filme perde muito da sua carga dramática. Também neste capítulo explicarei sobre os efeitos especiais e como o cinema em 3D pode contribuir consideravelmente para o cinema de horror. Boa leitura!



## 2 EMOÇÕES CINEMÁTICAS: PODERIA O MEDO SER IMAGINÁRIO?

*“Fear is the path to the dark side,*

*Fear leads to anger,*

*Anger leads to hate,*

*Hate leads to suffering.”*

Yoda in ‘Star Wars’

O medo é um dos mais primários sentimentos ao qual podemos ser acometidos. Por mais que as pessoas tentem a todo o custo esquivarem-se dele, algumas situações amedrontadoras simplesmente parecem não ter como ser evitadas. O que não é o caso do cinema dito de horror, pois quem não gosta de sentir-se aterrorizado dificilmente iria se submeter a tal martírio durante a projeção de um filme.

O medo é uma das mais fortes e potentes emoções humanas, mas há diferenças cruciais entre o medo real e o medo em um ambiente controlado. O medo real, de desastres, doenças, morte, deseja - se evitar; o medo como prazer estético é uma experiência limítrofe, desejada. (ASSUNÇÃO, 2015, p. 48).

Arriscamos a dizer que, na realidade, o espectador que gosta do gênero do horror não gosta de sentir apenas medo, mas, sim, toda a “montanha-russa de sentimentos”, ou seja, o emaranhado de sensações pelo qual atravessa no cinema.

(...) Apesar da aparente dor causada pelo horror, há um tipo de prazer físico que advém da descarga de adrenalina na corrente sanguínea em um ambiente seguro, e um alívio prazeroso ao se encontrar vivo quando a experiência termina. Esta sensação é análoga ao prazer que alguém sente quando anda de montanha-russa ou assiste a um filme de ação. (OCHOA, 2011, p. 7, tradução nossa).

Não dá para mentir para si mesmo que se está com medo. O que reforça a ideia do mecanismo de projeção-identificação do espectador com o filme, sobre o qual falaremos em maiores detalhes mais adiante. O público pode sentir um misto de medo e ansiedade similar ao da vítima que está prestes a ser atacada na narrativa, mas também sentir angústia por não poder fazer nada para salvar a vida da pessoa que está em perigo. O filme é ficção, mas o sentimento experimentado pelo espectador é real. Ele sente medo, pavor, horror, angústia, ansiedade, alívio, ou seja, um turbilhão de sentimentos. A observação das experiências afetivas dos personagens pode evocar um grande número de afetos no espectador, uma experiência que é bastante individual. O medo é real, embora o monstro que o provoque não seja. Logo, a dor provocada por esse medo também pode ser considerada real, legítima.

Nenhuma paixão despoja tão completamente o espírito de toda a sua faculdade de agir e de raciocinar quanto o medo. Pois este, sendo um pressentimento de dor ou de morte, atua de maneira semelhante à dor real. (BURKE, 1968, p. 65).

Sabemos que o medo é um sentimento ligado à preservação da vida, ele serve de alerta diante de situações de perigo. Porém, às vezes esse perigo pode ser tanto real, quanto irreal. Segundo Luzia Fátima Baiarl, autora de estudo sobre o medo socialmente construído, esse sentimento é a “possibilidade, imaginada como real, concreta, advinda de uma sensação de insegurança, que gera o medo imaginário, o qual conduz as pessoas a alterarem significativamente seus ritmos e a dinâmica da vida cotidiana [...]” (BAIERL, 2009, p.197).

Sendo assim, o medo causado pelas películas de horror seria o resultado de um perigo irreal, já que sabemos estar seguros na sala escura do cinema. A insegurança sentida advém do mecanismo de projeção-identificação com o filme.

O medo é uma perturbação psicológica que pode gerar os afetos mais diversos no espectador. Isso depende das associações que a mente estabelece com o pensamento mediante situações de perigos reais ou imaginários. Os praticantes de esportes radicais, por exemplo, demonstram que os sentimentos de medo e prazer podem estar interligados. Na minha opinião, o mesmo princípio pode ser aplicado aos espectadores do gênero de horror, quando medo e prazer caminham de mãos dadas. Tanto para os primeiros, quanto para os últimos, as suas mentes ficam tão acostumadas às fortes emoções provocadas que, para continuarem a ser arrebatados por elas, os limites são colocados cada vez mais longe, arriscando-se mais, tentando ultrapassar a fronteira imaginária do medo. Para eles, o medo não deve impedir novas experiências, nem os paralisar, nem impedir fortes sensações.

## **2.1 O fenômeno da projeção-identificação do espectador**

Os primórdios do cinema foram marcados por experimentações, que resultaram no estabelecimento de alguns pontos de apoio para a compreensão das representações do espaço e do tempo com imagens em movimento. A partir desse momento o cinema revelou-se um instrumento narrativo especialmente poderoso, capaz de construir mundos diegéticos de grande capacidade imersiva. Christian Metz (1983) descreve a intensidade da identificação com o universo da narrativa viabilizado pelo cinema como

Uma tendência geral (incipiente ou mais desenvolvida, dependendo do caso) para perceber como verdadeiros e externos os eventos e heróis da ficção, ao invés das imagens e dos sons que pertencem puramente ao processo de projeção (que é, todavia, a única agência real): uma tendência, em suma, a perceber como real a representação e não o representador (o meio técnico da representação), a passar sobre o último sem vê-lo pelo que ele é, a seguir caminho cegamente. Se o filme mostra um cavalo

galopando, temos a impressão de ver um cavalo galopando e não os pontos de luz em movimento que evocam um cavalo galopando. (METZ, 1983, p. 115-116).

Para Metz (1983), a intensidade da experiência do universo diegético do cinema não decorre somente da potencialização da imagem fotográfica pela presença de movimento e som. Outros elementos do dispositivo cinematográfico são igualmente importantes para a experiência imersiva, a começar pela imobilidade do espectador, pela escuridão da sala de cinema e pelo isolamento dos ruídos ambientais e das pressões do cotidiano.

Como lembra Fragoso (2011), em termos dessa convergência de artifícios cuja finalidade é o apagamento das informações sensoriais do entorno, o cinema se aproxima particularmente dos sistemas de realidade virtual totalmente imersiva, entendidos como aqueles que promovem a experiência multissensorial com o apoio de equipamentos especiais como capacetes (*head mounted displays*), óculos de dados (*goggles*), luvas (*data gloves*), roupas de dados (*data suits*) e afins – mesmo que para usufruir da experiência fílmica o espectador não necessariamente esteja utilizado quaisquer um desses objetos. Para alguns teóricos da realidade virtual (Laurel, 1993; Bolter e Grusin, 1999), assim como para alguns estudiosos do cinema e da televisão (Metz, 1983; Machado, 1984), o envolvimento com a representação depende desse isolamento entre o universo diegético (ou o mundo virtual) e o espaço onde se encontra o corpo do sujeito. Resulta daí uma diferença entre o potencial imersivo das imagens televisivas e cinematográficas. Para Arlindo Machado,

a imagem do vídeo, pequena, estilhaçada, sem profundidade, pouco ‘realista’ e de efeito ilusionista extremamente precário, não pode fascinar o espectador a ponto de fazê-lo perder a vigilância sobre suas próprias sensações, pelo contrário, a precariedade dos meios serve-lhe de distanciamento crítico e de estímulo para a intervenção no universo simbólico. (...). Já no cinema, o peso hipnótico do efeito especular é muito mais esmagador, a ponto de fazer muitas vezes o espectador ignorar-se a si próprio e ao espaço que ocupa na sala de exibição, para mergulhar inteiramente no espaço-tempo diegético da narrativa. (MACHADO, 1984, pp. 61–62).

Indo de encontro a essa argumentação, outros autores consideram que a baixa resolução da tela de televisão requer um envolvimento intenso para compreender a imagem, que se apresenta como um mosaico (McLUHAN, 1967). Essa demanda por uma maior participação implicaria num maior grau de envolvimento com o universo diegético televisivo, sendo possível afirmar que,

em alguns aspectos, a identificação com um meio varia na proporção inversa à sua precisão representacional (...) A impressão de realidade é mais forte no cinema que no teatro justamente porque as figuras fantasmagóricas na tela absorvem mais facilmente nossas fantasias e projeções. A televisão, segundo esta mesma lógica, permitiria uma identificação ainda mais intensa porque seu significante demanda um grau ainda maior de ‘imaginariedade’ (STAM, 1983, p. 25-26).

De fato, a ausência dos dispositivos de ‘apagamento’ do entorno imediato não parece comprometer a intensidade da experiência dos universos diegéticos televisivos, nem dos mundos virtuais experimentados nas telas de TV ou monitores de computadores. Em sua ausência, e dada a necessidade de um maior grau de atividade imaginativa, as condições de recepção da diegese televisiva resultam em um modo de envolvimento qualitativamente diferente, caracterizado por um alto grau de permeabilidade entre os enunciados na tela da televisão e os acontecimentos que tem lugar no entorno do aparelho, potencializando ires e vires entre a ficção e a realidade (Fragoso, 2000). Nesse sentido, a experiência dos universos diegéticos televisivos talvez seja a que mais se assemelha à dos mundos virtuais mais populares e conhecidos, também enunciados em telas planas, muitas vezes os próprios monitores de televisão: em ambos os casos, a experiência imersiva não depende de isolamento entre o ‘interior’ e o ‘exterior’ da representação tecnologicamente mediada. O que se potencializa nos dois casos é, pelo contrário, a permeabilidade da representação, cuja experiência é marcada por um intenso trânsito sensorial, cognitivo e emocional que demarca a simultaneidade da presença

do sujeito no universo diegético (ou no mundo virtual) e no espaço de sua materialidade corpórea.

Dito isto, posso trazer à discussão o fenômeno da projeção-identificação, pois é através deste que o espectador se conecta com a diegese apresentada pelos filmes de horror. Edgar Morin, no seu “O cinema ou o homem imaginário” (1956) constata que o processo da projeção pode tomar o aspecto de automorfismo, de antropomorfismo ou de desdobramento, e, de modo geral, é quando nos colocamos no lugar de alguém ou de alguma coisa, ou simplesmente fazemos o exercício de nos imaginarmos vivendo em outro local. Já a identificação ocorre quando o indivíduo absorve o mundo, ao invés de se projetar nele. Mas, apesar dessas separações, Morin adverte que é importante considerarmos o fenômeno da projeção-identificação como algo único, indissociável, que muito raramente é possível ser desmembrado.

De qualquer forma, para deixar mais claro o que engloba cada processo, falemos um pouco primeiramente distinguindo a projeção da identificação. O primeiro aspecto da projeção, o automorfismo, segundo Morin, é o que mais interessou os observadores de cinema, e ocorre quando “atribuímos a alguém, que, entretanto, vamos julgando, as tendências que nos são próprias”, explica o autor citando Fulchignoni. Já no antropomorfismo, nós tendemos a fixar nas coisas materiais e nos seres vivos características próprias aos seres humanos, com certos traços de caráter ou tendências. Por sua vez, no desdobramento, uma fase muito mais imaginária, ocorre quando projetamos o “nosso próprio ser individual numa visão alucinatória em que nosso espectro corporal nos aparece” (MORIN, 1956, p. 108). A projeção passa a alienação – somos capturados pelos momentos mágicos – tanto no antropomorfismo quanto no desdobramento. Além disso, o desdobramento já se encontra em germe na projeção automórfica.

Ademais, o processo da identificação incorpora o meio ambiente dentro de nós mesmos e nos sentimos integrados afetivamente a ele – tal ponto de vista é uma concordância entre Morin e Cressey. Essa identificação com o mundo pode crescer até resvalar num cosmomorfismo, no qual o homem se sente e acredita ser ele próprio um microcosmo.

(...) Projeção e identificação se encontram interligadas no seio de um complexo global. A mais banal “projeção” sobre outrem – o “eu ponho-me no seu lugar” – é já uma identificação de mim com o outro, identificação essa que facilita e convida a uma identificação do outro comigo: esse outro tornou-se assimilável. (MORIN, 1956, p. 109).

A projeção-identificação-transferência é o complexo processo responsável por comandar todos os fenômenos psicológicos subjetivos, quer dizer, os que distorcem a realidade objetiva de todas as coisas, ou então se colocam, fora desta mesma realidade, ou seja, quando ocorrem os devaneios, alucinações ou estados de alma. Morin ainda explicita que esse complexo da projeção-identificação-transferência também comanda, sob a forma antropocósmomórfica, os fenômenos mágicos do duplo, da metamorfose e da comparação.

Desse modo, é comum que o espectador dos filmes de horror passe por esse processo de projeção-identificação enquanto assiste ao filme. Ele se projeta na tela e se identifica com o personagem, de forma que sente, por alguns breves instantes, um medo parecido com o do protagonista perseguido por monstruosas criaturas. É através desse processo que se dá a catarse do público: quando suas emoções e sensações mais violentas são exteriorizadas de um modo “inofensivo”, sem causar nenhum mal a outrem ou a alguma coisa, e no final da sessão, o efeito é de alívio. E a ficção cumpre muito bem esse papel de nos propiciar sensações que não vivemos de fato, apenas experimentamos através dos outros. Com relação às nossas emoções violentas, o pai da psicanálise, Sigmund Freud, afirma no seu “Além do princípio do prazer” (1976) que a agressividade que visa a prejudicar alguém, seja através de comportamentos reais ou fantasiados, faz parte da “pulsão de morte” inerente a todo ser humano, e que tal pulsão seria a inclinação de destruir ou de ser destruído. Sendo assim, acredito que assistir a filmes de horror é um ótimo meio de dar vazão a essa pulsão, pois, como já disse nos identificamos com o personagem, seja com o que provoca o mal ou com o que o sofre, sem termos tido a necessidade de nos arriscarmos ou de causar prejuízos de qualquer tipo a outras pessoas.

De acordo com Freud (1976), o susto, o medo e a ansiedade possuem correlações com o perigo, mas não são a mesma coisa. Levamos um susto quando entramos em perigo sem estarmos preparados para ele e somos pegos de surpresa. O medo é o que sentimos diante de um

objeto específico de que sentimos temor. Por fim, a ansiedade sugere um estado determinado de espera pelo perigo, ou de preparação para ele, ainda que não saibamos o que exatamente esperar.

Concordo com Freud quando ele cita que os artistas em geral, como os cineastas, por exemplo, precisam criar certos efeitos emocionais ou prazer estético intelectual. Logo, talvez seja isso o que ocorre com os filmes de horror: foram criados para proporcionar efeitos emocionais como o medo e o susto. Além dos efeitos visuais e da maquiagem largamente utilizados para impressionar o público e a crítica, isto é, ofertar o prazer estético a quem os assiste.

Ademais, a ficção no cinema também ajuda a potencializar associações perturbadoras, mesclando imagens materiais com imagens mentais do espectador. Já que os diretores não podem produzir a realidade exatamente como ela é têm que usar de tais subterfúgios para nos dar a aparência de realidade, por mais ilusória e irreal que seja no filme. A esse jogo da obra de arte de usar parte da realidade que lhe pareça adequada e descartar a que não é, dá-se o nome de “licença poética”, a que até mesmo Freud se referiu em alguns de seus estudos.

Tomamos emprestado o pensamento de Christian Metz, no seu “A significação no cinema” (1968), quando este se refere a essa “impressão de realidade” sentida pelo espectador diante de um filme. Metz defende a tese de que o cinema nos dá o sentimento de estarmos assistindo a um espetáculo quase real, desencadeando no espectador um processo perceptivo e afetivo de “participação”, quase como se pudéssemos interferir na vida dos personagens. Ademais, o cinema conquista um tipo de credibilidade do público de imediato e lhe dirige a narrativa no tom da evidência, do absolutamente possível.

Há um modo fílmico da presença, o qual é amplamente *crível*. Este “ar de realidade”, este domínio tão direto sobre a percepção têm o poder de deslocar multidões, que são bem menores para assistir à última estreia teatral ou comprar o último romance. (...). Existe no *domínio* fílmico o segredo de uma presença e de uma proximidade que aglomera o grande público e consegue lotar mais ou menos as salas. Reencontramos aqui a impressão de realidade, fenômeno de muitas consequências estéticas, mas cujos fundamentos são sobretudo psicológicos. Este sentimento tão direto de credibilidade vale tanto para os filmes insólitos ou maravilhosos como para os filmes “realistas”. (METZ, 1968, p. 17).



Compartilhamos da opinião de Metz quando coloca que o irrealismo do cinema funciona tão bem porque o irreal aparece vestido com uma roupagem real, dando-lhe a aparência de acontecimento e de atualidade – e não de uma fantasia ou de algo inventado por alguma mente criativa. O autor ainda fala que os temas abordados pelo cinema podem ser tanto “realistas” como “irrealistas”, mas a capacidade atualizadora do veículo fílmico é comum aos dois tipos, o que garante aos realistas a sua “força de familiaridade tão agradável à afetividade” e, aos fantásticos, o “poder de desnorтеio tão estimulante para a imaginação”.

Em outra obra sua chamada “O Significante Imaginário: Psicanálise e Cinema” (1977), o próprio Christian Metz faz uma interessante analogia entre o filme e o sonho. Para ele, a diferença principal entre os dois é que o sonhador não sabe que sonha, o que configura o que vê como uma ilusão, ao passo que o espectador sabe que está no cinema, diante de uma tela onde aparecem imagens projetadas. Logo, Metz explica que é mais sensato utilizarmos a palavra “ilusão” apenas para o sonho e, em relação ao cinema, fazermos uso da expressão “impressão de realidade”, visto que o espectador tem consciência do que ocorre à sua frente, mesmo quando se comove com as cenas.

No entanto, Metz esclarece que a consciência do espectador pode embaralhar-se dependendo do filme e da personalidade de quem está assistindo, diminuindo a distância entre o estado fílmico e o onírico, o que proporciona uma maior transferência perceptiva em breves instantes de grande intensidade emocional. Também outra comparação se faz presente nas colocações do autor, desta vez entre o espectador ativo (como o público infantil ou não acostumado com idas ao cinema, caso dos indígenas) e o sonâmbulo. Ele diz que a comparação é permitida somente no primeiro dos seus dois níveis, pois no segundo nível, quando ocorre o despertar do público entusiasta em decorrência dos seus próprios atos, não ocorre o mesmo com o sonâmbulo. Além disso, é improvável que o sonâmbulo sonhe, enquanto que no espectador “a queda no sono é ao mesmo tempo queda no sonho”.

Contudo, a transferência perceptiva, essa confusão onírica entre filme e realidade, precisa de muito mais do que a simples imobilidade e mudez do espectador. Precisa também que o filme o toque no mais profundo dos seus sentimentos, ou ainda, que esteja em um estado de fadiga, de turbulência afetiva ou que experimente esses curtos momentos de oscilação mental a que todos nós estamos sujeitos de vez em quando e que nos obrigam a dar um passo em direção à “verdadeira ilusão”, nos colocando mais próximos de crermos na diegese. E assim, logo que termina o estado

dessa “breve tontura psíquica” que acomete o público, da qual Metz trata, o sujeito tem a sensação de despertar por ter estado submerso inteiramente num estado de sono e sonho.

Outra definição que acho importante citar aqui para enriquecer o debate é sobre a imersão, que representa a experiência de ser “transportado” momentaneamente para um lugar simulado. O termo em si se tornou muito popular na cultura contemporânea, tanto é que as pessoas tendem a usá-lo para descrever qualquer tipo de experiência artística intensamente prazerosa ou qualquer atividade absorviva. (RYAN, 2001). Contudo, ao assistir a um filme, creio que o espectador mergulha em um mundo encantado, onde o espaço do imaginário do mundo físico-real é tomado pelo mundo virtual criado pelas narrativas. Em qualquer meio (fílmico, teatral ou literário) é preciso que o autor descubra os limites entre o mundo da representação e o mundo real permitindo que o interator consiga ser transportado para este mundo da representação.

Imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de ser submergido na água. Nós buscamos a mesma sensação de uma experiência psicologicamente imersiva (...). Para o bebê ele [o ursinho de pelúcia] está em um local psicológico altamente ambíguo, cintilante de emoção, mas definitivamente não é uma alucinação. Uma boa história serve para o mesmo propósito nos adultos, nos dando em segurança algo fora de nós (porque ela foi inventada por outra pessoa) sobre o qual nós podemos projetar os nossos sentimentos. Histórias evocam os nossos medos e desejos mais profundos porque elas habitam esta fronteira mágica. O poder do qual Winnicott denominou experiências “transicionais” advém do fato de que “a coisa real é a coisa que não está lá”. Para sustentar esses poderosos transes imersivos, então, nós temos que fazer algo inerentemente paradoxal: temos que manter o mundo virtual “real”, ao mantê-lo “não ali”. Temos que mantê-lo completamente equilibrado no limite encantado sem deixá-lo entrar em colapso em nenhum dos lados. (MURRAY, 1997, p. 98 e 100, tradução nossa).

Em um subcapítulo de seu livro “*Hamlet on the Holodeck*” sugestivamente intitulado “a criação ativa da crença”, Murray (1997) critica a ideia de suspensão voluntária da descrença, que considera demasiadamente passiva:

O prazer de entregar a mente a um mundo imaginário é frequentemente descrito, pela frase de Coleridge, como “a voluntária suspensão da descrença”. Mas esta é uma formulação passiva demais mesmo para os meios tradicionais. Quando nós entramos um mundo ficcional, nós não apenas ‘suspendemos’ a capacidade crítica, nós também exercemos uma capacidade criativa (MURRAY, 1997, p. 110).

De fato, a fruição de qualquer produto midiático é sempre um ato criativo. Por outro lado, essa crítica não faz jus a Coleridge, como lembra Fragoso (2014), que provavelmente não pensava a suspensão de descrença em termos da interrupção da capacidade crítica. É Murray quem concebe a imersão como uma sobrecarga de estímulos que obstruem a razão – o que fica explícito, por exemplo, quando, apesar de criticar as opiniões distópicas de Ray Bradbury, ela recorre a uma de suas obras, o livro *Fahrenheit 451* lançado em 1953, como uma alegoria da imersão induzida pela TV, em que “as espectadoras da televisão estão hipnotizadas por uma ilusão tão intensa que impede a percepção de um perigo iminente” (MURRAY, 1997, p. 21).

Já para Marie-Laure Ryan (2001), a imersão é a experiência pela qual um mundo fictício adquire a presença de uma realidade autônoma e independente da linguagem, habitada por seres humanos viventes.

Para que um texto seja imersivo, ele deve criar um espaço ao qual o leitor, o espectador ou o usuário possa se relacionar, e deve preencher esse espaço com objetos individuados. Ele precisa, em outras palavras, construir o cenário para uma ação narrativa potencial, embora possa não ter a extensão temporal para desenvolver essa ação em um enredo. (RYAN, 2001, p. 14-15, tradução nossa).

Bem, ao mergulhar nos mundos ficcionais, e nos permitir ficarmos “imersos” dentro dele, as obras de arte são capazes de nos tocar enormemente, provocando o que chamamos de afeto artístico. Talvez haja mais do que o medo, mas sim, um sentimento de afeto em relação aos filmes e aos seus objetos retratados. Subconscientemente, o espectador poderia

projetar os seus medos na tela e, como num recurso terapêutico, consegue enfrentá-los e, até mesmo, superá-los.

Concordarmos com Giuliana Bruno, em seu *Atlas of Emotion* (2007), quando afirma que o filme se move, e principalmente nos move, com uma surpreendente habilidade de processar afetos e, por sua vez, de afetar. E, na minha opinião, os filmes de horror têm o poder de nos afetar fortemente. As sensações provocadas por eles são intensas, sejam por susto, receio, asco, repulsa, pavor ou medo. Os lugares para onde eles nos levam são quase “reais”, nos tocam profundamente, provocam arrepios, como se pudéssemos através da emoção efetivamente ser transportados para dentro da tela, para o mesmo cenário onde se desenvolve a cena. Como comenta Bruno (2007):

O cinema foi batizado a partir do grego *kinema*, que conota tanto movimento, como emoção. Minha visão do filme como um meio de transporte por consequência compreende transporte em seu amplo significado, incluindo o tipo de transporte que é uma deportação pela emoção, como no transporte de alegria, ou em *trasporto*, que, em italiano, engloba a atração dos seres humanos entre si. Isso implica mais do que o movimento de corpos e objetos impressos na mudança de enquadramentos e tomadas dos filmes, na sequência do movimento de câmera, ou em qualquer outro tipo de mudança no ponto de vista. O espaço cinematográfico se movimenta não somente através do tempo e espaço ou desenvolvimento da narrativa, mas através do espaço interior. (BRUNO, 2007, p. 7).

A evocação de afeto no espectador encontra-se firmemente arraigada à experiência de ir ao cinema, tomando a forma da poética, estética, retórica e ideologia de visualização de filmes. Se o nosso objetivo é entender como os espectadores experimentam os filmes, se quisermos explorar o seu papel cultural, seja em qualquer recorte, não podemos ignorar o lugar da emoção e da experiência afetiva dentro da visualização do filme.

Dessa forma, transmitir afetos significa fazer com que o espectador entre em um estado pré-subjetivo, ainda não real, para que consiga captá-los e, por si só, conduzir uma mudança de estados de corpo – do seu próprio – e compreender a mensagem que o cineasta almejou. Transmitir afetos são afecções que vão além daqueles que são afetados por elas.

## 2.2 Sobre atenção e percepção

Aqui, é interessante observarmos que a problematização da atenção também é um aspecto que precisa ser levado em conta. Para que o afeto atinja o âmago da plateia, esta precisa estar completamente absorva aos acontecimentos do filme, se desligar do que há do lado de fora, dos fatos da sua própria vida e prestar total atenção à narrativa. Segundo Crary (2013, p. 25), desde o século XIX a modernidade ocidental exigiu que “os indivíduos se definissem e se adaptassem de acordo com uma capacidade de ‘prestar atenção’, ou seja, de desprender-se de um amplo campo de atenção, visual ou auditivo, com o objetivo de isolar-se ou focalizar-se em um número reduzido de estímulos”. Isso até hoje ocorre, os espectadores vão à sala de cinema para se isolar e deixarem ser arrebatados pelos sentimentos provocados pelo filme. E mais, a atenção nos serve “ao mesmo tempo como simulação e substituto provisório e pragmático da presença, diante de sua impossibilidade” (CRARY, 2013, p. 28). Trazendo novamente o nosso objeto de pesquisa à tona, quando delegamos a nossa total atenção – ou o mais perto de sua totalidade que conseguimos – aos filmes de horror, estamos buscando experimentar aquelas sensações aterrorizantes apenas de forma mental, sem que para isso precisemos nos pôr em situações de risco, e sem que precise da nossa presença física em determinado local.

Ainda para Crary (2013, p. 48), “a atenção como processo de seleção necessariamente significava que a percepção era uma atividade de *exclusão*, ao fazer com que partes de um campo perceptivo não fossem notadas”. Ao assistirmos a um filme, nos propomos a nos “desligar” dos acontecimentos à nossa volta, para experienciarmos as sensações do enredo. Para muitos autores, em estudos no século XIX, a atenção implicava um processo de organização mental ou perceptiva através do qual um número limitado de objetos ou estímulos era isolado de um campo maior de atrações possíveis.

De acordo com John Dewey (1887), durante a atenção nós mantemos o foco na nossa mente, de forma análoga à lente que capta toda luz que se direciona a ela, mas ao invés de permitir que se distribua uniformemente, se concentra num ponto de maior calor e luminosidade. Desse modo, a mente, no lugar de distribuir a consciência sobre todos os elementos apresentados, escolhe repousar inteiramente em algum ponto específico que se

destaca com distinção diferenciada. Ou seja, Crary (2013) dialoga com Dewey (1887) quando afirma que a atenção é um processo que seleciona e a percepção exclui.

A mente presta atenção ativamente e, portanto, dirige a sequência de ideias, em vez de render-se passivamente a elas. Ela manipula suas apresentações; algumas seleciona, enquanto negligencia outras. Assim considerada [a atenção] é meramente uma forma mais elevada de dissociação, com sua relativa ênfase e negligência de elementos. A diferença é que na dissociação o foco é colocado no interesse imediato que o elemento possui, enquanto na atenção é devido ao interesse ativo que a mente toma. Uma é o interesse da apresentação para a mente; a outra é o interesse da mente na apresentação. (DEWEY, 1887, p. 133-134, tradução nossa).

Outra definição de atenção dada por Dewey (1887) versa que ela conecta todos os elementos que lhe são apresentados em um todo, com referência a seu significado ideal, isto é, à relação que eles têm com algum objetivo intelectual. A característica essencial da atenção é, portanto, a atividade dirigida para algum fim. Em última análise, este fim é o *eu* [*self*]. As várias atividades de atenção são baseadas no interesse do *eu* e dirigidas para fins que satisfazem o *eu*, cumprindo esses interesses. Seu processo é uma direção de seu próprio conteúdo indo alcançar fins específicos. Ponto de partida, meio e fim são todos encontrados no *eu*. A atenção é, portanto, um processo de autodesenvolvimento. Ao estudarmos a atenção, estamos estudando as atividades pelas quais a mente se desenvolve ou se realiza. Vários aspectos deste processo podem ser observados, logo, podemos distinguir “a atenção como uma atividade seletiva, de ajuste ou relativa” (DEWEY, 1887, p. 133, tradução nossa).

Como vimos anteriormente, a atenção como atividade seletiva escolhe alguns objetos, enquanto ignora outros, para que ocorra uma sequência de ideias. Um ponto a ser levado em consideração é que a atenção sempre seleciona com referência a algum fim que a mente tem em vista, alguma dificuldade a ser esclarecida, algum problema a ser resolvido, alguma ideia a ser formada. Haverá tantos tipos de *seleção*, portanto, como há fins diante da mente. (DEWEY, 1887). A atenção é sempre direcionada para o futuro, uma vez que se preocupa em alcançar algum fim, ou perceber algum interesse do eu [*self*].

Sobre a atividade de *ajuste*, é por meio dela que a mente traz todo o *self* organizado sobre os elementos apresentados e selecionados de modo a alcançar o fim desejado. Com os ajustes necessários, por meio da atividade de inteligência, são feitas as correlações dos elementos novos apresentados com o conhecimento que a mente já possui, visando alcançar um significado ideal ou intelectual. Ora, este processo de ajustamento só poderá ocorrer no grau em que a mente está consciente do fim que quer alcançar e dos passos necessários para tanto. Se a ideia do fim é definitiva, o *eu* saberá como se dirigir. Se for vaga, o processo deve ser em grande parte apenas uma tentativa, por assim dizer, adotando uma atitude a princípio e, depois, outra. O processo de ajuste, em suma, será executado imperfeitamente e com dificuldade. Porém, se a mente sabe aonde quer chegar, os caminhos serão trilhados facilmente.

Se, no entanto, há uma clara antecipação do fim, isto é, da experiência psíquica que se aproxima, a mente não só estará pronta para ela, de uma maneira geral, mas será capaz de empregar apenas aquelas atividades e órgãos perceptivos que estão mais aptos a tornar o ato de apreensão rápido e completo. A perfeição de um ato intelectual depende, portanto, da determinação e completude com que um ato de ajuste pode ser realizado, e isso depende da medida em que a mente pode antecipar o que está por vir. (DEWEY, 1887, p. 139, tradução nossa).

Vimos que, de acordo com Dewey (1887), para alcançar o fim que a mente em atenção tem, é necessário negligenciar grande parte dos dados sensoriais e selecionar alguns deles com referência a esse fim. E, também, que este material selecionado adquire significado pela atividade de ajuste da inteligência, o que traz experiências passadas para apoiá-la. É através do processo de *relação* e de como as experiências passadas são trazidas para a interpretação dos dados presentes que ocorre esse ajuste. Isso pode ser chamado de ato de comparação.

As relações que conectam os conteúdos mentais são as de identidade e de diferença. A comparação é um ato mental que considera várias cognições em suas relações umas com as outras, para descobrir em que pontos elas são semelhantes, e, portanto, podem

ser unificadas, e no que elas são diferentes e, logo, devem ser distinguidas. A função da atenção como atividade relacionada é, então, introduzir a unidade e a distinção na vida psíquica. Na atenção, os conteúdos mentais são mantidos na mente junto e separados ao mesmo tempo, de modo que eles não se fundam. Já na associação, se dois elementos são apresentados simultaneamente, eles são fundidos; ou se os elementos não são fundidos, eles vêm um logo após o outro. Mas a atenção pode manter os conteúdos juntos e separados simultaneamente. Ela necessariamente unifica e discrimina em um único ato. Não há dois atos, portanto, mas duas fases do mesmo ato de atenção. (DEWEY, 1887, p. 143-144, tradução nossa).

Para Hegel (2007), a atenção não é uma questão simples, pois demanda muito esforço, de forma com que o indivíduo, se quiser apreender um objeto em particular, deve abstraí-lo de todas as coisas que o circundam, de seus interesses e da sua própria pessoa. Ele deve deixar-se absorver pelo seu objeto, tentando suprimir a sua própria vaidade – que provavelmente o faria julgar de maneira apressada –, deve fixar a sua atenção nele e deixá-lo falar por si mesmo, sem interrompê-lo com reflexões. “A atenção contém, portanto, a negação da autoafirmação do eu e de sua submissão ao objeto em questão” (HEGEL, 2007, p. 179, tradução nossa).

Ainda segundo Hegel (2007), sem atenção nenhuma apreensão do objeto é possível. Somente a atenção faz a mente se tornar presente no objeto e obter informações sobre ele, embora ainda não tenha conhecimento do assunto, pois isso requer um desenvolvimento da mente. A atenção constitui, portanto, o início da educação, do adquirir conhecimento. Mas prestar atenção deve ser concebido mais exatamente como um modo de se auto preencher com um conteúdo que tem a determinação de ser objetivo e subjetivo, ou, em outras palavras, não só de ser *por* mim, mas também de ser *independente* de mim, de existir por si só.

Portanto, na atenção ocorre necessariamente uma separação e uma unidade do *subjetivo* e do *objetivo*, uma autorreflexão em si da mente livre e, ao mesmo tempo, uma direção idêntica da mente para o objeto. Isso já implica que a atenção é algo que depende da minha obstinação, portanto, que só estou atento quando vier a ser assim. Mas não se segue que a atenção é uma questão fácil. Ao contrário, ela exige um esforço (...). (HEGEL, 2007, p. 179, tradução nossa).



Dewey (1887) também trouxe esse assunto da subjetividade à luz, para ele para que ocorra a apreensão de um objeto é necessário primeiro um *sentimento*, porque a não ser que a mente seja afetada de alguma forma pelo objeto ou ideia, a não que ela tenha algum interesse neles, a mente não iria nunca lhes dirigir a sua atenção e eles não iriam alcançar a sua esfera do conhecimento. “Os objetos podem existir, mas eles não existiriam para a mente, a não ser que exista algo neles que a excitem. O conhecimento depende do sentimento” (DEWEY, 1887, p. 18, tradução nossa). Mas, novamente, o sentimento resulta em conhecimento apenas porque ele chama a atenção da mente, e a direciona à coisa ou ideia a ser conhecida, e esta direção da atenção é uma ação da *vontade*.

Todas as formas concretas e definidas do sentimento dependem também das atividades intelectuais. Encontramos nossos sentimentos misturados aos objetos e eventos, os associamos ao conhecimento que temos e, justamente no grau em que são assim associados, deixam de ser vagos e indefiníveis, ganham um significado para nós. Até mesmo nas mais baixas formas de consciência emocional, como no prazer de comer ou na dor de um machucado, nós encontramos alguma referência a um objeto. O sentimento não é deixado flutuando, por assim dizer, mas está conectado agora com algum objeto que o causou, ou está localizado em alguma parte do organismo. Quanto maior e mais desenvolvido o sentimento, mais completa e definida é a conexão com a esfera intelectual. As emoções ligadas à arte, à moral, à investigação científica, à religião, são incompreensíveis sem referência constante aos objetos que lhes dizem respeito. “O sentimento é o lado subjetivo da consciência, o conhecimento é seu lado objetivo. A vontade é a relação entre o subjetivo e o objetivo. Toda consciência concreta é essa conexão entre o indivíduo como subjetivo e o universo como objetivo” (DEWEY, 1887, p. 23, tradução nossa). E sem a atenção nenhuma associação, por mais subjetiva e automática que pareça, seria possível.

Iluminando a atenção com relação ao cinema, consideramos importante trazer à tona os estudos de Tom Gunning (1990). Na época do nascimento do cinema, o autor demonstrou que o que mais importava não eram a representação, a imitação, a narração ou a atualização de formas teatrais. Tratava-se muito mais de uma estratégia para entreter um espectador atento, sejam as peripécias de comediantes ou gestos de prestidigitadores em filmes de magia, essa é uma arte que exhibe sua visibilidade, desejosa de romper com um mundo fracionado e encerrado em si mesmo para conseguir atrair a atenção do público.

O cinema de atrações solicita diretamente a atenção do espectador, incitando a curiosidade visual, e dando prazer através de um espetáculo excitante – um evento único, seja ficcional ou documentário, que é de interesse em si. A atração a ser mostrada pode também ser de natureza cinemática, como os primeiros close-ups (...), os filmes com truques nos quais uma manipulação cinemática (câmera lenta, câmera reversa, substituição, múltipla exposição) fornece à novidade fílmica. Situações ficcionais tendem a ser restritas a piadas, números de *vaudeville* [teatro de variedades que apresenta uma mistura de comédia burlesca com música e dança] ou recriações de incidentes curiosos e chocantes (execuções, eventos atuais). Isso é o direcionamento direto à audiência, na qual uma atração é oferecida ao espectador por um apresentador de cinema, que define a sua aproximação ao processo de produção cinematográfica. A exibição teatral domina sobre a absorção narrativa, enfatizando a estimulação direta do choque ou da surpresa em detrimento de desenvolver uma história ou criar um universo diegético (GUNNING, 1990, p. 384, tradução nossa).

Concordarmos com a teoria formulada por Charles Féré e Alfred Binet (1888), na qual afirmam “o simples fato da atenção” como sendo a mente concentrada num único ponto, o que resulta na intensificação da percepção desse mesmo ponto, produzindo em torno dele uma “zona de anestesia”, o que significa dizer que a atenção aumenta a força de determinadas sensações, enquanto a reduz em outras ao ponto destas últimas ficarem praticamente imperceptíveis.

O simples fato da atenção, que consiste na concentração da mente em um único ponto, tem o resultado de aumentar a intensidade desse ponto para envolvê-lo em uma zona de anestesia. A atenção só aumenta a força de certas sensações na medida em que atenua outras. (BINET; FÉRE, 1888, p. 319, tradução nossa).

Em seus apontamentos, Émile Durkheim (1953), explica no contexto bem mais amplo sobre a cegueira inerente à percepção, que é impossível dissociar a atenção da distração. Para Durkheim, as pessoas estão o tempo inteiro imersas em algum tipo de distração, pois a

atenção, ao concentrar a mente em um determinado objeto, a torna cega para muitos outros. Dessa forma, toda distração tem por efeito a exclusão de certos estados psíquicos da consciência que, apesar disso, continuam a funcionar, não deixando, portanto, de serem reais.

Nossos julgamentos são influenciados a cada momento por julgamentos inconscientes; vemos apenas o que nossos preconceitos permitam-nos ver e ainda não temos consciência deles. Estamos sempre, em certa medida, distraídos, uma vez que a atenção, ao concentrar a mente em um pequeno número de objetos, cega-lhe a um número maior de outros; toda a distração tem o efeito de retirar certos estados psíquicos da consciência que não deixam de ser reais por tudo isso, uma vez que continuam a funcionar. (DURKHEIM, 1953, p. 8, tradução nossa).

No trabalho de Charles S. Peirce (1955), a atenção ocupa uma posição fundamental. Em 1868 ele declarou abertamente: "A sensação e o poder da abstração ou da atenção podem ser considerados como, em certo sentido, os únicos constituintes de todo pensamento" (PEIRCE, 1955, p. 241, tradução nossa). Mas ele dissocia atenção de qualquer noção que implique uma plenitude de presença ou percepção direta do mundo. Para Peirce, a atenção é um ato de seleção, mas não no sentido de um olhar destacando um objeto para contemplação ou escrutínio.

Através de força da atenção, uma ênfase é colocada sobre um dos elementos objetivos da consciência. Essa ênfase, portanto, não é ela mesma um objeto de consciência imediata; e a este respeito difere inteiramente de um sentimento. Portanto, uma vez que a ênfase, consiste em algum efeito sobre a consciência, e assim pode existir apenas na medida em que afeta o nosso conhecimento, e uma vez que não se pode supor que um ato determine o que o precede no tempo, esse ato pode consistir apenas na capacidade que a cognição enfatizada tem para produzir um efeito sobre a memória, ou influenciar de outra forma o pensamento subsequente. Isto é confirmado pelo fato de que a atenção é uma questão de quantidade contínua; pois a quantidade contínua, até onde a conhecemos, se reduz em última análise ao tempo. Consequentemente, descobrimos que a atenção, de fato, produz um efeito muito grande sobre o pensamento subsequente. Em primeiro lugar, ela afeta fortemente a memória, um pensamento sendo lembrado por um tempo maior, quanto maior a atenção originalmente paga a ele. Em segundo lugar, quanto maior a atenção, mais próxima a

conexão e mais precisa a sequência lógica do pensamento. Em terceiro lugar, por atenção, um pensamento pode ser recuperado que foi esquecido. A partir desses fatos, percebemos que a atenção é o poder pelo qual o pensamento em um tempo está conectado e feito para se relacionar com o pensamento em outro tempo; ou, para aplicar a concepção de pensamento como um sinal, que é a aplicação demonstrativa pura de um sinal de pensamento. (PEIRCE, 1955, p. 241, tradução nossa).

Ao assistirmos a um filme, e prestarmos atenção a ele, nossa subjetividade e nossos conhecimentos adquiridos até então se misturam para que assimilamos o que a narrativa está exibindo e desenvolvamos nossos próprios valores perceptivos como espectador. Contudo, muito do que nos é passado assimilamos de forma quase que automática, sem desenvolvermos tanto um pensamento crítico com relação a ele se não pararmos para pensar sobre isso. É o caso da diferença dos valores perceptivos esportivos nos documentários e nas ficções sobre a qual falaremos mais adiante.

### **2.3 Valores perceptivos esportivos**

Vivian Sobchack (2005), em seu ensaio intitulado “Inscrevendo o espaço ético: dez proposições sobre morte, representação e documentário”, discorre sobre as diversas formas como a morte fora representada pela arte, principalmente pelo cinema. Para ela, existe uma diferença significativa entre a morte dos filmes de ficção e os documentários. A primeira geralmente é mais violenta e aparece de repente, sem que o espectador esteja esperando por ela, provocando o susto, característica tão recorrente dos filmes de horror. Pela própria característica do cinema ficcional, por ser uma forma de mediação, a violência e as cenas perturbadoras podem ser amenizadas, fazendo com que se perca um pouco da aura de realidade. Já nos documentários, normalmente a morte quase não aparece; pois a morte “real” tende a causar muito mais comoção no público. E o documentário, por sua própria natureza, possui uma forte ligação com a realidade. Este pensamento é corroborado pelo fato de que a simples referência “baseado em acontecimentos reais”, quando de uma ficção de horror, faz o espectador ter calafrios, se colocar num estado de alerta muito mais forte e numa tensão tão grande que ele se

contorce na poltrona antes mesmo das cenas aterrorizantes acontecerem. Essa menção no início do filme traz o efeito de real (BARTHES, 1968) necessário para ativar na audiência a sensação de medo e angústia por antecipação.

É em nossas ficções cinematográficas que as mortes “súbitas”, “descontínuas”, “violentas”, “inconvenientes” e “atrozes” encontram sua representação atual. Seguramente contidas pela narrativa, em estruturas e signos icônicos e simbólicos, elas excitam e oferecem uma visão mediada que suaviza sua ameaça e real crueldade. Nossos filmes documentários, por outro lado, evitam a representação da morte. Indiciais em código e função, observam os tabus sociais que cercam a morte “real” e geralmente evitam referir-se a ela. (SOBCHACK, 2005, p. 132).

Indo ao encontro de Sobchack, os sentimentos provocados pelos filmes de horror – que são ficções – tendem a nos satisfazer, ou seja, satisfazer a nossa “pulsão de morte”, como diria Freud, a nossa agressividade e vontade de destruição, isto é, a parcela de mal que habita em todas as pessoas. Sentimos prazer ao experimentar o mal através da tela. O que dialoga com Eagleton quando afirma que “o mal não é só uma questão de imoralidade, mas um prazer ativo e sádico com a miséria humana e a destruição; e que, aparentemente, entrega-se à destrutividade como um fim em si mesmo” (EAGLETON, 1993, p. 297). Nos filmes de ficção, em geral, as cenas de morte são mostradas de forma excessiva, ao que o público vibra. Enquanto que, nos documentários, qualquer menção a ela normalmente é considerada exagero, invasiva demais, ao que se assemelha às reportagens televisivas em que pessoas são mostradas sendo mortas à queima-roupa. A vestimenta do real possui o poder de chocar muito mais o espectador.

Referindo-se significativamente apenas a si mesmas, as representações da morte no filme de ficção tendem a nos satisfazer – na verdade, em alguns filmes, tendem a nos saciar ou impressionar de tal forma que cobrimos os olhos em vez de nos forçar a ver. Assim, enquanto nos filmes de ficção a morte é geralmente experimentada como algo representável e muitas vezes excessivamente visível, nos filmes documentários é experimentada como uma representação que confunde, como uma visibilidade excedente. (SOBCHACK, 2005, p. 135).

Em nossa atual cultura cinematográfica, a violência confere à morte um modo perceptível, significando a última violação possível que pode ser encerrada a um corpo vivo. O fim violento e visível da atividade animada de um ser, produzido em geral por causas e/ou agentes externos, é assistido na tela do cinema de maneira muito particular e chocante. Isso porque a atividade fílmica, através de sua inerente representação da imagem em movimento, traz, sustenta e afirma a vida o tempo inteiro. Desse modo, podemos dizer que a cessação agressiva do movimento de um corpo enfatiza visivelmente o contraste existente entre os vivos e os mortos, os animados e os inanimados.

Segundo Sobchack (2005), parece que a representação narrativa da morte, no cinema, é percebida como uma representação no abstrato, na fantasia, no fantástico, enquanto que no documentário, ela aparentemente é vivenciada como uma visualização do real. Isso explica, pelo menos em parte, porque a morte e o horror, ainda que criticados por muitos, possam ser culturalmente tolerados nos filmes de hoje. Ao passo que, nas narrativas documentárias, signos do horror e da morte devam ser evitados ao máximo e, caso sejam utilizados, é necessário mostrar uma justificativa ética perfeitamente plausível. Afinal, um tabu fora quebrado diante de nossos olhos.

Assim, quando a morte é representada como algo fictício em vez de real, quando seus signos são estruturados e realçados de modo a funcionar de maneira icônica e simbólica, fica entendido que a única coisa que está sendo violada é o *simulacro* de um tabu visual. No entanto, quando a morte é representada como algo real, quando seus signos são estruturados e flexionados de modo a funcionar indicialmente, um tabu visual é violado, e a representação deve encontrar meios de justificar a violação. (SOBCHACK, 2005, p. 141).

Lembrando o que afirma Noël Carroll (1990), ao assistirmos a uma narrativa de horror, em que a violência e a morte aparecem com bastante frequência, não sentimos medo do que vemos na tela, mas de seu conteúdo, ou seja, a ideia – ou afeto – que nos é transmitida pelo diretor do filme, de modo que, muito tempo depois de terminada a sessão do filme, tais imagens continuam a atormentar a nossa mente, pois seu conteúdo permanece. O sentimento não se

encerra quando é encerrado o filme. A ideia é que gera o medo. “(...) podemos assustar a nós mesmos imaginando uma sequência de acontecimentos que sabemos ser altamente improvável. (...) Além disso, não ficamos assustados pelo *acontecimento* (...), mas, sim, pelo *conteúdo* de nosso pensamento” (CARROLL, 1990, p. 119). Para o autor, independentemente de o filme ainda estar em cartaz ou não, podemos relembrar a obra e reviver o medo. Carroll defende que nosso medo, nestes casos, é autêntico, “pois os conteúdos de pensamentos que entretemos sem acreditar neles podem autenticamente tocar-nos emocionalmente” (CARROLL, 1990, p. 120).

Embasado nos estudos desenvolvidos por Freud, o psicanalista Ernest Jones escreveu o livro “*On the nightmare*” (1931), em que explicava o mecanismo mental de ambivalência essencial que o horror parece impor: o apelo tanto da atração quanto da repulsa, isto é, o paradoxo do horror de que trata Carroll. Embora estivesse centrado no papel dos tormentos e desejos dentro dos pesadelos, o autor aponta uma explicação que nos é interessante a respeito do tema. Segundo Jones (1931), nosso imaginário trabalha com temas atrativos e repelentes de forma simultânea, enunciando o que está escondido em nosso subconsciente.

A razão pela qual o objeto visto num pesadelo é apavorante ou horrendo é simplesmente o fato de que a representação do desejo subjacente não é permitida em sua forma nua, de sorte que o sonho é um compromisso entre o desejo, por um lado, e, por outro lado, o intenso medo pertencente à inibição (JONES, 1931, p. 78, tradução nossa).

Assim, Jones (1931) parece responder ao questionamento de Carroll (1990) acerca do espectador de horror: como sentir medo de algo que se sabe não existir? Para o público, a narrativa de horror teria dispositivos que criariam uma espécie de ilusão de que monstros existem. Um deles seria a utilização de personagens humanos facilmente identificáveis, reproduzindo no filme, um universo que lhe é familiar. Neste ponto, entramos, por exemplo, na discussão dos monstros morais: personagens com aparência de pessoas comuns, mas absolutamente sem escrúpulos, causadores de sofrimento alheio.

Para Carroll (1990), o nosso medo é real, embora a narrativa não seja. O autor chega a tratar a teoria da ilusão como parte de uma explicação acerca do paradoxo medo real *versus* situação fictícia. Uma das condições da existência de uma instituição de ficção da qual tiramos diversão e prazer é a de sabermos que os personagens e situações não são reais, mas acreditamos neles durante a projeção. Logicamente, no caso do horror, não poderíamos estar seguros no desfrute da obra se acreditássemos que ela é real. Portanto, para Carroll, a ilusão de que o que acontece em uma obra de horror é real, impediria que o público consumisse um filme confortavelmente, sendo amedrontador demais para todos exceto para os “heróis, masoquistas consumados e os matadores profissionais de vampiros”. Segundo ele, a ilusão como explicação para o paradoxo “simplesmente está em desacordo com os pressupostos da instituição da ficção (que alguns teóricos podem tentar caracterizar por meio de metáforas de distância) que tornam possível a apreciação da ficção” (CARROLL, 1990, p. 99).

Podemos chegar à conclusão de que os filmes de horror visam provocar medo no público. De certa forma, esse medo acaba satisfazendo a curiosidade, um tanto quanto mórbida, do espectador que assiste a essas obras. Afinal, não é sempre que podemos nos deparar com elementos aterrorizantes e repugnantes sem nos sentirmos verdadeiramente ameaçados. É o conteúdo dos filmes que nos deixa com medo e é a curiosidade – por receber adrenalina, experimentar e vivenciar o mal de forma segura – que nos leva às obras desse gênero.

A atração exercida pelos filmes de horror provém de uma curiosidade natural do homem. Queremos conhecer e experimentar o medo com uma relativa segurança, por isso procuramos por essas obras. Para Carroll (1990), o interesse pelo horror envolve critérios subjetivos, mas em essência, todos passam pela curiosidade. Para ele, o fato de apresentar um objeto formal que inverte elementos familiares e confortáveis do público atrai os mais curiosos. Segundo o autor, o horror “é uma força de atração (...), pois convida à interrogação sobre suas surpreendentes propriedades. Queremos ver o incomum, ainda que ele seja, ao mesmo tempo, repelente” (CARROLL, 1990, p. 267).

Assim como o medo sentido é real, pode ser que a atração exercida pelo horror no público também o seja. Todavia, acreditamos que talvez alguns espectadores se sintam impelidos a gostar de filmes de horror – assim como de qualquer outro gênero – não por características ou desejos inerentes a eles, mas por uma imposição do meio. Conforme trata Ramos (2005):



A insistência no papel das imposições externas no processo comunicacional é essencial. O espectador constrói o texto, porém sob a pressão de determinações que o tomam sem que frequentemente tenha consciência desse ato. O espectador não é livre nem individual: ele compartilha, com outros, algumas imposições. (RAMOS, 2005, p. 30).

Desse modo, a mistura paradoxal de afetos, percepções, sentimentos e pensamentos provocada pelo cinema de horror é real à medida que é sentida de fato pelo público, inclusive, com reverberações físicas – como calafrios, taquicardia, nervosismo – porém, só nos faz acreditar ainda mais no quão poderosa é a mente humana, que escolhe acreditar no que vê – ou até mesmo no que não vê – fazendo com que o corpo inteiro reaja, nem que seja somente pelo tempo da duração limitada da projeção de um filme.

### 3 O PARADOXO DO HORROR

*“The night is dark and full of terrors.”*

Game of Thrones

Carroll (1990) afirma que parece haver algo paradoxal inerente ao gênero do horror, pois apesar de possuir muitos apreciadores, ele os atrai provocando medo e/ou repulsa, sentimentos esses que no curso normal de nossas vidas nós tentamos evitar ao máximo. Porém, em se tratando de cinema, muitos não só não evitam, como buscam por esses sentimentos, almejando serem aterrorizados. O autor ainda explica que um elemento importante da emoção do horror artístico é a repulsa ou a repugnância. “Além disso, o gênero do horror tem todo o jeito de ser prazeroso para seu público, mas faz isso oferecendo coisas que causam inquietação, aflição e desprazer.” (CARROLL, 1990, p. 231).

Segundo Carroll (1990), o paradoxo do horror equivale a perguntar como as pessoas podem ser atraídas pelo que é repulsivo, pois as imagens das ficções de horror parecem ser necessariamente repulsivas, mas, de toda a forma, nunca faltam consumidores do gênero. A cada lançamento de um filme novo do gênero, as salas de cinema continuam lotadas, e o público cresce ano após ano. Obviamente não vem ao caso considerar esse público como anormal, perverso ou detentor de algum transtorno psíquico, pois é formado por um contingente muito grande de pessoas para serem todas anormais ou doentes.

Para a completa compreensão do gênero, o autor ainda aponta que é essencial que as obras de horror sejam em certo sentido atraentes e repulsivas concomitantemente, apesar de que, na maioria das vezes, o que se fala acerca do horror enfatiza apenas o seu lado repulsivo. Muitos críticos se encarregam de apontar apenas os aspectos repugnantes das obras, o que não ajuda a explicação da razão pela qual as pessoas se interessam pelo gênero. Inclusive, essa postura torna inexplicável a popularidade do horror.

O outro lado da moeda também ocorre, é claro. Estudiosos e críticos defensores do horror muitas vezes se entregam a leituras alegóricas que dão a entender que seus temas são totalmente atraentes, desconsiderando os aspectos repelentes.

Assim, dizem-nos que o mito do Frankenstein é, na realidade, uma parábola existencial acerca do homem jogado-no-mundo, um “sofredor isolado”. Mas onde podemos encontrar nessa formulação alegórica uma explicação do propósito do perturbador efeito das imagens do ossuário? Ou seja, se *Frankenstein* é, em parte, *A náusea*, é também, em parte, nauseante. (CARROLL, 1990, p. 233).

O autor Robin Wood (1979), por exemplo, que é um grande defensor dos filmes de horror, geralmente caracteriza os monstros como heróis por acreditar que eles representam o que a sociedade, em nome da “normalidade” e da “família nuclear”, inconscientemente reprime. Mas ao levantar o que julga ser aspectos elevados e libertadores dos monstros, chega a praticamente anular a natureza essencialmente repulsiva deles. Não que Wood diga que os monstros do cinema não são repulsivos, não é este o caso. Porém em suas explicações do fascínio da saga recorrente do retorno do reprimido, as características mais essenciais, que são as repugnantes, são simplesmente deixadas deliberadamente de lado.

A teoria da repressão ajuda explicar o fenômeno frequentemente notado em que nas obras da nossa cultura o “mal” é sempre mais interessante do que o “bem”. Os públicos vão para filmes de horror para ver, não Frankenstein, mas o monstro, não Dr. Jekyll mas Mr. Hyde, não uma garota boazinha mas uma criança cuspidor sujeira (tanto literal quanto metaforicamente) sobre figuras de autoridade quando possuía “diabolicamente”. A restauração da “normalidade” e a destruição do monstro no final dos filmes de horror têm sempre produzido tanta indignação quanto alívio: mas certamente, filmes que renunciam a tal restauração (“A Profecia” [*The Omen*, Dir. Richard Donner, 1976], “Nasce um monstro” [*It's Alive*, Dir. Larry Cohen, 1974], “Halloween – A Noite do Terror” [*Halloween*, Dir. John Carpenter, 1978]) também não perderam a popularidade do gênero. As razões para esta fascinação são complexas: o monstro é a fonte da energia verdadeira; ele representa a quebra de tabus, a transgressão contra a autoridade patriarcal à qual uma parte de todo mundo

responde; ele também é, pela sua própria natureza, o mais complexo e ambivalente componente da síndrome do “horror”. (WOOD, 1979, p. 31-32, tradução nossa).

As ficções de horror, no entanto, não podem ser interpretadas nem como apenas atraentes e fascinantes, nem tampouco somente como repulsivas. Cada uma dessas vertentes deixa transparecer um pouco da essência da narrativa. “O aparente paradoxo não pode ser simplesmente ignorado, tratando o gênero como se ele não estivesse envolvido numa curiosa mescla de atração e repulsão [sic]” (CARROLL, 1990, p. 234).

O paradoxo do horror não é algo novo, que surgiu com o advento do cinema, os escritores há séculos já se ocupavam de pensar sobre o prazer resultante de emoções conflituosas como o terror. John e Anna Letitia Aikin, em seu ensaio “Sobre o prazer derivado dos objetos de terror”, afirmam que “o aparente deleite com que nos debruçamos em objetos de puro terror, no qual nossos sentimentos morais não estão minimamente implicados e nenhuma paixão parece excitada, a não ser a deprimente paixão do medo, é um paradoxo do coração de difícil solução” (AIKIN, J. e AIKIN, A. L., 1773, p. 120).

David Hume publica mais ou menos na mesma época que os Aikins o “Da tragédia”, no qual busca explicar como os públicos desses dramas “têm prazer na proporção em que se afligem” (HUME, 1965, p. 29). (Ensaio que foi publicado pela primeira vez pelo autor em 1757, no seu “*Four dissertations*”).

Um autor muitas vezes citado quando se tenta explicar o paradoxo do horror é H.P. Lovecraft, que no “*Supernatural horror in literature*” (1973) afirma que o horror sobrenatural evoca o assombro e o que chama de “medo cósmico”. Para ele, a marca identificadora de uma obra de horror é exatamente a capacidade de evocar esse medo cósmico.

O único teste do realmente estranho é simplesmente este – se é ou não provocada no leitor uma profunda sensação de terror e de contato com esferas e poderes desconhecidos; uma atitude sutil de escuta assombrada, como se ouvisse o rufar de asas negras ou o arranhar de vultos exteriores na fronteira extrema do universo conhecido. (LOVECRAFT, 1973, p. 16).

Sendo assim, o medo cósmico, para Lovecraft (1973), é uma excitante mistura de medo, repugnância moral e maravilhamento. Segundo ele, quando é acrescentado a esse sentimento de medo e de mal o fascínio do maravilhamento e da curiosidade, surge um “composto de aguda emoção e de provocação imaginativa, cuja vitalidade deve necessariamente durar tanto quanto a própria raça humana” (LOVECRAFT, 1973, p. 14). Lovecraft acredita que essa vontade de ter a sensação de medo é da mesma idade que o sentimento religioso, sendo algo que beira o instintivo. Ele explana que é como se os seres humanos nascessem com uma espécie de medo do desconhecido, sentimento esse que está bem próximo do assombro. Assim, a atração pelo horror sobrenatural deve-se ao fato de ele causar um assombro que confirma uma convicção humana profunda sobre o mundo: a de que ele possui forças vastas e desconhecidas.

Essa disposição para o assombro é rebaixada pela chamada “sofisticação materialista” (Carroll, 1990), ou seja, a tendência do ser humano contemporâneo em descrever que exista forças ocultas ou mundos invisíveis e intocáveis. Porém, aqueles que forem sensíveis, imaginativos e capazes de se afastar um pouco das atividades cotidianas, podem chegar a uma consciência disso, isto é, à apreensão de “uma suspensão ou derrota maligna e particular dessas leis fixas da natureza que são a nossa salvaguarda contra os assaltos do caos e dos demônios do espaço do desconhecido” (LOVECRAFT, 1973, p. 15). O essencial da teoria de Lovecraft parece ser que a literatura do medo cósmico atrai porque confirma uma intuição instintiva sobre a realidade, intuição que é negada pela cultura da sofisticação materialista. Ela é algo semelhante ao sentimento religioso de assombro, um entendimento do desconhecido carregado de maravilhamento.

De qualquer forma, porém, fica claro que o horror literário sobrenatural – que, por intermédio do morbidamente não-natural (o repulsivo), evoca o medo cósmico – atrai porque esse tipo de assombro responde a algum tipo de intuição humana primordial ou instintiva acerca do mundo ou restaura tal intuição. O fato de Lovecraft estar respondendo à questão de como uma coisa aflitiva como o medo pode ser

positivamente atraente nos termos do medo cósmico pode não ser tão circular como parece. O medo em si mesmo é desagradável e seria naturalmente evitado; mas o medo cósmico não é simplesmente medo, mas assombro, o medo associado a algum tipo de dimensão visionária que se considera ser agudamente sentida e vital. Assim, o medo cósmico ou assombro, se é que existe tal coisa, poderia ser desejável de um modo que o medo *simpliciter* não é. (CARROLL, 1990, p. 236, grifo do autor).

O morbidamente não natural precisa dessa relação do repugnante no horror com a sensação de assombro para desencadeá-lo. O que equivale dizer que esse morbidamente não natural é um meio para o assombro, algo que é procurado não por si mesmo, mas pelo estado que provoca no espectador. Interpretando Lovecraft (1973), ele parece nos dizer que a literatura sobrenatural oferece algo parecido com uma experiência religiosa, bem como uma reação correspondente contra uma espécie de visão do mundo seca e materialista.

O medo cósmico pode ser importante para explicar por que algumas obras de horror exercem atração nos seus espectadores, mas não é fundamental o suficiente para explicar totalmente essa atração. Isso acontece porque nem todas as obras de horror têm a capacidade de provocar o medo cósmico, ele não é disseminado o bastante para explicar o genérico fascínio do horror.

É interessante citar aqui a analogia entre o horror artístico e a experiência religiosa que alguns autores ensejam. Geralmente essas analogias são feitas com base no texto “A ideia do sagrado”, de Rudolf Otto (1928). Para esse autor, a religião possui um elemento não-racional, um objeto inefável que ele denomina *nume*, daí vem a experiência *numinosa*. O objeto dessa experiência (tendo neste ponto um conceito como o de Deus em mente, inclusive) é espantoso, causa medo, uma sensação paralisante de ser sobrepujado, de ser dependente, de ser nada, de ser insignificante. O *nume* resulta numa sensação de assombro. O *nume* representa o mistério; o totalmente outro, para além da esfera do inteligível e familiar, induzindo um estupor, um sentimento vazio de maravilhamento, um pasmo que faz perder a fala, um tipo de absoluta estupefação. (OTTO, 1928). Essa união com o “totalmente outro” não apenas aterroriza o sujeito, mas também o fascina.

Carroll (1990) lembra que podemos compreender essa passagem de Otto (1928) de forma descontextualizada e vaga, ficando assim fácil fazer correlações entre essa ideia da experiência religiosa e os objetos do horror artístico.

Os objetos de horror artístico têm poder, isto é, são temíveis e geram uma sensação paralisante de ser sobrepujado; são tão misteriosos que atordoam, fazem perder a fala e deixam perplexo, pela irrupção da alteridade, se a ficção for engenhosa. E, da mesma forma, isso fascina o público – talvez fascine até mesmo os personagens de ficção, e pode explicar suas frequentes paralisias. Mas essas são apenas correlações extremamente superficiais. O nune de Otto é totalmente outro. Desafia a aplicação de predicados e até mesmo o próprio múltiplo da predicabilidade. (CARROLL, 1990, p. 240).

Entretanto, não é este o caso dos monstros do horror, porque mesmo que não possamos apontá-los correlacionando-os a conceitos vigentes da nossa cultura, podemos situá-los a partir desses conceitos, fazendo combinações do que já existe. Isto quer dizer que os monstros não são totalmente *outros*, apenas derivam seu aspecto repulsivo do fato de serem distorções do que conhecemos. Por não serem totalmente desconhecidos, ele nos causa ainda mais repugnância. Além disso, Carroll (1990) afirma que “nem tampouco nos sentimos insignificantes diante (ou dependentes) dos monstros do horror, como nos sentiríamos diante de uma divindade”. Mas será mesmo que isso procede? Discordo de Carroll neste ponto, pois creio que vários monstros nos fazem sentir como insignificantes, sim, principalmente quando nos colocamos no lugar dos personagens que estão nesta posição de insignificância no filme. O tamanho ou a força sobrenatural de um monstro horrífico são características que podem muito bem nos sobrepujar e nos fazer sentir menores, reduzidos a quase nada. E isso poderia, novamente, aproximar a experiência do horror artístico da experiência religiosa (ou *numinosa*, para usar o termo de Otto). Apesar de que comparar um monstro a um deus, de quaisquer tipos, me parece um tanto quanto exagerado – até porque o próprio Otto afirma que “o pavor de demônios e o medo de fantasmas representam um estágio de desenvolvimento inferior ao da experiência religiosa”, logo, se eles não são equiparáveis, tal analogia não poderia ser válida. E

o paradoxo do horror permanece um paradoxo, visto que podemos problematizá-lo cada vez mais, porém não conseguimos trazer respostas conclusivas para resolver essa questão.

Outro ponto que podemos trazer aqui é o de que procuramos pelo horror artístico para sentirmos um “medo instintivo” e, assim, aliviar a nossa insípida vida moderna materialista. O pressuposto, neste caso, seria o de que estar num estado emocional como o do medo é precioso, se não tivermos que pagar o preço de estarmos em perigo. Pode ser verdade que os estados emocionais são muitas vezes revigorantes, provocando choques de adrenalina, e que buscaríamos o horror artístico por isso mesmo, se não tiver riscos envolvidos. Isso poderia explicar em parte porque as obras de horror são atraentes, mas não é uma explanação específica o suficiente, visto que poderia ser estendida a todos os outros gêneros (melodrama, comédia, aventura, *thriller*, etc), a partir do momento que todos eles nos fazem sentir em estados emocionais fortes, diferentes e separados da nossa realidade.

Uma outra tentativa para explicar o paradoxo do horror seria, trazendo novamente elementos de conotação religiosa, dizer que os seres horríficos nos atraem pelo seu poder sobrenatural, nos provocando assombro – como ocorre com os deuses e os demônios. Podemos afirmar que eles representam certos anseios que existem em nós, e que, por isso, nos identificamos com eles e com o poder que possuem (e que gostaríamos de também ter). Admiramos tanto o poder dos monstros que, em muitos momentos, nos é superada a repugnância que eles provocam. Entretanto, o paradoxo continua sem solução, pois não admiramos o poder de *todos* os monstros, apenas os de algumas ficções. Notadamente admiramos os poderes do diabo, vampiros, bruxas, etc., mas não admiramos a fome insaciável, instintiva e inconsciente dos zumbis, por exemplo.

De acordo com Nazário (1998), dada a enorme popularidade que os filmes de horror atingem, conclui-se pelo prazer que essas produções trazem aos espectadores. Ele indaga ao leitor de onde vem o prazer coletivo de ter medo, para logo depois responder que “ninguém gosta de sentir medo na realidade. Mas na ficção o medo converte-se numa forma de entretenimento. Trata-se, desde logo, de temer em segurança” (NAZÁRIO, 1998, p. 294). Por mais atemorizantes que sejam os monstros do cinema, permanecemos numa situação bastante cômoda, e não esperamos de forma alguma passar na vida pelas experiências às quais nossos heróis são submetidos. “Através do mecanismo de identificação, podemos tomar o lugar da



vítima ou do monstro e ter aventuras imaginárias que satisfazem impulsos antissociais sem a necessidade de realizá-los.” (NAZÁRIO, 1998, p. 294).

Sendo assim, a explicação da atração do horror seria apenas dizer que nos iludimos (porque nos dispomos a isso) ou fingimos simplesmente acreditar no que os nossos olhos estão vendo? Abordaremos estas questões a seguir.

### 3.1 A ficção como ilusão ou fingindo acreditar

É possível fingir que se acredita na história que nos dispomos a assistir? É possível se horrorizar durante essa ilusão a que nos submetemos? Como podemos nos assustar por algo que sabemos não existir? Como podemos ser tocados por ficções e ter sensações psicológicas e, até mesmo, físicas por causa delas? Esta última questão pode ser interpretada como a pergunta necessária para compreender o que Kendall Walton (1978) denominou o “paradoxo da ficção”.

Há uma barreira definitiva contra interações *físicas* entre mundos ficcionais e o mundo real. Mas, (...), esta barreira parece ser psicologicamente transparente. Parece que as pessoas podem ter, e frequentemente o fazem, atitudes psicológicas com relação às entidades meramente ficcionais, apesar da impossibilidade de intervenção física. (WALTON, 1978, p. 05-06, grifo do autor, tradução nossa).

A visão básica de Walton pode ser expressa da seguinte maneira: as crianças, por exemplo, sentem emoções como parte de seus jogos de faz-de-conta. No entanto, elas não estão realmente sentindo emoções; elas estão somente em algum estado que torna verdade o fato de que, no jogo, elas estão sentindo emoções. Walton (1978) argumenta que nossa reação à ficção pode ser explicada por construí-la como um jogo sofisticado de faz de conta. De acordo com o autor, um desses jogos que nós jogamos com a ficção é imaginar que o filme ou livro é

um relatório verdadeiro das atividades de uma pessoa (ou uma coisa, ou o que quer que seja). Ler ou assistir a esse relatório suscita estados que têm as aparências fenomenológicas e fisiológicas das emoções, mas que não são emoções reais porque não incluem a crença necessária.

Walton (1978) ainda afirma ser cético quanto à veracidade das emoções sentidas através da arte quando fala que nós realmente somos tocados pelas histórias, com frequência ficamos inclusive emocionalmente envolvidos, porém interpretar este envolvimento como consistindo em ter atitudes psicológicas em relação a entidades ficcionais seria tolerar o mistério e a confusão do nosso próprio discernimento. Este ponto é de fundamental importância, pois está relacionado ao porquê e a como a ficção nos é importante, e ao porquê de não dispensarmos filmes, peças de teatro e romances literários de nossas vidas os julgando como mera ficção e, assim, serem objetos indignos de receber a nossa valiosa atenção.

A interação física é possível ocorrer apenas com o que realmente existe. Por isso as pessoas, em geral, não podem interagir fisicamente com as ficções – a não ser que estivéssemos nos referindo aqui aos *games* de realidade virtual, mas não é o caso neste ponto. A não existência do monstro do filme de horror não impede que o espectador o tema. Podemos temer um fantasma ou um assaltante mesmo que não haja nenhum deles, podemos temer um terremoto que nunca irá ocorrer.

A questão primordial para levarmos em consideração aqui, é que a pessoa que teme um assaltante que não existe, acredita que ele exista e possa estar escondido em algum cômodo de sua casa, ou, ao menos, que *possa existir* algum lá. Ela acredita que está em perigo, que existe a possibilidade de ser atacada pelo assaltante a qualquer momento. Do mesmo modo, o espectador poderia acreditar que existe o monstro do filme e sentir-se ameaçado por isso. Ele pode considerar o filme como um documentário, ou uma encenação de algo real. Se assim ele o fizer, naturalmente terá medo – quem não teria?

Contudo, Walton (1978) levanta a questão que o espectador não se engana dessa maneira, pois sabe perfeitamente que o monstro não é real, e que, por conseguinte, não se encontra em perigo. Poderíamos dizer que ele está com medo mesmo assim? Ele diz que tem medo, sim, e está em um estado que é inegavelmente similar, em muitos aspectos, ao de uma pessoa que tem medo realmente: seus músculos estão tensos, ele agarra os braços da sua

poltrona (ou do seu/sua acompanhante ao lado), seu pulso acelera e a adrenalina flui. Walton (1978) afirma que este estado meio psicológico, meio fisiológico, é o que ele denomina de *quasi-fear*, em uma tradução literal seria o “quase-medo”. Se esse sentimento de “quase-medo” é o medo real ou apenas um componente do medo real, é uma questão a ser pensada e discutida. O estado do espectador amedrontado pelo monstro é crucialmente diferente do de uma pessoa com um medo real do que quer que seja. O fato dele estar ciente de que o monstro é ficcional é uma boa razão para negar que o que ele sente é medo. De acordo com o senso comum, o medo deve vir acompanhado por uma crença de que se está em perigo. Mas o espectador não acredita que esteja em perigo, logo, ele não tem medo, segundo Walton (1978).

O espectador poderia declarar enfaticamente que estava totalmente aterrorizado para tentar nos convencer do que sentira, o que aumenta a intensidade da experiência do que se dissesse que estava apenas com medo. E, não podemos negar que tivera uma experiência intensa. O ponto é se a experiência dele, apesar de intensa, era mesmo medo do monstro ou outra coisa. O fato do espectador e dos seus pares denominarem tal sensação de “medo” não é conclusivo, mesmo se concebermos que ao fazê-lo expressam uma verdade. Pois, ainda precisamos saber se a afirmação de que ele estava com medo deve ser tomada literalmente ou não.

Alguns defensores da alegação de que o espectador sente medo de verdade diriam que ele acredita que o monstro é real e de que, portanto, representa uma ameaça real. Porém, uma prova contundente de que isso não pode ser verdadeiro, é que ninguém sai da sala do cinema correndo, chama a polícia e liga para a família alertando para “correrem para as montanhas” o mais rápido possível.

Entretanto, Walton (1978) afirma que *também* pode ser verdade que o espectador acredite, de alguma forma ou “em algum nível”, que o monstro é real e realmente o ameace. Muitos estudiosos deram conta desse tópico afirmando que, nesse caso, o espectador estaria “suspendendo a sua descrença” na inveracidade dos fatos apresentados no filme ou, ainda, de que “parte” do espectador acredita em algo enquanto outra parte dele desacredita, ou que ele se encontra (quase?) acreditando em algo que, no entanto, sabe ser falso.

Uma possibilidade para resolver este impasse é dizer que o espectador metade acredita que há um perigo real, e assim ele está literalmente “meio” com medo. Metade acreditar

em algo é não estar totalmente seguro que aquilo é real, mas também não estar totalmente seguro de que aquilo *não* é real. Mas o espectador não tem dúvidas sobre se ele está na presença de um monstro. Mesmo que ele meio acreditasse, e estivesse meio com medo, nós esperaríamos que ele tivesse alguma tendência a agir de acordo com esse medo, pois mesmo uma crença hesitante, uma mera suspeita, de que o monstro é real iria induzir qualquer pessoa normal a considerar seriamente ligar para a polícia e avisar da suspeita do perigo à sua família. Mas o espectador em questão não move um dedo, não corre, não liga para ninguém, não tenta se salvar, ele não faz nada, apenas continua assistindo ao filme. Ele não está em dúvidas sobre se o monstro é real, ele tem a mais completa *certeza* de que o monstro *não* é real, sendo apenas ficção.

Além disso, os sintomas de medo que o espectador apresenta não são sintomas de uma mera suspeita de que o monstro seja real acompanhada por uma nauseante sensação de meio medo. Ele sente sintomas da certeza de um grave perigo imediato e de puro terror. O coração do espectador pulsa violentamente, ele fica ofegante, bate o pé no chão nervosamente, agarra a cadeira até que seus nós dos dedos estejam brancos de tanta força imposta, faz careta, emite sons de desespero. Este não é o comportamento de um homem que percebe basicamente que está seguro, mas sofre lampejos de dúvida. Se isso indica medo, diz respeito a um terror agudo e esmagador. Assim, comprometer-se nesta questão, dizendo que o espectador meio que acredita que está em perigo e por isso está meio amedrontado, não é uma alternativa razoável.

Outra opção seria afirmar que o espectador acredita que está em perigo, mas que isto não é uma crença pela metade ou hesitante ou fraca, mas uma crença de um tipo especial, uma crença “visceral”, oposta à do tipo “intelectual”. Isso ocorreria porque o espectador não toma nenhuma atitude racional, pois se acaso estivesse mesmo acreditando, ainda que por um breve instante e em somente algumas partes do filme, tomaria alguma atitude para prevenir que se machuque e que sua família e amigos fossem feridos. Mas não. O que ele faz? Apenas permanece em sua poltrona. Os únicos sinais de que ele realmente esteja vivenciando algum tipo de perigo são suas reações mais ou menos automáticas e não deliberadas, como suas mãos suadas, sua pulsação acelerada, o nó em seu estômago e os seus gritos espontâneos.

Atos deliberados são realizados por muitas razões, além de ocorrerem porque o seu agente quer e com o fim de conseguir alguma coisa. Existe uma presunção de que tais atos são feitos de acordo com as crenças e desejos de cada um, por mais ilógicos que possam parecer para tantos. Então, nós postulamos tais crenças e desejos para fazê-los ter sentido. As pessoas

têm razões para fazer ou não fazer determinadas coisas. Mas como julgar como com ou sem sentido ações não deliberadas do espectador? Aquilo sobre o qual ele não tem poder de estar ocorrendo, como suas reações automáticas a um filme: o aumento da sua frequência cardíaca, o fato de estar suando de nervosismo, o nó de seu estômago. Logo, não temos motivos para atribuir crenças ou desejos ao espectador que possam servir para explicar estas suas reações ao monstro, já que ocorreram contra a sua vontade.

Podemos replicar que em momentos cruciais do filme e de extremo horror, o espectador perde a noção da realidade, ainda que momentaneamente, e por um brevíssimo momento de apenas alguns segundos. Mas estes instantes são muito curtos para que o espectador pudesse tomar alguma atitude racional – como correr da sala de projeção – caso acreditasse por frações de segundos na existência do monstro. Então, não seria surpreendente que sua crença e seu medo não fossem acompanhados pelas tendências “normais” de agir. Porém, esta explicação não é nada convincente. Em primeiro lugar, o “quase-medo” do espectador não dura apenas alguns segundos, ele pode ter a sua frequência cardíaca acelerada durante o filme quase todo e, mesmo assim, não fazer a menor menção de sair correndo do cinema ou de pegar o celular para ligar para a polícia ou as Forças Armadas pedindo socorro.

Estas reações duradouras do espectador e a sua propensão de descrevê-las depois como meramente “medo”, precisam ser compreendidas, mesmo que consideremos que houve instantes de medo real em meio às reações. Além disso, por mais tentadora que seja a ideia do medo momentâneo, esse ponto de vista com relação a outros estados psicológicos causados pela ficção é muito menos atraente, como o sentimento de admiração pela força de algum super-herói ou de pena pelo mocinho que sofre até a sua redenção ou vingança no final. É improvável que tenhamos em mente momentos tão especiais assim durante esses nossos sentimentos de “piedade” e “admiração” artísticas, mesmo que por algum momento tenhamos nos esquecido de que aquilo tudo apresentado era apenas ficção.

Walton (1978) afirma que o “sentido de realidade” do espectador pode muito bem ter sido forte e saudável ao longo da sua experiência fílmica, e não fora interrompida por algo comparável aos momentos do clímax experimentados durante as películas de horror. Além disso, pode ser apropriado dizer que alguém se “compadece” com o mocinho sofrido e “admira” o super-herói valente mesmo quando não está assistindo ao filme. A teoria do medo

momentâneo, mesmo se fosse plausível, não lançaria muita luz sobre casos em que aparentemente temos outras atitudes psicológicas em relação às ficções.

Embora o espectador não esteja de fato com medo do monstro ficcional retratado, o filme pode, no entanto, provocar o sentimento real de medo nele. Pode fazê-lo ficar com medo de algo diferente do monstro em si. Explico: se o espectador for criança, época de nossas vidas em que quase tudo está envolto em magia, o filme pode fazê-lo questionar se não existem monstros reais, como o que aparece no filme, em alguma terra exótica e distante, mesmo que ele esteja completamente ciente de que o filme é apenas um filme e que o monstro na tela são apenas projeções de luz. O espectador poderia temer esses supostos perigos reais fora da sala do cinema, ele poderia ter pesadelos com eles por dias depois. Por exemplo: o filme “Tubarão” (*Jaws*, Dir. Steven Spielberg, 1975) fez muitas pessoas temerem tubarões, porque pensavam que um tubarão como o do filme poderia mesmo existir. Já se o espectador é um idoso com problemas cardíacos, ele pode ter medo do filme em si, por saber que emoções fortes podem fazer-lhe mal e até mesmo desencadear um infarto. Ao representar o monstro como ameaçador ou especialmente agressivo, podemos sentir medo. Mas é o medo da representação do monstro, não do monstro em si que está sendo representado. Mas, então, por que é tão natural descrever o sentimento do espectador como *estando com medo do monstro*, quando na realidade ele não está? E, logo, como sua experiência poderia ser caracterizada?

O espectador estaria *fazendo de conta* que está com medo, como numa brincadeira em que uma criança faz de conta que seu pai é um monstro prestes a atacá-la e por isso ela corre e grita, para logo em seguida voltar pedindo por mais “ataques do monstro”. Desse modo, o espectador cria o seu próprio jogo de faz de conta e as suas regras – que não precisam ser compartilhadas publicamente; uma pessoa pode criar as regras do que é necessário para sentir-se amedrontada por um filme e não diz a ninguém quais são elas, e ainda procura, conscientemente ou não, por filmes que satisfaçam essas regras pessoais.

Obras de arte representativas geram verdades de faz de conta. É uma fantasia de faz de conta que exista um assassino deformado, com garras afiadas em uma das mãos, e que pode nos matar invadindo os nossos sonhos enquanto dormimos. É uma fantasia de faz de conta que os mortos podem voltar à vida, com seus corpos em decomposição, se tornando agressivos e desejosos de comer carne humana. Estas verdades de faz de conta são geradas porque os princípios relevantes da fantasia estão em vigor. Mas tais princípios nunca foram, de fato,

formulados, nosso reconhecimento deles está implícito. Alguns provavelmente parecem tão naturais que assumimos que estão em vigor automaticamente. Outros escolhemos através da experiência irrefletida com as artes.

Walton (1978) propõe que ocorre o mesmo movimento com espectador. Quando o monstro está prestes a atacar mais uma de suas vítimas, em uma cena de alto suspense, o espectador está fazendo de conta que a ameaça à vítima o toca. E como um resultado dessa fantasia, ele se segura em sua poltrona, fazendo de conta que está com medo. É um jogo de faz de conta que o espectador joga consigo mesmo no qual ele utiliza as imagens na tela como apoio. É como ele também fosse um ator que está interpretando ele mesmo; e o seu papel é fingir que está assustado.

O espectador, nesse sentido, difere em alguns aspectos importantes do ator comum que interpreta a si mesmo em um palco. Uma das diferenças se relaciona com o que faz o espectador fazer de conta que está amedrontado. Os fatos sobre cada espectador geram verdades de faz de conta sob medida para cada um. As verdades fantasiosas do espectador têm a ver, pelo menos em parte, com o que ele pensa e sente, não apenas pela forma como ele age. E, por outro lado, é o seu próprio estado de “quase-medo”, com o seu coração acelerado e seus músculos tensos, que faz com que o espectador acredite que está com medo. Não poderíamos descrever o seu estado como “medo”, caso ele não estivesse com tais sintomas.

Não concordo com essa proposta de Walton (1978), pois para mim não há como o espectador fingir para si mesmo que está com medo. Ele pode até fingir para os outros, assim como pode também fingir para eles que não está com medo, se fazendo de valente – muito comum entre os adolescentes essa atitude – mas jamais para si mesmo. Podemos até denominar esse sentimento que invade o espectador de outra coisa diferente da palavra “medo”, como o “quase-medo” de Kendall Walton (1978), mas ainda assim não seria algo que pudesse ser fingido; as reações de pulso acelerado, suor frio e tensão não são fingidas, são reais, ocorrem de verdade. Assim, não creio que seja apropriado dizermos que o espectador está *fazendo de conta* estar amedrontado.

Ao meu ver, é mais razoável dizer que o espectador está se iludindo voluntariamente, usando o filme para isso. E essa *ilusão* dura prioritariamente o tempo da

projeção, embora muitas vezes resulte em imagens remanescentes que podem ainda perpetuar no seu imaginário por algum tempo depois.

Falando em ilusão, de acordo com Carroll (1990), quando nos horrorizamos com a manifestação horrífica de algum personagem vilanesco de uma ficção, nós acreditamos estar na presença de um monstro por estarmos iludidos pelas técnicas e efeitos especiais do filme.

Técnicas teatrais ou cinematográficas de verossimilhança nos impressionam tanto que somos iludidos a ponto de acreditar que um monstro realmente assoma a nossa frente. Assim, dessa perspectiva, não é verdade que os espectadores normais, informados, não acreditem que a entidade ficcional em questão não existe. Por meio das ilusões do palco e da tela, somos iludidos para que acreditemos que Hyde está a nossa frente. Essa manobra remove nossa contradição, mas ao custo de nos tornar, mesmo que apenas durante a ficção, supersticiosos: ou seja, pessoas que creem em vampiros, invasores alienígenas ou em qualquer criatura sobrenatural que seja inventada ilusionisticamente. (CARROLL, 1990, p. 97).

O cinema teria, então, a capacidade de transformar um cético num supersticioso rapidamente, embora de forma efêmera, por isso se dar durante o tempo da projeção ou leitura da ficção. Contudo, esse tipo de teoria da ilusão possui muitos problemas quando contrapostos às ficções de horror. Primeiro, se realmente se acreditasse que a sala do cinema está cercada por “mutantes mortíferos, demônios, canibais intergalácticos ou zumbis tóxicos”, dificilmente alguém permaneceria sentado por muito tempo. Provavelmente, tentaríamos fugir, nos esconder, nos proteger, avisar a familiares e amigos, postar no *facebook*, *twitter* e outras redes sociais sobre tais criaturas, avisar à polícia, à NASA, às Nações Unidas, ao Papa, ao Departamento de Saúde Pública, ou qualquer outra atitude igualmente desesperada. Mas como nada disso acontece, as pessoas simplesmente não se comportam como se acreditassem que houvesse monstros ao alcance das mãos quando consomem ficções de horror. “Postular esse tipo de crença pode livrá-los das acusações de incoerência, mas à custa de tornar seu comportamento inexplicavelmente complacente, se não positivamente autodestrutivo e estúpido” (CARROLL, 1990, p. 98).



Além disso, essa teoria da ilusão só poderia ser aplicada às obras de arte representativas visuais, como filmes e peças de teatro, por exemplo, pois seria bem mais complicado aplicá-la às ficções literárias. Quando a noção de ilusão é aplicada ao cinema e ao teatro garante uma fonte de medo mais confiável, por propor que o monstro esteja a uma distância que possa efetivamente nos alcançar. O livro não traz essa “aparência de realidade”.

Podemos também refutar a teoria da ilusão apontando o fato de que as ilusões postuladas destruiriam a própria possibilidade de desfrutar as ficções, mais ainda se forem ficções de horror. O que significa dizer que se ao lermos ou assistirmos a uma história de horror chegássemos a nos convencer, ainda que por um breve instante e por ilusão, de que há um monstro sanguinário próximo a nós, seria deveras difícil saborear a história. Pelo menos a maior parte do público, provavelmente iria querer tomar atitudes práticas de segurança. Uma condição real para a existência de uma ficção através da qual visamos obter diversão e prazer é a de sabermos que as pessoas e os acontecimentos não são reais. Obviamente, no caso do horror, não poderíamos estar seguros em nosso desfrute do espetáculo se acreditássemos em sua realidade.

Carroll (1990) ainda levanta a possibilidade de tentar defender a teoria da ilusão substituindo o termo “ilusão” por “esquecimento”. Assim, ao invés de sermos iludidos pelas ficções, as técnicas utilizadas pelos autores nos fariam esquecer momentaneamente que temos o conhecimento da não existência das criaturas monstruosas.

No entanto, a expressão da teoria em termos de esquecimento em vez de ilusão enfrenta os mesmos problemas. Uma pessoa esquecida da inexistência de vampiros ainda deveria comportar-se com mais prudência do que os públicos normais do horror, e, ao mesmo tempo, enquanto nos esquecemos de que Drácula não está realmente no teatro, continua sendo verdade que não podemos realmente apreciar seus estratagemas mortíferos. (CARROLL, 1990, p. 99).

Nesse ponto, alguém pode tentar alegar que, em virtude de alguma operação psicológica, o nosso conhecimento de que Drácula não existe é posto de lado, nos permitindo

responder a suas ações com convicção emocional, ou seja, como se acreditássemos que Drácula está vivo. Um termo familiar da arte nesse contexto é “a voluntária suspensão da descrença”, termo sobre o qual discutirei em maiores detalhes no subtópico a seguir.

O próprio termo “voluntária” denota uma ação realizada por força de nossa vontade, por querer, isto é, suspenderíamos a nossa descrença de modo bastante ativo. Portanto, o estado em que o leitor entraria, segundo essa caracterização, é bastante diferente dos estados de ilusão, engano ou mero esquecimento, pois estados como o de ilusão ou esquecimento sugerem passividade e falta de autoconsciência da parte do público. (Carroll, 1990).

A crença não é algo que adicionamos, por um ato de vontade, a proposições que entendemos. Pelo contrário, a crença é algo que acontece conosco. Uma vez que a noção da suspensão voluntária da descrença implica que podemos controlar diretamente aquilo em que acreditamos, essa mesma noção parece inacreditável. (CARROLL, 1990, p. 101).

Outra estratégia a ser levantada é a do fingimento, que concede que o espectador sabe e acredita estar consumindo ficções, mas continua negando que a resposta emocional dele seja autêntica. Surge, então, uma contradição novamente aqui, porque se presume que as respostas emocionais reais exijam crenças na existência dos objetos dessa resposta.

Desse modo, a única forma de resolver a inconsistência é negar a premissa de que respondamos autenticamente com emoção quando parecemos nos emocionar com as ficções, pois, se nossa resposta emocional não for autêntica, não haverá motivo para afirmar que ela seja sustentada por nossa crença na existência das pessoas e dos acontecimentos ficcionais a que respondemos. Dito de outra forma, se nossa resposta emocional for ela própria, por assim dizer, ficcional, não acreditamos que o monstro exista e, conseqüentemente, não há contradição com o requisito necessário do consumo de ficção, a saber, que o público acredite que está sendo entretido pelo que, no sentido pertinente, não existe, não o é de verdade. (Carroll, 1990).

Walton (1978) faz questão de rebater a tese de que para proporcionar atitudes e capturar intuições que existem por trás das ideias tradicionais de ações normais ou desejadas, as ficções envolvem a “suspensão da descrença” ou, ainda, o recurso da “redução da distância”. Tais expressões, para o autor, seriam infelizes, pois sugerem que as pessoas não desacreditem completamente no que eles leram nos romances ou assistiram na tela do cinema. Para ele, a nossa descrença é “suspensa” apenas no sentido de que ela é, de alguma forma, colocada de lado ou ignorada, mas não é anulada. Nós não acreditamos que houve um Huck Finn, mas o que nos interessa é o fato de fazer de conta que existiu um, e de fazer de conta que ele desceu o rio Mississippi e viveu várias aventuras. Ademais, isto raramente conta para o sentido da “redução da distância” entre a ficção e nós, pois nos faz olhar para os mundos fictícios de cima para baixo, partindo da nossa realidade e não nos misturando com a ficção, por mais fascinados que possamos ser, por alguma razão misteriosa, pelo que vemos. (Walton, 1978).

Para o autor em questão, nós não realizamos a “redução da distância” alçando as ficções ao nosso nível, mas nos rebaixando ao delas. Mais precisamente, nos *estendemos* até elas, visto que não paramos de existir quando nos colocamos no mesmo nível ficcional que as narrativas. Ficamos, desse modo, perpassando os dois mundos: a nossa realidade e o mundo fictício. *Fazemos de conta* que acreditamos, que sabemos, que Huck Finn navegou pelo Mississippi. E *fazemos de conta* que temos inúmeros sentimentos com relação a ele e à sua história.

Ao invés de nos enganar de alguma forma pensando que ficções são reais, nós é que nos tornamos ficcionais. Então, acabamos ‘no mesmo nível’ que as ficções. (...). Isto nos permite compreender a nossa noção de proximidade com as ficções, sem atribuir a nós mesmos crenças evidentemente falsas. (WALTON, 1978, p. 23-24, tradução nossa).

Muito já foi estudado sobre a importância dos sonhos, das fantasias e das brincadeiras de faz de conta das crianças. Sugeriram de variadas maneiras que tais atividades servem para esclarecer os sentimentos de alguém, ajudar na resolução de conflitos, fornecer

uma saída para a expressão de sentimentos reprimidos ou socialmente inaceitáveis, preparar alguém emocionalmente para possíveis crises futuras ao exibir soluções no enfrentamento de crises imaginárias. “É natural presumir que a nossa experiência com obras de arte representacionais é valiosa por razões semelhantes. Mas esta presunção não é muito plausível, a não ser que algo como a teoria que eu apresentei esteja correta” (WALTON, 1978, p. 24, tradução nossa).

Walton (1978) ainda sugere que muito do valor de sonhar, fantasiar e fazer de conta depende crucialmente de pensar a si mesmo como pertencendo a um mundo fictício. É principalmente por encarar certas situações ficcionalmente, se engajando em determinadas atividades, tendo e expressando sentimentos específicos, que um sonhador ou jogador de um jogo de faz de conta, segundo ele, chega a um acordo com seus sentimentos reais. Ao fazer isso, ele os descobre, aprende a aceitá-los e a se livrar deles – ou seja lá o que exatamente ele faz com os sentimentos. Dito isto, vislumbro aqui grande semelhança do pensamento de Walton (1978) com a Teoria Psicanalítica Catártica que discutirei mais adiante, no quarto capítulo. O autor conclui que, caso ele esteja certo sobre isso, é de se esperar que as pessoas tirem benefícios semelhantes de romances, peças, filmes, novelas e séries apenas se elas puderem existir e participar ficcionalmente, como observadores, dos eventos retratados nas narrativas.

A teoria da ilusão, na qual fingimos acreditar nas obras de ficção, parece ter na teoria da “suspensão da descrença” a sua ampliação. A diferença básica e primordial é que os estados de ilusão, engano ou mero esquecimento sugerem passividade e falta de autoconsciência da parte do público (Carroll, 1990), enquanto que a “suspensão da descrença” demandaria uma ação ativa, deliberada, para que ocorra o desfrute da arte. Sobre esse ponto farei uma abordagem mais profunda no próximo capítulo.

### **3.2 A suspensão da descrença**

A expressão “suspensão de descrença” foi cunhada pela primeira vez pelo poeta inglês Samuel T. Coleridge no século XIX e, desde então, tem sido usada das mais diversas formas, inclusive quando se trata de discutir como o público consegue se envolver de forma tão

forte com a trama dos filmes. A primeira ocorrência da frase aparece no que seria o prefácio à segunda edição do “Baladas Líricas” (1802), de Wordsworth – no qual Coleridge participa com quatro poemas, dentre eles o famoso “O Velho Marinheiro”, devido ao qual ele se viu obrigado a explicar a necessidade da suspensão da descrença do leitor, pois no poema em questão a temática fantástica era abordada, com demônios e maldições, isso num momento em que o fantástico não estava mais em voga na Inglaterra e, por isso, ele e seu colega Wordsworth foram duramente atacados pelos intelectuais da época –, porém o texto ficou tão grande que Coleridge decidiu publicá-lo à parte, na obra que foi intitulada “*Biographia Literaria*”. Como o próprio título sugere, o livro resultou numa biografia muito pessoal do autor, quase que uma autobiografia, mais meditativa do que propriamente narrativa, explicando as suas razões para a escolha de certos temas para seus trabalhos, assim como suas visões filosóficas e estéticas sobre a poesia e o poético. Assim escreve Coleridge:

Com essa ideia originou-se o plano para as “Baladas Líricas”; em que, concordamos, os meus esforços seriam dirigidos a pessoas e personagens sobrenaturais, ou pelo menos românticos; porém, como se para transferir de nossa natureza interior um envolvimento humano e verossimilhança o suficiente para conseguir que, para o momento, os leitores cedessem a essas sombras da imaginação uma *suspensão voluntária de descrença*, que é aquilo em que consiste a fé poética. O Sr. Wordsworth, por outro lado, proporia ser ele mesmo o seu objeto, de modo a conceder o encanto da novidade a coisas do cotidiano e excitar um sentimento análogo ao sobrenatural; despertaria, a partir da letargia do costume, a atenção da mente e a direcionaria para a amabilidade e as maravilhas do mundo diante de nós; um tesouro inexaurível, mas para o qual, em consequência do véu da familiaridade e solicitude egoísta, temos olhos e no entanto não vemos, ouvidos que não escutam e corações que não sentem, nem compreendem. (COLERIDGE, 2004, p. 138, grifo nosso, tradução nossa).

Desde então, como lembra Suely Fragoso (2014), essa ideia foi repetida à exaustão, geralmente sem explicações sobre seu significado e sem a inclusão da palavra “voluntária”, que era importante para seu significado original. Na interpretação mais frequente, a suspensão de descrença é entendida como o abandono da capacidade crítica diante do apelo imersivo de um universo ficcional (LAUREL, 2014; MURRAY, 1997). Como diz Janet Murray,

Quando entramos em um mundo fictício, não apenas "suspendemos" uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Nós não suspendemos a descrença tanto quanto ativamente criamos crença. Devido ao nosso desejo de experimentar a imersão, focamos nossa atenção no mundo envolvente e usamos nossa inteligência para reforçar, em vez de questionar a realidade da experiência (MURRAY, 1997, p. 110, tradução nossa).

Ou, ainda, como afirma Brenda Laurel (2014), a “suspensão da descrença” é muito parecida com o envolvimento do espectador – ou leitor – e contém componentes cognitivos e emocionais, além de ser fundamental para a interação dramática. Isso implica num estado de paralisação momentânea da atenção, bem como num grau de envolvimento emocional que é moldado à medida que o enredo se desdobra.

O engajamento (...) é semelhante em muitos aspectos à noção teatral da "suspensão voluntária da descrença", um conceito introduzido pelo crítico e poeta do início do século XIX, Samuel Taylor Coleridge. É o estado de espírito que se deve alcançar para desfrutar de uma representação de uma ação. Coleridge acreditava que qualquer idiota poderia ver que uma peça no palco não era a vida real (Platão teria discordado dele, no qual o medo é induzido por qualquer novo meio representacional, mas essa é outra história). Noto que, para desfrutar de uma peça de teatro, é preciso suspender temporariamente (ou atenuar) o conhecimento de que aquilo é "intencional". O indivíduo faz isso "de boa vontade" para experimentar outras respostas emocionais como resultado de assistir à ação. (LAUREL, 2013, p. 139, tradução nossa).

Contudo, esse entendimento perde de vista o significado original da expressão para Coleridge ao deixar de levar em conta, por exemplo, a diferenciação entre descrença e ausência de crença, em que a primeira é associada à ação voluntária, intelectual, racional, enquanto a ausência de crença é caracterizada pela estagnação e ausência de poder. Assim, para

Coleridge, a suspensão voluntária de descrença não corresponderia a se deixar levar pela ilusão e seria mais um acordo de cooperação que uma concessão (TOMKO, 2007).

Tomko (2015) afirma, em trabalho posterior, que a frase “voluntária suspensão da descrença” teve a capacidade de passar pela rara transição do alto discurso intelectual para a cultura pop, aparecendo em todos os lugares desde os comerciais de televisão até os corredores do Congresso americano. Ademais, o crítico romântico Thomas McFarland (1987) rotula a frase de Coleridge não apenas “muito famosa”, mas também “supremamente famosa” e alega que “indubitavelmente é a formulação crítica mais famosa em toda a literatura inglesa” (McFARLAND, 1990, p. 337).

O próprio McFarland traz à tona, em seu “*Shapes of Culture*” (1987), uma discussão que eu mesma cheguei a pensar quando ouvi o termo “suspensão da descrença” pela primeira vez há alguns anos: afinal, por que Coleridge utilizou a expressão na sua forma negativa (descrença), quando poderia ter usado a positiva (crença)? No caso, ao invés de “voluntária suspensão da descrença”, seria “voluntária crença momentânea”, isto é, acreditar na narrativa assistida ou lida pelo tempo da duração da obra, mesmo sabendo que não seria nada fácil (beirando o impossível) que as situações fantásticas e terríveis ocorressem na vida real. Assim, o espectador ou leitor se permitiria acreditar. Contudo, ele construiu uma afirmação incomum, por não ser o termo que coloquialmente usaríamos para descrever a mesma circunstância que ele. Como diz McFarland:

Enfatizei com respeito ao meu texto escolhido [o 14º capítulo do “*Biographia Literaria*”, de Coleridge], “a suspensão voluntária da descrença”, que é muito famoso, supremamente famoso, se quisermos, e em certo sentido o que estou dizendo constitui uma tentativa de explicar porque isso é assim. Mas, puramente dentro das expectativas da linguagem comum, a fama da passagem nos esconde um fato que a atenção analítica torna imediatamente óbvia: isto é, que é uma declaração incomum, até mesmo peculiar. Não é o que se poderia esperar do uso comum da linguagem ou das exigências normais da situação aparente. É o negativo de um positivo que foi suprimido. Em vez de “suspensão da descrença no momento”, o uso comum sugeriria uma frase como “crença temporária”. Com esta substituição, a afirmação não seria “aquela disposição da suspensão da descrença, que constitui a fé poética”, mas sim “aquela crença temporária, que constitui a fé poética”. Certamente, a única diferença na superfície é que normalmente não se tomaria o longo caminho com “suspensão da descrença por um momento”, mas naturalmente se referiria à “crença temporária”. Nesse nível, as duas declarações significam exatamente a mesma coisa, exceto que o

primeiro não seria normalmente dito. (McFARLAND, 1987, p. 118-119, tradução nossa).

Um ponto em comum nas referências à suspensão da descrença é a ideia de imersão em um ambiente ficcional de pleno envolvimento com o “universo espaço temporal” (GENETTE, 1969, p. 211) – sobre o qual falei no primeiro capítulo – referido pela narrativa, ou seja, o mundo diegético. Wertheim (1999) relaciona a ideia de mundos virtuais literários à experiência de presença em um ambiente diferente daquele onde se encontra fisicamente o leitor, ideia que é advinda do conceito de “mundo diegético”. A possibilidade de pensar os mundos virtuais em termos dos universos diegéticos desloca a questão para um novo foco, o da criação de um ambiente autônomo, independente das linguagens ou tecnologias específicas mobilizadas para isso.

Atualmente, essa ideia é com maior frequência associada aos meios audiovisuais, porém não são incomuns as referências contemporâneas a estados de imersão deflagrados pela literatura. Um bom exemplo é a descrição, por Wertheim (1999), da experiência do leitor da Divina Comédia.

Um dos grandes apelos do épico de Dante é que seu mundo é tão arrebatadoramente real. Atravessando as valas fétidas do Malebolge ou escalando os terraços íngremes do Purgatório, você se sente como se estivesse realmente ali. Você quase pode sentir o fedor da sujeira do Inferno, ouvir o coral dos anjos no paraíso. Esta pode ser uma jornada da alma, mas poucas obras literárias evocam os sentidos físicos de forma tão poderosa. Ouve-se, vê-se, sente-se o cheiro do mundo que Dante retrata (WERTHEIM, 1999, p. 51).

Essa citação é interessante também para lembrar que, a princípio, a ideia de convidar o leitor para ingressar em um mundo imaginado parece afeita à dissociação cartesiana entre corpo e pensamento, que atravessa os estudos das narrativas e das mídias, inclusive das



mídias digitais (FRAGOSO, 2010). Entretanto, tal interpretação não é correta nem no que concerne à leitura, que não é uma experiência descorporificada, mas uma atividade multissensorial (MANGEN, 2008), nem em relação à obra de Coleridge, que já questionava o dualismo cartesiano (COLERIDGE, 2004). Em seu trabalho, as referências mais próximas à ideia de descorporificação acontecem quando ele compara a suspensão de descrença ao sonho:

O poeta não nos pede que estejamos acordados e acreditemos, ele nos pede apenas que nos entreguemos a um sonho; e isso com os olhos abertos, e com a capacidade de julgamento oculta atrás das cortinas, pronta para nos acordar ao primeiro sinal de nossa vontade: e, nesse meio tempo, apenas, que não desacreditemos (COLERIDGE, 2004).

É também através de uma comparação com o sonho que Metz (1983) encaminha sua discussão sobre a imersão no cinema – e também ele destaca que a suspensão de descrença não corresponde propriamente ao sonho, mas ao sonho acordado (*daydream*) pois, enquanto o sonhador não sabe que está sonhando, o espectador do cinema sabe que está assistindo a um filme e apenas concorda em deixar de lado esse conhecimento para melhor se envolver com a narrativa. Para Metz, a viabilidade do estabelecimento desse regime psicológico singular, que ele denomina “capacidade ficcional”, é uma habilidade desenvolvida a partir do convívio com a tradição aristotélica das artes em geral, mas que depende da disponibilidade de uma ambientação própria, que induz ao relaxamento do corpo e ao apagamento de seu entorno: a sala escura, o silêncio, a relativa imobilidade. Talvez mais importante do que tudo seja, entretanto, o acordo prévio de “portar-se como espectador” que o público estabelece com a instituição cinematográfica (METZ, 1983).

O sonhador não sabe que sonha, o espectador do filme sabe que está no cinema: é esta a primeira e principal diferença entre situação fílmica e situação onírica. Fala-se por vezes de impressão de realidade em relação a ambas, mas a verdadeira ilusão é

característica do sonho e apenas dele. Para o cinema é melhor limitarmo-nos a notar uma certa *impressão* de realidade. Todavia a distância entre os dois estados tende por vezes a reduzir-se. No cinema, a participação afetiva pode tornar-se particularmente viva, conforme a ficção do filme ou a personalidade do espectador e a *transferência perceptiva* aumenta então de um grau, durante breves instantes de fugitiva intensidade. A consciência que o sujeito tem da situação fílmica como tal, começa a baralhar-se um tanto, a oscilar sobre si mesma, embora esse escorregamento, simplesmente iniciado, nunca chegue a seu termo nos casos ordinários (METZ, 1983, p. 105, grifos do autor).

Os acordos de espectador que o público estabelece com o cinema e a televisão são bastante diferentes, com efeitos significativos sobre a suspensão de descrença. Entre os fatores mais proeminentes está a fragmentação da experiência televisiva – pela alternância entre os diferentes temas e gêneros ao longo da programação, pela ruptura interna de cada programa para intervalos comerciais ou, ainda, pela quebra das narrativas em episódios. Igualmente importantes são as condições de recepção que, tipicamente, no caso da televisão, não envolvem a imobilidade e o isolamento, como no cinema, mas o atravessamento pelos sons e imagens do cotidiano (MACHADO, 2000, p. 87). Além de assistir TV com as luzes ligadas, a maioria das pessoas o faz enquanto desempenha outras atividades: comer, cozinhar, conversar, enviar mensagens via *whatsapp*, etc. A tomar pela necessidade que Metz (1983) diz haver sobre a continuidade e a necessidade da ambientação para a experiência imersiva, seria de esperar que a fragmentação e a interferência do ambiente doméstico inviabilizassem a suspensão de descrença na TV, ou, pelo menos, acarretassem um envolvimento menos intenso com a ficção televisiva do que aquele que se estabelece no cinema. Entretanto, o que se verifica não é isso: basta lembrar das muitas casas brasileiras que contam com um aparelho televisor na cozinha, no qual as pessoas acompanham seus programas preferidos enquanto almoçam, jantam ou cozinham, muitas vezes emocionando-se até as lágrimas, mas sem deixar queimar o jantar. Caracteriza-se assim uma situação televisiva (FRAGOSO, 2000), que é correlata ao estado fílmico de Metz, porém na qual a suspensão de descrença não está associada à continuidade da narrativa e ao apagamento do entorno, mas a uma elevada habilidade de abstrair as rupturas e de situar-se ao mesmo tempo dentro e fora da ficção.

Esse novo patamar da “capacidade ficcional” atesta o refinamento do domínio dos telespectadores sobre a suspensão de descrença, que teria sido incrementado por décadas

de convívio com o cinema e com a própria televisão. De acordo com Fragoso (2014), os *games* tornaram ainda mais complexas as condições para a suspensão de descrença, tanto devido à interatividade – entendida como a interação com a representação propriamente dita – quanto pelas possibilidades de interação social – que é a interação entre atores sociais mediada pela representação digital. Essas e outras características acentuaram a permeabilidade entre o espaço cotidiano e o espaço narrativo a tal ponto que, diante dos *games*, a imersão na situação televisiva chega a parecer uma conquista modesta (FRAGOSO, 2014).

Dito isto, podemos concluir que é juntamente com a suspensão da descrença, a criação ativa de uma nova e momentânea crença, a transferência perceptiva e o efeito da imersão que são criados afetos no espectador / leitor / interator da obra. E esse afeto artístico – por ser proporcionado pela arte –, tem o poder de nos mover de modo intenso, algumas vezes nos atraindo e, outras, nos fazendo sentir repulsa, mas sempre, de algum modo, nos afetando. É sobre esse afeto de repulsa ou atração proporcionado pelos filmes do gênero de horror que abordaremos no próximo capítulo.

## 4 A PRESENÇA MONSTRUOSA

*“Which is the true nightmare,  
the horrific dream that you have in your sleep or  
the dissatisfied reality that awaits you when you awake?”*

Justin Alcala

Os filmes de horror possuem dois objetivos aparentemente opostos: assustar e divertir – ou assustar enquanto entretêm. E, para que o susto ocorra, o elemento surpresa sempre esteve presente no cinema do gênero, indo de encontro ao que é tradicional da época da realização do filme, criando outra realidade na tela e proporcionando a identificação do público tanto nos momentos agradáveis como nos desagradáveis. Além disso, o medo é provavelmente o mais primário de todos os sentimentos, por isso mesmo que a sua linguagem se tornou universal inclusive no cinema.

De acordo com o autor George Ochoa (2011), o principal propósito de um filme de horror é fazer com que o público tome conhecimento do monstro. Parece simples e óbvio à primeira vista, já que o monstro é tão presente nesses filmes, mas existem muitos paralelos que podem ser traçados a partir de uma constatação como essa. Ao meu ver, por exemplo, todos nós temos curiosidade por seres que podem ser descritos como “anormais”, ou seja, que são fora do padrão a que estamos acostumados. Isso desde que éramos crianças brincando no jardim em busca de criaturas exóticas – como a clássica “cobra de duas cabeças” que povoaram muitas mentes infantis – até renomados cientistas da atualidade que pesquisam cada vez mais fundo nos oceanos – ou, dentre os mais otimistas, em outros planetas – tentando encontrar seres que ninguém pôde detectar e catalogar até hoje.

Ochoa vai de encontro a Noel Carroll quando afirma que o mais importante não é “toda a estrutura da narrativa em que a apresentação do monstro é encenada” (CARROLL, 1990, p. 181), como acredita o segundo, mas o monstro em si, que ele denomina “ser deformado e destrutivo”, do inglês “*deformed and destructive being*”, daí vem a sigla DDB, que passou a

ser utilizada por alguns autores que compartilham da mesma visão de Ochoa (2011) ou de parte dela.

Segundo o autor, essa visão pode parecer óbvia para alguns, mas mesmo assim ainda permanece negligenciada ou solenemente ignorada. Tanto no meio acadêmico, como para o grande público, o objetivo do cinema de horror nunca é o monstro, mas algo “mais profundo”. O crítico James B. Twitchell, por exemplo, situa a atração psicológica do horror no modo como as histórias “carregam os códigos normativos do comportamento sexual ocidental moderno” (TWITCHELL, 1985, p. 104). Para o espectador comum, não é raro ouvirmos que o objetivo do horror é fazer com que sintamos medo – como se o simples fato de proporcionar medo fosse suficiente para atrair as pessoas ao cinema. Não, nós não vamos apenas para sentir medo. Há algo que nos move muito mais, nem que seja a curiosidade pelo desconhecido. Nesse caso, o monstro é o desconhecido, como defende Ochoa (2011). Apesar de todas as mudanças que ocorreram no gênero ao longo do tempo, desde possessões demoníacas até *slashers* e *torture porn*, é sempre conhecer mais sobre o monstro o apelo dos filmes de horror: entender como ele foi criado, como se desenvolveu, como age para atacar suas vítimas e o porquê de fazer tudo isso.

Os filmes de horror são muitas vezes incompreendidos, assim como os monstros das histórias, que são a sua característica mais proeminente. Como em “Frankenstein” (*Frankenstein*, Dir. James Whale, 1931), na cena em que o monstro joga a menina na água, repetindo o gesto dela mesma com a flor, e a mata – porém sem intenção. Ou, ainda, no “A noiva do Frankenstein” (*Bride of Frankenstein*, Dir. James Whale, 1935) no qual o monstro se oferece inocentemente para sua noiva, e ela grita, assustada. O mesmo ocorre com os filmes de horror que se oferecem inocentemente para sua plateia, e ela grita, como recorda Ochoa (2011). Só que esses gritos foram intencionados pelos diretores, se o filme estiver indo no caminho certo a plateia vai gritar de prazer.

Ainda de acordo com o autor, até mesmo os fãs mais calorosos do gênero têm dificuldade em entender porque seus gritos lhes proporcionam prazer, a bem dizer o que os atrai para os filmes de horror, qual seria o propósito desses filmes.

Podemos considerar que esse enigma está enraizado no próprio nome do gênero. O horror também é um sentimento. E é este sentimento que a plateia sente.

O filme de horror é assim denominado por seu estado subjetivo, um sentimento que os membros da sua audiência experienciam e que é muitas vezes pressuposto ser a razão para eles irem assistir a filmes de horror – eles vão para sentir o horror. O sentimento de horror inclui medo, mas também algo a mais – a reação que alguém tem ao ver algo medonho, repugnante, repelente, ou revoltante, uma reação que os dicionários denominam “repugnância”, ou extrema antipatia ou aversão. Horror não é um sentimento suave, mas forte ou intenso, e é desagradável – na realidade, os dicionários o definem como “doloroso”. (OCHOA, 2011, p. 5, tradução nossa).

Como afirmo no primeiro capítulo, assistir a um filme de horror pode ser comparado a andar numa montanha-russa ou praticar algum esporte radical, se olharmos pelo lado da descarga de adrenalina que sentimos em nossa corrente sanguínea ao passar por uma destas situações. Contudo, se fosse apenas isso, poderíamos tranquilamente substituir um filme de horror por andar numa montanha-russa ou num brinquedo parecido de algum parque de diversões, mas não é isso o que ocorre. Quando um espectador vai ao cinema para assistir a um filme de horror, é isso o que ele quer, não apenas sentir uma emoção ou sensação aterrorizante genérica. Ele não ficará satisfeito se o forcarmos a substituir o entretenimento que ele foi buscar.

Logo, uma outra possibilidade que o horror oferece é algum tipo de satisfação psicológica além da adrenalina. Talvez possa ser considerado como uma forma de terapia, fazendo com que esqueçamos nossos problemas diários por alguns instantes. Ochoa ainda lembra que

Dependendo do crítico que consultemos, filmes de horror nos confronta com o medo da morte ou com medos reais, servem como realizações de desejos sexuais (como Ernest Jones diz que os pesadelos fazem), iluminam “conflitos de aspiração ou infortúnio”, ou permite “o retorno do oprimido”. Alguém também pode alegar que filmes de horror proporcionam um modo de perceber verdades difíceis que são retratadas através de simbolismos. Essas verdades podem ser questões contemporâneas sociais, políticas e econômicas, ou algo mais místico, como “verdades dionisíacas”. Ou os filmes podem servir tanto para funções terapêuticas

como cognitivas, combinando “mensagens instrutivas” com “terapia psicossocial”. (OCHOA, 2011, p. 7, tradução nossa).

#### **4.1 Monstros: *deformed and destructive beings* (DDBs)**

Como já foi dito anteriormente, um dos propósitos dos filmes de horror que defendemos é o proposto por Ochoa quando afirma que os filmes de horror existem para apresentar ao público os “*deformed and destructive beings*” – seres deformados e destrutivos – ou seja, os monstros, então as audiências podem satisfazer o seu desejo de conhecer novos seres que de outra forma seriam inacessíveis a elas.

A maioria dos filmes de horror possui um monstro visivelmente, e mesmo quando a existência do monstro não está muito clara, algum tipo de monstruosidade aparece para garantir ao filme a sua alcunha de filme de horror. Este último é o caso, por exemplo, do hotel mal-assombrado do filme “O Iluminado” (*The Shining*, Dir. Stanley Kubrick, 1980) e da floresta do “Anticristo” (*Antichrist*, Dir. Lars von Trier, 2009), em ambos o ambiente em que os personagens se encontram parece interferir (e muito) no comportamento de alguns deles, provavelmente os que forem mais suscetíveis à energia que circunda tais lugares.

Seja uma criatura supernatural, como um demônio, um vampiro ou lobisomem, ou uma entidade natural, porém confusa e desregrada, como um assassino insano ou um tubarão vingativo, o monstro é um gerador de horror. Ele é, antes de tudo, um ser, que pode ser ficcional ou imaginário, porém dentro da narrativa de horror é um ser real, algo que existe e pode afetar e ser afetado pelos outros personagens. Não se trata de levantar aqui as hipóteses da origem do mal ou do monstro, apenas que eles são tão seres quanto as pessoas dentro das narrativas.

Ademais, nos filmes do gênero em questão os personagens não-monstruosos são considerados normais, enquanto que os monstros são anormais, aberrações da natureza. Para George Ochoa (2011) os monstros são anormais em dois aspectos centrais: em sua deformação e sua destrutividade. E mais, sua deformação causa sua destrutividade.

O conceito de deformação pressupõe que saibamos qual é o padrão da normalidade, ou seja, como os seres deveriam se parecer. Por exemplo, esperamos que eles tenham apenas uma cabeça, um tronco, dois braços e duas pernas – caso tenham características humanas –, se a quantidade de algum desses itens for diferente, como em “O monstro de duas cabeças” (*The thing with two heads*, Dir. Lee Frost, 1972), os consideraremos deformações. Nos filmes de horror, tais deformações podem ser de ordem física, é o caso da película citada agora há pouco, ou psicológica, como nas histórias em que pessoas sem deformações aparentes são mostradas como *serial killers*, um bom exemplo é o Norman Bates de “Psicose” (*Psycho*, Dir. Alfred Hitchcock, 1960), ou espiritual – vampiros e demônios são, ambos, entidades sobrenaturais que têm desejos ou atitudes deformadas, ou seja, contrárias a Deus ou à sociedade. Tais proposições dialogam com o conceito de monstro dado por Luiz Nazário (1998), para quem

O monstro define-se, em primeiro lugar, em oposição à humanidade. Ele é o seu inimigo mortal, aquele contra o qual ela só pode reagir por extermínio. No imaginário popular, o Mal é enorme, maciço, assumindo frequentemente a forma excessiva de um animal antediluviano. (...) A maior parte dos atributos da monstrosidade está em clara oposição aos atributos que definem a condição humana. Outros, são aspectos dessa condição tomados isoladamente e submetidos a um tratamento plástico de exagero. (NAZÁRIO, 1998, p. 11).

Segundo Ochoa (2011), a deformidade pode ainda ser de outro tipo: em relação à violação do local que o monstro deve ocupar, longe dos seres humanos, respeitando a compreensão básica da hierarquia de tudo o que existe. A quebra dessa regra seria a deformidade posicional. Esse ‘estar no lugar errado’ dos seres é denominado por Carroll (1990) como intersticialidade categórica, o cruzamento das fronteiras de categorias conceituais profundas de uma cultura. Como no caso dos mortos que devem permanecer num local exclusivo para eles, e os vivos, que podem vagar pelo mundo como o conhecemos. Os dois não se encontram. Caso isso ocorra, configura uma deformidade, como os mortos-vivos e os fantasmas, que não estão exatamente vivos, mas de alguma forma – as explicações variam de acordo com os filmes – atravessaram a barreira entre os dois “mundos” e vieram parar no meio de nós (partindo do pressuposto de que estamos vivos e no mundo a que nos é destinado, claro).



De acordo com Nazário (1998), nós tememos exatamente o desconhecido, o que vem de fora, proveniente de lugares onde nunca fomos e de onde nunca tivemos notícias, seres que atravessaram tais barreiras e não sabemos nem como fizeram isso e nem como podemos nos defender de sua ânsia insaciável por destruição.

O poder que [o homem] teme não é o seu nem o de seus iguais, (...), mas o poder do desconhecido, que vive em outros territórios, em outras dimensões, além de suas fronteiras ou que vem de fora, do espaço não explorado, da natureza não trabalhada, de tempos imemoriais, de vales distantes, de regiões secretas ou de planetas esquecidos. Pois o monstro surge sempre do Além: de uma cidadezinha isolada, da selva primitiva, de uma ilha solitária, das profundezas do mar, do sono eterno, de um mundo desconhecido, do abismo sem fim, de uma civilização extinta, do passado remoto, de lagoas estagnadas, do futuro imprevisível, de um pântano ermo, de poços abandonados, do reino das trevas, de laboratórios secretos – numa palavra: do Inconsciente. (NAZÁRIO, 1998, p. 22).

Outra situação, porém, similar à do local que o monstro deveria ocupar, é a de que esperamos estar no topo da cadeia alimentar sempre. Logo, quando um ser, como um animal, apresenta um comportamento estranho contra os seres humanos, mesmo ele não sendo um monstro irá adquirir características monstruosas, como no caso de “Tubarão” (*Jaws*, Dir. Steven Spielberg, 1975). O gigantesco tubarão branco, por algum distúrbio da natureza, parece querer se vingar da humanidade ao atacar os banhistas da pequena comunidade de Amity Island. Desse modo, a ordem de quem está acima de quem na cadeia alimentar, quem se alimenta de quem, foi violada. Ochoa (2011) ainda lembra de uma especialmente bizarra deformação posicional: quando o monstro é uma mistura de duas espécies, como o lobisomem – homem e lobo – e as duas versões do “A Mosca” (*The Fly*, Dir. Kurt Neumann, 1958; *The Fly*, Dir. David Cronenberg, 1986) – homem e mosca.

Um caso interessante é o monstro de Frankenstein no filme “Frankenstein” (*Frankenstein*, Dir. James Whale, 1931), que possui mais de um tipo de deformação. A criatura é disforme, possui o cérebro de um assassino (o que explica o seu comportamento violento e criminoso), pode ser considerado um morto-vivo – pois formada por partes de cadáveres –, e, ainda, é o resultado da blasfêmia do seu criador ao tentar usurpar de Deus o poder sobre a vida e a morte. Então, o monstro de Frankenstein nesta versão é ao mesmo tempo fisicamente,

psicologicamente, espiritualmente e posicionalmente deformado. Uma façanha quádrupla que o concede um alto status dentre os monstros.

Todavia, deformidade não é suficiente para que a criatura seja considerada um monstro. A deformação precisa vir acompanhada pela destrutividade que o torna perigoso. Um personagem – humano ou não – que tenha por acidente apenas perdido alguma parte do seu corpo ficará deformado, mas isso não mudará o seu caráter e personalidade. Destrutividade é fundamental para um monstro, e essa destrutividade precisa necessariamente ser direcionada a alguém que não deveria ser destruído de acordo com as circunstâncias apresentadas pelo enredo. E esse alguém, o alvo do monstro, muito frequentemente são os seres humanos. Nas palavras de Ochoa:

A vida humana com muita frequência é o objeto da destrutividade do monstro: vampiros, lobisomens, zumbis, *serial killers*, e outros monstros incessantemente mordem, esfaqueiam, estrangulam, e executam pessoas. O assassinato deve ser injusto, cruel, ou os dois. Quando um policial em um filme de ação atira contra o bandido no cumprimento do dever, uma vida foi tirada, mas o público não considera o oficial um monstro. Quando Drácula oferece uma criança às suas noivas para que se alimentem em “Drácula de Bram Stoker” (*Bram Stoker’s Dracula*, Dir. Francis Ford Coppola, 1992), a criança é claramente inocente – não é um vilão de jeito nenhum – e a morte implícita por mordidas é cruel. Mesmo quando as vítimas não são inocentes, como frequentemente é o caso nos filmes de horror, os assassinatos são horríveis pela sua crueldade e pela natureza dos agentes de vingança. Os zumbis em “Dia dos Mortos” (*Day of the Dead*, Dir. George A. Romero, 1985) matam um comandante militar, que obviamente era um vilão, rasgando-o em pedaços ainda com vida e comendo seus pedaços. A maneira dessa morte é monstruosa e sem o devido processo, mesmo que o vilão tenha que morrer. (OCHOA, 2011, p. 11).

A destrutividade monstruosa não se limita apenas a matar suas vítimas, eles podem também causar sérios danos físicos, debilitar ou mutilar, sem matar. Em alguns filmes de horror, o ataque pode incluir abuso sexual ou estupro. Logicamente, durante o ato de ferir suas vítimas, os monstros causam dor, tanto física como psicológica.

Ademais, algumas vezes a destrutividade do DDB é direcionada a cidades ou propriedades, como o “Godzilla” (*Gojira*, Dir. Ishirô Honda, 1954), que destrói Tóquio. Mas

algumas vezes a destrutividade é sutil como em “O Sexto Sentido” (*The Sixth Sense*, Dir. M. Night Shyamalan, 1999), em que os fantasmas não estão tentando matar ou machucar o garoto que consegue vê-los, apenas tentam pedir ajuda. Porém eles não propriamente benignos pelo modo como se apresentam, aterrorizando o garoto e destruindo a sua paz de espírito, até que ele finalmente consiga encontrar um jeito de conviver com o “dom” que possui – e consequentemente com as aparições dos fantasmas.

Tomando como nossas as palavras de George Ochoa (2011), existem destinos que são piores que a morte, mutilação, dor, dano à propriedade e terror. Os vampiros transformam suas vítimas em também vampiros – caso não as matem para se alimentar de seu sangue – destruindo, assim, a possibilidade da salvação eterna de suas almas e condenando-as a vagarem por toda a eternidade como mortos-vivos malditos sedentos por sangue humano. Em uma versão antiga do mesmo fenômeno, zumbis transformam suas vítimas em zumbis ao morderem-nas, destruindo sua humanidade e transformando-as também em mortos-vivos.

Desse modo, apenas deformidade sem destrutividade não é suficiente para um monstro, tampouco destrutividade sem deformidade. Existem vários personagens que são destrutivos no cinema, como os vilões dos filmes de faroeste ou de ação, mas a menos que sejam significativamente deformados não podem ser considerados monstros. E, além do mais, também não basta serem deformados. A deformação do DDB precisa ser a causa da sua destrutividade. Como um cientista que tem desvios psíquicos e precisa matar para se acalmar; o vampiro ou o zumbi que comete assassinatos para se alimentar do sangue ou da carne das vítimas. Esse é o requisito final, segundo Ochoa, para um personagem ser considerado um monstro – ou DDB.

Se a deformação não estiver relacionada diretamente com a destrutividade, não há monstro, ou seja, se a deformação for somente o efeito da destrutividade e não a sua causa. Para ser considerado monstro, a criatura precisa ser destrutiva por ser deformado. E essa deformação pode ser física, psíquica ou ambas.

Monstros reais destroem por causa da sua deformidade; se a deformidade aumenta através da sua destrutividade, isso é secundário. Vampiros são primariamente deformados pela sua necessidade em beber o sangue dos vivos; esta deformidade

diretamente causa a sua destrutividade. Depois de ser caçado por causa da sua destrutividade, vampiros frequentemente são queimados pela luz do sol, com o efeito de ficarem deformados fisicamente. Mas a precedente e mais importante deformidade é a de serem vampiros, a causa da destrutividade que leva à sua deformidade secundária por queimaduras. (OCHOA, 2011, p. 12, tradução nossa).

Monstros, então, são seres deformados e destrutivos – *deformed and destructive beings* (DDBs), cuja destrutividade advém da sua deformidade. Mas essa informação sozinha não explica porque os filmes de horror possuem tanto apelo para as pessoas; porque o gênero não morreu ao longo dos anos, muito pelo contrário, parece sempre se desenvolver cada vez mais, quando menos esperamos alguma nova faceta do horror é criada para nos surpreender.

Uma explicação plausível é a de que as pessoas querem saber mais sobre o que desconhecem, pois já nascemos com uma curiosidade inata – uns mais do que os outros. E conhecer um novo ser e sua forma serviria para apaziguar um pouco essa curiosidade. As pessoas querem tanto encontrar novos seres reais, que elas são capazes até mesmo de estender esse desejo aos seres ficcionais, que não existem na vida real, apenas nos filmes, seriados de televisão, peças de teatro e romances.

De um lado, o DDB apresenta a falta de uma forma como consideramos “correta”, pois o nosso parâmetro é a realidade, os seres como conhecemos no nosso mundo. Por ser privado de uma forma, ele deve ter uma imperfeição que nos parece feia e/ou repugnante. E, por outro lado, o monstro possui uma forma que é totalmente nova exatamente pelo mesmo motivo, por não poder ser comparável com nenhum outro ser existente. “Em virtude de ser deformado, o DDB estabelece uma nova forma – um novo tipo de ser a ser descoberto” (OCHOA, 2011, p. 13, tradução nossa).

## 4.2 Narrativas de horror

Uma outra ideia que propomos é a de que o público é impelido ao gênero do horror por querer conhecer narrativas que nunca – pelo menos em teoria – poderiam ocorrer na

vida fora das telas. Dessa forma, cremos que o mesmo sentimento de atração do público por histórias da literatura fantástica, o leva a buscar pelo horror. Estar diante de criaturas monstruosas que cometem crimes bárbaros seria também um acontecimento “fantástico”, em outras palavras, como no sentido da literatura, surreal demais para acontecer no mundo real.

A curiosidade pelo novo, o monstro, a narrativa fantástica, tudo isso são aspectos trazidos por teorias cognitivistas para explicar a atração do espectador pelas histórias de horror. Já a experiência catártica seria uma teoria que flerta com a psicanálise. Veremos a seguir uma breve explicação sobre como funciona a abordagem cognitivista e a psicanalítica com relação ao cinema ainda neste capítulo.

Estudos cinematográficos e estudos humanísticos em comunicação de massa não possuem um amplo paradigma comum de pesquisa. A pesquisa é realizada dentro de paradigmas mais locais, de “escolas”. E comparado com as ciências naturais e mesmo com as ciências sociais, às vezes parece como se essas escolas tivessem sido mais interessadas em enfatizar as diferenças do que na análise de suposições comuns e descobrir se as diferenças de terminologia correspondem às diferenças em conceitos. Segundo Grodal (1997), os últimos 55 anos têm visto muitas escolas diferentes: fenomenologia, hermenêutica, estruturalismo, semiótica, formalismo russo, teoria crítica, marxismo, psicanálise (freudiana e lacaniana), pós-estruturalismo / desconstrucionismo, análise de recepção e cognitivismo. Embora algumas delas tenham existido simultaneamente, também houve uma tendência para mudar para uma nova escola dominante, como se fosse uma moda da busca pela novidade.

A ciência cognitiva é baseada em um recorte de pesquisa não-behaviorista e psicológica. Para entender a linguagem, os fenômenos visuais ou o comportamento, precisamos entender os mecanismos e estruturas por meio dos quais essas atividades são processadas pela mente humana, incluindo os sistemas perceptivos. Aspectos da psicologia cognitiva e linguística cognitiva têm suas raízes na psicologia gestáltica e na fenomenologia. Ao contrário do behaviorismo, essas escolas têm tentado descrever a forma como a percepção e o significado são estruturados por mecanismos mentais. Termos como “*gestalt*” estão intimamente relacionados a termos cognitivos como “padrão” e mais vagamente relacionados a “esquema”, por exemplo. Muitos aspectos da ciência cognitiva estão relacionados com a linguística estrutural, e compartilham livremente termos como “código”; assim como a simbiose da ciência

da computação e da linguística estrutural fez termos como “sintaxe” palavras comuns na ciência cognitiva (GRODAL, 1997).

Segundo Grodal (1997), existem diferenças importantes entre o estruturalismo e a ciência cognitiva. Uma delas é que o estruturalismo é objeto-orientado e “estático”; estruturalistas descrevem estruturas objetivas nos textos, não os princípios mentais e os processos na mente humana que geram as estruturas. O conceito da linguagem como um sistema social fixo, e a ideia da relação fixa entre significante e significado não é uma boa base para a compreensão do funcionamento e processamento de informação na mente individual. O conceito de arbitrariedade e a natureza exclusivamente social do significado, conectados com ideias sobre o modo como a linguagem controla percepções e significados, faz da linguagem o único modelo de significado e consciência, mas isso é prejudicial à compreensão, por exemplo, do modo como a visão funciona de acordo com princípios não-linguísticos e os tipos de fenômenos mentais processados por meios não-linguísticos e, muitas vezes, por mecanismos inatos e não-arbitrários.

A “hegemonia linguística” é problemática, especialmente para o uso do estruturalismo na análise da comunicação visual, porque muitos fenômenos visuais são estruturados e processados por meio de mecanismos bastante diferentes das estruturas linguísticas, embora outros, como as narrativas, tenham uma estrutura semelhante à linguagem. Talvez a maior diferença de abordagem seja encontrada entre o cognitivismo e a maioria dos aspectos do “pós-estruturalismo” e do “desconstrutivismo”. O construtivismo e o funcionalismo de uma abordagem cognitiva são bastante diferentes da abordagem predominantemente hermenêutica do desconstrutivismo. A comunicação é compreendida como parte de atividades cognitivas e sociais mais amplas, nas quais negociações e funções sociais constroem representações intersubjetivas que não são significantes flutuantes nem essências metafísicas. (GRODAL, 1997, p. 14, tradução nossa).

Bem, após essa explicação básica sobre o cognitivismo em si, se faz mister fazer um link entre o cognitivismo e os filmes de horror. Ainda segundo Grodal (1997), muitos thrillers e ficções de horror têm problemas de consistência cognitiva e de paranoia, assim como elementos importantes na criação da emoção e meios de envolver o espectador numa

experiência claustrofóbica e não distanciada. Os protagonistas são capturados entre dois modelos diferentes de interpretações de um dado conjunto de fatos. Um elemento na consciência de uma pessoa é muitas vezes integrado em sistemas maiores que representam modelos relativamente coerentes de um aspecto do mundo. Até certo ponto, todos os indivíduos tentam criar representações do mundo. Um sistema consistente de representações e crenças baseia-se em processos cognitivos, mas também em fenômenos afetivos como familiaridade e confiança. (Grodal, 1997). Assim, muitas das crenças e opiniões que pensamos que defendemos por razões intelectuais, estão ancoradas numa fé geral que só é corroborada por provas e argumentos em pequenos fragmentos: como “acreditar” na teoria do *big bang*, na existência dos *quarks*, em códigos genéticos ou que Júlio César realmente existiu, embora a maioria das provas esteja além do nosso controle cognitivo.

A realidade é representada em grande parte por meio de reações emocionais. Embora a extensão da consistência cognitiva, como uma espécie de “pulsão”, tem sido discutida, é razoável aceitar que a dissonância cognitiva é um estado de excitação com propriedades emocionais aversivas. Atuamos com base em nossas crenças; para ser devidamente motivados, temos de descartar explicações alternativas e, assim como as construções individuais de status da realidade implicam uma representação emocional, modelos mais complexos da realidade implicam isso também. (GRODAL, 1997, p. 245-246, tradução nossa).

Alguns aspectos da ancoragem da cognição, da ação e de um certo sentimento de familiaridade em modelos mentais mais gerais compartilhados por grupos maiores de pessoas têm sido, muitas vezes, descritos sob o rótulo de “ideologia”. Barthes (2004), por exemplo, distingue implicitamente entre uma representação verdadeira, sem mediação e uma ideológica, mitológica – algo que nos dá um “efeito de real”, mas não é a realidade em si. Mas o indivíduo sempre baseará sua compreensão e atuará em sistemas de modelos, suposições e crenças, dos quais ele só poderá “verificar” alguns dos modelos e suposições. Além disso, como lembra Grodal (1997), mesmo uma determinada sociedade não será capaz de “verificar” todos os seus modelos, crenças e suposições, em parte devido ao conhecimento científico limitado, em parte devido ao caráter pragmático e sugestivo dos modelos e suposições como parte do

desempenho cultural e factual em curso. A crítica dos mecanismos de confiança, e da pressão social para um consenso de modelos e crenças, portanto, só pode ser uma crítica relativa.

Um aspecto importante da excitação nas ficções de horror e *thrillers* está ligado à criação de situações em que uma ou várias pessoas percebem experiências que servem como base de dissonância cognitiva. Um exemplo disso é o filme “Coma” (*Coma*, Dir. Michael Crichton, 1978), uma ficção de horror com fortes elementos de suspense no qual o conflito gira em torno de uma série de “dissonâncias” cognitivas. A protagonista é uma médica cuja melhor amiga morre durante uma operação de menor porte (um aborto). Esta é uma perda emocional, mas também representa uma dissonância cognitiva: de acordo com seu conhecimento profissional, existe a probabilidade de uma jovem saudável morrer durante uma operação como essa, porém é mínima. Após um tempo de investigação, ela chega à conclusão assustadora de que alguns pacientes estão sendo mortos intencionalmente durante a anestesia pela substituição do oxigênio pelo monóxido de carbono nos procedimentos de ventilação e, mais tarde, ela descobre um motivo: os órgãos dos pacientes são vendidos no mercado negro com enormes lucros para fins de transplante. Um modelo mental do mundo hospitalar consiste em experiências de sistemas complexos de ações com o objetivo de salvar as vidas dos pacientes o quanto for possível, e todos os acontecimentos no hospital adquirem um valor emocional de acordo com este modelo cognitivo e seus propósitos intrínsecos, dos bisturis e das drogas na sala de operações, dos diagnósticos realizados às expressões de autoridade dos médicos. Um clímax no filme ocorre quando o vilão dá à jovem médica uma droga que a leva a ter alguns dos sintomas de apendicite e que diminui seu controle voluntário e sua capacidade de comunicação; ele então ordena uma operação para matá-la usando monóxido de carbono. Temos, portanto, uma série de sintomas, diagnóstico, mesa de operações, médico, máquinas de ventilação e bisturis que têm duas funções opostas acopladas às também opostas intenções dos personagens, para curar e matar, e com dois valores emocionais opostos conectados aos elementos do filme – um ambiente de cura e de cuidado é transformado num local de mortes e crimes. A excitação é ainda reforçada pela oposição entre o controle voluntário e reações autonômicas relacionadas à penetração, anestesia e o “coma” forçado.

Durante o filme, o espectador é posto em dúvida o tempo todo: seria mesmo verdade tudo o que a protagonista acredita ter descoberto ou ela estaria sofrendo algum tipo de transtorno mental, causado principalmente pela dor do trauma sofrido após a morte da sua



melhor amiga? À medida que o modelo cognitivo alternativo ganha credibilidade, a protagonista e o espectador são colocados em uma grave situação de dissociação. Tudo o que é familiar, seguro e “bom” no primeiro modelo – onde o ambiente hospitalar é um local de cura e cuidado – torna-se desconhecido, estranho e letal no segundo – quando este mesmo ambiente se transforma num sufocante lugar de assassinatos. Os dois modelos são mutuamente exclusivos na situação dada e, como a maioria das pessoas adere ao primeiro modelo, elas consideram a protagonista como sofrendo de delírios, histeria e paranoia, e qualquer movimento dela será interpretado de acordo com este modelo. Ela é, portanto, ameaçada pela total expulsão de um mundo intersubjetivo e por uma existência totalmente passiva, sendo incapaz de agir dentro de um conjunto intersubjetivamente negociado de fatos e funções. Para ser “aceita”, ela tem de apagar algumas de suas experiências; mas para manter a sua interpretação alternativa, ela tem de manter reações aversivas fortes.

Neste ponto, o espectador de “Coma” (*Coma*, Dir. Michael Crichton, 1978) e de muitos outros *thrillers* e histórias de horror tem acesso aos mesmos fatos que os sujeitos que estão atuando, e compartilha as evidências de um modelo alternativo desses fatos, bem como a excitação aversiva causada pela dissonância cognitiva. Neste filme, o conflito ocorre em um nível médio de “modelos do mundo” (Grodal, 1997). A confiança nas instituições sociais é importante para a nossa vida diária, mas sabemos que as instituições podem cometer erros ou mesmo ser usadas para propósitos malignos. Nossa capacidade de avaliar algumas das evidências que testemunhamos pessoalmente é controlada por “modelos mentais do mundo” de alto nível que delineiam as características básicas do mundo físico e mental como causa e efeito e distinções entre objetos mentais e físicos. Temos, portanto, uma base para planejar a maneira pela qual a protagonista do filme que estamos discutindo agora pode “provar seu ponto” e, portanto, alguma razão para transformar a excitação em ações tensas e arriscadas.

No entanto, em muitos filmes de horror a dissonância cognitiva ocorre no nível mais alto dos modelos fundamentais do mundo e da mente, exibindo evidências de fenômenos sobrenaturais, mortos-vivos, fantasmas ou estranhas causalidades e efeitos e, portanto, a reação emocional é muito mais forte se o espectador hipoteticamente aceitar as provas – ou seja, se ele *suspennder a sua descrença* por alguns instantes. Não há base firme para deduções racionais e, portanto, também não há nenhuma base para dar conta das ações dos personagens e do controle dos acontecimentos, pois os fenômenos não estão ligados pela causalidade normal. A aceitação

e a fé em uma visão científica do mundo e a rejeição da superstição são centrais como modelos de alto nível para a maioria dos espectadores desses filmes e, assim, para a representação mental dos espectadores de sua capacidade de controlar sua própria existência. A crença liga fortemente a confiança na ciência e na sociedade: se existirem fantasmas, então a maioria das instituições são fraudes, pois somos “ensinados” pela ciência de que eles não existem. A mecânica sobrenatural da ficção de horror ativa, desse modo, as emoções ligadas à incorporação dos valores sociais dominantes, induzindo a sua “dissociação” e reações aversivas. Filmes do tipo “Drácula” (*Dracula*, Dir. Tod Browning, 1931), por exemplo, destacam os elementos de “fé” e “confiança” nos processos cognitivos e substituem uma confiança personalizada em um indivíduo por uma fé geral em instituições sociais. Não há razão para os efeitos do “alho”, da “cruz”, dos “objetos de prata” ou das “estacas pontiagudas cravadas no coração”: mas a “fé” é corroborada pela confiança dada a van Helsing e pelos efeitos que aparecem.

Um dos pilares da racionalidade é a causalidade, que em sua forma mais simples pode variar ligeiramente ao longo do tempo, como exemplificado em experimentos de condicionamento com animais em laboratório, por exemplo, quando um rato “aprende” (na realidade ele está condicionado) a levantar uma alavanca ou apertar um botão para que a comida seja fornecida a ele através de um mecanismo mecânico. Logo, sempre que ele quiser comer, irá fazer o mesmo. E como ele também “aprende” que, em outro momento, se ele levantar a mesma alavanca ou apertar o mesmo botão, ele irá receber um choque elétrico e, por isso, ele deixa de apertá-lo. O condicionamento tem um componente cognitivo (a ligação causal inferida dos dois fenômenos), e um componente afetivo-emocional (prazer-dor). A origem do modelo “mental” da “causalidade” não é, portanto, primordialmente a sua existência como modelo científico, mas, pelo contrário, como um modelo cognitivo-emocional básico para animais e seres humanos usado, por exemplo, para evitar criaturas ou substâncias venenosas, e para prever fenômenos benéficos ou maléficos. É o que ocorre, por exemplo, quando eu como camarões, e em seguida tenho uma reação alérgica. Logo, irei evitar comer camarões novamente, pois estou condicionado ao desprazer que eles me causaram. Eu vejo um gato preto, e logo depois tropeço na quina de um móvel e machuco meu pé. Logo, o meu condicionamento será que gatos pretos provocam algum tipo de malefício, provavelmente envolvendo dor. A carga emocional das ligações de causalidade é central para as funções dos processos de aprendizagem por razões motivacionais, e essa carga emocional é usada poderosamente nos filmes de horror, nos quais os cineastas podem organizar um “processo de aprendizado” controlado pela manipulação da

evidência. É como se os filmes de horror e de suspense tentassem driblar a nossa tão racional “crença na ciência” e os modelos de “controle do mundo” fornecidos por ela, como explica Grodal (1997):

A função popular da “ciência” é fornecer um modelo de “controle do mundo”, e criticar e rejeitar falsas causalidades. A função da ciência na vida cotidiana é, portanto, muitas vezes “negativa” e “aversiva”, e rejeita causalidades como as encontradas na astrologia. Os *thrillers* paranoicos e as ficções de horror muitas vezes evocam seu impacto emocional saturado, construindo um forte argumento para o que normalmente é considerado como uma “falsa causalidade”, combinando o afeto da “causalidade” ficcionalmente estabelecida e uma emoção fortemente motivadora (como o medo da morte ou perda da autonomia corpo/mente), e, ainda, minando a “crença na ciência”. (GRODAL, 1997, p. 248-249).

Sendo assim, a base do afeto do medo nos filmes de horror e nos de suspense é racional em alguns aspectos. Às vezes as histórias de horror são descritas como incursões feitas por forças do id ou do irracional, mas, à medida que os fatos são apresentados na maioria das ficções de horror, os monstros e os mortos-vivos se tornam as hipóteses mais racionais – por incrível que pareça – e o medo sentido é racional também por causa dos atos horríficos dos monstros e assassinos.

Como observa Grodal (1997), não parece provável que as emoções sejam fenômenos arcaicos ou primitivos: os reflexos e os atos instintivos não precisam separar a motivação da cognição, então a força das emoções e dos afetos não prova que sejam “arcaicos” e “irracionais”. O medo só é irracional se rejeitarmos as evidências de fenômenos sobrenaturais por causa de uma confiança nas explicações científicas globais. Episódios-chave em muitos filmes de horror mostram situações em que os protagonistas têm uma poderosa experiência de vínculos causais que são rejeitados pela “ciência” e situações em que os protagonistas ignoram o perigo iminente, porque – diferentemente do espectador – têm conceitos “restritos” de causalidade. O conflito não é entre o “irracional” e o “racional”, porque o espectador e, possivelmente, os protagonistas têm a evidência sólida, “racional” de seus próprios olhos e ouvidos sobre o perigo ameaçado; o que só seria “irracional” se nos julgássemos insanos (o que

definitivamente não é o caso). O medo extremo é causado pela falta de meios normais para controlar o monstro, muitas vezes amplificado por dissonância cognitiva, pois o horror é experimentado também pelo confronto com a incapacidade de se comunicar e discutir o perigo com outras pessoas [muitas ficções de horror paranoicas, como “O Bebê de Rosemary” (*Rosemary's Baby*, Dir. Roman Polanski, 1968), também usam a dissonância cognitiva para criar afeto – durante a maior parte do filme a protagonista Rosemary não consegue conversar com ninguém sobre suas suspeitas dos vizinhos terem ligações com uma seita satânica e do perigo que ela, que está grávida, e seu bebê correm, pois todos parecem suspeitar da sua sanidade mental, ao mesmo tempo que, para ela, todos estão envolvidos em algum tipo de plano diabólico grandioso. O espectador também não tem certeza do que ocorre e participa do “jogo” da dissonância cognitiva até que todas as especulações de Rosemary vão sendo confirmadas]. O horror nos filmes baseados no conde Drácula consiste, entre outras coisas, na “cegueira” de muitos dos protagonistas, na sua incapacidade de extrair as inferências lógicas e de agir em conformidade com elas. Sua incapacidade de se comunicar e imaginar possíveis atos eventualmente leva à fragmentação mental intensa.

Para Grodal (1997), a motivação explícita para a ficção de horror é, portanto – ao contrário de muitos outros gêneros, como o melodrama, por exemplo – um desejo de controle cognitivo e físico: o problema é escolher os esquemas apropriados. Isso pode ser ilustrado com um exemplo: no *thriller* de ficção científica e horror “O Mundo em Perigo” (*Them!*, Dir. Gordon Douglas, 1954), o conflito entre controle e status de objeto é articulado como uma variação da oposição clássica entre natureza e cultura. Na trama, o teste da primeira bomba nuclear criou formigas gigantes mutantes assassinas em uma área desértica do oeste dos Estados Unidos. O medo evocado pelo filme baseia-se em uma versão bastante difundida de muitas formas de vida inferiores (insetos, répteis, etc.), explorada em várias outras histórias de horror ao estilo de “Aracnofobia” (*Arachnophobia*, Dir. Frank Marshall, 1990). O efeito extremo de criaturas alienígenas, baseadas na natureza terráquea, sobre os seres humanos é a “paralisia”, a falta de subjetividade humana flexível, exemplificada no início do filme quando mostra uma menina sofrendo de um grave choque (incapacidade de falar, olhar vazio e fixo, movimentos mecânicos, incapacidade de formar apegos emocionais). A ameaça consiste na incapacidade de controlar possíveis estímulos tácteis ou delimitação corporal. Vários dos terríveis confrontos ocorrem durante a noite ou em lugares subterrâneos escuros, e são acompanhados por diminuição do controle visual. O terror consiste ainda no isolamento do indivíduo de um grupo

unido por laços emocionais absolutos (relações familiares). Além disso, há várias cenas de “dissonância cognitiva” em que a evidência das formigas gigantes é encontrada com descrença: uma pessoa sã é até mesmo internada em uma instituição mental porque relata o que viu.

A solução do caso tem duas formas: pela “ciência” e pelos “funcionários uniformizados” (forças armadas, polícia e pessoas que trabalham no hospital) representando o poder da sociedade. Embora a ciência seja personificada por um velho professor e sua bonita filha cientista, ambos especialistas em formigas, eles representam um vasto conjunto de modelos coletivos humanos e práticas que permitem o controle do mundo. O filme sublinha a ambiguidade do fato de que o “veneno” e o “antídoto” são semelhantes: a razão para a monstruosidade é a ciência, à medida que explosões nucleares criaram mutações nas formigas, mas o antídoto, isto é, a solução para o problema, também representa a ciência encarnada no professor e sua filha. As forças armadas e as instituições sociais representam os aspectos coletivos dos indivíduos: a sua massa anônima e poder quando usam granadas ou lança-chamas contra as formigas é um modelo do homem como espécie, essa é a forma que conhece e que usa para se defender. Em certo sentido, o “veneno” e o “antídoto” também são semelhantes; o poder das formigas consiste na sua organização social, e para que as pessoas vençam, também precisam se organizar e trabalhar em conjunto, sua força está no coletivo juntamente com a ciência. Polícia e funcionários do hospital manifestam relações sociais, de cuidado, unindo os membros da espécie. O cuidado individualizado (pais-filhos) é transformado em cuidado “tribal” (policiais-enfermeiras-crianças). O antídoto é a delimitação dupla aversiva entre ‘nós’ e ‘eles’, além da afirmação que deve haver uma ‘higiene’ entre as espécies e a fé na superioridade do nosso controle cognitivo-prático.

Grande parte da nossa compreensão está ligada a interpretações de motivos e intenções, como vimos em “Coma” (*Coma*, Dir. Michael Crichton, 1978), em que duas interpretações e avaliações emocionais radicalmente diferentes dos mesmos fatos estavam ligadas a duas hipóteses diferentes de intenção (e também de motivo). Se na vida cotidiana escolhemos uma hipótese ou outra, depende apenas se estamos num estado de “confiança” na incorporação dos modelos mentais vigentes na sociedade ou de “aversão” suspeita contra eles, e um aspecto importante da arte do horror e da produção de suspense consiste em dar razões cognitivas para um estado de espírito de suspeição aversiva tanto nos protagonistas quanto nos espectadores.

A detecção de algo estranho que esteja acontecendo na trama ocorre principalmente por causa de um estado de espírito aversivo suspeito: nada é o que parece ser, nem emoções expressas, nem comportamentos, e o distanciamento característico para que haja essa detecção pressupõe esse estado permanente de desconfiança, embora os motivos e intenções investigados sejam destinados a um terceiro, que é a vítima do crime.

A detecção é, além disso, dirigida exclusivamente a fenômenos causados por um agente antropomorfo “aversivo”. Um aumento da suspeita e da aversão cognitiva irá diminuir a possibilidade de estabelecer a “confiança” necessária no protagonista que pode levar a uma conclusão, pois quando esse aumento ocorre somos mais facilmente levados a acreditar que o personagem está possivelmente passando por um processo obsessivo ou paranoico. Creio que há uma linha tênue que não deve ser ultrapassada pelo filme e pela interpretação do ator para que fiquemos do lado do protagonista e não contra ele.

Grodal (1997) explica que em ficções obsessivas, não se pode confiar em um quadro fixo de referência, e a cognição ocorre em um modo paratético “obsessivo”. Tirar conclusões e realizar atos voluntários implica uma certa “confiança” e a construção de um objetivo fixo. Não é, portanto, de estranhar que um maior aumento da “aversão” muitas vezes leva a uma posição passiva, a paranoia, na qual os agentes malignos têm a maioria das capacidades dinâmicas, enquanto o sujeito se tornou um “paciente”, um ser passivo sem muitas atitudes e (quase) nenhum poder. Em “Coma” (*Coma*, Dir. Michael Crichton, 1978), por exemplo, a protagonista se deixa levar cada vez mais a situações em que ela se torna o objeto das forças do mal, por causa desse aumento desmedido da sua aversão, levando a um estado obsessivo.

Sobre esse modo paratético, Helia Santos (2010) resume com relação aos *games*, mas que na minha interpretação pode facilmente ser alçada para a categoria dos filmes de horror. Ela escreve:

O conceito de interface paratética refere-se a um estado da mente em que uma pessoa se torna brincalhona e, ao tomar a decisão de jogar e entrar em qualquer mundo de jogo, deixa para trás as convenções e práticas que estão presentes no domínio do mundo da vida cotidiana. (SANTOS, 2010, p. 144).

Isso significa dizer que nós, enquanto espectadores, tomamos a atitude de nos deixar levar, escolhendo participar do “jogo” do filme, por mais inverossímeis que algumas situações possam parecer.

A falta de distanciamento na ficção do tipo paranoide reflete-se na sua estrutura predominante de motivações e objetivos. Na ficção de crime “distanciada” comum, os objetivos são frequentemente aversivos: destruir, matar, cometer assassinato. Mas em ficções paranoicas os objetivos são “incorporadores”: Drácula não quer matar, mas “compartilhar sangue” e incorporar a vontade das vítimas em sua própria vontade ao torná-las seus escravos. Em “Scanners, Sua Mente Pode Destruir” (*Scanners*, Dir. David Cronenberg, 1981), os *scanners* não têm a separação normal de suas próprias mentes das mentes e corpos de outras pessoas: os muitos tipos diferentes de *body-snatchers* destroem a diferença entre o seu próprio corpo e a alteridade. Isso muitas vezes anda de mãos dadas com uma quebra na correlação entre expressões faciais e intenção, que é ainda mais evidente nas ficções esquizoides do que nas meramente paranoicas (Grodal, 1997). Filmes como “O bebê de Rosemary” (*Rosemary’s Baby*, Dir. Roman Polanski, 1968), “Os Filhos do Medo” (*The Brood*, Dir. David Cronenberg, 1979), “A Profecia” (*The Omen*, Dir. Richard Donner 1976); ou “Cujo” (*Cujo*, Dir. Lewis Teague, 1983) ligam de forma bastante explícita os horríveis fenômenos com uma quebra da correlação entre as expressões faciais da emoção e a estrutura interior e motivacional das forças do mal. Isso é especialmente horrífico, porque uma ruptura da capacidade cognitiva para interpretar expressões faciais também ocorre entre pessoas com fortes laços emocionais, como esposas, maridos, crianças e, no caso do cachorro Cujo, animais domésticos. O colapso da estrutura cognitiva normal para estabelecer relações emocionais baseadas em intenções inequívocas malélicas torna possível somente as emoções fortes e saturadas.

Do ponto de vista da criação de emoção na ficção visual, o medo e o horror causado pela dissociação cognitiva e/ou pela violência têm a vantagem moralmente duvidosa de criar altos níveis de excitação e fortalecer o desejo dos espectadores por autonomia emocional e controle pela aversão, a menos que a “confiança” seja estabelecida pela credulidade, uma situação em que a maioria dos espectadores somente aceita como um jogo. (GRODAL, 1997, p. 252).

Bem, dito tudo isto a respeito da teoria cognitivista, poderíamos resumi-la, de modo bem simplório, afirmando que “ela rejeita a abstração fundacional da Teoria Psicanalítica do cinema – o inconsciente – em favor de operações conscientes e pré-conscientes” (STAM, 2003, p. 266), ou seja, para compreender os filmes e as afecções proporcionadas por eles, nós temos que fazer uso muito consciente e voluntário da racionalidade, pois as películas não são percebidas em nenhum nível inconsciente, nem contra a nossa vontade.

Contudo, é importante, neste ponto, também abordarmos a Teoria Psicanalítica do cinema para ilustrar as suas diferenças com relação à teoria cognitivista. Como lembra Steven Jay Schneider (2004), nas últimas décadas inúmeras publicações foram lançadas abordando a psicanálise com relação aos filmes. Muitas delas têm tomado a forma de análises interpretativas (de um gênero como um todo, um subgênero ou de filmes e/ou cenas específicas), ou uma explanação psicológica mais profunda (do simbólico ou mítico significado dos monstros; do sentimento do horror e como ele é gerado; dos prazeres possivelmente perversos que os espectadores obtêm de serem aterrorizados por obras de ficção).

Mas apesar das críticas muitas vezes mordazes da psicanálise, tanto dentro como fora dos estudos de cinema acadêmicos, o gênero do horror continuou a ver um fluxo constante de novas abordagens psicanalíticas, bem como novas variações sobre os já existentes. Trataremos mais pormenorizadamente sobre a Teoria Psicanalítica mais adiante, no próximo capítulo, em subtópico criado exclusivamente para discuti-la.

Voltando a falar sobre as narrativas de horror, Carroll lembra que muitas das formas artísticas deste gênero frequentemente fazem uso de narrativas. Não que a arte não-narrativa não possa ser considerada também de horror – como a pintura, por exemplo –, porém quando pensamos sobre o horror são as narrativas que nos veem à mente como as dos contos, romances, peças de teatro, filmes, séries de televisão, dentre outros. Logo, a narrativa parece ser crucial para a maior parte das obras que são de horror essenciais. Conseqüentemente, se as narrativas de horror possuem características recorrentes, elas podem ajudar a explicar o apelo do gênero exercido no público.

Um dos temas que frequentemente atravessa a estrutura dos enredos do gênero é o descobrimento. No enredo do extrapolador, muitas vezes ele descobre algum segredo do universo, para consternação do restante da humanidade que não fazia ideia daquilo. Já nas



narrativas cujo cerne é o descobrimento complexo, o centro da história é algo cuja existência era negada – ou totalmente ignorada pelos seres humanos.

Esse tipo de enredo ressalta, como afirma Carroll (1990), pontos diferentes da nossa relação com o desconhecido. O do extrapolador alerta sobre a vontade de saber demais, já o enredo do descobrimento complexo, repreende a humanidade por ser muito complacente em relação ao desconhecido. O primeiro “pune o desejo de saber tudo”, enquanto o segundo “ataca o pensamento rígido, de lugar-comum, míope”. Em resumo: uma família de enredos afirma que seria melhor não sabermos tudo, pois o conhecimento pode causar desgraças e catástrofes, portanto seria melhor deixar que algumas coisas permaneçam desconhecidas. E a outra admite que seria um erro grave recusar a existência de algo que até agora se desconhecia.

Embora esses dois conjuntos de enredos possam parecer incompatíveis, elas compartilham de um mesmo cerne: conhecer o desconhecido; motivo que serve de base para o desenrolar das tramas.

### **4.3 Nuvens do desconhecido**

No prefácio do livro “*In the dust of this planet*”, Eugene Thacker (2011) escreve que vivemos em um mundo cujas ameaças, cada vez mais catastróficas, de dimensões planetárias, ameaçam também nossa inteligibilidade do mundo e de nós mesmos, isto é, nossa própria consciência. Sob muitos aspectos, nós, com nossa terrível humanidade, podemos ser o *outsider*, o horror, por ser os culpados – provavelmente – por uma suposta e inevitável destruição dos recursos do planeta. Recursos esses dos quais necessitamos para viver.

Bem, ainda segundo Thacker (2011), a filosofia e o horror estão conectados um ao outro através da ideia de “mundo”. Contudo, o mundo pode significar muitas coisas, desde a experiência subjetiva de viver no planeta, ao estudo objetivo e científico das condições geológicas. O mundo é humano e não-humano, antropocêntrico e não-antropomórfico, às vezes até mesmo misantrópico – ou seja, avesso à própria natureza humana.

Um dos maiores desafios que a filosofia enfrenta atualmente reside em compreender o mundo no qual vivemos tanto como humano, quanto não-humano e, ainda, compreendê-lo politicamente.

Se, por um lado, nós estamos cada vez mais e mais cientes do mundo em que vivemos como um mundo não-humano, um mundo externo, que se manifesta nos efeitos da mudança climática global, dos desastres naturais, da crise energética, e da extinção progressiva de espécies ao redor do mundo inteiro. Por outro lado, todos esses efeitos estão conectados, direta e indiretamente, com o nosso viver em e viver como parte deste mundo não-humano. Consequentemente, esta contradição leva ao seguinte desafio: nós não podemos deixar de pensar no mundo como um mundo humano, em virtude do fato de que somos nós, seres humanos, que raciocinamos (os únicos, até onde sabemos) sobre ele.

De qualquer forma, este dilema não é necessariamente novo. Segundo Thacker (2011), a filosofia tem repetidamente voltado a este problema do mundo não-humano. Enquanto os filósofos de hoje podem chamar essa questão de “correlativismo”, “aceleracionismo” ou, ainda, “políticas atmosféricas”, para os pensadores de antigamente o mesmo dilema era expresso em terminologias diferentes: o problema do “estar-no-mundo”, a dicotomia entre niilismo “ativo” ou “passivo”, ou os limites do pensamento humano nas “antinomias da razão”.

As barreiras entre o natural e o sobrenatural, por exemplo, é uma barreira muito antiga herdada em muito pelas culturas clássicas, mas também, claro, pela história da religião. Este é um interesse recorrente tanto no horror quanto na filosofia e fundamentalmente a questão que ele trata é se o mundo à nossa volta, ao qual estamos de certa forma submetidos, é tudo o que existe mesmo ou se há algo além das aparências, ou seja, por “baixo da superfície”, tanto no que diz respeito a um significado mais profundo para o indivíduo ou para a humanidade.

É interessante citar aqui que para Lovecraft, a raiz do horror sobrenatural estaria no medo do desconhecido. Em suas palavras: “A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o mais antigo e mais forte de todos os medos é o medo do desconhecido” (LOVECRAFT, 2008, p. 13). Thacker (2011), por sua vez, retomou Lovecraft para investigar filosoficamente o desconhecido, que ele denomina “mundo impensável” (THACKER, 2011, p. 01). Ele, então, define o mundo impensável como aquele no qual a filosofia revela seus próprios limites, já que ela “não pode se expressar de outro modo que não

seja o de uma linguagem não-filosófica” (THACKER, 2011, p. 02). Nesse sentido, o autor aponta o horror sobrenatural como gênero privilegiado no qual o impensável assume lugar de destaque. Este, por sua vez, seria o horror em que tanto o monstro não morre, como ele possui poderes paranormais. Para o autor, ainda existe uma complicação: o horror sobrenatural pode ser aquele em que talvez não exista diferença entre nós e o monstro ou, ainda, um mundo no qual talvez o mundo em si seja um monstro ou tenha características monstruosas.

Thacker (2011) ressalta três maneiras básicas de conhecer o mundo que nos ajudam a compreender a função do horror sobrenatural como um tipo de “não-filosofia” ou “filosofia negativa” buscada por ele. A primeira maneira seria o “mundo para nós”, que é antropocêntrico, conforme compreendido pela filosofia ocidental. A segunda seria o “mundo ele mesmo”, composto pela humanidade e também pela Natureza que a cerca, sem que o homem esteja considerado como o centro da indagação filosófica. E, a terceira e última maneira seria o “mundo sem nós”, categoria especulativa que adotaria a perspectiva do Universo – para o qual, até onde sabemos, nós e a natureza de nosso planeta não fazemos diferença alguma. A partir dessas formas de compreender o mundo, Thacker sugere que o horror sobrenatural pode ser compreendido como um espaço de confronto entre o “mundo para nós” e o “mundo ele mesmo” ou o “mundo sem nós”. O gênero do horror e seus monstros, para o autor, apontariam para o espaço imaginário sugerido por Lovecraft (THACKER, 2011, p. 08) em que nos deparamos com um universo no qual não somos nada, não sabemos nada, e quanto mais o compreendermos, mais próximos ficaremos do desespero e da loucura (CÁNEPA E FALCÃO, 2016). Logo, podemos dizer que não se trata do simples e puro medo de encarar a morte, mas de deparar-se com o enigma final. O horror como uma tentativa de pensar o impensável.

Sobre este ponto, Cánepa e Falcão (2016) explanam que o zumbi seria um monstro muito potente, pois, diferente de outros – como vampiros, bruxas e lobisomens –, ele elimina o fantasma que existe em nós (nosso *ghost*, nossa alma), ou seja, o lugar destinado à individualidade e à consciência – justamente aquilo que nos oferece controle ou compreensão da imensidão misteriosa à nossa volta. Nas narrativas de zumbis, não há qualquer pista do destino da mente ou da alma daqueles que são infectados ou comidos. O zumbi aniquila qualquer traço de consciência, deixando sobrar só “a casca”, o nosso corpo (ou partes dele) – que, mesmo apodrecendo, é o que ainda resiste, junto com a matéria do mundo. O monstro-zumbi empurra um horizonte de tempo vazio à sua frente (LARSEN, 2010). Ele é, de certo

modo, o grau máximo em que somos capazes de imaginar o futuro inevitável: o “mundo sem nós”. Um mundo em que não temos absolutamente nenhuma consciência de quem somos ou o que estamos fazendo a nós mesmos e aos outros, nos tornando simplesmente seres que agem por instinto.

## 5 PSICOLOGIA DO MEDO

*“Monsters are real, ghosts are real too.*

*They live inside us and sometimes*

*they win.”*

Stephen King

### 5.1 Experiência perceptiva do espectador com os filmes de horror

O medo é uma emoção que todos nós, humanos, sentimos. Independentemente da sua causa, todos nós sabemos como é sentir medo, seja na vida real ou através de obras de ficção. E tais obras de horror sempre provocaram grande interesse nas pessoas, antes mesmo do cinema ser inventado. Acredito que o que move as pessoas em direção ao horror é o desejo de explorar e compreender o desconhecido, o estranho, o diferente, o inalcançável, para, depois, compartilhar tais histórias com os outros.

De acordo com Glenn Walters (2004), a popularidade do horror se baseia, primordialmente, em três fatores: tensão, relevância e irrealismo. A tensão é gerada através do terror, suspense, susto, mistério e do sangue que aparece na cena. A relevância diz respeito, a como o tema da narrativa ou a *mise-en-scène* é apresentada, e como isso é capaz de tocar o espectador. Por exemplo, um filme que trata de uma possessão demoníaca, de exorcismo ou de espíritos não vai atingir da mesma forma uma pessoa não religiosa e que não acredita na existência do demônio ou de vida após a morte. E, o irrealismo, por sua vez, trata do fato de que certas criaturas ou eventos são simplesmente impossíveis ou improváveis de existir e ocorrer, provendo o público com a distância psicológica necessária para permitir o divertimento e a satisfação com o que se desenvolve no filme.

Ainda sobre o irrealismo, convêm lembrar neste ponto da pesquisa realizada por Haidt, McCauley e Rozin (2008) com relação ao nojo, na qual mostraram aos alunos uma série de vídeos-documentários com cenas fortes (como a pele do rosto de uma criança ser virado do avesso, em uma preparação para cirurgia, vacas sendo abatidas num matadouro e até um macaco sendo morto com uma machadada na cabeça). O resultado foi que poucos conseguiram assistir aos vídeos até o fim, e mesmo os que o fizeram relataram terem sentido sensações desagradáveis. O curioso é que esses mesmos alunos, ainda permaneciam com o interesse de pagar ingressos no cinema para ver o filme de horror que estava em cartaz. Provavelmente, isso ocorre exatamente porque ao entrar numa sala de cinema, nós sabemos que o que vamos ver é uma história fabricada, não é real. Os filmes são editados a partir de vários ângulos de câmera, com trilhas sonoras e, às vezes, o horror é temperado com humor negro – o que é uma lembrança sutil de que o que você está vendo não é real. Ao passo que as cenas dos documentários usados para a pesquisa foram cenas reais – e os alunos sabiam disso antes de assistir. Caso não soubessem, suas reações possivelmente teriam sido mais leves.

Também por causa da sua aura de irrealismo, o horror consegue manter o seu apelo por várias gerações, e como os mais jovens tem uma dificuldade maior em separar a realidade da ficção, isso explica porque as crianças se assustam mais e mantêm memórias mais amedrontadoras sobre determinados filmes. É comum, ao chegar na idade adulta, as pessoas assistirem novamente a um filme que lhes causaram pesadelos na infância, e perceber que ele, afinal, não é tão assustador assim. A imaginação fértil das crianças e dos mais jovens, como os adolescentes, corrobora para que certas cenas fiquem ainda mais aterrorizantes.

Contudo, embora estes elementos primários sejam a chave para compreendermos o apelo do horror, Walters adverte que:

Afirmar que esses três fatores contam suficientemente para a popularidade dos filmes de horror é como argumentar que as pessoas gostam de bala porque é doce. Nós temos que entender os mecanismos que produzem o apelo da tensão, relevância e irrealismo tanto quanto devemos entender porque muitas pessoas gostam de comidas doces. (WALTERS, 2004, p. 22).

Com isso, o autor quis dizer que não devemos simplificar o apelo do horror dessa forma. Todo fã de horror assiste aos filmes partindo de diferentes experiências e de um conjunto exclusivo de medos que resultam em sistemas de crenças pessoais moldadas por suas memórias. O público pode se identificar com o monstro/agressor ou a vítima, tem níveis de alta ou baixa empatia, experimenta diferentes graus de medo, e pode buscar ou evitar a sensação física ou excitação fisiológica. Portanto, o indivíduo procura esses filmes por inumeráveis razões. Esse grande leque de opções permite que o espectador enfrente seus medos, identificando a fonte do terror, de modo que ele pode nomeá-la e vencê-la.

Em resumo, segundo Walters (2004), filmes que contêm altos níveis de tensão, e que são relevantes de um modo universal, cultural, pessoal e a subgrupos de pessoas, ao mesmo tempo em que mantêm um ar de irrealismo, irão ter um maior apelo do horror.

Neste capítulo, para explicar melhor como funciona esses três fatores de atração do horror, buscarei trazer as oito teorias que estudiosos do mundo inteiro formularam tentando compreender o que leva uma pessoa a gostar de sentir medo, principalmente o medo cinematográfico, provocado pelos filmes de horror. Acredito que, mesmo que não explicitamente, todas as teorias apresentadas levam em consideração a tensão, a relevância e o irrealismo.

### 5.1.1 Teoria Psicanalítica Catártica

Os psicanalistas, incluindo Sigmund Freud, postularam que o horror veio do “estranho”, ou seja, da emersão de imagens e pensamentos do Id primitivo que foram suprimidas pelo ego civilizado. Carl Gustav Jung afirmava que os filmes de horror tocam nos arquétipos primordiais enterrados profundamente em nosso subconsciente coletivo. Um exemplo seria o de que imagens arquetípicas como “sombra” e “mãe” possuem um papel muito importante dentro do gênero de horror. Carroll explica que “a psicanálise é certamente relevante, mesmo pertinente, à análise de muitos filmes de horror, porque muitos deles pressupõem, explícita ou implicitamente, os conceitos e o imaginário psicanalíticos” (CARROLL, 2004, p. 257, tradução nossa). Mas a psicanálise é difícil de testar empiricamente, então fica igualmente complicado afirmar se essas ideias procedem ou se elas caem melhor na

área da filosofia. Uma discussão que não deixa de ser interessante, porém sem provas que a atestem.

Falando em filosofia, Aristóteles afirmava que as pessoas eram atraídas por histórias dramáticas, violentas e assustadoras porque através destas as pessoas poderiam expurgar suas emoções negativas, a esse processo ele denominou catarse. Ele presumiu que uma tragédia poderia fazer com que o público experimentasse medo e piedade, por exemplo, que seriam assim purgados. A noção de catarse desafiou pensadores por mais de 2.000 anos antes do desenvolvimento da psicologia, que permitiu testes empíricos e a subsequente refutação generalizada da Teoria da Catarse nos cânones de efeitos de mídia. Embora a catarse de Aristóteles não tenha recebido apoio empírico (GEEN e QUANTY, 1977; ZILLMANN, 1998), o conceito, contudo, permaneceu quase como uma “lenda”, já que sobre ele se fala até hoje.

Entretanto, partindo desse argumento aristotélico, ao assistir a filmes e jogar jogos violentos nós deveríamos liberar nossos sentimentos reprimidos de cometer agressões – a pulsão pela destruição – que Freud afirma existir em nós. Bem, infelizmente, para os que acreditam nisso, como Aristóteles, pesquisas têm mostrado exatamente o oposto: assistir a cenas violentas na verdade faz as pessoas ficarem ainda mais agressivas. Sentimentos negativos, como a raiva, podem ser reduzidos assistindo a cenas mais leves, como comédias ou, até mesmo, eróticas. Porém, creio que é possível, ainda, que exista uma correlação entre assistir a filmes de horror e reduzir o medo que sentimos, pois, a minha ideia é que ao encará-los de frente, na forma de monstros, podemos enfrentá-los e reconfigurá-los internamente. É como se a “luta” com o medo, na sua forma incorporada do monstro, nos tornasse mais fortes para enfrentar outros tipos de ameaças, como a violência urbana, por exemplo.

Carroll (1990) explica que, quando começou os estudos acerca do horror, ele se interessou pelo modelo psicanalítico e, mais especificamente, pelo que fora desenvolvido por Ernest Jones (1931), pois essa abordagem parecia bastante frutífera porque era sensível à ambivalência essencial que o horror parece reunir: a atração e a repulsa concomitantes. Assim, o modelo psicanalítico desenvolvido por Jones particularmente se encaixou na análise do horror, pois foi ao encontro do que Carroll intitulou o “paradoxo do horror”.



Jones (1931) utiliza uma análise freudiana dos pesadelos, como a satisfação de desejos inconscientes através dos sonhos e fantasias, com o objetivo de investigar e resolver o significado simbólico de figuras de superstições medievais tais como o vampiro, o lobisomem, o íncubo, o demônio e a bruxa. O conceito central do autor sobre o imaginário do pesadelo reside no conflito e na ambivalência. Os produtos do trabalho do sonho frequentemente são vistos tanto como atraentes como repelentes na medida em que funcionam para enunciar um desejo ou a sua inibição.

A razão pela qual o objeto visto num pesadelo é assustador ou terrível é simplesmente porque a representação do desejo subjacente não é permitida na sua forma mais pura então o sonho é um compromisso com o desejo de um lado, e de outro com o medo intenso da sua inibição. (JONES, 1931, p. 78, tradução nossa).

De acordo com Jones (1931), os vampiros das lendas possuem dois atributos fundamentais: desejo de vingança e o ato de sugar o sangue das suas vítimas. O vampiro mítico, ao contrário dos filmes contemporâneos, primeiramente visita os seus parentes. Para o autor, isso representa o desejo dos familiares de que seu parente morto retorne à vida, porém essa volta do mundo dos mortos é carregada de terror. O que aterroriza é o fato do vampiro precisar sugar o sangue dos vivos para poder manter a sua existência, uma espécie de sobrevivência. Jones (1931) associa o sugar o sangue com a sedução, um desejo de ter um encontro incestuoso com os mortos. Esse desejo é transformado, através de uma espécie de negação, em um ataque, uma agressão cometida pelo parente morto-vivo. Logo, atração e amor se metamorfoseiam em repulsa e sadismo. Ao mesmo tempo, via projeção, os vivos se apresentam como vítimas passivas imbuindo, assim, os mortos com uma dimensão de agente ativo que permite o prazer sem culpa. Isso quer dizer que os mortos são propostos como agressores pecadores, enquanto que os vivos são vítimas infelizes e, portanto, “inocentes”. Jones não somente conecta o sugar o sangue com o esgotante abraço do íncubo, mas também com uma mistura regressiva do sugar e do morder – características do estágio oral do desenvolvimento psicosssexual. Isso ocorre por negação – a transformação do amor em ódio; por projeção – através do qual o morto desejado

se torna ativo, e os desejosos vivos, passivos; e por regressão – do genital para a sexualidade oral. Sendo assim, a lenda do vampiro gratifica desejos incestuosos e necrófilos os unindo em uma iconografia temível.

Para o autor citado, o pesadelo e as suas figuras, como o vampiro e, por assim dizer, o próprio conteúdo das obras de horror, exercem atração nas pessoas porque manifestam desejos, especialmente os sexuais. No entanto, tais desejos são proibidos ou reprimidos, e não podem ser reconhecidos abertamente. É aí que entra o imaginário do horrível, do repulsivo. Ele disfarça ou mascara o desejo não reconhecido, funcionando como uma camuflagem: o sonhador não pode ser culpado por essas imagens, porque elas o rondam, e ele as acha terríveis e repulsivas, não parecendo sentir nenhum tipo de prazer com elas. Porém, na realidade, o prazer existe, pois, as imagens dos pesadelos expressam os desejos mais profundos e, muitas vezes, com origens psicosexuais do sonhador – porém tudo é disfarçado de outra coisa. A repugnância e o nojo que a imagem de horror provoca são o preço que o sonhador paga por ter realizado o seu desejo – ainda que apenas na imaginação.

Ernest Jones (1931) desenvolveu esta hipótese para analisar uma certa classe de sonhos, isto é, os pesadelos, e a aplicou ao que ele considera serem figuras recorrentes dos pesadelos. Entretanto, na minha concepção, não é difícil estender esse tipo de análise às ficções de horror, especialmente se, como Freud, a pessoa estiver disposta a considerar a ficção popular como uma espécie de realização de desejos. Sob este aspecto, as imagens horríveis deste gênero representam formações de compromisso. Seus aspectos repulsivos encobrem e possibilitam vários tipos de realização de desejos, notadamente os do tipo sexual.

Segundo Carroll (1990), a aparente sedução do conde Drácula não é uma percepção errada, ele está encarnando um desejo, do tipo incestuoso na realidade. A plateia pode negar este desejo a si mesma, ao pleitear, em sua defesa, que está horrorizada com o vampiro. Mas isso é apenas um subterfúgio para que se sinta melhor diante de suas travas morais, pois “a repulsa é o bilhete que permite que a satisfação prazerosa dos seus desejos seja realizada” (CARROLL, 1990, p. 170). Logo, o paradoxo do horror de Carroll pode ser explicado, extrapolando os conceitos de Jones, que a ambivalência sentida com relação às figuras do horror deriva de uma ambivalência sobre os nossos mais recônditos e persistentes desejos psicosexuais.

As dimensões repulsivas dos seres horrendos funcionam para satisfazer um censor interno, como o ego de cada um, porém, na realidade, elas são um dispositivo enganoso que tornam possível o prazer mais profundo da satisfação dos desejos psicosexuais presentes. Somos atraídos por imagens de horror porque, apesar das aparências, tal imaginário permite a satisfação dos nossos desejos. Não conseguiríamos satisfazer a esses desejos, a não ser que o censor que existe dentro de cada um de nós, fosse pago com o que lhe for devido. Ou seja, a repugnância às criaturas do horror é, de fato, o meio através do qual – dada uma visão freudiana da maneira pela qual a economia do indivíduo é estabelecida – o prazer pode ser assegurado.

Como podemos perceber, a psicanálise ainda pode ser inevitável ao discutir o gênero do horror – ou, mais precisamente, certas instâncias do gênero – e a discussão ainda se amplia para outro tópico relacionado: se a psicanálise oferece ou não uma adequada teoria geral do horror e consegue explicar ou não os seus poderes atrativos. Para muitos autores, a psicanálise não consegue simplesmente porque ela já parte do pressuposto de que não temos total controle sobre o que acontece dentro de nossa mente. E se não temos controle, se não conseguimos perceber com nitidez e compreender os nossos próprios processos mentais, como podemos garantir que as pesquisas psicanalíticas possuam evidências científicas, já que não podemos provar nada?

### 5.1.2 Teoria da Transferência da Excitação

A Teoria da Transferência da Excitação pode ser considerada como uma nova roupagem da catarse psicanalítica. Em 1978, Dolf Zillmann argumentou que os sentimentos negativos causados pelos filmes de horror na verdade intensificavam os sentimentos positivos quando o herói triunfa no final. Mas isso não faz muito sentido em ser afirmado quando se considera os filmes em que o herói não vence. Alguns estudos, inclusive, mostraram que o nível de prazer das pessoas era, na realidade, maior durante as partes assustadoras do filme de horror do que depois delas.

Zillmann criou sua Teoria da Transferência da Excitação levando em consideração o fato de que a excitação fisiológica dissipa lentamente (ANDERSON e

BUSHMAN, 2002). Isto significa que, se dois eventos excitantes ocorrerem com um determinado período de tempo entre um e outro, a sensação do primeiro evento pode ser transferida para o segundo caso. Se o primeiro evento é rotulado como algo que proporciona raiva, a excitação prolongada do primeiro evento pode afetar a interpretação do segundo evento, assim essa raiva seria descontada posteriormente no evento seguinte. A excitação do sistema nervoso simpático pode vir de fatores ambientais, como exercícios, ou estimulantes sintéticos, como a cafeína. Em um estudo conduzido por Taylor, O'Neal, Langley e Butcher (1991), 62 graduandos do sexo masculino foram colocados em dois grupos. O primeiro tomou uma pílula placebo e o outro grupo tomou 350 mg de cafeína, depois ambos os grupos foram provocados por um indivíduo. O maior nível de agressão foi relatado nos participantes que receberam o estimulante, mas foram informados de que receberam uma droga não-excitante. Eles não entenderam sua excitação sintetizada, então, transferiram a sua agressão ao indivíduo provocativo.

A teoria de Zillmann parte do pressuposto que a atividade excitatória das emoções que tem dominância no sistema nervoso simpático é, em grande parte, inespecífica e redundante. Até mesmo emoções positivas e negativas muito díspares, como prazer e sofrimento, podem criar mudanças parecidas no sistema nervoso simpático. Há uma tendência para atribuir a reação excitatória em sua totalidade a uma condição indutora específica que define a qualidade do estado afetivo do indivíduo. Todavia, como já falamos anteriormente, a excitação não termina abruptamente, mas se dissipa aos poucos, ou seja, a excitação em declínio do sistema nervoso simpático pode ser transferida a experiências emocionais subsequentes e que podem potencialmente não terem nenhuma correlação entre si. A não especificidade e redundância da atividade excitatória reduz a habilidade individual de isolar ou separar a excitação das reações a diferentes condições indutoras.

Em outro experimento conduzido por Zillmann, foram escolhidos aleatoriamente participantes que foram colocados em dois grupos. Um grupo foi designado para fazer um trabalho manual simples como enrolar um cordão em um carretel, que não excita o sistema nervoso de forma alguma, e o outro grupo foi orientado a andar de bicicleta, atividade esta que excita bastante o sistema nervoso simpático. Cada participante foi exposto a uma de duas situações: uma que era neutra e outra provocativa. Seis minutos depois disso, eles tiveram a oportunidade de agir agressivamente ao oponente da situação previamente apresentada. Como

teorizado pelo autor, os participantes que foram excitados pelo andar de bicicleta e confrontados por indivíduos na situação seguinte, reagiram mais agressivamente a eles.

A atribuição errada da excitação também pode resultar numa redução da agressão, segundo Baron e Richardson, em *Human Agression* (1994) – “Agressão Humana”, numa livre tradução. No livro, os autores descrevem um experimento, conduzido por Younger e Doob (1978), que confirma a teoria deles. Na pesquisa, o primeiro grupo de participantes recebeu uma pílula placebo e foram ditos que ela iria aumentar sua excitação. Ao segundo grupo também foi dada uma pílula placebo, mas foi informado às pessoas que ela iria relaxá-las. Quando provocados, os participantes que foram informados de que deveriam estar calmos (por causa da pílula), culpavam fontes externas para o comportamento agressivo. Já as pessoas a quem foi informado que deveriam se sentir mais excitadas por causa da pílula, acreditavam que o que estavam sentindo era apenas uma reação da medicação, resultando em um comportamento menos agressivo.

Em outras palavras, a Teoria da Transferência da Excitação é baseada na hipótese que as respostas da excitação são, geralmente, ambíguas e diferenciadas apenas pelo tipo de emoção que o cérebro lhe atribui, e isso pode ser muito pessoal, vai de acordo com a interpretação que cada indivíduo dá à sensação que está sentindo. É como aborda Zillmann (2006), quando ele afirma que a excitação residual de qualquer reação emocional é capaz de intensificar qualquer outra reação a uma emoção desencadeada. O grau de intensidade depende, como era de se esperar, da magnitude dos resíduos prevaletentes naquele momento. Assim, a Teoria da Transferência da Excitação ajuda a explicar a instabilidade emocional da excitação, ou seja, como é possível o medo ser transformado em alívio, ou a raiva em prazer, por exemplo, e como a reação a um estímulo pode intensificar a reação a outro estímulo diferente.

Apesar dessa teoria ter sido embasada para estudos em psicologia e bioquímica, ela foi fortemente aplicada nos estudos em comunicação, por isso acho interessante abordá-la na tese. De certo modo, a Teoria de Transferência da Excitação tornou-se um dos fundamentos teóricos dominantes para prever, testar e explicar os efeitos dos meios de comunicação, por exemplo filmes e programas de televisão violentos, pornografia, música etc. De acordo com Zillmann (1975), a excitação produzida pela comunicação pode servir para intensificar ou energizar estados emocionais pós-exposição ao fato excitatório. No entanto, como era de se esperar, a transferência da excitação não é limitada ao estímulo pessoal, cara a cara com outra

pessoa, ela pode ocorrer também a partir de uma vasta gama de estímulos, incluindo pelas mensagens midiáticas. Sobre isso, Tannenbaum e Zillmann (1975) argumentaram:

A maioria das pessoas provavelmente não consideram a excitação da exposição pela mídia forte o suficiente para justificar qualquer atenção, e, portanto, eles não esperam que possa afetar o seu comportamento. Ao considerar essa excitação como algo trivial e sem importância, o indivíduo tende a atribuir quaisquer resíduos que se acumulam não aos eventos de comunicação anteriores [que são, neste caso, as mensagens mediadas], mas às novas situações de estímulo em que ele se encontra. Além disso, em virtude de seu próprio conteúdo "irreal" e simbólico (possivelmente algo que estimula a imaginação), as mensagens de comunicação geralmente não estão relacionadas com os problemas e preocupações reais e imediatas do sujeito. Isso deve incentivar ainda mais o acúmulo de excitação e, portanto, fazer a pessoa ainda mais vulnerável aos efeitos da transferência de excitação no seu comportamento após a comunicação. (TANNENBAUM; ZILLMANN, 1975, p. 187).

Na sua Teoria da Transferência da Excitação, Zillmann (1975) afirma que as propriedades indutoras da excitação da violência pela mídia foram muito importantes para entender as reações emocionais que ocorrem imediatamente após assistir a filmes ou programas com cenas violentas. Por exemplo, se espectadores ficarem com raiva em algumas situações que ocorreram depois de serem expostos a representações violentas imagéticas altamente estimulantes, este estímulo poderia ser transferido depois para a raiva e intensificá-la – fazendo com que o comportamento agressivo do indivíduo fosse mais provável. Da mesma forma, a excitação também pode intensificar uma emoção positiva que possa ocorrer em resposta a alguns outros estímulos confrontados após a visualização das cenas.

Em suma, os estímulos, sejam eles na vida real, na tela do cinema ou da televisão, ou uma combinação das duas, podem provocar esse mecanismo da transferência da excitação. Por isso, ainda hoje a Teoria da Transferência da Excitação continua a ser um componente-chave do quadro teórico de estudos sobre comunicação e emoção.

### 5.1.3 Teoria dos Novos Seres ou Teoria do Monstro

Como falamos no terceiro capítulo, de acordo com o autor George Ochoa (2011), o principal objetivo de um filme de horror é fazer com que o público conheça o monstro, ou seja, entre em contato com um ser totalmente novo e diferente do que é considerado normal e/ou aceitável pela sociedade. Esses monstros satisfazem o desejo do público de conhecer os extremos dos seres, em particular aqueles que são muito fantásticos e perigosos para conhecer na vida real, o que na minha opinião é uma teoria razoável.

Como muitos pesquisadores do meio acadêmico, a maior parte do público é inclinado a pensar que o apelo do horror é algo a mais que não o monstro, e frequentemente concluem que é sentir medo, como se apenas isso fosse atração suficiente e intrínseca ao gênero. Até mesmo o astro do horror, Vincent Price, citado por Ochoa (2011), uma vez opinou que a atração dos filmes de horror “é baseada, talvez subconscientemente, numa necessidade inerente de ser aterrorizado”. Contudo, em virtude do que pode ser chamado de narrativa de revelação contínua, a apresentação do monstro e suas propriedades é representativa de um grande número de ficções de horror. Os monstros são objetos apropriados de descoberta e revelação não apenas porque eles são desconhecidos – não somente no sentido de que nós não sabemos a identidade do assassino, como nos filmes de detetive – mas também porque eles vieram de fora das fronteiras do nosso conhecimento, do mundo a que estamos acostumados, isto é, dos nossos padrões conceituais de existência, de naturalidade e de normalidade. Isto também conta porque a revelação e descoberta das suas propriedades monstruosas é frequentemente baseado em processos de encontrar provas, criar hipóteses, argumentar, explicar e confirmar – inclusive nas ficções científicas e nas fantasias sobre reinos mitológicos. Ou seja, porque as obras de horror são baseadas na revelação de seres desconhecidos e incognoscíveis – inacreditáveis e incríveis –, eles frequentemente tomam a forma de narrativas de descobertas e de provas. Pois, monstros que aparecem pelo caminho obviamente são assuntos cabíveis para se procurar por provas.

Outro ponto sobre a Teoria do Monstro é que nas histórias de horror, os monstros têm de ser perturbadores, angustiantes e repulsivos, para que o processo da sua descoberta e confirmação seja recompensadora de forma prazerosa para o público do cinema de horror. Outra

forma de entender os nossos prazeres primários das narrativas de horror, isto é, o nosso interesse neles e a fonte da sua atração, reside nos processos de descoberta, no jogo das provas e nos dramas de raciocínio que os compõem. Não é que ansiemos por sentir repulsa, mas esse sentimento é um fator previsível e simultâneo ao ato de revelar o que nos é, até então, desconhecido, e cuja revelação é um desejo que a narrativa incute na plateia desde o primeiro momento, e que depois continua a alimentar. E este desejo não será satisfeito a menos que o monstro desafie a nossa concepção da natureza, o que exige que o filme provavelmente engendre algum grau de repulsa ou medo em nós.

Nessa interpretação das narrativas de horror, a maioria das quais parece explorar as atrações cognitivas do drama da revelação, experimentando a emoção da arte, a afecção do horror não é nosso objetivo absolutamente primário em consumir ficções de horror, embora seja uma característica determinante para identificação dos membros do gênero. Além disso, o horror artístico é o preço que estamos dispostos a pagar pela revelação do que é impossível e desconhecido, do que viola o nosso esquema conceitual de mundo. O ser impossível e monstruoso provoca asco, mas essa repulsa é parte de um discurso narrativo geral que não apenas é prazeroso, mas cujo prazer potencial depende da confirmação da existência do monstro como um ser que viola, desafia, ou problematiza classificações culturais majoritárias e permanentes. Assim, somos atraídos, e muitos de nós de fato procuram, pelo horror, apesar do fato de que as obras do gênero provocam repugnância, porque essa repulsa é requerida pelo prazer envolvido ao investir a nossa curiosidade no desconhecido e levá-la para dentro dos processos de revelação, procura de provas, afirmação e todo o raciocínio necessário para a compreensão deles.

Ochoa (2011) afirma, defendendo a sua teoria dos *deformed and destructive beings* – *DDBs*, ou seja, os monstros, que há uma hipótese psicológica que pode ser testada empiricamente: a de que as pessoas querem ver e sentir prazer em ver seres no cinema, e elas ficam particularmente satisfeitas ao ver seres que são novos para elas, mesmo que sejam seres de alguma forma deformados e destrutivos, desde que, obviamente, os seres não representem um perigo iminente ao público. Experimentos construídos para testar a sua teoria poderiam ser feitos usando métodos psicofísicos ou neuroimagem em sujeitos de teste expostos à estimulação da visão do monstro do filme de horror que seja novo para eles, enquanto que sujeitos do grupo de controle não receberiam nenhuma estimulação ou assistiriam a filmes que não fossem de



horror, tanto novos para eles quanto familiares. Tais experimentos iriam lançar uma luz sobre a dimensão do interesse humano em seres como esses, assim como na função do filme de horror, segundo o autor.

Existem várias formas de testar se a Teoria do Monstro está correta. Essa teoria propõe que as pessoas que gostam de horror procuram por eles pelo prazer de ter um DDB apresentado a eles. Um experimento, onde o horror é usado como “isca”, pode confirmar isso. Ochoa (2011) então propõe que em algum campus de uma faculdade seja colocado um anúncio para conseguir voluntários para um experimento especificando que eles precisam gostar de filmes de horror para poder participar. Os voluntários precisam ser testados, para saber se estão dizendo a verdade, através de um questionário no qual devem haver perguntas que façam com que respondam, por exemplo, quais filmes de horror que eles assistiram e que gostaram muito, e se eles sentiram prazer ao sentir medo enquanto assistiam a tais filmes, dentre outras. Uma vez que você já tiver um grupo de fãs autênticos do horror, o separe em três grupos menores e informe a cada um deles que irão assistir um filme de horror e deverão pontuar de zero a cinco sobre se gostaram ou não, onde a pontuação zero significa “não gostei de jeito nenhum” e cinco significa “adorei”. O primeiro grupo irá ver um filme de horror recente, popular, que tenha recebido muitas críticas positivas e onde aparece claramente um monstro deformado e destrutivo. O segundo grupo será informado que o filme planejado não estava disponível, mas que eles assistirão um outro filme. Então, será passado para eles um filme policial recente, popular e que também tenha recebido críticas positivas, com elementos de ação com tanta violência quanto o filme de horror, mas sem a apresentação clara de um novo ser deformado e destrutivo. O terceiro grupo também irá ser informado que o filme de horror planejado não estava disponível para a data, então ao invés dele, o grupo irá assistir a um seminário gravado antecipadamente, onde os membros de um departamento discutem a importância e os vários significados dos filmes de horror, inclusive a importância psicológica, social e política.

A Teoria do Monstro (ou DDB) prevê que quando as pontuações dos gostos pessoais são compiladas, o grupo que assistiu ao filme de horror terá uma pontuação média significativamente mais alta que a média de qualquer um dos outros grupos. Este experimento irá apoiar a teoria de que o público dos filmes de horror está interessado na apresentação do monstro, não na mera violência ou em uma boa narrativa (como a do filme policial), e tampouco na apresentação do significado e importância que o filme de horror é suposto a transmitir.

Há uma outra área de estudo, dentro da psicologia, na qual a Teoria do Monstro pode ser especialmente informativa: a dos estudos dos pesadelos, que há muito foram ditos como semelhantes aos filmes de horror (ver subtópico da Teoria Psicanalítica Catártica). De acordo com Ochoa (2011), os estudos dos pesadelos dos últimos anos os classificaram dentre os cinco maiores temas: cair de algum lugar, ser perseguido, estar paralisado, estar atrasado, e mortes de pessoas próximas possuem claras semelhanças com o conteúdo de filmes de horror. Quatro dos cinco temas podem ser encontrados facilmente em vários filmes de horror, o quinto, que é estar atrasado, ocorre quando algum personagem chega muito tarde para impedir que alguém seja atacado por um monstro, como na corrida para impedir um novo ataque de tubarão no filme “Tubarão” (*Jaws*, Dir. Steven Spielberg, 1975). Estudos comparativos dos filmes de horror e os pesadelos podem descobrir uma conexão profunda entre as experiências das duas áreas.

Em um pesadelo, o sonhador pode estar apreendendo um DDB durante o sono, principalmente pelo prazer de encontrar o DDB, e até mesmo ao ponto de despertar emoções dolorosas e sono conturbado. Pode até mesmo ser que os sonhos em geral tenham uma função até então inexplorada de permitir que a descoberta do ser ocorra durante o sono. (OCHOA, 2011, p. 205, tradução nossa).

#### 5.1.4 Teoria da Curiosidade, Exploração e Fascinação

Essa teoria explica que o horror existe fora do comportamento normal da nossa existência cotidiana, despertando ao mesmo tempo a nossa curiosidade e fascinação, enquanto também instiga o nosso desejo de exploração do que nos parece ser novo e desconhecido. Também creio ser, esta teoria, um tanto quanto aceitável.

A curiosidade pode ser definida como um desejo por informações despertadas por estímulos novos, complexos ou ambíguos. Os teóricos que estudavam os nossos impulsos como instinto associaram o despertar da curiosidade com sentimentos desagradáveis de

incerteza e criaram a hipótese que, para reduzir esses sentimentos, os indivíduos foram motivados a adquirir novas informações por meio do comportamento exploratório. Apoiando essa hipótese, vários estudos demonstraram que quando novos estímulos complexos ou ambíguos (evocadores de curiosidade) eram apresentados aos animais, eles se dedicavam à exploração sem incentivos adicionais (BERLYNE, 1950, 1954; DEMBER, 1957; HARLOW, 1958; WELKER, 1956). Entretanto, uma limitação séria à essa teoria da excitação da curiosidade era que ela não poderia explicar porque os seres humanos e outros animais procuram frequentemente por esses estímulos evocadores de curiosidade quando nenhuma provocação estava ocorrendo. Afinal, para que buscar por algo que demandaria muito esforço e desprendimento de energia desnecessária?

Se a excitação da curiosidade, como outras pulsões, era uma experiência desagradável, não estava claro porque os organismos procurariam oportunidades para despertar sua curiosidade (HEBB, 1955). Teóricos do nível ideal de excitação propuseram uma explicação alternativa da curiosidade e do comportamento exploratório, argumentando que os organismos eram motivados a manter um nível ideal de excitação, o que era prazeroso, ao passo que ser pouco estimulado ou estimulado demais era desagradável (LEUBA, 1955). De acordo com o modelo de nível ideal, quando os organismos recebem pouca ou nenhuma estimulação, isto é, estão entediados, eles são motivados a aumentar sua excitação para um nível ideal, procurando e investigando estímulos evocadores de curiosidade. Assim, contrariamente à teoria das pulsões, os teóricos de nível ideal da excitação assumiram que o comportamento exploratório visava aumentar a excitação e que a incitação da curiosidade era uma experiência emocional positiva.

A Teoria da Curiosidade e Exploração considera que a curiosidade é um instinto primário ou pulsão a serviço de outras pulsões como a fome ou o sexo. Em contraste à origem visceral ou hormonal de outras pulsões, esse instinto é concebido a um novo estímulo ou tensões internas do cérebro, ao invés de trabalhar com um déficit que funciona em ciclos, sempre voltando a ocorrer dentro de um período de tempo, como a fome (o exemplo mais óbvio de um instinto cíclico).

Como vimos anteriormente, uma outra linha teórica, surgida um pouco depois, sugeria que as motivações primárias dos estímulos dependem das diferenças qualitativas e quantitativas com relação ao nível ideal de estimulação. Sendo assim, pequenas diferenças

produziriam prazer e aproximação, enquanto que grandes diferenças produziram dor, medo e repulsa. O desenvolvimento da teoria do nível de estimulação ideal atribuiu a busca ou a repulsa do estímulo ao seu efeito no mecanismo fisiológico central da excitação. Alguns desses autores como Hebb (1955), Leuba (1950) e Berlyne (1950, 1954) trabalharam com essa teoria como uma extensão de teorias similares anteriores.

Outra variante dessas teorias descreveram as causas do estímulo comparando com a diferença em relação ao nível ideal de estimulação e excitação. Elas podem ser descritas como teorias da mudança de estímulos ou da excitabilidade. As teorias dessas duas linhas eram unidimensionais, lidando apenas com o *continuum* da intensidade da excitação dos estímulos no cérebro e sugerindo que existia um nível homeostático que era ideal para sentimentos positivos ou eficiência de desempenho. Uma terceira linha de teorias, incluindo as de Eysenck (1978), Gray (1964, 1971) e Hull (1943), considerando as tendências comportamentais, e diferenças individuais entre elas, são decorrentes do equilíbrio entre a excitação e a inibição dos sistemas cerebrais.

A ideia de termos instintos governando o nosso comportamento, bem como o comportamento de outras espécies, foi popularizado por McDougall (1919). Ele dizia que os instintos são forças internas que levam ao acasalamento, construção de ninhos, proteção das crias e outras atividades que podem ser vistas tanto no homem como em outras espécies. Para McDougall, instintos “são os hábitos adquiridos e fortemente enraizados, que são mais comumente e apropriadamente descritos como ações automáticas secundárias, assim como tendências específicas inatas” (McDOUGALL, 1919, p. 29).

A curiosidade foi definida por McDougall (1919) como um instinto básico. Enquanto outros instintos são provocados por objetos de um tipo particular, como o cheiro de uma rata no cio que induz o comportamento sexual no rato, a curiosidade, por sua vez, é despertada pela percepção indistinta ou pela identificação de um objeto. A curiosidade foi conceituada como uma pulsão de segunda ordem, sem base fisiológica. Uma pulsão a serviço das pulsões primárias cujos mecanismos impulsionam a vontade de conseguir ter mais de alguma coisa ou dos quais recebem mais estímulos.

Como McDougall (1919), Tolman (1932) concebeu a curiosidade como uma pulsão que serve aos impulsos primários. Ele expandiu a ideia de necessidades sensoriais

primárias para "desejos sensório-motores", incluindo necessidades estéticas e de jogo. Tal como acontece com outros desejos primários, o objetivo é a redução da tensão. A tensão desses desejos sensório-motores era pensada para ser inerente aos próprios neurônios sensório-motores. Tratava-se de uma tentativa de conciliar as atividades que aumentam a estimulação com a ideia de redução da tensão como o objetivo da pulsão.

Edmund Burke (1968), em “*A philosophical enquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful*”, definiu a curiosidade como uma emoção altamente superficial, que, por isso, precisa ser constantemente alimentada. Assim, narrativas bem-sucedidas são as que conseguem, antes de tudo, alimentar, de forma contínua, a curiosidade do seu público.

A curiosidade é a primeira e mais elementar emoção que encontramos no espírito humano. Por curiosidade entendo qualquer desejo nosso pela novidade ou qualquer prazer dela obtido. (...). Porém, como aquelas coisas que nos atraem apenas por sua novidade não podem prender nossa atenção por muito tempo, a curiosidade é, de todos os sentimentos, o mais superficial; ela passa sem cessar de um objeto para outro, tem um apetite bastante agudo, mas muito facilmente satisfeito, e sempre uma aparência de aturdimento, inquietude e ansiedade. A curiosidade é, por sua própria natureza, um princípio bastante ativo; ela examina rapidamente a maioria de seus objetos e logo esgota a variedade que comumente se encontra na natureza; as mesmas coisas frequentemente reaparecem e retornam com um efeito cada vez menos agradável. (BURKE, 1968, p. 29, tradução nossa).

De acordo com Eva M. Dadlez (1997), até mesmo quando os eventos ficcionais evocam tristeza ou aflição, são capazes de suscitar grande prazer ao satisfazer a nossa curiosidade por meio deles. Noël Carroll (1990), de forma similar, afirmou que o nosso prazer ao assistir às narrativas de horror provém frequentemente da nossa curiosidade e de um desejo que sentimos por informações novas. Monstros são intrigantes cognitivamente. Nós queremos desvendá-los e descobrir o que os torna marcantes.

Aplicando ao paradoxo do horror, de Carroll, estas observações sugerem que o prazer derivado da ficção de horror e a fonte do nosso interesse nela residem primeiramente nos processos de descoberta do monstro, suas provas e a confirmação da sua existência que as

ficções de horror frequentemente empregam. Esta descoberta da existência do ser monstruoso e as suas características é a fonte central de prazer com o gênero. Uma vez que o processo de revelação é consumado, nós permanecemos intrigados sobre a questão de saber se a criatura pode ser confrontada e derrotada – essa questão narrativa nos acompanha até o final da história. Aqui, o prazer envolvido é o cognitivo, quando o espectador precisa mais do que sentir, precisa raciocinar para compreender o que se passa na narrativa e assim aproveitar o momento.

Hobbes já dizia que a curiosidade é o apetite da mente. E, com as obras de horror, esse apetite é estimulado pela perspectiva de conhecer o supostamente incognoscível e, posteriormente, satisfeito por um processo contínuo de revelação reforçado por imitações de provas, de hipóteses, de simulações de raciocínio causal, além de explicações cujos detalhes e movimentos intrigam a mente de maneiras análogas às situações genuínas (Carroll, 1990).

Ao afirmar que os prazeres derivados do horror são cognitivos no sentido amplo – de curiosidade envolvente – Carroll ressalta que quis explicar por que o gênero muitas vezes nos envolve. A ideia não era a de justificar o gênero como digno de nossa atenção porque seu apelo é cognitivo. E, segundo ele, nem ao dizer que é cognitiva, no sentido especial de atrair a curiosidade, ele estaria, ainda que implicitamente, sinalizando que o horror seria superior a alguns outros gêneros cujo apelo poderia ser dito como exclusivamente emotivo. Todos possuem suas singularidades e suas devidas importâncias.

Além disso, deve ficar claro que esses prazeres cognitivos particulares, quando ganham vida através de seres incognoscíveis, são especialmente bem apresentados por monstros horríveis. Assim, há uma relação funcional especial entre os seres que marcam o gênero de horror e o prazer e interesse que muitas ficções de horror sustentam. Esse interesse e prazer derivam da revelação de seres desconhecidos e impossíveis, do tipo que parecem exigir a prova, a descoberta e a confirmação para acreditarmos neles. Portanto, o asco que esses seres evidenciam pode ser visto como parte do preço a ser pago pelo prazer de sua revelação. Ou seja, a expectativa narrativa que o gênero de horror apresenta é que o ser, cuja existência está em questão, é algo que desafia permanentes categorias culturais. Porém, a repulsa, por assim dizer, é ela mesma mais ou menos exigida pelo tipo de curiosidade que a narrativa de horror revela. O horror não poderia dar uma resposta bem-sucedida e afirmativa à sua questão primordial, a menos que a revelação do monstro realmente provocasse nojo, ou fosse altamente provável de causar repulsa ou aversão.

Assim, há uma relação especial funcional entre os seres que marcam o gênero de horror e o prazer e interesse que muitas ficções de horror sustentam. Esse interesse e prazer se originam da revelação de seres desconhecidos e impossíveis, ou seja, tipos de seres que necessariamente precisam de descobertas, provas e confirmações sobre a sua existência. Portanto, a repugnância que tais seres evidenciam pode ser vista como parte do preço a ser pago pelo prazer que sentimos com essa descoberta do novo – e monstruoso – ser. Isto é, as expectativas narrativas que o gênero do horror põe em prática é que o ser, de quem a existência está sendo questionada, é algo que desafia categorias culturais permanentes. Desse modo, a repugnância, por assim dizer, é mais ou menos requerida pelo tipo de curiosidade que a narrativa de horror levanta. A obra de horror não poderia dar uma resposta bem-sucedida e afirmativa à sua questão primordial, a menos que a revelação do monstro realmente provocasse nojo, ou, pelo menos, ele fosse do tipo de objeto altamente provável de causá-lo.

Se o que é de primordial importância sobre as criaturas monstruosas é a sua própria impossibilidade diante de nossas categorias conceituais e, por isso, é o que as faz funcionar tão convincentemente em dramas de descoberta e confirmação, então sua divulgação, na medida em que são violações categóricas, será associada a sentimentos de perturbação, angústia e nojo. Consequentemente, o papel do monstro nessas obras – onde a sua revelação captura o nosso interesse e proporciona prazer – irá concomitantemente nos provocar algum tipo provável de repulsa. O que significa que, como afirma Carroll, para recompensar o nosso interesse pela revelação dos seres supostamente impossíveis do enredo de horror, tais seres deveriam ser perturbadores, angustiantes e repulsivos, de modo que teóricos como Douglas prevejam fenômenos que se encaixem nas nossas classificações culturais.

Logo, de acordo com Carroll (1990), como uma primeira tentativa de resolver o paradoxo do horror, nós podemos conjecturar que nós somos atraídos pela maioria dos filmes de horror por causa do modo como as tramas da descoberta e os dramas da prova despertam nossa curiosidade e promovem nosso interesse, nos satisfazendo idealmente de uma maneira que seja prazerosa. Porém se a curiosidade narrativa sobre seres impossíveis deve ser satisfeita por meio da revelação deles, esse processo deve requerer algum elemento de provável repugnância, uma vez que tais seres impossíveis são perturbadores, aflitivos, repulsivos e não mais hipotéticos.

### 5.1.5 Teoria da Escala da Busca de Sensações

A busca de sensações é um traço definido pela necessidade de obter sensações e experiências novas, variadas e complexas, além de existir a vontade de correr riscos físicos e sociais em nome de tais experiências. O termo sensação é usado em vez de estimulação porque são os efeitos sensoriais da estimulação externa que são mais importantes ao definir seus valores como execução primária. Uma pessoa viciada em televisão pode ser chamada de buscadora de sensações, porém a televisão oferece muito pouco em termos de sensações novas. Drogas e privação sensorial oferecem pouca estimulação externa, mas às vezes produzem sensações e imagens inusitadas.

O buscador de sensações fortes é sensível às suas sensações internas e, por isso, ele escolhe estímulos externos que as maximize ainda mais. Sensações incomuns podem ser produzidas por emoções, drogas e determinadas atividades físicas, como paraquedismo de queda livre, mergulho, ou outras atividades envolvendo velocidade e movimento além do alcance normal. Os gostos pessoais para arte e música, roupas e amigos também podem depender da capacidade dos estímulos sensoriais e sociais em produzir novas sensações e experiências.

O termo “sensação” também é usado em contraste com “cognição”. Alguns pesquisadores sugerem que não podemos equiparar a busca de sensações com a curiosidade cognitiva. Apesar de não ser incompatível com a curiosidade intelectual, esta última não é uma expressão típica das características definidas da busca de sensações. O termo “busca” é usado porque denota um modo de vida ativo, que requer que se tomem atitudes para que ocorra. Os buscadores de sensações raramente são vítimas de uma falta de oportunidade ou de restrição do meio ambiente, embora o ambiente possa restringir as formas da atividade da sua busca. Tais buscadores, quando colocados em condições de privação sensorial, foram observados tentando se estimular de alguma forma, movimentando-se na cama, assobiando, sentindo as paredes do cubículo em que estavam, ou simplesmente relaxando e desfrutando das ricas fantasias dos seus processos imaginativos primários. As crianças pequenas, por exemplo, não têm de ser estimuladas a buscarem por novas sensações. Ao ficarem sozinhas, elas improvisam jogos e,



por vezes, são capazes de inventarem alguns bem perigosos, causando grande preocupação e terror nos pais.

Essa busca por sensações pode ser descrita como um traço de personalidade ou um estado de espírito provisório. Um traço é definido como uma tendência a experimentar o estado relativo à busca, como uma euforia e/ou alegria em muitas situações – em muitas, mas certamente não em todas. Ele se refere à inclinação de um indivíduo a procurar situações novas e estimulantes, e explorá-las. Já o estado de espírito da busca de sensações é definido pela predominância de tipos característicos de sentimentos fortes e positivos em situações de grande novidade e risco.

A frase “sensações e experiências variadas, novas e complexas” descreve as qualidades da estimulação que são valorizadas pelo sujeito buscador. “Variadas” reflete a necessidade de mudança. Exatamente da mesma forma como animais irão provavelmente mudar os seus caminhos à procura por comida, pois se fossem pelo mesmo caminho sempre, os predadores os encontrariam de modo muito mais fácil na natureza. Sendo assim, sujeitos buscadores de sensações irão variar as suas rotinas para evitar o tédio, diferentemente daqueles que ficam menos angustiados com uma rotina monótona. “Novo”, nesse sentido trazido pela minha argumentação, significa algo que, se não for totalmente novo e inédito na vida de alguém, possui pelo menos singularidades específicas que o vistam com as cores da novidade. E, por sua vez, a novidade significa imprevisibilidade máxima numa sequência de eventos, algo diametralmente oposto à previsão perfeita de uma rotina. “Complexidade” se refere ao número de elementos de estímulos e à sua organização. Também pode se referir à compreensão imediata, o que se opõe à ambiguidade perceptiva ou cognitiva que requer um processamento de informações maior. E, finalmente, o “risco” pode ser definido como a probabilidade avaliada de um resultado negativo. Uma das características de buscadores de altas sensações é a sua tendência para fazer coisas que os buscadores por sensações mais baixas avaliariam como muito arriscado. A diferença comportamental pode ser devida às suas diferentes avaliações de risco ou às suas diferentes reações ao risco avaliado de forma semelhante.

O “risco físico” a que muitas pessoas se submetem diz respeito ao fato de elas terem se ferido ou, até mesmo, serem mortas, durante alguma atividade dessa busca por fortes emoções. Já o “risco social” significa a probabilidade estimada de ser envergonhado, humilhado ou de experimentar culpa ou perda de valorização ou respeito dos outros. Allport (1937)

considerou a “pulsão” como um conceito biológico bastante rude, mas de alguma forma útil para explicar o comportamento de animais e bebês humanos, mas inadequada para descrever a motivação humana em um adulto. Ele formulou a doutrina da “autonomia funcional dos motivos”, que dizia que o vínculo dos motivos dos adultos com os biologicamente enraizados motivos na infância “é histórica, não funcional”. Este manifesto inicial da independência da construção da pulsão foi importante, porque a construção exigia um objetivo de redução da tensão para todo o comportamento. A maioria das teorias postulou que as atividades de busca de sensações são tentativas de reduzir outras pulsões básicas ou pulsões sensoriais primárias.

A solução de postular um novo tipo de pulsão, exploratória ou sensorial, é claramente circular e adiciona pouco à nossa compreensão de comportamento, a menos que possamos especificar as condições ou mudanças biológicas que causam tais pulsões aumentarem ou reduzirem sua força. Maslow (1954), adicionando à doutrina de Allport da autonomia funcional, descreveu uma sequência de desenvolvimento típica da motivação com as características “necessidades” mudando com a maturidade. As sequências começam com necessidades fisiológicas e procedem passando pela segurança, pertencimento e amor, estima, e finalmente realização pessoal. A necessidade de autorrealização não encaixa facilmente dentro do esquema de redução da pulsão (ou necessidade) da motivação, uma vez que ela envolve a necessidade de dar-se contadas próprias capacidades inatas e dos potenciais de cada um no trabalho, no amor e no lazer. Ela envolve crescimento constante, mudança e abertura a novas experiências.

Implícito na construção da autorrealização está a ideia de que humanos quase sempre procuram por novas sensações e experiências. Maslow (1968) descreve os autorrealizadores como em busca de “experiências de pico”, que nada mais são do que novas experiências que produzem sentimentos de alívio e fascinação com características causadoras de certa desorientação no tempo e no espaço. Elas podem ser sexuais, amorosas, estéticas, religiosas, criativas ou de outro tipo de experiências. Nos anos 1960 qualquer jovem usava drogas psicodélicas numa tentativa de produzir tais experiências. Os autorrealizadores experimentam novos estados subjetivos como eufóricos, ao invés de ameaçadores e perigosos.

As teorias de Maslow sugerem que bebês e crianças estão muito mais sob o controle fisiológico e necessidades de sentirem segurança, e que apenas pessoas mais maduras, que tiveram nessa época suas necessidades preenchidas, procuram ativamente estendê-las, hoje,

a outras. O conceito de competência descrito por White (1960) é similar ao da autorrealização de Maslow. “A competência de um organismo significa a sua adequabilidade e habilidade de suportar as trocas com o ambiente que resulta na sua manutenção, crescimento e florescimento” (WHITE, 1960, p. 100).

O comportamento em si aumenta a estimulação, ao invés de reduzi-la. Se novos estímulos ou situações aumentam a excitação, nós deveríamos apenas evitá-los e aboli-los de nossas vidas, pois a princípio essa excitação toda nos deixaria em um constante estado de estresse. “Contudo, tanto os animais como as pessoas tendem a se aproximar e investigar os novos estímulos se eles não forem muito intensos ou ameaçadores” (ZUCKERMAN, 1979, p. 21).

Dito isto, podemos compreender melhor a escala da busca de sensações, que mede o grau de estímulo e excitação que uma pessoa procura na vida. Zuckerman (1979) identifica quatro fatores que estão envolvidos nessa busca, são eles: a saga por aventura e emoção; desinibição (isto é, a tendência para expressar impulsos); a procura por experiências; e a susceptibilidade ao tédio. As pessoas que possuem um alto grau na escala da busca por sensações diferentes são também menos tolerantes à privação sensorial. Elas são mais propensas a usar drogas e a se envolverem em experiências sexuais de risco, a beberem em público, e a serem voluntários em experimentos incomuns e atividades perigosas.

Zuckerman (1979) explora o conceito de que pessoas buscando por sensações mais fortes recorrem aos filmes de horror para terem um aumento nesse tipo de experiência. “Buscadores de sensações fortes preferem serem assustados ou chocados do que serem entediados” (ZUCKERMAN, 1979, p. 155, tradução nossa). De acordo com o autor, a excitação ocorre de maneiras diferentes em buscadores de fortes emoções e os de baixas emoções. O buscador de altas emoções pode reagir a estímulos de excitação como um divertimento, enquanto que os buscadores de baixas emoções percebem esses mesmos estímulos como desagradáveis.

O buscador de baixas sensações é avesso à ansiedade. Dada uma situação de risco igual para ser avaliada, o buscador de altas sensações tende a antecipar reações

afetivas positivas mais fortes, do que negativas. Enquanto que o buscador de emoções mais baixas antecipa o sentimento de ansiedade que irá sentir com a situação. Claramente não existe risco físico real ao assistir a um filme de horror, porém existe o risco de ficar chateado, enjoado, ou assustado pela obra de horror. Quando o buscador de baixas sensações se sente excitado, ele ou ela pode sentir que essa é a confirmação das suas piores expectativas, enquanto que o buscador de altas sensações pode considerar o mesmo nível de excitação mais positivamente. Ter emoções negativas despertadas por um filme pode ser uma experiência muito diferente para buscadores de altas e de baixas sensações. (ZUCKERMAN, 1979, p. 157-158, tradução nossa).

Contudo, o autor aponta que esse não é o único motivo, claro, pelo qual as pessoas gostam de filmes do gênero, pois essa questão não pode ser explicada exclusivamente por um único prisma. Outros fatores, como os sociais, contribuem para essa atração também.

#### 5.1.6 Teoria do Alinhamento Disposicional

Estudos de Tamborini, Stiff e Zillmann (1987) mostraram que há uma correlação significativa entre as pessoas que aceitam o comportamento de violação de normas e o interesse por filmes de horror. Mas isso não explica porque alguns espectadores respondem positivamente quando os violadores das normas, como o casal de adolescentes promíscuos sexuais, o criminoso ou o adúltero – são punidos e mortos pelo monstro do filme. Uma forma de interpretação seria a de que as pessoas parecem apreciar a violência nos filmes de horror quando é dirigida contra aqueles que eles acreditam serem merecedores de tal tratamento (ZILLMANN e PAULUS, 1993). Essa observação deu origem à Teoria do Alinhamento Disposicional em que se supõe que as reações emocionais do espectador a eventos retratados em um filme de horror podem ser rastreadas até os sentimentos disposicionais que ele tem para com os personagens envolvidos. Em outras palavras, se é alguém que é visto como merecedor de punição, como uma adolescente envolvida em atividades sexuais (WEAVER, 1991), então é provável que o espectador adote uma visão positiva da violência. A violência dirigida contra alguém que não é considerado merecedor de punição, como uma criança inocente, é mais provável que seja interpretada sob uma luz negativa. Essa teoria nos informa sobre quais

episódios de violência em um quadro de horror serão aceitáveis para o espectador, de acordo com os princípios da “moralidade dos bons costumes” vigente. O que obviamente é um conceito vago, pessoal demais para cada pessoa e bem obsoleto. Além disso, a situação fica ainda pior se levarmos em consideração que com grande frequência as mulheres são julgadas como “mais culpadas” do que personagens masculinos, numa abordagem fortemente sexista. O próprio conceito da *final girl* detém essa concepção de que a sobrevivente é uma mulher forte e corajosa, porém que não pratica atividades sexuais (ou pratica muito pouco e apenas com o namorado), como se sua possibilidade de sobrevivência estivesse atrelada à castidade do seu corpo e à ausência de desejo sexual, como aponta Linda Williams (1984), “na maioria dos filmes de horror, a tradição do poder da mulher ‘pura de coração’ ainda permanece forte; o poder da mulher de resistir ao monstro é diretamente proporcional à sua ausência de desejo sexual. A clareza da visão, ao que parece, só pode existir nesta ausência.” (WILLIAMS, 1984, p. 93, tradução nossa).

Este “gozo” da punição daqueles que a merecem constitui primordialmente essa Teoria do Alinhamento Disposicional. É como se disséssemos que gostamos de filmes de horror porque as pessoas na tela sendo mortas merecem. Mas isso pode nos dar uma visão de quem o público quer ver sendo punido, mas, ainda assim, não é uma imagem clara do porquê os filmes de horror são populares. Não sendo, portanto, sob o meu ponto de vista, de forma alguma uma teoria final para o estudo da atração do horror.

Dentro dessa Teoria do Alinhamento Disposicional, Zillman (1991) sugere que nós testemunhamos o drama dos personagens como terceiros e voluntariamente nos identificamos com eles. Além de escolhermos os personagens com quem queremos nos identificar, também escolhemos o grau e a duração da identificação de modo a maximizar o nosso prazer pessoal. A teoria de Zillmann postula que a disposição em relação aos personagens (gostar ou não gostar) medeia o julgamento moral e torna agradável os danos sofridos pelos inimigos, que são considerados merecedores de punição (ZILLMANN e BRYANT, 1975). Embora refutando a catarse, pois aquela dizia que a identificação é involuntária e automática, enquanto que a disposicional é totalmente voluntária e passível de escolha com quem nos identifiquemos, a teoria de alinhamento disposicional de Zillmann confirmou a intuição de Aristóteles de que os seres humanos derivam prazeres não apenas da estimulação sensorial, mas também do exercício do juízo moral (ZILLMANN, 2000).

Com dito anteriormente, a teoria do alinhamento da disposição de Zillmann explica o gozo da violência do espetáculo com base no endosso das normas sociais. Para completar o quadro, Zillmann também propôs uma teoria da violação da norma do prazer da violência articulada no "desejo de algumas pessoas de violar as normas do comportamento socialmente aceitável ou de vê-las violadas por outros" (TAMBORINI, STIFF e ZILLMANN, 1987, p. 584). A teoria da violação de normas de Zillmann é tangente à celebração da crueldade de Nietzsche como "libertadora e estimulante" (BOK, 1998, p. 27). A alegria de transgressão de Nietzsche e Zillmann faz todo sentido sob um sistema de normas percebidas pelos indivíduos como opressivas. Ele fornece uma alternativa atraente ao instinto de morte de Freud (1976) que supostamente leva as pessoas para a destruição do "eu" e dos outros. Segundo Jipping (2001), a teoria da violação de normas de Zillmann pode ser aplicada para explicar a enorme popularidade nos Estados Unidos de *hard rock*, *heavy metal*, *gangsta* e outras músicas violentas semelhantes, cujas letras criam um universo coerente de "satanismo, abuso de drogas, agressões sexuais e assassinato" (JIPPING, 2001, p. 65). A juventude americana pode, assim, experimentar uma crise de poder e usar tal música como um veículo para pensamentos que remetem a violência, sexismo e ganância (DAVIS, 1990). Sem querer entrar na discussão da crítica e influência musical, pois não temos espaço para isto aqui – seria certamente um debate muito longo e que merece um maior aprofundamento para compreendermos as idiossincrasias do tema – mas me parece muito taxativo o pensamento de Davis (1990) e Jipping (2001) em considerar que o jovem, americano ou não, seja tão influenciável assim, embora saibamos que, via de regra, o indivíduo ainda em formação esteja mais propenso à influência externa do meio em que vivem, e a música faz parte disso.

Por fim, o próprio Zillman (2000) admite, mais tarde, que existem diferenças individuais com relação às "disposições de avaliação". Via de regra, o prazer é maior quando personagens que são percebidos como "bons" experimentam resultados positivos e quando personagens que são percebidos como "maus" experimentam resultados negativos. Contudo, a importância que as diferenças individuais podem desempenhar nos modelos disposicionais é em termos da avaliação dos espectadores sobre os personagens. Especificamente, enquanto uma grande quantidade de filmes identifica explicitamente os personagens "bons" e "maus" como heróis e vilões, respectivamente, a teoria da disposição reconhece que as percepções de "bom" e "mau" podem variar entre os indivíduos. Esta variação implica, então, que as diferenças individuais associadas a avaliações disposicionais mais extremas podem levar a um maior

ou menor prazer cinematográfico, dependendo do resultado experimentado pelo personagem (ZILLMANN, 2000).

Concordo com essa última colocação de Zillmann (2000), pois como somos todos muito diferentes como indivíduos, não há como de fato considerar iguais os julgamentos de todos os espectadores sobre o que pode ser considerado “virtuoso” e “maléfico”, como se nossos modos de pensar fossem similares e massificados, inclusive preconceitos embutidos também compactuam para engrossar o caldo das diferenças.

Essa linha de raciocínio tem sido empregada em estudos explorando uma variedade de gêneros diferentes, não somente o horror e o suspense, mas também a comédia, o drama criminal, entre outros. E não somente a filmes, a teoria também foi aplicada com relação a outras formas de entretenimento, como noticiáriostelevisivos. Zillmann, Taylor e Lewis (1999) relataram que as disposições positivas em relação a grupos ou questões apresentadas em notícias (por exemplo, o debate pró-vida *versus* pró-escolha) estavam associadas a maior apreciação das histórias quando o grupo oposto ao qual o espectador simpatiza era mostrado como sendo derrotado ou ridicularizado.

Embora Zillmann et al. (1998, 1999) avaliaram as disposições afetivas em relação às questões apresentadas nas reportagens diretamente, outros pesquisadores examinaram as maneiras pelas quais as diferenças individuais podem indiretamente implicar variações nas avaliações disposicionais. Por exemplo, Oliver (1996) argumentou que, porque o autoritarismo está associado à deferência à autoridade, ao desprezo pelos criminosos e a níveis mais altos de preconceito racial, níveis mais altos de autoritarismo nas figuras de entretenimento devem ser associados à maior diversão, com criminosos sendo punidos por figuras de autoridade e, particularmente, criminosos negros. Como predizia a teoria das disposições, o autoritarismo está positivamente associado ao gozo de um programa ou filme policial baseado na realidade que mostre a agressão da polícia contra um suspeito, mas apenas se o suspeito for negro, em vez de caucasiano.

Uma outra implicação da teoria da disposição é que os espectadores deveriam experimentar pouca gratificação ao ver pessoas retratadas nos filmes que tiveram má sorte na vida ou que sofrem sem aparentemente “merecer” passar por isso, como os personagens amados, os mocinhos. Embora muitos filmes evitem isso, existem várias exceções notáveis a

esta regra. Por exemplo, filmes tristes ou tragédias que apresentam proeminentemente problemas familiares e mortes, e canções de amor tristes que lamentam relacionamentos terminados e amores perdidos. Paradoxalmente, algumas pesquisas sugerem que o gozo destes tipos de desgraças pode ser maior entre aqueles indivíduos que intuitivamente parecem ser os menos propensos a experimentar gratificação. Por exemplo, Mares e Cantor (1992) descobriram que os espectadores mais velhos que se dizem solitários relataram afeto mais positivo depois de assistir a um filme sobre um homem solitário e deprimido, porém relataram um efeito mais negativo depois de assistir a outro sobre uma pessoa feliz e integrada. Esses autores interpretaram suas descobertas como sugerindo que participantes solitários fizeram uma comparação social e, conseqüentemente, sentiram-se melhor sobre suas próprias circunstâncias depois de verem uma pessoa que estava pior que eles.

#### 5.1.7 Teoria da Socialização de Gênero

Em um clássico estudo sobre diferenças de gênero no contexto social ao assistir a filmes de horror, Zillman, Weaver, Mundorf e Aust (1986) determinaram que garotos adolescentes sentiram significativamente mais prazer com um trecho de um filme de horror (um clip de 14 minutos de “Sexta-feira 13 – Parte III”, 1982) quando a companheira de sessão que estava sentada ao seu lado – mal sabiam eles, que era uma assistente dos pesquisadores – expressava medo, do que quando ela dominava as suas angústias e apresentava confiança. Enquanto que garotas da mesma faixa etária sentiram mais prazer com o filme quando o companheiro de sessão com quem foram pareadas demonstrava uma sensação de domínio e controle, do que quando ele apresentava aflição e medo.

Um dado um tanto quanto curioso é que homens que inicialmente eram considerados não atraentes, foram considerados mais atraentes depois do experimento se tivessem demonstrado coragem durante a projeção do filme. Filmes de horror e monstros são apenas o bilhete para as garotas gritarem e se segurarem à pessoa que escolheram dividir a vida (ou apenas aquele momento, se for um primeiro encontro) e, para essa pessoa, os filmes existem para eles reafirmarem, protegerem, defenderem e, se necessário, destruírem o monstro, como



afirmam Fischhoff, Dimopoulos e Nguyen (2005). Ambos estão desempenhando papéis de gênero prescritos por uma cultura.

Essas observações deram origem à teoria da socialização do papel de gênero ou à “teoria do aconchego” (em inglês, essa teoria pode ser encontrada descrita como “*snuggle theory*” ou “*cuddle theory*”), em que os filmes de horror são vistos como um veículo pelo qual os adolescentes demonstram um comportamento congruente com o papel de gênero: maestria e destemor nos meninos, dependência e medo em meninas. (ZILLMANN e GIBSON, 1996). Para os teóricos da teoria do aconchego, os filmes de horror são usados quase como ritos de passagem pelos jovens, proporcionando a eles uma oportunidade para que desempenhem seus papéis tradicionais. Esta teoria não explica, no entanto, por que algumas pessoas preferem assistir a filmes de horror sozinhas (McCAULEY, 1998) e, portanto, não participam de nenhuma socialização.

A Teoria da Socialização de Gênero aborda o que podemos chamar de contágio afetivo, quando isso ocorre o companheiro aterrorizado acaba desencadeando reações semelhantes nos outros participantes e, no caso, as reações são extremadas pela diferença dos gêneros, segundo afirmam Zillman, Weaver, Mundorf e Aust (1986). Podemos conjecturar também que assistir ao horror com um companheiro aterrorizado melhora o prazer daqueles que gostam de se sentir amedrontados e/ou de ver os outros com medo – o que é aumentado se a pessoa aterrorizada em questão for do gênero feminino. O contrário também é verdadeiro: assistir ao filme de horror com uma pessoa com medo, diminui o gozo daqueles que detestam se sentirem assustados e/ou de ver os outros se sentirem assim.

Com base na premissa de que, na nossa própria e na maioria das outras sociedades, os rapazes devem dominar as situações de medo e, se assustado, negar tal resposta, enquanto as mulheres jovens são permitidas, senão encorajadas, a expressar sua angústia livremente, pode-se argumentar que os filmes de horror, para o bem ou para o mal, são uma importante instituição de socialização. O gênero de horror fornece um fórum no qual as pessoas podem enfrentar acontecimentos aterrorizantes, como mutilações horríveis e assassinatos, e elas podem fazê-lo com segurança (ou seja, sem sofrer danos corporais, como já discutimos no primeiro capítulo desta tese). Os espectadores podem avaliar suas reações emocionais, e caso essas reações se tornem excessivamente intensas, eles podem restringi-las, considerando os eventos perturbadores como mera ficção, inclusive externando aos outros que tudo aquilo é “só

um filme”. As reações são, portanto, sempre suportáveis, e graças à habituação excitatória (Zillmann, 1982), elas devem crescer com a exposição repetida a estímulos semelhantes, pois o espectador passa a não sentir a mesma excitação alta após assistir a muitas cenas horríficas.

Os meninos e os rapazes aparentemente se beneficiam mais com essa habituação. À medida que suas reações de aflição diminuem, eles podem mais prontamente fingir não estarem angustiados. Na verdade, eles devem se tornar proficientes em negar qualquer angústia, expressando diversão ou, de forma semelhante, depreciar os acontecimentos terríveis diante deles. Como melhor exibir o domínio do horror do que o dispersando com um sorriso? E que melhor companheira para demonstrar todo esse domínio do que a uma mulher aparentemente aterrorizada? A presença de uma tal mulher, em comparação com uma menos expressiva ou, o pior de tudo, uma que exhibe maestria própria, deve fazer o homem se sentir grande porque o filme é obviamente assustador, e ele é tão tranquilo com isso que poderia praticamente confortar sua companheira perturbada – se ela quisesse. As mulheres jovens, por outro lado, não estão sobrecarregadas com pressões de aculturação em relação à insensibilidade. Elas podem viver e expressar sua consternação. Mas, ao fazerem, se tiverem um companheiro do sexo masculino igualmente assustado, ele proporciona pouco conforto. “Aquele que efetivamente finge não ser perturbado com os acontecimentos terríveis é aquele que irradia segurança, e uma mulher aterrorizada deve sentir-se inclinada a buscar conforto com ele, e não com seus pares mais sensíveis ou indiferentes”. (BRYANT e MIRON, 2002, p. 576, tradução nossa).

O desejo da donzela assustada de aconchegar-se com o companheiro machista é um clichê para filmes de horror. Se há alguma verdade nisso, podemos ver porque os meninos querem dominar, porque as meninas querem gritar e porque ambos, a princípio, querem ir a tais filmes. Segundo Bryant e Miron (2002), eles vão a filmes de horror passar por isso porque essas são as inclinações do consumo de entretenimento para se apaixonar. Mas e sobre o prazer dos próprios filmes? Aqui pode-se supor que as pessoas não compreendem completamente o que é que lhes dá prazer. Eles não identificam, de forma clara, as fontes de sua excitação e percebem contribuições diferentes. Em vez disso, é provável que cheguem a uma avaliação global do quanto eles gostaram de um determinado filme. “O prazer que deriva das circunstâncias sociais do consumo tende a não ser reconhecido e é geralmente atribuído erroneamente à mensagem divertida” (BRYANT e MIRON, 2002, p. 576, tradução nossa).

De acordo com essa teoria do aconchego, os rapazes deveriam gostar mais do horror na companhia de uma companheira aparentemente assustada, do que na companhia de uma mulher inexpressiva ou que domina seus medos. As mulheres jovens, por outro lado, deveriam desfrutar mais do horror na companhia de um companheiro masculino que domina suas aflições, do que na companhia de um homem indiferente ou visivelmente angustiado. A investigação experimental de Zillmann et al. (1986) pode ter confirmado isso muito fortemente, como afirmam Bryant e Miron (2002). Mas será mesmo que essa dedução procede? Ou, na realidade, as mulheres, enquanto espectadoras, se sentem amedrontadas, assustadas e ameaçadas se recusando a olhar para a tela por motivos muito mais plausíveis, muito mais sérios, do que o fato de inconscientemente “buscarem” um parceiro protetor para dar-lhes segurança nos momentos de tensão fílmica?

Para Linda Williams, no seu texto “*When the woman looks*” (1984), sempre que a tela de cinema detém uma imagem particularmente eficaz de terror, meninos e homens adultos a tornam um ponto de honra de olhar, enquanto meninas e mulheres adultas cobrem os olhos ou se escondem atrás dos ombros de seus acompanhantes. Esse pensamento dialoga fortemente com a Teoria do Alinhamento Disposicional de Zillman et al. (1986), mas o desenrolar do mecanismo do olhar feminino, para Williams, é bem diferente. A autora pontua que as mulheres não olham para as imagens horríficas, porque a elas muito pouco foi dado para que se identificassem. Geralmente, a mulher é apenas o objeto do desejo do olhar masculino, pois no imaginário fílmico clássico narrativo “ver é desejar”, mas esse desejo é negado à figura feminina: ela não olha, logo, não deseja, apenas “existe para ser olhada” (Williams, 1984) e, conseqüentemente, desejada.

Há excelentes razões para essa recusa da mulher a olhar, o não menos importante é que ela é muitas vezes convidada a testemunhar a sua própria impotência em face do estupro, mutilação e assassinato. Outra excelente razão para a recusa de olhar é o fato de que às mulheres é dado tão pouco com o que se identificar na tela. O artigo extremamente influente de Laura Mulvey sobre o prazer visual no cinema narrativo melhor definiu esse problema em termos de um olhar masculino dominante à mulher que não deixa lugar para o próprio prazer da mulher em ver: ela existe apenas para ser olhada. (WILLIAMS, 1984, p. 83, tradução nossa).

Inicialmente, a mulher não retorna o olhar, ou seja, não há o enfrentamento direto com o monstro. Assim como nós, espectadoras, a protagonista do filme muitas vezes falha ao olhar, ao devolver o olhar do homem/monstro que a deseja. Não é à toa que em muitos filmes ou a protagonista feminina é literalmente cega, ou metaforicamente, pois parece não querer ver: desvia o olhar, fecha os olhos, se esquivava, sai correndo sem olhar de quem ou do que está fugindo. Há um crescendo enorme da tensão do filme até que a mulher “tome coragem” para olhar para o monstro assassino, geralmente no clímax da narrativa, e quando isso ocorre, o olhar direto se torna também um confronto, um desafio contra o monstro, o seu empoderamento feminino (finalmente!), e ela sabe que isso pode significar o seu próprio sofrimento ainda maior ou a sua morte, mas não existia outro caminho a ser seguido. “O exercício da mulher de um olhar ativo investigativo só pode ser simultâneo com a sua própria vitimização” (DOANE, 1984, p. 72). Esse olhar feminino é punido pelo processo narrativo ao transformar curiosidade e desejo em fantasia masoquista. (WILLIAMS, 1984). No ponto alto do filme, o enfrentamento do monstro pela mulher se faz necessário para que ela tenha alguma chance de sobrevivência. Ou é isso, ou a morte simples, direta e sem impor obstáculos ao monstro. O que definitivamente não é o que a audiência espera: o embate é almejado – mesmo que a torcida seja a favor do ser monstruoso.

Também poderíamos acrescentar aqui que os homens dessa pesquisa realizada por Zillman, Weaver, Mundorf e Aust (1986), não sentiram tanto prazer ao assistir ao filme junto com uma parceira que dominava seus medos e não demonstrava aflição, porque isso os fazia sentir reduzidos em sua masculinidade, como se o seu papel de “protetor” não fosse necessário, nem tampouco reconhecido. Enquanto, no cinema de horror clássico, o olhar da mulher é punido com o confronto com o monstro. O olhar da espectadora dominante é “punido” com a não satisfação masculina, com a falta de prazer sentido com o filme por causa da atitude dela, a culpa recai (novamente) sobre a mulher, que é julgada e punida em ambos os casos.

De acordo com Williams (1984), ao olhar para o monstro a mulher sente medo, mas também se identifica com ele, com o seu poder diferente com relação ao poder fálico masculino. Nesse momento, ocorre uma especularização distorcida da sua própria imagem, ela reconhece o seu poder não-fálico, ao enxergar o poder também não-fálico do monstro. Por isso esse olhar feminino é tão ameaçador para o homem, pois ocorre a descoberta feminina de que ela também possui poder, e que é diferente do poder masculino.

Assim eu sugiro que, no filme de horror clássico, o olhar da mulher para o monstro oferece pelo menos um reconhecimento potencialmente subversivo do poder e potência de uma sexualidade não-fálica. Precisamente porque este olhar é tão ameaçador ao poder masculino, que ele é violentamente punido. (WILLIAMS, 1984, p. 90, tradução nossa).

Williams (1984) ainda lembra que há, porém, um sentido em que o olhar da mulher para o monstro é mais do que simplesmente um castigo por olhar, ou um fascínio narcisista com a distorção de sua própria imagem no espelho que o patriarcado concede a ela. É também um reconhecimento dos seus status semelhantes como potentes ameaças a um poder masculino vulnerável. Isso ajudaria a explicar a destruição muitas vezes vingativa do monstro no filme de horror e o fato de que essa destruição gera a frequente simpatia das personagens femininas, que parecem perceber até que ponto a morte do monstro é um exorcismo do poder de sua própria sexualidade. Também ajuda a explicar a fraqueza convencional dos heróis masculinos de tantos filmes de horror e a extrema excitação e perigo iminente quando o monstro e a mulher se reúnem.

No clássico filme de horror, a mulher encontrou um monstro cujas características deformadas sugeriam um reflexo espelhado distorcido de sua própria suposta falta aos olhos do patriarcado, embora essa suposta falta também pudesse ser interpretada como um reconhecimento da ameaça tanto da bela quanto da fera apresentados a este patriarcado. (WILLIAMS, 1984, p. 91-92, tradução nossa).

Williams (1984) faz uma reflexão deveras interessante ao concluir seu texto, ela afirma que é crucial que nós, mulheres espectadoras, percebamos que uma importante mudança ocorre diante de nossos olhos, mas que hábitos de ver, e o que é ainda pior, hábitos de *não* ver,

de fechar os olhos à violência e ao horror em geral, podem nos impedir de perceber. Estamos tão acostumadas a simpatizar, com as crenças tradicionais, com as mulheres vítimas do horror que provavelmente não notaremos a mudança, e assumiremos que filmes como os de horror atuais têm mantido esta simpatia, ao mesmo tempo em que aumentam as doses de violência e sexo. O que precisamos ver é que, de fato, a “liberdade” sexual desses filmes, a atenção estimulante dada à expressão dos desejos das mulheres, é diretamente proporcional à violência perpetrada contra as mulheres. O filme de horror pode ser um raro exemplo de gênero que permite “a expressão da potência e do desejo sexual feminino e que associa esse desejo ao ato autônomo de olhar, mas o faz nas obras mais recentes apenas para puni-la por esse muito agir, apenas para demonstrar quão monstruoso o desejo feminino pode ser” (WILLIAM, 1984, p.97).

#### 5.1.8 Teoria do Reflexo dos Nossos Medos Sociais

David John Skal (1993) propõe que os filmes de horror são o reflexo dos nossos medos sociais. Olhando para a história do cinema de horror, temos monstros mutantes nos anos 1950 emergindo do nosso medo de uma espécie de bicho-papão nuclear; zumbis nos anos 1960 com a Guerra do Vietnã; “A Hora do Pesadelo” (*Nightmare on Elm Street*, Dir. Wes Craven, 1984) representa a falta de confiança pelas figuras de autoridade surgindo a partir do escândalo de Watergate; os *serial killers* incentivaram filmes como “O Silêncio dos Inocentes” (*The Silence of the Lambs*, Dir. Jonathan Demme, 1991) e zumbis novamente nos anos 2000 como um reflexo de medos virais pandêmicos. Stephen King afirma que os filmes de terror costumam servir como um “barômetro das coisas que perturbam os pensamentos noturnos de toda uma sociedade” (KING, 1981, p. 82).

Contudo, enquanto muitos ciclos do horror se encaixam perfeitamente nessas hipóteses, existem vários que não encaixam. E filmes de horror trabalham em um nível universal atravessando fronteiras nacionais enquanto ainda consegue funcionar dentro de culturas bem diferentes, pois operam sobre medos universais.

Muitos medos são pessoais, apesar de várias pessoas os terem, como o medo de aranhas, de cobras, de tubarões, e inúmeros filmes de horror trataram sobre eles, como o

“Aracnofobia” (*Arachnophobia*, Dir. Frank Marshall, 1990), “Tubarão” (*Jaws*, Dir. Steven Spielberg, 1975), “Águas Rasas” (*The Shallows*, Dir. Jaume Collet-Serra, 2016), “Anaconda” (*Anaconda*, Dir. Luis Llosa, 1997), só para citar alguns. Já os medos sociais, são aqueles universais, porém que funcionam a depender da nacionalidade e do momento em que as pessoas de determinado país se encontrem. Porque livros e filmes são meios de comunicação de massa, o campo do horror, ao longo dos anos, tem sido, muitas vezes, capaz de se sair melhor quando trata dos medos sociais, do que dos medos pessoais. Segundo Stephen King (1981), entre os anos 1950 e 1980 (e em um menor grau, nos anos precedentes) o gênero de horror foi frequentemente capaz de encontrar pontos de pressão nacional fóbicos, e aqueles livros e filmes que foram os mais bem-sucedidos quase sempre parecem brincar de expressar medos que existem em um amplo espectro de pessoas. Tais medos, muitas vezes políticos, econômicos e psicológicos, e não sobrenaturais, dão às boas ficções de horror uma sensação alegórica agradável – e é o único tipo de alegoria na qual a maioria dos cineastas parece estar em casa. Talvez porque eles saibam que se o problema representado ficar muito pesado, eles sempre podem trazer o monstro à tona para dar uma “quebrada” na atmosfera densa e crítica demais.

É interessante pontuar que King cita o gênero como tendo três níveis: o primeiro é o terror; o segundo, o horror; e, por fim, o terceiro nível é a repulsa ou nojo. No primeiro, o que ele considera o melhor, está o elemento de assustar sem mostrar o terrível monstro sanguinário. No segundo, está o monstro sanguinário propriamente dito. E, no terceiro, o que o monstro sanguinário faz. Uma de suas mais famosas frases se aplica a isto: "eu reconheço o terror como a melhor das emoções, então eu tentarei aterrorizar o leitor. Se eu não conseguir, então tentarei horrorizá-lo, e se eu descobrir que não consigo horrorizar, eu vou apelar para as tripas e sangue. E eu não me orgulho disso." (KING, 1981, p. 23).

Para King (1981), realizar uma obra de horror é como uma dança: uma busca rítmica e em constante movimento. Foi a partir deste pensamento que ele nomeou o seu livro “Danse Macabre” (dança macabra). Para o autor, esse movimento do horror nos filmes, romances, programas de televisão e até nas histórias em quadrinhos se dá em dois níveis. Primeiro, há o nível desagradável e repulsivo, quando Regan vomita sopa de ervilha no rosto do padre ou se masturba com o crucifixo em “O Exorcista”, por exemplo. A repulsa pode ser trabalhada com diferentes graus de delicadeza artística, ser mais explícita ou menos, mas está

sempre lá (KING, 1981). Contudo, em um nível mais profundo, há essa dança, uma busca incessante pelo lugar onde o espectador ou leitor esconde os seus medos mais primitivos.

O trabalho do horror não está interessado no mobiliário civilizado de nossas vidas. Tal trabalho dança através desses cômodos, onde nós colocamos uma peça de cada vez, cada peça expressando - nós esperamos! - nosso caráter socialmente aceitável e agradavelmente iluminado. É em busca de outro lugar, um cômodo que, por vezes, se assemelha ao covil secreto de um cavalheiro vitoriano, às vezes a câmara de tortura da Inquisição espanhola..., mas talvez com mais frequência e sucesso, o singelo e brutalmente simples buraco de um homem das cavernas da Idade da Pedra. (KING, 1981, p. 10, tradução nossa).

Isso significa que, embora os sonhos incômodos do subconsciente coletivo possam mudar de década para década, a tubulação para esse poço de sonhos permanece ativa. Segundo King (1981), esta é a verdadeira “danse macabre”: aqueles momentos notáveis em que o criador de uma história de horror é capaz de unir a mente coletiva, tanto consciente quanto subconsciente, a uma ideia muito poderosa. Segundo o autor, uma história de horror é uma obra de arte simplesmente por estar buscando algo além da arte, algo que a antecede, o que King denominou de pontos de pressão fóbica. “A boa história de horror vai se dirigir ao centro da sua vida e encontrar a porta secreta da sala em que você acreditava que ninguém, senão você, sabia” (KING, 1981, p. 11, tradução nossa). O estranho nos amedronta, nos deixa nervosos, mas adoramos experimentá-lo em segredo.

A ideia de que os filmes de horror refletem, ou mesmo satirizam, as ansiedades coletivas da sociedade não é um conceito novo. “Os Invasores de Corpos” (*Invasion of the Body Snatchers*, Dir. Philip Kaufman, 1978) é frequentemente visto como uma crítica ao Macartismo, período da história dos Estados Unidos conhecido como Segunda Ameaça Vermelha, que durou de 1950 a 1957, caracterizado, em linhas gerais, por uma grande repressão política aos comunistas e pelo medo de espiões da União Soviética infiltrados na sociedade americana. A origem do nome vem do senador republicano Joseph McCarthy, do Wisconsin, que incitava a perseguição aos comunistas e muitas vezes julgava e condenava pessoas sem evidências comprovadas. No filme “Os Invasores de Corpos” as pessoas são substituídas por clones



alienígenas, preservando sua aparência, mas passando a apresentar comportamentos estranhos, fora dos padrões das normas da sociedade. É uma analogia aos comunistas, pois diziam naquela época que qualquer um poderia aparentar ser o mesmo, seja um parente ou vizinho, mas seu comportamento por trás seria subversivo e esquisito. Havia muito receio de ter comunistas por perto, “disfarçados” de cidadãos comuns.

O filme “King Kong” (*King Kong*, Dir. Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, 1933) é uma metáfora para a Grande Depressão, mas também pode ser interpretado como a ameaça do homem negro às normas sociais brancas. No original de 1933 – tivemos várias versões em que o monstro aparece como as de 1962, 1976, 1986 e 2005 – o filme inteiro pode ser visto também como uma alegoria sobre a escravidão e como os escravos africanos foram levados para os Estados Unidos. A equipe de expedição (todos brancos) vai até uma ilha remota e exótica, lá encontra o macaco gigante e forte (não por acaso, sua cor é negra), o captura e o expõe acorrentado para o deleite da sociedade americana. Ele se rebela, foge, e por isso é perseguido e morto por militares.

Naquele ano de 1933, os Estados Unidos viviam o pior momento da crise econômica iniciada em 1929 e que repercutiu por praticamente toda a década de 1930. Os aspectos mais graves da crise foram a recessão, o desemprego e as falências, mas que curiosamente não abalaram um setor: o cinema. Parecia que os filmes representavam uma válvula de escape para as multidões atormentadas pelo fantasma do desemprego. Para o grande público que se dirigiu aos cinemas para assistir “King Kong” o gorila gigante parecia representar a própria Grande Depressão, um pesadelo que precisava ser eliminado.

Outro filme, o “Godzilla” (*Gojira*, Dir. Ishirô Honda, 1954) é uma reação japonesa à devastação da bomba atômica. No filme do “Godzilla”, a destruição feita pelo monstro é equiparada com a que ocorre após a explosão de uma bomba nuclear. Além da clara referência à radiação, pois a própria criatura é um lagarto mutante que se desenvolveu anormalmente por efeitos da radiação, esta inclusive o alimenta, deixando-o mais forte. Chon Noriega (1987) afirma que as versões japonesas do Godzilla, ao repetir simbolicamente o trauma de Hiroshima, estabelece o monstro como um “arquétipo do horror japonês que explica o presente” (NORIEGA, 1987, p. 68). Nas versões americanas, o autor pontua que a morte do Godzilla “reprime a culpa e as ansiedade americanas sobre as armas nucleares” (NORIEGA,

1987, 68). Os japoneses abraçam a bomba / o monstro em sua consciência cultural, enquanto os americanos o empurram para longe.

Os seres humanos fizeram as bombas. As bombas criaram os monstros. Os monstros punem os humanos. Após um castigo suficiente, os humanos triunfam e são deixados em paz. Além disso, escreve Sontag, mesmo os protagonistas desses filmes não "parecem totalmente inocentes" (SONTAG, 1978, p. 215), implicando culpa coletiva pela criação de bombas nucleares. Para o espectador que se identifica com os protagonistas, então, a culpa subconsciente sobre a criação da bomba é atenuada catarticamente através do castigo destrutivo retratado no filme. E, o final otimista reafirma os valores da sociedade. (ANISFIELD, 1995, p. 56).

A fascinação do mito do vampiro, de acordo com Raymond McNally e Radu Florescu (1995), suscita as mais diversas interpretações. Pode-se fazer uma leitura psicológica ou política do vampirismo. Os vampiros da literatura e do cinema são geralmente nobres, aristocratas, eternizando-se através do sangue alheio, sobrevivendo apenas em função de outras vidas, o vampiro é um parasita que encarna, no imaginário burguês, a classe decadente dos nobres. A fantasia burguesa associa a decadência moral à classe que ela derrotou e que está em extinção. Os nobres são "mortos-vivos" que sobrevivem somente por causa do sangue alheio. (NAZÁRIO, 1974). Nessa interpretação, o burguês consegue preservar sua própria consciência, pois embora explore o trabalhador, é o nobre que é pintado de vampiro, por nada produzir. Já para quem é de esquerda, o vampiro representa o capitalismo, com o empresário-vampiro "sugando o sangue" dos trabalhadores num sistema perverso, porém lícito. De qualquer desses pontos de vista, "o vampirismo é uma sublimação fantástica da sede de poder, expressa na imortalidade da condição do morto-vivo". (NAZÁRIO, 1974, p. 74).

O vampiro do cinema também assume, por outro viés, o estereótipo do viciado em drogas como indivíduo que injeta heroína nas próprias veias e possui aspecto esquelético e cadavérico, como de um doente terminal. A mídia desempenhou um papel importante na disseminação dessa imagem do viciado em drogas, a partir da década de 1970, e o cinema não ficou atrás, especialmente nos filmes de horror em suas tendências pós-modernas nos anos

1980. Assim, o vampiro tradicional se torna uma criatura adicta ao sangue e cuja dependência, e principalmente sintomas de abstinência, são recriados com a mesma iconografia e interpretações com as quais a sociedade mais tradicionalista percebeu viciados em drogas. O desenvolvimento da metáfora dos vampiros não reflete apenas os medos sociais da tentação ameaçadora do vício e do medo dos transgressores que usam substâncias proibidas, mas influencia os espectadores de uma forma que provoca o pensamento que reforça os estereótipos sociais. Filmes que retratam isso: “Sangue para Drácula” (*Blood for Dracula*, Dir. Paul Morrissey, 1974), que ficou conhecido como o “Drácula de Andy Warhol” por ter sido produzido pelo famoso artista; *Martin* (Dir. George Romero, 1978); e “O Vício” (*The Addiction*, Dir. Abel Ferrara, 1995), que, como o crítico Hal Hinson sugere, “consegue conectar o vampirismo com a AIDS, o vício de drogas e todos os tipos de males mundanos”<sup>1</sup>.

Além das drogas, outro tipo de contágio transmitido pelo sangue encontra sua metáfora no vampirismo fílmico: a AIDS. Devemos levar em conta que, na década de 1980, os relatórios da AIDS, doença supostamente tida como “homossexual”, se tornaram proeminentes na mídia convencional. As reportagens daquele tempo, como argumenta Harry M. Benshoff (2008), indicam que as definições e os limites usados pelas narrativas de horror para determinar o monstruoso foram rapidamente reiterados em discursos midiáticos.

Talvez, como era de se esperar, uma abordagem ideológica para monstros de ficção frequentemente aparece em uma contabilidade de horrores da vida real como a AIDS: ensaios críticos recentes sobre os meios de comunicação de massa demonstraram como os códigos de representação e os tropos narrativos do filme de monstro (praga, contágio, vitimização, pânico) foram enxertados em muita cobertura de televisão e jornal da AIDS. (BENSHOFF, 2008, p. 219).

Este uso de tropos de ficção reconhecíveis nas notícias oferece uma explicação possível sobre as narrativas de epidemia recorrentes durante os anos 1980 e 1990, à medida que a escala da AIDS se tornou conhecida. Rick Worland (2007) e David J. Skal (1993) buscaram argumentar que isso pode ser entendido como o ímpeto para o renascimento de filmes de vampiros neste período. Se esta é uma explicação parcial do aumento de filmes de vampiros, é

---

<sup>1</sup> Hal Hinson, “*The Addiction*”, Washington Post, 1995. Disponível em: [http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/theaddictionrhinson\\_c03419.htm](http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/theaddictionrhinson_c03419.htm) Acesso em: 02 jul 2017).

possível ampliar esse argumento para o filme de zumbi também, como os filmes feitos após o “Despertar dos Mortos” (*Dawn of the Dead*, Dir. George A. Romero, 1978), nos quais o zumbi infeccioso é a figura temática chave. David J. Skal continua sua discussão sobre como a “epidemia viral” da AIDS foi retratada no filme, argumentando que os dois espectros de AIDS e anorexia nervosa são símbolos-chave do trauma corporal dentro do filme de horror da década de 1990. (WORLAND, 2007). Isso pode ser ligado a representações do corpo humano doente e falido que alcançou maior repercussão na mídia convencional no final da década de 1980 e durante a década de 1990.

No Halloween de 1968, quando George Romero exibiu “A Noite dos Mortos-Vivos” (*The Night of the Living Dead*, Dir. George A. Romero, 1968) para uma plateia enorme e ansiosa em Nova York, os zumbis do filme tinham sido causados pela radiação de uma sonda espacial perdida e eram apenas aglomerados de cadáveres reanimados à procura da carne dos vivos para matar sua fome insaciável. Em 1968 estávamos no auge da Guerra do Vietnã (que durou de 1959 a 1975), e os zumbis refletiam o medo do governo não dar conta de bancar os soldados sobreviventes da guerra que retornaram aos Estados Unidos deteriorados, deformados, amputados e com sequelas psicológicas – alguns, inclusive, voltaram viciados em heroína após longo tempo de uso nos campos do Vietnam para esquecer momentaneamente o pesadelo em que viviam. A ameaça nuclear ameaçadora da Guerra Fria também aumentou o medo dos americanos sobre a aniquilação e reforçaram o significado metafórico do zumbi. Intelectuais renomados como Noam Chomsky, Chris Hedges, Paul Krugman e outros usaram o zumbi como uma metáfora para tudo, desde o nosso sistema financeiro disfuncional até nossas instituições políticas alienantes.

Um zumbi é um substituto para qualquer coisa que tememos: pandemias, racismo, mudança social, despersonalização da humanidade, ameaça generalizada e como essa ameaça afeta as pessoas. Até mesmo o consumismo desenfreado globalizado – que fica bem claro, por exemplo, no filme “Despertar dos Mortos” (*Dawn of the Dead*, Dir. George Romero, 1978) em que os zumbis estão tentando invadir um shopping center, refúgio de um grupo de pessoas que tenta sobreviver a eles –, a padronização das pessoas e desordens alimentares podem ser metáforas claras desse tipo de filmes de monstro.

Contudo, cada espectador também pode interpretar os filmes à sua maneira, não existindo apenas uma forma de interpretação, nem uma que esteja mais correta em relação à

outra. Foi pensando nisso, que desenvolvi novas hipóteses para tentar explicar a atração do público pelo horror. Tais hipóteses são ideias embrionárias para o desenvolvimento de uma nova teoria (ou teorias) do horror, podendo servir de base para futuros projetos sobre o tema, que ao meu ver não possuem um fim em si mesmo, pois o interessante do estudo é o processo, o debate, e não a conclusão final.

## **5.2 Proposta de novas possibilidades conceituais da atração do horror**

### 5.2.1 Hipótese do Espelhamento

Essa minha hipótese bebe na fonte da Teoria Psicanalítica Catártica e, através dela, o espectador consegue “espelhar” os sentimentos, sejam eles quais forem. A Hipótese do Espelhamento não se aplica somente aos filmes de horror, mas também aos outros gêneros, porém acredito que nesses outros a reação do público possivelmente não é tão forte quanto no horror.

Essa hipótese não se iguala à Teoria Catártica, pois não objetiva “resolver” psicanaliticamente nenhuma questão interna nossa, nenhum sentimento obscuro, nenhum pensamento perverso, nenhuma vontade cruel. O público, através do espelhamento, visa apenas experimentar, conscientemente, as sensações fortes provocadas pelo filme, pois elas são únicas para cada indivíduo. Não quero com isso negar completamente que a Teoria Psicanalítica Catártica faça sentido, apenas prefiro dizer que ela não precisa ser a única forma de experienciar o horror cinematográfico.

A minha ideia é que o público sabe muito bem o que está sentindo, tem plena consciência de tudo o que ocorre dentro de si, da efemeridade das emoções proporcionadas pelo filme. Assim, as pessoas vão ao cinema apenas pelo puro e simples entretenimento.

Não concordo com a Teoria Psicanalítica no que ela aponta que o público vai ao cinema para expurgar os seus sentimentos negativos e sua “pulsão de morte” – para usar a expressão emblemática de Freud. Embora eu concorde com o famoso psicanalista alemão

quando ele afirma que todos nós temos sentimentos negativos, pois essa é uma característica inerente a todos os seres humanos – não incluo aqui os animais, pois eles agem somente baseados em instintos, à medida em que nós, através da nossa racionalidade, podemos perceber a negatividade que possuímos –, contudo ainda assim acredito ser simplista demais afirmar que todos vamos ao cinema com o mesmo objetivo de expurgar as nossas pulsões do mal.

A Hipótese do Espelhamento dá conta dos sentimentos sentidos pelo espectador durante a projeção do filme, mas sem objetivar expurgar nada, não há a catarse. O que ocorre é apenas um espelhamento das emoções vividas pelos personagens, isto é, temos sentimentos análogos aos que os personagens estão sentindo. Se ficam ansiosos, eu fico ansiosa, se eles ficam tensos, eu fico tensa, se ficam nervosos, eu fico nervosa, se ficam com medo, eu também fico, e assim por diante.

Apesar de sentir tudo isso, essas sensações, para muitos espectadores, não se alastram para outros setores de suas vidas, nem mesmo de forma inconsciente, como preferem acreditar os estudiosos defensores da Teoria Catártica. Afinal, se alguém precisa expurgar alguma coisa, provavelmente irá procurar outra atividade que sirva para este fim, como por exemplo, uma terapia convencional.

### 5.2.2 Hipótese do Desconhecido Familiar ou da Previsibilidade

A minha Hipótese do Desconhecido Familiar ou da Previsibilidade funciona da seguinte forma: alguns espectadores regem que o horror é um gênero bastante previsível e, para estas pessoas, isso não é algo ruim, muito pelo contrário, é uma característica bastante atraente. Sendo assim, tais espectadores já nos momentos iniciais do filme, quando os personagens e o enredo ainda estão sendo apresentados, “preveem” o seu desfecho. Como assim? Explico: para muita gente é reconfortante já saber o final do filme, já saber o que esperar, quais personagens irão morrer, quais irão sobreviver e triunfar, quem é o assassino, de onde ele vem, a sua justificativa para os crimes cometidos e assim por diante. Isso significa dizer que apesar do filme ser “desconhecido” – partindo, logicamente, do pressuposto fundamental de que é a primeira vez que o espectador o está assistindo e de que ele não procurou por *spoilers* na internet

antes de se dirigir à sala do cinema –, ele é também, concomitantemente, “familiar”, pois ter adivinhado ou deduzido toda a trama logo de início dá uma sensação de conforto a essa parte do público, fazendo com que não tenha grandes surpresas. E, caso o seu exercício de previsão não tenha sido bem-sucedido, pelo menos serviu para que o espectador acalmasse os próprios nervos durante boa parte da projeção.

Assim, por meio de uma manobra psíquica voluntária racional, o público, após fazer a previsão do filme, tem a sua ansiedade reduzida e conseqüentemente consegue atenuar o próprio medo. E para que serve atenuar o próprio medo? Você, caro leitor, pode estar se perguntando agora: afinal, sentir medo, nojo, repulsa, ansiedade, pavor, nervosismo, tudo isso não é exatamente o objetivo do espectador dos filmes de horror? Ao que eu te respondo: não necessariamente. Mas, se formos mesmo partir dessa premissa básica, ainda assim essa minha teoria não pode ser refutada integralmente, pois o espectador do horror pode querer sentir “algum” medo, em alguma proporção, o que pode ser bem pequena, diga-se de passagem. Ademais, muitas pessoas não querem “morrer de medo”, desejam apenas sentir um pouco desse sentimento, adicionado a alguns sustos e saltos da poltrona do cinema, contudo em muito menor escala do que outras pessoas o querem. Para elas, a curiosidade, a sua conseqüente saciedade, e a previsibilidade são fatores muito mais importantes para gostar dos filmes de horror.

A curiosidade e a vontade de saciá-la são características que aproximam a Hipótese do Desconhecido Familiar ou da Previsibilidade com a Teoria da Curiosidade, Exploração e Fascinação em certa medida. Porém, a grande diferença entre elas é que na segunda o espectador visa usar a curiosidade para explorar novos territórios e conhecer o novo, contudo não existe o fator da previsibilidade. Em resumo: o que é esperado desta teoria é que seja, de fato, uma descoberta absolutamente inédita e – como é indicado no próprio nome da teoria – fascinante. A curiosidade funcionaria como um instinto que não obedece a um ciclo de déficit e saciedade, como a fome, mas a novos estímulos externos ou a tensões internas da mente. Seria ela, assim, um instinto que visa aumentar o nosso desejo exploratório para conseqüentemente elevar, também, o nosso nível ideal de excitação e nos tirar do tédio. Desse modo, os teóricos do nível ideal da excitação creem que a incitação da curiosidade seria, por si só, uma experiência emocional positiva. (Para relembrar essa teoria, rever o subtópico onde a abordo em maiores detalhes).

Entretanto, na minha tese da Hipótese do Desconhecido Familiar ou da Previsibilidade, o público não busca apenas saciar a sua curiosidade e fugir do tédio – apesar de isso estar incluso –, mas ele busca, também, saciar a sua curiosidade sobre o desenvolvimento da trama da história especificamente, como um todo, e, principalmente, gosta de saber que acertou – caso tenha acertado mesmo, é claro – sobre a previsão dos momentos finais do filme. É como se ocorresse um jogo mental para esses espectadores, e ganha aqueles que obtiverem mais acertos no desfecho dos elementos da narrativa. O fator da previsibilidade do que se espera que aconteça e que se descubra é primordial aqui. Para esta hipótese, já saber – ou achar que sabe – os desmembramentos do roteiro, dá ao público uma certa familiaridade, ainda que forjada, com a narrativa mostrada. Desse modo, o horror projetado na tela já não é mais desconhecido, pois já se sabe o que esperar (mesmo que nada se confirme), pois é o desconhecido o que aterroriza. E não somente ele, mas o desconhecido misturado ao horrífico, que tende a ser ainda mais avassalador.

### 5.2.3 Hipótese Didática

Essa hipótese aborda a questão de que assistimos a filmes de horror com o objetivo de aprender a como nos portar em situações semelhantes, ou seja, os filmes do gênero teriam funções didáticas, através dos quais aprenderíamos como sobreviver em casos extremos. Como agiríamos se ocorrer um apocalipse zumbi, por exemplo? É comum encontrar pessoas que tenham todo um plano engendrado em sua mente, para pôr em prática se isso um dia for mesmo acontecer. E esse plano, muito provavelmente, foi orquestrado a partir de uma compilação de cenas em filmes de zumbis que sob o seu ponto de vista deram certo, ou que não deram muito certo na ficção, mas se fizessem algumas pequenas mudanças poderiam funcionar na vida real.

Inclusive, muitos filmes já se ocuparam de fazer sátiras dos clichês dos filmes de horror. Por causa das ficções de horror, todos sabemos que não devemos subir as escadas e tentar nos esconder em algum cômodo caso haja um *serial killer* em nossa casa, o mais correto é sair pela porta da frente ou dos fundos – a que estiver mais próxima e com menos obstáculos. Sótãos e porões? Nem pensar. Ademais é melhor mesmo evitar esses lugares ao visitar aquele



seu vizinho esquisitão se não quiser ter uma desagradável surpresa. Falando em vizinhos, desconfie sempre. Por trás daquele sorriso simpático e personalidade carismática pode existir um ser humano desprezível que sequestrou três meninas e as faz de reféns há mais de 15 anos. Nesse caso, se puder, tente sim, descobrir o que ele guarda no porão, afinal, você pode estar salvando três vidas.

Outro ensinamento que podemos tirar dos filmes de horror é o de que para acabar com um zumbi faminto devemos atirar na cabeça, ou dar um jeito de degolá-lo. Podemos atear fogo também, mas a depender da situação essa opção pode nos dar mais trabalho ou nos colocar ainda mais em perigo, se por exemplo, estivermos lutando com o zumbi em um recinto fechado.

Aliens? Evite tocá-los ou se aproximar demais. Eles podem ejetar líquidos viscosos altamente tóxicos que queimaria sua pele até derretê-la, ou o que é pior: pode ser usado como uma armadilha para te imobilizar e te fazer de hospedeiro para chocar seus ovos e dar cria a novas criaturas.

Lobisomens? Essa é antiga, bala de prata. Vampiros? A boa e velha estaca de madeira cravada no coração nunca falha. Fantasmas? Bem, nesse caso, os filmes mostram que raramente você terá alguma chance. Mas, se o objetivo deles for apenas ficar com a casa onde sempre moraram – e que, por isso, a vizinhança chama de casa mal-assombrada, devido à movimentação e aos sons estranhos de lá –, apenas vá embora, e os deixe em paz que é melhor. Possessão demoníaca? É, não tem muito jeito, melhor mesmo chamar um exorcista. E se for o demônio em pessoa, sem intermediários? O meu conselho: tente ser criativo e bolar alguma coisa nova. Afinal, não está fácil para ninguém vencer o próprio diabo.

Outro tipo de conhecimento que poderíamos adquirir por meio dos filmes de horror e, portanto, também se encaixa na minha Hipótese Didática, é o fato de que podemos aprender como vivem determinados segmentos da sociedade retratados pelos filmes, como os Amish, por exemplo, o que ocorre no filme “A Vila” (*The Village*, Dir. M. Night Shyamalan, 2004), em “Onde o Diabo se Esconde” (*Where the Devil Hides*, Dir. Christian E. Christiansen, 2014), e no “*The Season*” (Dir. Adam Edward Brooks, 2008) – sem título brasileiro. Também podemos ter uma noção de como viviam as pessoas no século XVII no meio rural dos Estados Unidos, como em “A Bruxa” (*The VVitch: A New-England Folktale*, Dir. Robert Eggers, 2015). Ou, ainda, como é a vida de jovens estudantes em *campi* universitários, como em “Pânico 2”

(*Scream 2*, Dir. Wes Craven, 1997). Segundo Hanich (2010), filmes como esses satisfazem a nossa epistemofilia, ou seja, nosso impulso humano natural de conhecer, de querer compreender algo de uma certa maneira. Sobre esse assunto discorre Hanich:

Pense em informação e conhecimento: O fato de que podemos obter informações e aprender com os filmes não só serve para documentários ou filmes de ficção sofisticados. Embora os filmes que causam medo muitas vezes não possam ser tomados a priori, esses filmes podem, no entanto, satisfazer a epistemofilia – nosso desejo por conhecimento – criando esteticamente impressões vívidas de lugares, tempos e obras de arte desconhecidos. Por exemplo, podemos adquirir percepções sociológicas de como vivem outras classes ou grupos da sociedade. Os exemplos incluem o Amish no *thriller* de Peter Weir “A Testemunha” (*Witness*, Dir. Peter Weir, 1985), a América rural em “Sinais” (*Signs*, Dir. M. Night Shyamalan, 2002), a classe baixa em “Retrato de um Assassino” (*Henry: Portrait of a Serial Killer*, Dir. John McNaughton, 1986), a jovem elite urbana em um 'filme de terror yuppie' como “Instinto Selvagem” (*Basic Instinct*, Dir. Paul Verhoeven, 1992), a vida nos projetos como em “O Mistério de Candyman” (*Candyman*, Dir. Bernard Rose, 1992) ou cultura do campus “Pânico 2” (*Scream 2*, Dir. Wes Craven, 1997). (HANICH, 2010, p. 06).

Através dos filmes também podemos entrar em contato com outras formas de arte, principalmente a literatura. Isso se dá quando os filmes fazem versões – umas mais fiéis aos originais do que outras – de obras literárias, é o caso de “Drácula de Bram Stoker” (*Bram Stoker's Dracula*, Dir. Francis Ford Coppola, 1992), e “Frankenstein de Mary Shelley” (*Mary Shelley's Frankenstein*, Dir. Kenneth Branagh, 1994). Filmes como esses nos contam e fazem interpretações dos clássicos romances.

#### 5.2.4 Hipótese do Deslumbramento

De todas as quatro, essa é a mais simples de todas as minhas hipóteses, porém acho válida trazê-la à discussão mesmo assim. A Hipótese do Deslumbramento diz respeito à parte do público do horror que vai ao cinema para ser deslumbrado, para sentir um emaranhado

de sensações que não saiba nem explicar direito, nem compreender. Fazem parte desse público os espectadores que preferem filmes com muitos efeitos especiais, muita ação, muito movimento de câmera, muito sangue, muitos gritos, muito sofrimento, muitas mortes, muitas explosões, muitos ataques, muitos monstros e criaturas estranhas, tudo “de muito e ao mesmo tempo agora”, visando serem mergulhados num oceano de emoções e que seus sentidos sejam bombardeados a todo o momento. Esse fascínio é descrito por SIPOS (2010) de uma forma bem direta e que ajuda a compreender essa minha abordagem:

O apelo do horror é pessoal. Para alguns pode ser principalmente catarse. Mas os melhores filmes de horror enervam, e até mesmo fascinam, as audiências de maneiras profundas. Assistir a um filme de horror é como ficar em pé na beira de um precipício. Você sente medo, mas também uma sensação de maravilhamento e assombro. (...). Ameaças não naturais evocam uma qualidade diferente de medo comparada a ameaças naturais. Encarar o não natural é ter um vislumbre do divino. (SIPOS, 2010, p. 249).

Esse maravilhamento e assombro provocado pelos filmes de horror nos coloca numa posição de inferioridade com relação ao que pode existir na natureza e ainda não conhecemos e, portanto, também não compreendemos. Ocorre um atordoamento dos sentidos diante do inexplicável horrífico e sangrento.

Podemos comparar essa hipótese do deslumbramento com o efeito obsessivo que alguns *thrillers* provocam no espectador. Quando as pessoas assistem sem se preocupar muito com o resultado da descoberta inerente ao enredo. É a saga pela saga. Grodal (1997) explica um pouco isso:

Existem alguns tipos de ficção criminosa e “thrillers” nos quais o espectador se torna cada vez mais alienado de uma identificação com a ação fictícia e com o protagonista fictício. Os atos perdem seus aspectos voluntários e tornam-se obsessivos, como quando, por exemplo, uma perseguição a um objeto parece ser conduzida por mecanismos involuntários e não-conscientes. (GRODAL, 1997, p. 168).

Os espectadores que fazem parte dessa hipótese não procuram racionalizar muito sobre o enredo que estão assistindo, inclusive, arrisco a dizer que eles preferem mesmo não pensar sobre isso. O *plot* necessariamente precisa ser o mais simples possível para não dar muito trabalho para sua compreensão e não perder tempo fazendo descobertas ou conjecturando justificativas.

Os espectadores que estão dentro desse espectro da Hipótese do Deslumbramento são afeitos aos subgêneros mais sangrentos do cinema de horror, como o *gore* (também chamado de *splatter*) e o *torture porn*. Além do exagero visual e da exacerbação dos sentidos, o fator primordial para que essa hipótese seja aplicada é o público sair totalmente deslumbrado, extasiado da sala do cinema pelo simples deleite da violência explícita, gratuita. E a estética plástica visual dos filmes contribui totalmente para este feito.

Bem, todas as teorias citadas por mim nesta tese, inclusive as hipóteses que elaborei, são apenas tentativas para explicar a nossa atração pelo horror. E, concluo afirmando que apesar de todos os esforços, meus e de outros intelectuais, este é um assunto tão vasto que parece não ter fim, logo, estejamos preparados para o surgimento de ainda mais novas teorias do horror em um futuro próximo.

### **5.3 Categorias do assistir ao horror**

Assistir a filmes sozinho ou acompanhado pode fazer diferença na fruição fílmica? Acredito que sim. E assistir acompanhado também possui características específicas que devem ser levadas em consideração, como assistir no cinema rodeado de estranhos, ou com amigos de ambos os gêneros ou do gênero oposto, e assistir em casa também com pessoas conhecidas de ambos os gêneros, de gêneros opostos ou do mesmo que o seu.

Outra forma de categorização do assistir ao horror é o que foi cunhado por Deirdre D. Johnston, em um estudo em 1995, no qual ela observou 220 estudantes de Ensino Médio enquanto assistiam a filmes *slashers* e chegou à conclusão que as motivações caíam em quatro categorias gerais:

- *Gore watching* – Caracterizado por cenas com violência brutal e filmes com assassinos seriais com os quais o espectador possui baixa empatia, alta busca por sensações e, nos homens, com frequência ocorre uma forte identificação com o assassino. Essa abordagem reflete a curiosidade pela violência física e vingança. O observador está interessado no modo como as vítimas estão morrendo, ele gosta que tenham o que “merecem” para satisfazer seus desejos de vingança e de ver sangue.
- *Thrill watching* – Ocorre alta empatia, desejo de aventura e alta busca por sensações motivadas pelo suspense do filme e mais identificação com as vítimas. O espectador está interessado nas emoções de tensão e excitação evocadas por um filme.
- *Independent watching* – Baixa empatia com a vítima com um alto efeito positivo ao superar o medo sozinho, sem ajuda de ninguém para isso. Estes são espectadores independentes que escolheram um papel particular que o fazem passar pelo teste de sua própria bravura e idade adulta.
- *Problem watching* – Também ocorre alta empatia com a vítima, mas é caracterizado por um efeito negativo, o resultado, então, é um sentimento de desamparo e de isolamento. O espectador observa o horror porque ele se sente abandonado, irritado e ele tenta evitar os problemas de sua vida mundana. Ele procura entusiasmo no sofrimento dos outros, mas muitas vezes se identifica com a vítima, revelando dessa maneira sua própria impotência.

Com apenas uma pequena amostra de adolescentes num subgênero dos filmes de horror – o *slasher* – nós podemos perceber que existem muitas razões pelas quais as pessoas assistem ao horror e às vezes essas motivações podem mudar de um dia para outro ou de um filme para outro. A complexidade do nosso cérebro e a variação no gosto pessoal de cada indivíduo não nos permitem chegar a uma explanação simples e universal.

De acordo com essa pesquisa publicada pela Dra. Deirdre Johnston (1995), existem essas quatro principais razões diferentes por que nós (ou pelo menos uma pequena amostra de 220 adolescentes americanos) gostamos de assistir filmes de horror. Essas quatro razões também foram discutidas em relação a várias características disposicionais, como medo, empatia e busca de sensações. A Dra. Johnston relatou que: "As quatro motivações de visualização estão relacionadas às respostas cognitivas e afetivas dos espectadores aos filmes

de horror, bem como à tendência dos espectadores de se identificarem com os assassinos ou vítimas desses filmes".

A título de explicação sobre os subgêneros de horror, os quais cito em muitos momentos desta tese, trago a passagem do autor Filipe Falcão (2016), onde resumidamente afirma que

Os títulos *gores* são marcados por cenas de mutilação e com muito sangue. Os *slashers* respondem como um roteiro simples onde um grupo de jovens é perseguido por um assassino geralmente psicopata e mascarado. Os *torture porn* trazem cenas de tortura dentro de longas sequências ricas em detalhes quase como em filmes pornográficos. (...). É importante destacar como a existência de subgêneros pode ser responsável pela manutenção do gênero como um todo. Ao pegar novamente o terror como exemplo, é possível perceber como trata-se de um gênero que sempre teve representatividade nas salas de cinema, embora com alguns períodos estrelados por filmes com maiores destaques do que outros. Alguns subgêneros são bastante antigos enquanto outros são mais novos. (FALCÃO, 2016, p. 11).

Cunhado por David Edelstein em 2006, o termo “*torture porn*” descreveu o subgênero de filmes de horror caracterizados pela série “Jogos Mortais” (*Saw*, Dir. James Wan, 2004) e “O Albergue” (*Hostel*, Dir. Eli Roth, 2005), e desde então tem sido amplamente adotado (JONES, 2013). Por um lado, os filmes dizem justapor violência com nudez, ou enfatizar a violência sexual, como atos de estupro e castração. Por outro lado, eles alegadamente apresentam violência não sexual em detalhes tão sangrentos e vistos de tão perto, em *close-ups*, que sua estética é semelhante à pornografia. Dialogando com Falcão (2016), também está implícito que os filmes são consumidos como uma espécie de pornografia fetichista violenta por espectadores que são excitados sexualmente por exposições de tortura. Mas, essas definições não concordam necessariamente. Ao incluir o termo, Edelstein juntou a “tortura” com “porn” como uma metáfora, o que implica que o horror contemporâneo é gratuito até a obscenidade. “O espetáculo da violência – a pornografia da tortura, em outras palavras – excede o que é necessário para transmitir o significado da ação no contexto narrativo.” (JONES, 2013, p. 188).

Os filmes desses subgêneros do horror, segundo Johnston (1995), embora tenham seu público-alvo formado majoritariamente por adolescentes, recebem uma classificação etária muito alta, exatamente devido à alta carga de violência gráfica exibida. Isso faz com que os adolescentes tenham que baixar os filmes pela internet, ou alugarem por algum site, ou comprarem por *pay-per-view*, ou até mesmo, entrarem escondido nas salas de cinema que não têm muita vigilância com relação à idade dos frequentadores. Esse esforço que os espectadores adolescentes têm que fazer para poder assistir a um filme torna o gênero ainda mais instigante, exatamente por ser censurado para eles.

Como podemos perceber, existem muitas teorias e hipóteses sobre o que nos leva a essas obras, mas são incapazes (algumas até mesmo contraditórias) de abraçar a produção completa do horror, elas apenas abarcam alguns dos temas ou de seus subgêneros, e se relacionam apenas a uma categoria limitada de espectadores. Todo fã de horror tem suas próprias razões para buscar produções cheias de elementos aterrorizantes e repulsivos. Alguns querem experimentar o que não é permitido na vida real; outros querem momentaneamente fugir da realidade desconfortável de suas vidas; alguns estão testando seu caráter e resistência; outros aumentam sua tolerância ao medo e ao susto para evitar o pânico em situações perigosas da vida real. Muitas vezes, as pessoas nem sequer podem explicar ou descrever o que as leva a buscar histórias de horror, elas só sabem que gostam. No entanto, sempre há uma razão (ou várias), que pode estar escondida nos recônditos mais profundos de nossa alma e mente, que são difíceis de alcançar.

## 6 MECANISMOS ESTÉTICO-FÍLMICOS DO MEDO

*“Believe only half of what you see and nothing that you hear.”*

Edgar Allan Poe

Os gêneros cinematográficos não podem ser analisados da mesma maneira. Enquanto alguns se diferenciam primordialmente pelos cenários, como os faroestes, por exemplo, outros como romances, peças, pinturas e outras obras classificadas como “horror” são identificados de acordo com um tipo diferente de critério. Da mesma forma que os romances de suspense ou de mistério, as narrativas são chamadas de horror de acordo com a sua deliberada capacidade de provocar certo *afeto* (*affect*), como afirma Carroll (1990).

De fato, os gêneros do suspense, mistério e horror derivam seus próprios nomes dos afetos (*affects*) que pretendem provocar – um sentimento do suspense, um sentimento do mistério e um sentimento do horror. O gênero do horror, que atravessa muitas formas de arte e muitas mídias, recebe seu nome da emoção que provoca de modo característico ou, antes, de modo ideal; essa emoção constitui a marca de identidade do horror. (CARROLL, 1990, p. 30).

E, além disso, como já dizia Thomas M. Sipos (2010), o horror é um gênero elusivo, ou seja, bem difícil de ser definido, pois cada pessoa possui a sua própria definição do que pode ser aterrorizante ou não para si mesmo. Os gêneros dos filmes podem ser definidos pelo conjunto de convenções das histórias, que podem incluir enredo, período, personagens e cenários. Essas convenções produzem os ícones de um gênero, como vampiros, zumbis e espaçonaves. O gênero não deve ser confundido com estilo, que são as técnicas e modos através



dos quais a história é contada. Apesar do horror possuir suas próprias convenções das histórias, ele é um gênero emotivo, definido pela sua intenção de assustar.

Pelo simples fato de um filme ser classificado como horror, sua audiência já sabe o que esperar dele. O horror pressupõe em si uma ameaça, a construção de uma tensão com a promessa de que algo terrível vai acontecer e não há nenhuma escapatória. O filme “Acampamento Sinistro” (*Sleepaway Camp*, Dir. Robert Hiltzik, 1983) é um bom exemplo disso. A sua abertura mostra a paisagem de um lago idílico, o que parece a atmosfera de um filme direcionado à toda família, poderia ser um romance ou um drama a julgar por essa cena, mas a sua audiência sabe muito bem do que se trata. Pela sua própria *consciência do gênero*, nas palavras de Sipos, os espectadores colaboram com o cineasta para criar a tensão enquanto a lancha em alta velocidade se aproxima dos banhistas desprevenidos e expostos. “O público do horror coloca sua mão dentro de uma caixa preta, sabendo que alguma coisa irá morder, apenas na incerteza de como e quando.” (SIPOS, 2010, p. 5).

Outros gêneros também se empenham em excitar o espectador, porém apenas o horror e a comédia o fazem de forma primordial prometendo efeitos específicos e emocionais, como o medo e a alegria, respectivamente. Embora outros gêneros possam retratar incidentes assustadores, apenas o horror destaca o temível, o feio, o estranho, fazendo do medo a sua razão de ser.

O horror é difícil de ser delimitado porque é um gênero emotivo, uma bolha aterrorizante que absorve novas convenções narrativas de toda mudança história / social. O horror sempre encontra uma nova máscara assustadora para repercutir preocupações atuais, achando o lado negro de todo desejo, seja no espaço sideral ou nos subúrbios. (SIPOS, 2010, pag. 6).

Por ser o medo uma emoção fundamental evocada por muitas histórias, de vários gêneros inclusive, então não se pode classificar como do gênero do horror todo e qualquer narrativa que amedronta a plateia ou exhibe imagens terríveis. Essa definição é abrangente

demais. Se todo filme que mostrasse cenas feias, que dão medo ou que fossem de alguma forma ameaçadoras, devesse ser considerado de horror, então absolutamente tudo desde “O Poderoso Chefão” (*The Godfather*, Dir. Francis Ford Coppola, 1972), “Titanic” (*Titanic*, Dir. James Cameron, 1997), passando por o “Senhor dos Anéis” (*Lord of the Rings*, Dir. Peter Jackson, 2001) e até “Guerra nas Estrelas” (*Star Wars*, Dir. George Lucas, 1977) seria horror. E sabemos que isso não ocorre, pois seria o caso em que o horror perderia todo o significado e deixaria de ser um gênero distinto.

Para poder se diferenciar dos demais, o gênero do horror deve dramatizar eventos horríficos, tornando-os diferentes do que seria o lugar-comum, realístico ou histórico. É como se o gênero vestisse uma “máscara” terrível nos acontecimentos. “Ele deve pressupor uma *ameaça não natural*, que fica fora do domínio da normalidade, da realidade ou da história. (SIPOS, 2010, p. 6).

Ao definir um “conto estranhamente horrível”, H.P. Lovecraft afirmou que ele possui

Uma certa atmosfera de medo aflitivo e inexplicável do que vem de fora, forças desconhecidas devem se fazer presentes; precisa haver uma dica...do que for a concepção mais terrível do cérebro humano – uma suspensão ou derrota maligna e particular das leis fixas da Natureza que são a nossa única salvaguarda contra assaltos do caos e dos demônios do espaço insondável. (LOVECRAFT, 1973, p. 15).

Noël Carroll, por sua vez, distingue o gênero do horror da realidade terrível que pode nos acontecer diariamente nomeando o gênero de “horror artístico” e a realidade – quando esta é ruim – de “horror natural”. Esse último seria quando, por exemplo, quando ficamos aterrorizados ao pensar que a vida no planeta Terra irá se extinguir em breve, talvez pelo choque de um meteoro novamente – como no *Big Bang* – ou talvez porque nós humanos não estamos cuidando bem dele ao poluirmos sua atmosfera e suas águas; ou, ainda, pela possibilidade de um ataque nuclear de nível mundial, ou de que ocorra um apocalipse zumbi (talvez, esta última seja mais remota. Talvez não).

Podemos dizer que filmes de guerra exibem cenas terríveis, no entanto eles não são filmes de horror. Se fossem, o seriam tanto quanto as películas sobre os horrores da pobreza, violência doméstica, crimes e genocídios. Apenas soldados não humanos, ou não naturais, qualificaria um filme como de horror. Esse é o caso de filmes nos quais aparecem zumbis nazistas como “Horror em Alto Mar” (*Shock Waves*, Dir. Ken Wiederhorn, 1977), “Zombie Lake” (*Le Lac des morts vivants*, Dir. Jean Rollin, 1981), “Oásis dos zumbis” (*La tumba de los muertos vivientes*, Dir. Jesús Franco, 1982), “Missão de risco” (*Outpost*, Dir. Steve Barker, 2008), “Zumbis na Neve” (*Dead Snow*, Dir. Tommy Wirkola, 2009), “Nazistas no centro da Terra” (*Nazis at the center of the Earth*, Dir. Joseph J. Lawson, 2012) e “O Exército de Frankenstein” (*Frankenstein’s Army*, Dir. Richard Raaphorst, 2013). Outro filme de guerra que também é de horror é o “Os Sobrenaturais” (*The Supernaturals*, Dir. Armand Mastroianni, 1986), em que aparecem soldados confederados mortos-vivos vingativos, e “Deathdream” (*Dead of the Night*, Dir. Bob Clark, 1974), com um personagem que é um soldado americano morto na Guerra do Vietnã que volta para sua terra natal como um zumbi com ares vampírescos, pois precisa de sangue humano para não apodrecer de vez.

De todo modo, uma ameaça não natural, isto é, monstruosa, só pode existir no contexto de um mundo natural. Em um mundo em que animais e plantas falam, é perfeitamente plausível que eles conversem com os humanos, isso não causará nenhum estranhamento. Já num universo em que isso não acontece, se aparecer um cão que fala – e, ainda por cima, com voz demoníaca –, os personagens irão se espantar aterrorizados, pois esse animal é o fator que suspende as leis fixas da natureza como compreendidas por qualquer outro personagem da trama. Os contos de fadas possuem monstros e suas leis subvertem as leis do nosso universo – da vida real fora das telas e páginas dos livros. Todavia, apesar do monstro e sua ameaça assustadora ser uma condição necessária para a história ser de horror, não podemos categorizá-la desse modo apenas baseado nessa característica.

No entanto, ainda que se possa sustentar que um monstro ou uma entidade monstruosa seja uma condição necessária do horror, tal critério não seria uma condição suficiente. Há monstros em todo tipo de histórias – como contos de fadas, mitos e odisséias – que não estamos propensos a identificar como de horror. Se quisermos explorar de modo proveitoso a sugestão de que os monstros são centrais no horror, teremos de encontrar

uma maneira de distinguir a história de horror das meras histórias com monstros como os contos de fadas. (CARROLL, 1990, p. 31).

Dito isto, é fácil compreender que uma narrativa de horror precisa que esse fator antinatural e monstruoso seja, além de estranho, também ameaçador. Se for apenas não natural, a história pode ser uma fantasia, até mesmo uma *dark fantasy*, mas não necessariamente de horror.

O que parece servir de demarcação entre a história de horror e meras histórias com monstros, tais como os mitos, é a atitude dos personagens da história em relação aos monstros com que se deparam. Nas obras de horror, os humanos encaram os monstros que encontram como anormais, como perturbações da ordem natural. Nos contos de fadas, por outro lado, os monstros fazem parte do mobiliário cotidiano no universo. (...) Uma criatura como Chewbacca, na ópera especial “Guerra nas Estrelas” [*Star Wars*, Dir. George Lucas, 1977], é somente um dos rapazes, embora uma criatura vestida com os mesmos trajes de lobo, num filme como “Grito de Horror” [*The Howling*, Dir. Joe Dante, 1981], fosse vista com total repulsa pelos personagens humanos dessa ficção. (CARROLL, 1990, p. 31).

Em outras palavras, o que Carroll quis dizer é que um indicador que diferencia as obras de horror das histórias com monstros em geral são as respostas afetivas dos personagens humanos positivos (“do bem”) das histórias aos monstros que os assediam e perseguem.

Ademais, há uma outra resposta emocional que entra aqui: a do espectador com relação ao monstro do filme. O horror idealmente se propõe a fazer com que o sentimento horrífico causado nos personagens humanos seja o mesmo causado no público, os sentimentos de ambos correm paralelos. E, de fato, nas narrativas de horror, as respostas dos personagens quase sempre parecem sugerir as respostas emocionais do público – ou, pelo menos, o que o

diretor buscava era provavelmente esse espelhamento de emoções, ainda que esse artifício não funcione para todo mundo devido à heterogeneidade da plateia.

Nos filmes, moldamos a nossa reação de forma semelhante à que estamos assistindo, como no caso da jovem loira de “A noite dos mortos-vivos” (*Night of the Living Dead*, Dir. George A. Romero, 1968) que, para evitar contato físico com os zumbis que a cercam, se encolhe e grita. “Os personagens das obras de horror exemplificam para nós a maneira como devemos reagir aos monstros da ficção.” (CARROLL, 1990, p. 33). As reações dos personagens fornecem, então, uma série de instruções, de exemplos, sobre como o espectador deve responder aos seres monstruosos da ficção – isto é, sobre o modo como devemos reagir às suas propriedades fantásticas e horríficas.

Os filmes de horror requerem potenciais vítimas que sejam vulneráveis à ameaça do monstro e simpáticas para a audiência. Para a ameaça apresentada ser, de fato, uma ameaça, o público precisa sentir que personagens do qual ele goste – de preferência os protagonistas – estejam correndo sérios riscos de sofrerem, serem machucados ou mortos. Se o espectador, enquanto assistia ao “Acampamento Sinistro” (*Sleepaway Camp*, Dir. Robert Hiltzik, 1983), não tivesse sentido que os banhistas estavam vulneráveis à ação da lancha em alta velocidade, ele não teria sentido nenhuma tensão enquanto o barco se aproximava.

Uma grande fraqueza dos filmes de horror dos principais estúdios hollywoodianos é que o público normalmente pressente quando o protagonista não corre sério risco de vida. Tal presunção foi sabiamente cortada por Hitchcock, por exemplo, em “Psicose” (*Psycho*, Dir. Alfred Hitchcock, 1960) elevando a tensão do filme. Quando Marion Crane (Janet Leigh) rouba 40 mil dólares da imobiliária onde trabalha como secretária, almejando se casar e começar uma nova vida em outro lugar, mas acaba no meio do caminho enfrentando uma forte tempestade e decidindo se hospedar no Bates Motel, ela não sabe o perigo que corre, mas a audiência, sim. Sabemos o tempo todo que será difícil escapar do ataque do psicopata e dono do hotel Norman Bates (Anthony Perkins). A partir do assassinato de Marion, na famosa cena do chuveiro, o espectador sabe que não pode se apegar a mais nenhum personagem. Ninguém está a salvo.

A percepção do público da invulnerabilidade do protagonista (ele não pode ser seriamente ferido) e da invencibilidade (ele não pode ser derrotado) enfraquece o horror. No

filme “Invasores” (*The Invasion*, Dir. Oliver Hirschbiegel, 2007) – quarta adaptação cinematográfica do livro *The Body Snatchers*, de Jack Finney, lançado em 1955 – a protagonista é Nicole Kidman e sua personagem é a psiquiatra Carol Bennell, com carreira bem-sucedida e mãe de um lindo menino. Kidman faz parte da lista dos principais atores hollywoodianos. A indústria de Hollywood geralmente não coloca seus melhores atores em situações nas quais seus personagens irão morrer ou se ferir, por isso o público já sabe, mesmo que inconscientemente, que eles irão se mostrar fortes, se salvar, salvarem seus filhos e, quiçá, o mundo. E é exatamente isso o que ocorre em “Invasores”. Mesmo quando mãe e filho são ameaçados, é uma ameaça tão fraca que não chega a assustar ninguém. E a própria postura da personagem de Kidman nunca se mostra verdadeiramente aterrorizada pela epidemia alienígena; ela é forte, determinada e corajosa.

Em contrapartida, em outra adaptação da mesma história, que recebeu o título no Brasil de “Os Invasores de Corpos” (*Invasion of the Body Snatchers*, Dir. Philip Kaufman, 1978), a protagonista é uma estrela de segunda categoria de Hollywood, Brooke Adams. Ademais, sua personagem não tem filhos, fazendo com que o público não se encante com o amor maternal que Kidman demonstra na adaptação de 2007. Assim como também demonstram JoBeth Williams em “Poltergeist – O fenômeno” (*Poltergeist*, Dir. Tobe Hooper, 1982), Naomi Watts em “O Chamado”, (*The Ring*, Dir. Gore Verbinski, 2002), e Julianne Moore em “Os Esquecidos” (*The Forgotten*, Dir. Joseph Ruben, 2004). Mães e sua luta para salvar e proteger os filhos são sempre bem quistos pelo público. Algumas pessoas podem argumentar que o real protagonista de “Os Invasores de Corpos” era Donald Sutherland, que é um dos astros principais de Hollywood. Porém, seu personagem também não tem filhos. Logo, o público não reclama se um personagem masculino sem filhos, mesmo interpretado por um ator importante, é colocado em situações que o deixem vulnerável. E, nesse filme, Sutherland sofre ameaças sérias, mostrando que pode ser ferido, fazendo-nos temer por sua vida tanto quanto tememos a de Adams.

Porém quando o filme apresenta um protagonista, mesmo que seja masculino, mas que além de ser interpretado por um ator que configure na lista principal hollywoodiana também seja pai, tudo muda de figura. Nós nos comovemos com um pai que tenta salvar suas crias da mesma forma que nos comovemos com as mães. Esse é o caso do papel de Tom Cruise em “Guerra dos Mundos” (*War of the Worlds*, Dir. Steven Spielberg, 2005). Inicialmente,

Cruise, no papel de Ray Ferrier, é apresentado como um pai divorciado e que não se sente muito à vontade cuidando dos filhos em uma das raras visitas que eles lhes fazem. Não gostamos muito dele a princípio por isso. Mas a estratégia do filme muda, quando a primeira ameaça alienígena aparece na forma de uma gigantesca máquina de guerra monstruosa que emerge do chão e incinera tudo o que aparece pela frente com raios lasers, além de capturar os seres humanos e os usarem como combustível para se manter ativa. Ao avistar tal arma extraterrestre, Ray se mostra um pai extremamente preocupado com seus filhos e começa uma batalha para levá-los o mais longe possível dessa ameaça, enquanto tenta descobrir como vencer os aliens e salvar o planeta da total destruição. No entanto, embora nos sensibilizemos pelo amor paternal de Cruise, a falta de vulnerabilidade do protagonista enfraquece o horror mais uma vez. Nós sentimos, logo de primeira, que o personagem é tão forte que poderá vencer a ameaça alienígena praticamente sozinho, embora não saibamos exatamente como ele o fará. “Guerra dos Mundos” é livremente adaptado do livro de H.G. Wells, *The War of the Worlds*, lançado primeiramente em capítulos em 1897, e no ano seguinte como livro. O seu diretor, Steven Spielberg, tinha intenção de adaptar o livro para o cinema há vários anos, mas teve que adiar o projeto durante algum tempo devido ao lançamento de Independence Day em 1996.

Já em “Carrie, A Estranha” (*Carrie*, Dir. Brian De Palma, 1976), a personagem principal, embora poderosa, não sabe como controlar seus poderes durante o filme quase todo, sofre *bullying* pesado pelos colegas na escola e não sabe como reagir, ou seja, se mostra insegura, tímida, sofre ameaças e apresenta a vulnerabilidade necessária para elevar o horror que audiência almeja.

O espectador descobre o mundo pelos olhos de sua heroína, enxerga a mãe extremamente religiosa e superprotetora pelo prisma da filha culpada, e os adolescentes da escola pela perspectiva de uma garota oprimida. É fácil se identificar com Carrie, sofrer junto com ela e torcer pela vingança – que chega majestosa ao final, quando ela se vê humilhada no baile de formatura e mata a todos na festa com seus poderes telecinéticos. O filme é baseado no romance homônimo de Stephen King, o que também já deixa boa parte do público de cabelo em pé só de ouvir o seu nome.

Vários autores já abordaram o que seria uma subdivisão do horror, porém creio que seja interessante a que Sipos cria. Ele categoriza o horror em três subgêneros, de acordo com o tipo de ameaças que aparecem: o sobrenatural, os monstros da natureza e da ciência

(horror / ficção científica), e o lado negro da psique humana (horror psicótico). Para entendermos melhor convém dar exemplos de cada um. Em “Drácula” (*Dracula*, Dir. Tod Browning, 1931) vemos um monstro de origem supernatural – um vampiro; em “Frankenstein” (*Frankenstein*, Dir. James Whale, 1931), o monstro criado pela ciência; e em “O Médico e o Monstro” (*Dr. Jekyll e Mr. Hyde*, Dir. Rouben Mamoulian, 1931), a ameaça é um personagem humano com desígnios malignos, ou seja, um psicopata. Neste último caso, apesar de Dr. Jekyll se utilizar da ciência para se transformar no Mr. Hyde – tomando uma poção que ele mesmo sintetiza –, o resultado é que ele se transforma num monstro, inclusive sem completa consciência do que provoca, porém ainda permanece essencialmente humano. Sua aparência muda apenas ligeiramente, sua mente e, por consequência, suas atitudes é que se modificam, por isso ele pode ser considerado um psicopata nesta subdivisão de Sipos.

Acredito que uma categorização mais ampla do que a de Sipos, poderia ser uma que se preocupa com a forma como a narrativa se apresenta, ou seja, se o filme opta por mostrar absolutamente tudo de mais horrífico que possa existir, com cabeças rolando, membros sendo decepados, corações arrancados, vísceras saltando dos corpos, etc., que vamos chamar de “*heavy horror*”; e o seu oposto, que seria quando o diretor opta por não mostrar tudo ao espectador, deixando boa parte do horror apenas subtendido, para que a imaginação do público tenha o trabalho de completar as lacunas, esse tipo de filme do gênero seria o que chamamos de “*soft horror*”.

O “*soft horror*” também pode ser chamado de “*quiet horror*” e depende quase que inteiramente do próprio intelecto e imaginação do espectador para fornecer os ingredientes necessários para sustos. Para fins didáticos e facilitar o estudo, optei por me referir aos filmes que julgar fazer parte desse escopo como “*soft horror*”. Ele é caracterizado por um sentimento insidioso de pavor. A maior parte da violência ocorre fora das telas, é apenas sugestionado, evocando a incerteza inerente do gênero, fazendo com que o espectador muitas vezes se pergunte o que pode estar acontecendo e tente adivinhar os acontecimentos baseado no pouco que lhe foi apresentado pelo filme. Com muita frequência, há uma atmosfera de intenso mistério, e a incerteza ronda toda a narrativa. Os melhores filmes de soft horror estimulam o raciocínio e a emoção ao mesmo tempo, eles se situam nessa fronteira era o racional e o emocional, o que pode ser explicado baseado em evidência e o que não consegue ser nem explicado e nem provado.



O termo “*quiet horror*” em si, foi citado pela primeira vez que se tem notícia pelo autor Charles L. Grant para descrever o seu próprio trabalho, que frequentemente era confundido por *dark fantasy*, ou seja, um gênero que mistura elementos sombrios à fantasia de mundos paralelos ao nosso. No entanto, o subgênero já existia bem antes de Grant, nas obras de M.R. James, Charlotte Perkins Gilman e W.W. Jacobs, todos eles escreveram histórias nas quais o verdadeiro horror se encontrava apenas na imaginação do leitor, nada era explícito nas tramas.

Essa sugestão que a narrativa proporciona no público, fazendo-o imaginar cenas horríficas, possui um fator agregador fundamental para tanto: a utilização adequada do som. Sem ele, mesmo que a cena seja sangrenta ao extremo, muito do choque e do susto se perde. Ao passo que com o som, o diretor consegue guiar nossa imaginação e nossos sentimentos para lugares ainda mais obscuros do que o que está sendo mostrado – principalmente com relação a filmes de “*soft horror*” em que pouco ou quase nada é mostrado. Sobre esse aspecto do som, discutiremos mais adiante no próximo subtópico.

## **6.1 Música e sons: ouvindo o medo**

A trilha sonora de um filme é produzida, mixada e gravada para apoiar ou subverter dramaticamente, emocionalmente e tematicamente os recursos visuais da narrativa. Ela tem o poder, incluindo aqui os sons incidentais, de dar o tom das cenas. Experimente assistir a uma cena assustadora de um filme de horror com e sem o som. Esse simples exercício já vai demonstrar o quão importante é a música e os efeitos sonoros para um filme. Sem eles, a cena perde grande parte de seu efeito, de sua capacidade de assustar e emocionar o público.

Desde os primórdios do cinema sonoro, os elementos da trilha sonora fílmica costumam ser separados em diálogos, música e ruídos. Supostas funções são comumente alocadas a esses três elementos, ao menos no cinema que costumamos chamar de “narrativo clássico”. Os diálogos, além de possuírem informações que movem a narrativa adiante, expressam (verbalmente) sentimentos, ideias e ações dos

personagens. Já a música costuma indicar como devemos ler cada cena emocionalmente, além de poder dar pistas pontuais como, por exemplo, o local e a época em que se passa uma narrativa. Os ruídos, por sua vez, contribuem para uma apreensão verossímilhante do mundo ficcional narrado, podendo também chamar a atenção do espectador para ações ou aspectos específicos da imagem. (PEREIRA; MIRANDA, 2016, p. 172).

Assim como a luz, o som pode ser diegético e não diegético. O primeiro possui sua origem dentro da história, ele faz parte dela. O som diegético é aquele que os personagens também o ouvem, podem ser uivos ou grunhidos de animais, por exemplo, ou o som das ondas do mar batendo forte contra as rochas ou contra a proa de um navio durante uma tempestade. Até mesmo quando os pensamentos de personagens, gravados em *voice-over*, são ouvidos, eles são diegéticos. Já o som não diegético é ouvido apenas pelos espectadores, eles servem para dar o tom da emoção que o diretor quis passar.

Música é o mais comum som não diegético dos filmes. Nós ouvimos a música, mas sabemos que os músicos que a tocam não estão na cena. Muitas vezes alguns gemidos, gritos e sussurros ininteligíveis são acoplados ao som não diegéticos, fazendo-nos refletir se apenas nós estamos ouvindo ou se os personagens também estão. É o caso de “A Mulher de Preto” (*The Woman in Black*, Dir. James Watkins, 2012), segunda adaptação para os cinemas do livro *Woman in Black*, de Susan Hill, o primeiro foi feito em 1989. Em várias cenas cruciais, ouvimos gritos reverberarem na mansão mal-assombrada em que o advogado, viúvo e pai de um filho de quatro anos, Arthur Kipps (Daniel Radcliffe) precisou ir para procurar o testamento da falecida dona da casa. Mesmo quando o espírito da mulher de preto aparece para Kipps, ouvimos sussurros e gritos abafados rápidos, mas não sabemos se ele também ouviu. Nas cenas posteriores ele sempre diz que a viu, mas não fala se ouviu algo.

O volume do som também pode enganar o público e levá-lo à interpretação errada, principalmente se for diegético. Batidas nas portas, passos num assoalho de madeira, ruídos de água passando inesperadamente por canos dentro da parede, tudo pode nos levar a imaginar que existe alguma ameaça onde não há – ou, pelo menos, não há até aquele presente momento, a tensão está apenas sendo construída. Isso é o que ocorre no início da trama de “A Mulher de Preto”. Como a mansão é muito antiga e toda feita em madeira, é natural que Kipps,

junto conosco, imagine que a janela e as portas bateram por causa do vento, e a torneira da banheira tenha aberto sozinha por causa da pressão da água.

Assim como na composição visual, o som pode dirigir a atenção do espectador. Dois personagens podem não ser, a princípio, localizados dentro de uma multidão. Porém, ao aumentar o volume do seu diálogo, e reduzir o de outros sons, a atenção do público é imediatamente direcionada a eles. O volume pode ressaltar personagens ou objetos que a audiência de outro modo não notaria facilmente.

Convém apontar aqui a espacialização do som para que o espectador também localize os personagens em cena, pois corresponde à simulação do posicionamento no espaço físico da fonte sonora. Em sistemas de som estéreo (vídeo) é possível a manipulação de panorâmica (desvio de um som para a esquerda ou direita da audiência) e a profundidade pode ser simulada variando apenas o volume de som (som mais distante tem um volume mais baixo que o som mais próximo). Em sistemas de som *surround* (produções cinematográficas profissionais), a manipulação espacial é muito mais flexível sendo normalmente possível o recurso com o uso de duas caixas sonoras frontais (esquerda e direita), duas laterais, duas na retaguarda e uma *subwoofer* central (para amplificar sons muito graves tipicamente abaixo dos 80hz). Por razões de condicionamento da percepção das audiências, dado o fenômeno de exposição ao formato cinematográfico, tipicamente não se atua na espacialização de diálogos, mas sim em todo o tipo de efeitos sonoros (que podem naturalmente incluir voz).

Segundo Sipos (2010), os filmes vêm se tornando cada vez mais barulhentos, ao ponto de causar desconforto ao público. Isto ocorre especialmente nos filmes de ação, e nos filmes que foram influenciados por essa estética, como acontece com vários filmes de horror. Tiros, explosões e batidas de carros são supostamente mais excitantes quando eles explodem nossos tímpanos.

Todavia, o volume mais alto não significa necessariamente que seja melhor. O silêncio absoluto possui fins estéticos bem interessantes. No final de “O Exorcista” (*The Exorcist*, Dir. William Friedkin, 1973), o Padre Dyer volta à casa onde o Padre Karras morreu na noite anterior, ao cometer suicídio se jogando da janela do quarto e rolando pela escadaria ao lado da casa, na tentativa de exterminar o demônio, que tinha acabado de sair do corpo da menina Regan e possuído o dele. Quando Dyer volta, a cena se passa durante o dia e podemos

ouvir crianças brincando, o som dos carros no trânsito, e os passos do próprio personagem. Mas quando o padre chega ao topo da escadaria, todos os sons subitamente param. Tudo o que podemos perceber é o silêncio absoluto. Então, há um corte para um close-up de Dyer olhando para baixo, observando o final das escadas de pedra. Corta, então, para que enxerguemos a escadaria pelo ponto de vista de Dyer. Corta para o close-up do rosto dele novamente. Todos os ruídos voltam à cena. Dyer se vira e vai embora.

Este momento de silêncio, apesar de breve, com duração de aproximadamente cinco segundos apenas, transmite a dor de Dyer, ao ter visto a última confissão do seu amigo, o Padre Karras, e tê-lo assistido morrer na parte inferior daquelas mesmas escadas.

Quando uma memória dolorosa, assustadora ou feliz invade nossos pensamentos, o mundo parece desvanecer, como ocorre nesse momento com Dyer. É um silêncio subjetivo, artificial. Os ruídos da rua ainda estão lá, mas ele (e nós) não pode ouvi-los. A *mise-en-scène* – os degraus são de pedra, não tem pedestres passando, e estão à sombra da luz solar – esteticamente apoia este silêncio. Os degraus parecem tão desesperados quanto Dyer está em seus pensamentos. (SIPOS, 2010, p. 219).

É interessante falar um pouco sobre vozes aqui, visto que alguns timbres se tornaram verdadeiros clichês. Em “O Exorcista”, um demônio, Pazuzu, reivindicando ser o próprio Lúcifer, fala por meio de Regan com uma voz gutural e rouca. O timbre era mais agudo do que em alguns filmes de demônios e suas sequências, como “Uma Noite Alucinante 2” (*Evil Dead 2*, Dir. Sam Raimi, 1987), mas mesmo assim “O Exorcista” consagrou uma tradição: a voz de um demônio deve ser grossa, profunda, rouca e gutural.

Com explicam Carreiro e Miranda (2015),

No enredo muito conhecido do filme, como se sabe, uma garota de 12 anos (Linda Blair) é possuída por um demônio e submetida a um ritual católico de exorcismo. Para

tornar crível a transformação física da criança no próprio diabo, William Friedkin tomou a decisão de retratá-la pouco a pouco como um monstro sobrenatural – um monstro que preservava algumas características físicas humanas, mas possuía o poder de transgredir essa humanidade (inclusive violando leis da física ou da fisiologia, levitando ou girando a cabeça em 360 graus em torno do pescoço) de forma repulsiva. Essa prática termina por caracterizar o afeto do horror propriamente dito. No aspecto visual, essa operação significou cobrir a atriz-mirim com chagas e feridas purulentas (uma imagem provavelmente inspirada no livro de Jó, do Antigo Testamento), o que a fazia parecer uma espécie de cadáver ambulante. A representação sonora do monstro diabólico, por sua vez, foi conseguida através da manipulação da voz do personagem, através de ferramentas estilísticas que tensionam – sem violar completamente – a centralidade do corpo reconstituído na tela como pivô das práticas tradicionais de representação sonora, conforme a clássica definição de Doane (1983, p. 458). (CARREIRO e MIRANDA, 2015, p. 124).

Como lembraram Carreiro e Miranda (2015), durante as filmagens, Linda Blair foi dublada por uma atriz mais velha, Mercedes McCambridge, que além de ser uma veterana de prestígio, ganhadora de um Oscar, fora também uma veterana do rádio. Como o diretor William Friedkin precisava que o personagem tivesse o tom de voz gutural, rascante e sobre-humano, ela recorreu a truques pensados por consultores de fonoaudiologia: comia ovos crus, fumava cigarros e bebia uísque antes das sessões de gravação (KERMODE, 1999) – que logicamente não deve ter feito nada bem à sua saúde, mas é como dizem por aí: tudo pela arte, não é mesmo?

Uma curiosidade sobre a voz do demônio de “O Exorcista” é que no período de pós-produção, outros sons foram adicionados às falas do personagem: sussurros quase inaudíveis, trechos de frases faladas por outros atores de trás para frente e/ou com a velocidade de reprodução reduzida, além de gritos de porcos sendo abatidos e rugidos de leões. “Todos esses ruídos, mixados cuidadosamente em conjunto, traduziam através do som o turbulento estado emocional-afetivo da personagem, algo explorado’ inteligentemente pelo roteiro escrito por William Peter Blatty” (CARREIRO e MIRANDA, 2015, p. 124).

O resultado desse trabalho cuidadoso se expandiu para muito além do Oscar de efeitos sonoros obtido pela equipe de pós-produção do filme. Na realidade, houve um poderoso efeito sobre o modo naturalizado como o público até então percebia a voz – uma espécie de extensão natural e invisível do corpo do ator. Para Michel Chion (1999), “O Exorcista” foi um

dos três filmes dos anos 1970 que mais contribuíram para tornar o público consciente da autonomia da voz em relação ao corpo:

O Exorcista contribuiu significativamente para mostrar aos espectadores como a voz cinematográfica costuma ser associada rigidamente ao corpo cinematográfico. A união de elementos heterogêneos pode ser vista como o tema principal de O Exorcista. As audiências podiam deixar de encarar a voz como um elemento ‘natural’ que simplesmente saía do corpo (CHION, 1999, p. 164).

Em seu influente estudo sobre a voz no cinema, Chion (1999) enfatiza como a voz era – e continua sendo – pouco estudada, mesmo pelos pesquisadores da área do som. Isso é especialmente irônico, já que é através dos diálogos que diretores e roteiristas costumam pôr em movimento a progressão dramática de qualquer ficção cinematográfica. De todo modo, por décadas, a voz foi percebida meramente como o veículo sônico utilizado pelos criadores para transmitir o enredo do filme. É nesse sentido, como lembram Carreiro e Miranda (2015), que o pesquisador francês posiciona a importância de filmes como O Exorcista: ao chamar a atenção para aspectos não semânticos da voz – a respiração, o timbre, o sotaque, a textura acústica, a intensidade –, esses filmes trazem para o primeiro plano toda uma miríade de significados não verbais contidos na voz. Isso é particularmente notável nas sequências pré-exorcismo em que o diabo, na pele de Regan (Linda Blair), conversa com o padre Karras (Jason Miller): a ironia, a malícia e todo um rio subterrâneo de subtexto sexual e religioso estão contidos na voz, algo acentuado pelo fato de essa voz não corresponder à pessoa de cuja garganta emana:

[...] O Exorcista usa o processo de dublagem para fazer vozes múltiplas – mulher velha, monstro – sair da boca da menina possuída. Outros efeitos são tão velhos quanto o fonógrafo, como sons rodados ao contrário e em câmera lenta. O conjunto produz um efeito horrífico devido à relação de estranheza que o espectador faz entre o corpo visível e a voz (CHION, 1999, p. 171).

Esta separação entre voz e corpo constitui uma das raras vezes em que um filme desnaturaliza a tese de que toda voz precisa de um corpo para existir cinematograficamente. Mary Ann Doane (1983) cita dois tipos de vozes que atuam como exceção parcial dessa tese – a voz de Deus e a voz de um computador. Nos dois casos, porém, ela sugere que a representação visual dessas exceções quase sempre inclui figuras que se assemelham ao corpo humano – Deus tem sido representado como um homem velho e barbado, enquanto computadores quase sempre surgem com formas humanoides –, de modo que as vozes sem corpo desestabilizam a tese, mas não chegam a refutá-la. Nesse sentido, “O Exorcista” surge pioneiramente como uma terceira exceção parcial. Há no filme, contudo, pelo menos uma sequência que desafia abertamente a tese de Mary Ann Doane. Na cena, o padre Karras analisa, com o auxílio de um gravador Nagra, gravações da voz de Regan. Escutando detalhadamente essas gravações, em um equipamento tecnologicamente avançado que é capaz de isolar e reproduzir separadamente ruídos que ocupam diferentes frequências acústicas, o padre é capaz de identificar em segundo plano sonoro múltiplas vozes simultâneas aos sons emitidos pelas cordas vocais da garota. Há diálogos falados de trás para frente, e que parecem sair da garganta de pessoas distintas, inclusive homens. No plano da diegese, essas gravações funcionam como uma prova material da possessão diabólica do corpo da garota. No plano narrativo, porém, a sequência é ainda mais eficiente, pois explicita a natureza sobrenatural da personagem e reafirma, de modo bastante enfático, o afeto do horror – a repulsa, o medo, o inexplicável – desejado pelo filme (CARREIRO e MIRANDA, 2015).

Como bem lembra Stan Link (2010), quando Regan fala com uma voz completamente diferente da sua e, além disso, profere palavrões, obscenidades e blasfêmias para o padre, percebemos imediatamente, junto com os demais personagens da cena, que não se trata mais da garotinha doce de outrora, mas de uma outra pessoa que se apossou de seu corpo e agora fala através dela. Somente com o som, o cinema tem o poder de mudar o personagem representado.

Apesar de ser uma jovem garota, a fala de Regan soa como a de um homem adulto, demonstrando o seu deslocamento de identidade por possessão demoníaca. O som não é meramente sintomático, mas se torna o próprio lugar de transformação da inocência

em obscenidade. Se o cinema de horror como “O Exorcista” caiu nessa brecha de sentido, então o som o empurrou até lá. (LINK, 2010, p. 38).

Para os fantasmas, a tradição manda que suas vozes devem gemer como o vento ou chorar, ou ainda, falar com tons etéreos ou vozes trêmulas. Tais clichês podem funcionar, mas desafiar as expectativas do público pode ser ainda mais poderoso. Kayako, a menina fantasma no “O Grito” (*Ju-on*, Dir. Takashi Shimizu, 2002), ficou marcado em nossas memórias por seu inédito ruído assustador. Quando ela abre a boca, o som parece uma mistura do som da água passando com dificuldades por um sistema de encanamento mal feito, de uma porta rangendo, animais grunhindo ou uma pessoa engasgando, tudo misturado. Esse som foi feito pelo próprio diretor Takashi Shimizu.

Apesar do cinema ser um meio visual, muitas vezes não vemos o que se passa em cena, apenas ouvimos, recurso esse muito utilizado em filmes de horror. Muitas coisas são ouvidas, mas não vistas, pois a ameaça pode estar fora do enquadramento da cena ou encoberta pela completa escuridão, obrigando o espectador a preencher as lacunas do que está acontecendo, interpretando os sons com a sua própria imaginação em desespero.

Em “Desafio do Além” (*The Haunting*, Dir. Robert Wise, 1963), Theo e Eleanor se trancam no quarto do rapaz enquanto uma entidade invisível assombra o corredor do lado de fora. Ruídos altos se alternam com uns mais fracos, batidas leves, um arranhado na porta, sons que parecem que algo que está sendo arrastado pelo chão, respiração ofegante e animalesca, crianças rindo – alto e baixo – e silêncio completo. Estes momentos silenciosos permitem que Theo e Eleanor (e, com eles, o público), estremeçam com a expectativa da próxima série de batidas e ruídos. Nós nunca vemos os fantasmas no filme, no máximo os seus rastros, que podem ser desenhos feitos com giz na parede, ou as marcas na porta. Ao invés de se mostrarem, os fantasmas assustam muito mais com sons, de todos os tipos.

Como no “A Bruxa de Blair” (*The Blair Witch Project*, Dir. Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999), os sons evocam imagens perturbadoras na mente do espectador. Enquanto filmam um documentário sobre a lenda da bruxa de Blair, um grupo de amigos (Heather, Josh e Mike) se perdem na floresta de Black Hills, em Maryland, nos Estados Unidos.



À noite eles são acordados ao som de ecos de madeira estalando. Heather e Josh saem de suas cabanas para descobrir o que era. Por causa da técnica *night-for-night* escolhida pelo diretor – quando as cenas noturnas são filmadas realmente à noite – a garota fica rodeada pela completa escuridão, quebrada apenas por um único foco de luz, provavelmente a lanterna que está segurando. Não conseguimos distinguir o que acontece exatamente. Ela fala que estão ao redor deles, e que é estranho. Então sobra para o público a tarefa de usar a imaginação para tentar desvendar do que ela está falando. O que estaria ao redor deles e que causou tamanho estranheza?

Na noite seguinte, os estalos de madeira continuam. Em meio à escuridão, os três amigos discutem os estranhos sons, plantando sugestões em nossas mentes. Um deles fala que era um cervo, outro que pareciam passos de uma pessoa. Durante a manhã seguinte, três pilhas de pedras foram colocadas do lado de fora das suas cabanas. Logo, definitivamente não poderia ter sido um cervo. Naquela mesma noite, eles são acordados com sons de crianças rindo e vozes humanas conversando, porém de modo abafado e indistinto, muito semelhante às vozes dos fantasmas em “Desafio do Além”. A nossa ansiedade aumenta porque nos esforçamos para entender o que as vozes estão falando, mas é impossível. Enquanto isso, os três personagens se encolhem na tenda, com as luzes das lanternas acesas. De repente, um som invade a cena, nos fazendo pensar que poderia ser uma multidão passando pelas tendas. Eles decidem, então, saírem de seus abrigos e correrem. Heather aponta para a escuridão em um ponto fora do enquadramento e pergunta o que poderia ser aquilo. Como ela não descreve o que vê e nada nos é mostrado, nos resta apenas conjecturar o que poderia ser.

Na manhã seguinte, os três voltam ao local do seu acampamento e o encontram bem bagunçado. Os pertences de Josh estão espalhados e cobertos com lodo. Naquela noite, não escutam barulhos. Ao amanhecer, percebem que Josh desapareceu. Nessa noite, Heather e Mike ouvem os sons do que parece ser uma pessoa sendo torturada no escuro. Forçando o público a imaginar todo tipo de crueldade sendo praticada contra Josh. No outro dia, Heather e Mike encontram um punhado de gravetos com um pedaço de tecido contendo dentes ensanguentados – o que, mais uma vez, nos leva a imaginar o quanto Josh deve estar sofrendo.

Durante o filme inteiro, a ameaça permanece não revelada, não sabemos a sua real natureza, se seria o fantasma de uma bruxa mesmo, como o título nos sugere, ou um psicopata que captura e mata as pessoas que se atrevem a adentrar o seu território. Tudo é apenas

sugerido pelos sons, pilhas de pedras e punhados de gravetos com dentes humanos ensanguentados.

Uma curiosidade sobre os sons *off screen* do “A Bruxa de Blair” – ou seja, sons que não sabemos quem está os produzindo e de que direção vêm, pois estão fora do enquadramento da câmera – é que eles foram concebidos e acrescentados durante a pós-produção do filme, fazendo com que a mixagem sonora sozinha custasse em torno de US\$ 350 mil, mais de dez vezes o valor declarado de produção do filme, que foi estimado inicialmente entre US\$ 20 e US\$ 25 mil. Após finalizado, o filme teve um custo entre US\$ 500 mil e US\$ 750 mil, e teve um retorno financeiro após o seu lançamento em cerca de R\$ 250 milhões no mundo todo (mais do que nove vezes o valor do seu custo final!).

O som pode ser editado para mudar o seu ritmo e o tempo visando provocar sustos. Nos filmes de horror, um tempo comum é um período de silêncio ou com volume baixo, seguido por um súbito barulho alto. Esse silêncio pode nos fazer sentir tensos ou seguros. Um silêncio tenso inquieta os espectadores para que pressintam o perigo que está por vir. Um silêncio tranquilo embala o público com uma falsa sensação de segurança. De toda forma, um barulho alto e inesperado irá chocar o espectador, enervando-o para que fique emocionalmente mais receptivo para os sustos que virão a seguir. Sipos denomina esse som alto e inesperado como áudio choque e afirma que quase todo filme de horror utiliza o artifício.

Em “Alien – O Oitavo Passageiro” (*Alien*, Dir. Ridley Scott, 1979), Ripley, Dallas e Ash entram na enfermaria da espaçonave à procura do alien. Ele tinha aparecido rapidamente antes, mas agora ele sumiu. Há um silêncio tenso. Os três astronautas falam baixo e pisam de leve ao caminhar. A nave emite um zunido eletrônico. E, de repente, um “bang” bem alto emerge da cena, Ripley grita, assim como a plateia. O barulho foi apenas Dallas que derrubou um armário de metal. Silêncio novamente. A busca continua. O rabo de um alien cai atrás de Ripley e ele cai sobre o ombro dela. Ela grita novamente, mas o monstro já estava morto.

Dois choques em apenas uma cena, ambos alarmes falsos. O primeiro barulho foi de um armário não ameaçador, porém o som enerva a plateia para o aparentemente ameaçador choque do alien morto. “É como uma composição musical na qual a segunda batida nos eleva mais alto que a primeira” (SIPOS, 2010, p. 245). O alien morto é um choque, mas

não um áudio choque, porque nós vemos o alien primeiro, antes de cair silenciosamente sobre o ombro de Ripley e, por isso, já esperamos que ela grite ao avistá-lo, ou nesse caso, senti-lo. O que de fato ocorre. Uma *mise-en-scène* como esta do alien frequentemente funciona bem com o som para provocar sobressaltos em quem a assiste. Os áudios choques são geralmente diegéticos, e provocados por algo que faça parte da história.

Neil Lerner (2010) dialoga com Thomas M. Sipos (2010) quando afirma que a música tem o poder de “dar o tom” dos filmes e torna a experiência do cinema mais visceral para o espectador. A música no filme, principalmente no gênero que é tema desta tese, é capaz de “encarnar o horror, proporcionando uma presença demoníaca em si mesma” (DONNELLY, 2005, p. 106, tradução nossa). Como explicação do porquê os sons no cinema nos afetarem tanto, Lerner (2010) teoriza:

Os zumbidos repetitivos dos filmes de horror, dissonâncias chocantes, pancadas barulhentas (aqueles ruídos inesperados que coincidem com um choque ou revelação importante) nos afetam em um nível primário, talvez instintivamente nos levando de volta aos tempos antigos quando a habilidade de perceber uma grande variedade de sons nos alertava (como espécies), sobre a aproximação de predadores e outras ameaças. (LERNER, 2010, p. ix, tradução nossa).

De fato, imagens e ideias assustadoras, podem se tornar ainda mais intensas quando acompanhadas por sons aterradores, e a música nos filmes de horror frequentemente nos faz sentir ameaçados e desconfortáveis através de ruídos arrebatadores como acordes súbitos e outros efeitos impactantes.

A música no cinema de horror, assim como em qualquer outro gênero cinematográfico, possui um papel crucial na criação do propósito da história. E uma atenção maior a esse aspecto, não somente com os ouvidos, mas com os olhos também, irá gerar leituras sobre o filme que não emergiriam se considerássemos apenas os elementos visuais e fílmicos.

## 6.2 A produção da fotografia de horror

Uma imagem cinematográfica possui muitos elementos – exposição, nitidez, contraste, granulação, distância focal, movimento – e cada um deles podem sustentar, subverter ou comentar sobre a história de um filme, seus personagens e temas. Alguns autores classificam o enquadramento e a iluminação como aspectos da fotografia do filme; outros classificam a iluminação como estando abaixo da *mise-en-scène* e dos temas abordados no cinema. A esses problemas de classificação, somam-se o fato de que atualmente muitos aspectos da imagem podem ser (e são) corrigidos na pós-produção com ajuda da computação digital.

Contudo, creio que, na realidade, todos os elementos se influenciam mutuamente, uns se sobrepondo a outros em muitos momentos, e depois invertendo de posição. Como lembra Sipos (2010), por exemplo, “iluminação afeta a profundidade de campo e a nitidez”. Ou seja, é difícil falar de cada elemento em separado. Logo, nesta parte do capítulo considerarei o que todos eles podem trazer para a cena esteticamente de modo interdependente. Separá-los em diferentes tópicos não é o meu objetivo.

Além disso, é fundamental considerar que grande parte das observações sobre fotografia – especialmente o jogo de mostrar e esconder que é muito importante no gênero do horror – advém de decisões do diretor. Portanto, luz, enquadramento, posição e movimento de câmeras são fatores conjugados que trabalham com o objetivo específico de revelar e esconder informações em momentos específicos do enredo, para modular a afecção do público. Tudo, no geral, é milimetricamente pensado, sendo muito difícil que alguma característica da imagem seja obra do acaso (embora, raras vezes, possa acontecer).

Com relação à exposição, uma imagem pode ser subexposta, superexposta ou exposta na medida certa. Os termos são bem autoexplicativos, mas para não restar dúvidas, definirei cada um deles. Subexposição é a quando a imagem não foi exposta à luz durante tempo suficiente, fazendo com que ela fique escura. Superexposição, por sua vez, é exatamente o oposto: quando a imagem foi exposta à luz demais, resultando em uma fotografia muito clara, com a “luz estourada”, no jargão fotográfico.

Tanto a fotografia subexposta, quando a superexposta perde em definição, nitidez. No entanto, nem sempre isso é um erro. Muitas vezes os cineastas optam por deixar

algumas cenas muito escuras ou muito claras propositalmente, para fins estéticos. Na verdade, tudo que você imaginar com relação à fotografia de um filme, pode ser para fins estéticos. Dependendo do diretor, pode até mesmo se tornar uma marca registrada de suas produções, uma característica de estilo.

Uma ameaça, como um monstro ou assassino, pode se esconder de muitas formas, como na configuração do *set*, ou fora do enquadramento da cena, ou num plano de ação borrado, mas um recurso muito utilizado é o que a esconde na mais completa escuridão, deixando os personagens e o público na dúvida de onde o monstro pode estar. E, na verdade, ele sempre esteve lá, porém escondido no escuro, até o momento em que ele surge das trevas para nos assustar. Como vimos no tópico anterior, o som que ele produz pode ser a única coisa que nos faz ter uma vaga ideia da sua localização. Se o som for alto, ele está perto, se for baixo, ele está distante. Mas se está em silêncio e escondido na escuridão, ficamos aflitos por não sabermos onde ele pode estar e ficamos esperando ser surpreendidos a qualquer momento.

No filme “*Halloween – A noite do terror*” (*Halloween*, Dir. John Carpenter, 1978), quando Laurie corre do quarto onde acaba de encontrar os corpos de três amigos, ele vai para o corredor e para, chorando, em frente a uma porta que está aberta. Não sabemos se é um quarto ou um *closet*, pois está muito escuro. Então, o rosto do assassino Michael Myers aparece no umbral da porta, como se a sua máscara estivesse flutuando na escuridão. É lógico que estávamos esperando que ele aparecesse, só não sabíamos quando e como. E esteticamente foi uma bela aparição.

Na cena descrita acima, o assassino esteve sempre lá, apenas não o vimos, até que fosse o momento certo de ser revelado pela luz. “A escuridão tem o poder de criar uma sensação de segurança, que a luz expõe com falsa.” (SIPOS, 2010, p. 161). É como se ele estivesse à espera não só de Laurie, mas de nós também, pois acompanhamos os movimentos dela pela casa, ela é a nossa referência. Esse tipo de uso da luz na fotografia de um filme para revelar algo que esteve sempre lá, mas não sabíamos, é um recurso bem comum que foi trazido para o cinema da literatura de horror.

A escuridão pode também nos sugerir um perigo, que a luz prova não existir. Em “Os Outros” (*The Others*, Dir. Alejandro Amenábar, 2001), sussurros fantasmagóricos e passos convencem Grace (Nicole Kidman) que há intrusos em sua casa. Ela, então, nervosa, procura

por eles com uma espingarda em punho. Ela entra em um quarto, mas aparentemente não encontra nada. Quando ela sai do enquadramento, um rosto pálido surge na escuridão, nos fazendo temer por ela. Mas quando Grace abre as cortinas do cômodo, um feixe de luz alcança o rosto e nos revela que se tratava de um quadro. A luz nos mostra que não havia nada a temer. Em “Halloween”, a luz expõe o assassino à espreita no escuro. Em “Os Outros”, a luz revela que a sensação de perigo era um alarme falso.

No entanto, a ameaça também pode estar escondida numa luz muito intensa, disfarçando seus contornos. Ou, ainda, a luz pode ser a *própria* ameaça. Como em “Poltergeist – O Fenômeno” (*Poltergeist*, Dir. Tobe Hooper, 1982), quando os fantasmas perturbam a família porque a casa deles foi construída sobre o cemitério na qual seus corpos estão enterrados, uma das principais formas com que se manifestam é através de fortes *flashes* de luz.

Em “O Chamado” (*The Ring*, Dir. Gore Verbinski, 2002), uma mudança repentina da iluminação do ambiente denota a entrada de Rachel no mundo supernatural de Samara. O fantasma agarra o braço de Rachel, então o quarto escuro se torna muitíssimo iluminado, e a garota tem *flashbacks* da passado doloroso de Samara. Essa cena precisou de uma combinação de iluminação com pós-produção.

O forte contraste de iluminação, num jogo de claro-escuro, também é uma característica bastante recorrente em filmes de horror, herança que se deve muito ao movimento do expressionismo alemão. Como afirmou o ator e diretor Paul Wegener numa palestra sobre as possibilidades artísticas do cinema em abril de 1916 – posteriormente compilada e editada por Kai Möller na obra intitulada “Paul Wegener”, de 1954: “(...) A luz e a escuridão desempenham no cinema o papel do ritmo e da cadência da música” (WEGENER, 1954, p. 110-111). Esse alto contraste expressionista foi abordado também por Sipos:

O contraste se refere ao grau de diferença entre as áreas mais claras e mais escuras da imagem. Uma imagem em *alto-contraste* possui “pretos verdadeiros” escuros e “brancos verdadeiros” claros, e relativamente poucas nuances de cinza. Uma imagem em *baixo-contraste* possui “pretos” mais claros e “brancos” pálidos, e muitas tonalidades sutis de cinza. Em termos de cor, se diz que uma imagem em alto-contraste tem cores *vívidas*, *vibrantes* ou *saturadas*. Uma imagem em baixo-

contraste é *dessaturada* de cores, por isso suas cores parecem *lavadas* ou *desbotadas*. (SIPOS, 2010, p. 100).

As tonalidades corretas das cores ajudam muito um filme de horror a funcionar. Comparando “O Chamado” (*The Ring*, Dir. Gore Verbinski, 2002) com a sua sequência “O Chamado 2 – O Círculo se Fecha” (*The Ring Two*, Dir. Hideo Nakata, 2005), vemos uma diferença gritante no tratamento das cores. Apesar de ser uma sequência, quase não notamos a sua relação por causa das nuances tão diferentes entre as fotografias dos filmes. Quase todas as cenas no “O Chamado” tem cores dessaturadas, tingidas com um verde-azulado sombrio. Essa paleta de cores cria uma atmosfera tenebrosa, com uma sensação de que as cenas foram gravadas debaixo de uma chuva deprimente, mesmo quando não está chovendo. Este esquema aquoso de cores reforça tanto a história como a *mise-en-scène*, ambas “encharcadas de água”. Para confirmar isso temos a chuva constante, a locação de Seattle, o barco para chegar à ilha, o mar no qual Mrs. Morgan mergulha, o poço onde Samara se afogou, o corpo dela pingando e saindo da tela da TV.

Esteticamente, os tons dessaturados de “O Chamado” também favorece Samara, pois quando sai da televisão, ela pisca até se aproximar das suas vítimas, desaparecendo, e depois reaparecendo cada vez mais perto. A sua aproximação, piscando, não apenas é fantasmagórica, mas também lembra uma imagem de TV (analógica). A cor pálida de sua pele lembra uma imagem de TV em preto e branco assustadora. Isso é bem apropriado, porque a única alegria de Samara no celeiro é a sua televisão (apesar da má recepção, piscando o tempo todo), ela marca suas vítimas através de uma fita de vídeo e inicia os ataques saindo das telas de TV.

Por causa da atmosfera dessaturada e da iluminação difusa, o contraste visual e o impacto emocional que ele provoca é muito maior quando o filme inesperadamente muda para cores vivas, saturadas e superexpostas. Por duas vezes o fantasma agarra o braço de Rachel, fazendo com que ela visse flashbacks radiantes da vida passada de Samara. Estas súbitas interpolações sustentam a mudança abrupta de eventos do filme, e abalam os espectadores. Estas cenas brilhantes de quando Samara ainda era viva teriam sido muito menos fortes sem o contraste dos tons lúgubres e escuros das imagens da maior parte da obra.

O contraste e as cores dos filmes são afetados por muito elementos cinemáticos que ocorrem ao mesmo tempo, como tipo do filme, iluminação, *mise-en-scène*, e o processo de pós-produção. Por exemplo, um diretor pode não se importar em filmar os atores vestidos com figurinos extremamente coloridos, mas depois dessatura os tons na pós-produção.

Outra característica da fotografia de um filme é a sua granulação. Uma imagem granulada tem a aparência de ter sido projetada sobre grãos de areia, porque menos pixels gravaram a informação enviada pela luz. Há vários graus de granulação. Quando pensamos imediatamente nesse tipo de imagem, nos vem à mente uma cena em que aparecem tantas granulações que o filme passa a impressão de ser antigo ou estar deteriorado. Porém é possível que a granulação seja tão leve que seja somente percebida de forma clara quando comparada com uma imagem de alta definição.

E, por falar em alta definição, via de regra quanto maior essa característica, menor a granulação apresentada. E quando a imagem tiver baixa definição, maior é a sua granulação. Obviamente, hoje com a evolução da tecnologia fílmica é natural que o filme seja inteiramente gravado em alta definição e a granulação seja colocada em cenas específicas durante a pós-produção da obra, geralmente com o objetivo de mostrar que as cenas granuladas são parte de um *flashback* da memória de algum personagem ou que representam outra dimensão ou outro mundo.

Em “A Noite dos Mortos-Vivos” (*Night of the Living Dead*, Dir. George A. Romero, 1968), a união das imagens em preto e branco, o alto contraste e a granulação do filme conferem autenticidade aos ataques de zumbis, dando um visual de televisão dos anos 1960 que é apoiado por toda a *mise-en-scène* da narrativa. Os helicópteros sobrevoando um pelotão armado caminhando sobre campos da Pensilvânia lembram as cenas dos noticiários de televisão da época em que helicópteros sobrevoavam os campos de arroz vietnamitas durante uma patrulha militar. Tais cenas ficaram marcadas em nossas mentes mesmo que não tenham vivido na época da Guerra do Vietnã (1955-1975), mas tomamos conhecimento através dos livros de história, documentários e filmes que contam como eram os horrores da guerra e recriam cenas como essa.

Apesar de, já há vários anos, a tecnologia oferecer resoluções mais altas, os diretores continuam usando a granulação para fins estéticos e ajudar na compreensão da



narrativa fílmica, pois como vimos, a granulação diferente em algumas cenas pode ser usada para guiar o raciocínio do espectador. Um bom exemplo é o que ocorre no filme “O Grito” (*The Grudge*, Dir. Takashi Shimizu, 2004), quando Karen Davis (Sarah Michelle Gellar) vê um *flashback* – que, na realidade, é uma visão que faz parte da assombração da casa – de como duas pessoas morreram e se tornaram os fantasmas que amaldiçoam o local. As suas visões são em preto e branco, com alto contraste e intensa granulação, indicando que foi algo que aconteceu em outro tempo fílmico, nesse caso, no passado. Além disso, essa opção estética reforça a intensidade emocional da cena e lembra as matérias televisivas dos noticiários de antigamente, como ocorre em “A Noite dos Mortos-Vivos”, sobre o qual falei acima.

A profundidade de campo é outra característica da fotografia da imagem do filme, e é afetada pela distância focal da lente. Essa profundidade é o que faz com que uma grande área esteja nitidamente focada. Quanto menor a distância focal da lente, maior será a profundidade de campo exibida com clareza, e maior será a possibilidade de o diretor capturar cenas com foco profundo, no qual vários planos de ação ocorrem simultaneamente sem saírem desfocados.

Já uma lente com menor profundidade de campo, terá uma distância focal maior e, como consequência, a imagem ficará nítida no primeiro plano e desfocada ao fundo, o que pode ser um recurso estilístico interessante. Por exemplo, o diretor pode nos mostrar que um personagem está despreocupado e relaxado num primeiro plano, enquanto o fundo está desfocado e não percebemos o que se passa lá. E, de repente, o foco muda: o primeiro plano com o personagem se desfoca, e percebemos que ao fundo encontra-se uma pessoa vigiando, como se estivesse planejando fazer algo contra o primeiro personagem, nos fazendo crer que se trata de um possível assassino ou ameaça, essa movimentação é relativamente comum dos filmes de horror para deixar o espectador apreensivo do que está por vir.

### **6.3 Efeitos especiais nos filmes de horror**

Os artistas dos efeitos especiais fazem as coisas acontecerem nos filmes que poderiam nunca acontecer na vida real. Quando fazer algo acontecer em frente às câmeras é

muito caro, ou muito perigoso, ou simplesmente impossível de ser criado, os efeitos especiais são produzidos. O termo “efeitos especiais” apareceu pela primeira vez nos créditos do filme “Sangue por Glória” (*What Price Glory*, Dir. Raoul Walsh, 1926), realizado pela Fox Film, mas os efeitos especiais em si são parte dos filmes desde o início da história do cinema. Há dois tipos principais de efeitos especiais. Os efeitos visuais incluem todos os tipos de manipulação de imagem, seja se ocorrer durante a captação das cenas ou na sua pós-produção, é nesta categoria que se encaixa o que chamamos de *computer-generated imagery*, mais conhecido como CGI, que, como o próprio nome dá a entender, são as imagens manipuladas digitalmente, com a ajuda de *softwares* especializados. Já os efeitos físicos, também chamados de efeitos práticos, são realizados na frente da câmera, utilizando elementos do “mundo real”, estes incluem a maquiagem dos atores para caracterizar os monstros ou seres humanos deformados, o sangue cenográfico, bonecos, explosões e incêndios controlados, assim como meios de simular uma mudança no tempo como produzir chuva, vento ou neve, ou, ainda, a utilização de duplês para manter os atores em segurança durante filmagens potencialmente perigosas.

Um dos fenômenos que faz do filme algo possível é a “persistência da visão”, que descreve a habilidade que o olho humano possui em reter brevemente uma impressão de uma imagem após ela ter desaparecido. Isto permite ao cérebro ler uma série rápida de imagens como um movimento contínuo, sem assimilar o seu corte. Georges Méliès, ilusionista e cineasta francês – ficando conhecido, por isso, pela alcunha de “*The Filmgician*” – que trabalhou no final do século XIX e início do século XX, foi um dos primeiros a explorar a persistência da visão para o efeito mágico. Méliès descobriu que se ele pausasse a câmera por um momento, movesse ou mudasse o objeto que estava filmando, e então começasse a filmar novamente, ele poderia fazer objetos parecerem se transformar em pessoas ou em outros objetos diferentes. Em seu filme “Cinderela” (*Cendrillon*, Dir. Georges Méliès, 1899), por exemplo, Méliès transformou uma abóbora na elegante carruagem da Cinderela. Esta técnica é conhecida como fotografia de *stop-motion* e ainda hoje é muito usada por animadores e artistas de efeitos visuais. Além do *stop-motion*, Méliès empregou técnicas como a dupla exposição, câmera lenta e câmera acelerada, e a dissolução de imagens para criar seus “filmes de truques”. Com “O Grande Roubo do Trem” (*The Great Train Robbery*, Dir. Edwin S. Porter, 1903), o americano Edwin S. Porter introduziu efeitos visuais que, em vez de enganar o público, aumentaram o realismo do filme. Usando um *matte*, dispositivo que impede uma parte do filme de ser exposta, aparece uma filmagem combinada de um roubo dentro de um escritório de telégrafo com uma

cena separada de um trem em movimento. Quando projetado, o trem pareceu ter passado perto da janela enquanto a ação ocorria dentro do escritório.

Antigamente, uma maquiagem mais elaborada feita para caracterizar algum personagem monstruoso era um grande resultado do trabalho dos artistas dos efeitos especiais e isso foi determinante para conferir grande fama a vários filmes de horror. A transformação do lobisomem em “O Lobisomem” (*The Wolf Man*, Dir. George Waggner, 1941), por exemplo, se tornou emblemática na sua época e foi feita com sobreposição de imagens, indicando que com o passar do tempo o personagem de Lon Chaney Jr. – inclusive, o seu pai, o também ator Lon Chaney, foi considerado um mestre dos efeitos especiais de sua época por aplicar a sua própria maquiagem em filmes como “O Fantasma da Ópera” (*The Phantom of the Opera*, Dir. Rupert Julian, 1925) e ter conseguido um ótimo resultado horrífico –, enquanto atravessava um bosque, ficava cada vez mais peludo e adquiria características de lobo, como dentes mais afiados e maxilar avantajado. Hoje, podemos dizer que o termo ficou bem mais complexo. Quando nos referimos aos “efeitos especiais” nos filmes de horror nos vêm indubitavelmente à memória um sem número de cenas em que aparecem sangue jorrando, braços e pernas sendo decepadas, cabeças decapitadas, pessoas sendo queimadas vivas, torturadas, mutiladas, dilaceradas por animais selvagens ou assassinos cruéis que se utilizam dos mais variados instrumentos ou armas para causar dor e sofrimento. E, assustadoramente, esses efeitos tornam as cenas cada vez mais verossímeis. Para quem gosta do subgênero *gore*, é um prato cheio.

Antes dos avanços técnicos em efeitos especiais e *softwares* de CGI que conhecemos hoje, o já citado cineasta George Méliès fez uso de técnicas simples de sobreposição de imagens e de ilusionismo para produzir o filme “A Mansão do Diabo” (*Le Manoir du Diable*, Dir. Georges Méliès, 1896), considerado o primeiro filme de horror e de vampiro realizado, por causa do aparecimento de personagens como vampiros, fantasmas e Mefistófeles, uma das encarnações do diabo. Desde então muita coisa mudou com relação aos efeitos especiais.

Os vampiros fazem parte do imaginário popular desde que o escritor irlandês Abraham “Bram” Stoker apresentou o seu Conde Drácula ao mundo, o que foi apenas uma questão de tempo até que ele fosse representado pelo cinema. “Nosferatu” (*Nosferatu, eines Symphonie des Grauens*, Dir. Friedrich Werner Murnau, 1922), foi o primeiro filme a adaptar o livro “Drácula” para o cinema e é considerado um dos clássicos do expressionismo alemão.

Como o estúdio não tinha autorização dos herdeiros de Stoker, os nomes dos personagens foram trocados – o conde aqui se chama Orlok, e Mina, sua vítima, vira Ellen. Mesmo assim, na época, o filme acabou sendo retirado de circulação. Murnau fez uso de efeitos especiais como sobreposição, *stop-motion*, guinchos e truques de cena para dar vida a portas de tumbas e de caixões que abrem sozinhas, assim como ao próprio vampiro Nosferatu que se levanta sem fazer esforço algum, estático, suspenso por cabos. O filme também contou com uma imensa assistência do departamento de maquiagem para transformar o rosto do ator Max Schreck em um monstro calvo de aparência cadavérica, com orelhas pontiagudas e dentes falsos enormes. Outros filmes de horror deste período que contribuíram para o desenvolvimento dos efeitos especiais incluem o sueco-dinamarquês “Häxan – A Feitiçaria Através dos Tempos” (*Häxan*, Dir. Benjamin Christensen, 1922) e “O Fantasma da Ópera” (*The Phantom of the Opera*, Dir. Rupert Julian, 1925). O primeiro usou *stop-motion*, dupla exposição e maquiagem inovadora para criar demônios assustadores nesta história de bruxaria e tortura – apesar de ganhar aclamação na Dinamarca e Suécia, o filme foi banido nos Estados Unidos e pesadamente censurado em outros países por causa do que foi considerado na época representações gráficas de tortura, nudez e perversão sexual. Já “O Fantasma da Ópera” é estrelado no papel-título pelo já citado mestre da maquiagem grotesca, Lon Chaney, e usou suas habilidades de maquiagem para se transformar habilmente no fantasma deformado.

Com os avanços técnicos nos efeitos especiais não tardou para que os grandes estúdios se interessassem pela técnica e pelo fenômeno do horror. A Universal Pictures foi a pioneira com o filme “Frankenstein” (*Frankenstein*, Dir. James Whale, 1931), estrelado por Boris Karloff, e que contou com os talentos do maquiador Jack Pierce. O resultado final foi tão impactante que a icônica imagem do monstro se tornou o visual popular da criatura “construída” a partir de pedaços de cadáveres – a cabeça achatada no topo, grandes parafusos no pescoço, a testa com uma enorme cicatriz horizontal e olhos com pesadas pálpebras sobressalentes. Pierce também ajudou a trazer à vida mais dois monstros de horror da Universal Pictures: “A Múmia” (*The Mummy*, Dir. Karl Freund, 1932) e “O Lobisomen” (*The Wolf Man*, Dir. George Waggner, 1941). Paralelo ao trabalho icônico de Pierce, surgiu “King Kong” (*King Kong*, Dir. Merian Caldwell Cooper e Ernest B. Schoedsack, 1933) que provou o poder grandioso da animação *stop-motion*. Os efeitos especiais de *stop-motion* de Willis H. O'Brien, combinados com outros efeitos como cenários com *matte painting*, miniaturas e projeção traseira, deram ao filme sua estética assombrosa. (Uma parte essencial de muitos filmes produzidos antes da era CGI, os

*matte paintings* são projeções reais ou pinturas colocadas atrás de pessoas e objetos em primeiro plano, para enganar o público em acreditar que os atores estavam em um local diferente. O *matte painting* no vidro também foi muito utilizado para criar mais espaço ou estruturas sem o custo da construção). Sua magia de efeitos visuais deu ao público cenas nunca vistas antes como King Kong subindo o *Empire State Building*, e a luta entre um macaco gigante e dinossauros. “O Monstro Elétrico” (*Man Made Monster*, Dir. George Waggner, 1941) merece uma menção especial, que contou com um protagonista com uma cabeça que brilha no escuro, cortesia do diretor de fotografia, *cameraman* e supervisor de efeitos especiais, John P. Fulton. “O Monstro da Lagoa Negra” (*Creature from Black Lagoon*, Dir. Jack Arnold, 1954) nos deu outro monstro famoso dos filmes, Gill Man, uma criatura anfíbia feita de um traje de espuma de látex que pode parecer um tanto quanto cômica para os espectadores atuais, mas foi bem aterrorizante em sua época.

Filmes *splatter* ou *gore* da década de 1960 elevaram o nível dos efeitos visuais em filmes de horror. Foi a partir desse momento que podemos considerar, então, que a era do horror corporal tinha começado. Agora nossos pesadelos mais sombrios acabavam de ganhar cores, *close-ups* e detalhes vívidos e sórdidos. Estas películas mostraram mortes horríveis, como no “Banquete de Sangue” (*Blood Feast*, Dir. Herschell Gordon Lewis, 1963), que como o próprio nome entrega, retrata cenas de violência extrema sobre a vulnerabilidade da carne humana. Neste ponto, os efeitos especiais foram levados a níveis insanos visando mostrar mortes cada vez mais extravagantes. “Banquete de Sangue” é considerado o primeiro filme *splatter*, feito especificamente para mostrar cenas repugnantes e sangrentas para o público. Pernas são decepadas, cérebros são esmagados no chão e a língua de uma mulher é arrancada de sua boca – para exemplificar o tamanho da violência. Todas as cenas são banhadas em sangue cenográfico vermelho vibrante. Esse filme forçou a censura a redefinir como tratava a violência do cinema enquanto pavimentava o caminho para que a violência gráfica vazasse no *mainstream*. Os filmes de Dario Argento também são graficamente violentos, ao mesmo tempo que mantêm uma estética bem cuidada e roteiros bem amarrados. Com relação ao “Prelúdio para Matar” (*Profondo Rosso*, Dir. Dario Argento, 1975), por exemplo, o co-roteirista Bernardino Zapponi falou numa entrevista que a inspiração para as cenas de assassinatos veio dele mesmo e de Argento após pensarem em ferimentos dolorosos com os quais o público pudesse se identificar. Basicamente, nem todo mundo sabe como é a dor de levar um tiro, mas quase todos já bateram por acidente em algum móvel ou já se queimaram com água quente –

cenas que aparecem no filme. As imagens em *close-up* das mãos do assassino, vestidas com luvas de couro preto, foram as do próprio diretor Dario Argento. Os efeitos especiais do filme, que incluem várias cabeças mecanicamente operadas e partes dos corpos, foram feitos e executados por Carlo Rambaldi.

Os títulos do diretor George A. Romero são excelentes exemplos do sucesso da violência cada vez mais exagerada, como “A Noite dos Mortos-Vivos” (*Night of the Living Dead*, Dir. George A. Romero, 1968), “Despertar dos Mortos” (*Dawn of the Dead*, Dir. George A. Romero, 1978) e “Dia dos Mortos” (*Day of the Dead*, Dir. George A. Romero, 1985). O primeiro continua a ser uma lição de horror de baixo orçamento (o sangue era o xarope de chocolate Bosco) e continua a aterrorizar as pessoas que se atrevem a assisti-lo. As feridas abertas foram feitas com cera cosmética utilizada pelos agentes funerários para a preparação de cadáveres severamente machucados para poderem ser velados, e presunto assado e entranhas de animais – que eram sobras de açougues – representaram os corpos semidevorados pelos zumbis. O segundo filme de zumbis de Romero, “O Despertar dos Mortos”, com efeitos especiais de Tom Savini, reforçou os efeitos especiais do horror. Influenciado pela Guerra do Vietnã, o trabalho de Savini foi brutal, chocante e repugnante.

Outro filme importante foi “Alien, o Oitavo Passageiro” (*Alien*, Dir. Ridley Scott, 1979), que foi outro grande salto em avanços técnicos, com uso especializado de animatrônica e látex tanto em sua forma líquida quanto em espuma. A animatrônica consiste no uso de eletrônica e robótica em bonecos ou fantoches mecanizados para que pareçam ter vida. A maior vantagem dessa técnica em comparação à computação gráfica vem do fato de não ser uma simulação da realidade, mas sim o uso de objetos reais diante da câmera. A tecnologia desse processo foi sofisticada ao longo dos anos, tornando os bonecos ainda mais realistas.

O caos instaurado no público com o filme “Alien, o Oitavo Passageiro” é motivado pelo conhecimento prévio que o espectador possui sobre a existência de uma forma alienígena assassina – expressa até mesmo no título do filme – e que é mostrada em três estágios: *facehugger*, *chestbuster* e o alien adulto. Apesar de ser bem diferente em todos os estágios, cada um deles apresenta o uso de efeitos práticos para visualizar as características horríveis da criatura e seu movimento. Por exemplo, a cauda em forma de mola do *facehugger* surge do ovo usando mangueiras de ar de alta pressão (HOUSTON, 1979). O *chestbuster* foi movido por um marionetista e acompanhado por um pequeno rojão que explode juntamente

com um esguicho de sangue (McINTEE, 2005). O público já estava assustado a partir deste momento, assim como também estavam os atores – as reações mostradas na tela foram as primeiras reações deles ao ver o *chestbuster*, um bom testemunho de seus efeitos especiais e como eles os usaram para aumentar o horror no filme. Finalmente, a terceira fase foi a conclusão da evolução do alienígena, e a mais assustadora. A criatura é feita de borracha, látex moldado e derramado em sua forma líquida através de tubos para mostrar que ela é biomecânica (HOUSTON, 1979). Tecnicamente, o alien adulto era vestido por uma pessoa, mas a iluminação sombria adicionou suspense ao filme, pois o espectador só consegue ver pequenos detalhes da criatura durante toda a projeção.

A década de 1980 foi uma época de ouro dos efeitos especiais. A partir da mutação em tempo real em “Um Lobisomem Americano em Londres” (*An American Werewolf in London*, Dir. John Landis, 1981), o maquiador de efeitos especiais Rick Baker ganhou seu primeiro Oscar de melhor maquiagem por seu trabalho no filme – até a repulsiva criatura alienígena que John Carpenter trouxe à vida em “A Coisa” (*The Thing*, Dir. John Carpenter, 1982), os efeitos especiais passaram a outro patamar. Todos os modos de técnicas e materiais foram utilizados para criar o horror na tela – marionetes, bonecos, filmagens reversas, fios, hidráulica e fibra de vidro, espuma de látex e borracha, criação do *gore* com geleia de morango, maionese, chiclete aquecido, creme de milho e outras misturas. Outros filmes de horror notáveis desse período incluem “A Mosca” (*The Fly*, Dir. David Cronenberg, 1986), e “Gremlins” (*Gremlins*, Dir. Joe Dante, 1984). Ambos tiveram o artista de efeitos especiais Chris Walas na equipe. Outros títulos dignos de menção incluem os filmes “Hellraiser – Renascido do Inferno” (*Hellraiser*, Dir. Clive Barker, 1987), “A Hora do Pesadelo” (*Nightmare on Elm Street*, Dir. Wes Craven, 1984), “Scanners – Sua mente pode destruir” (*Scanners*, Dir. David Cronenberg, 1981) e “A Sociedade dos Amigos do Diabo” (*Society*, Dir. Brian Yuzna, 1989).

O próximo grande passo dos efeitos visuais foi a adição do CGI. O filme “Arraste-me para o Inferno” (*Drag me to Hell*, Dir. Sam Raimi, 2009) utilizou efeitos digitais para mostrar cabeças com olhos saltando fora de suas órbitas, bodes demoníacos, e obviamente pessoas sendo arrastadas para o inferno. Os efeitos desse filme foram criados de muitas maneiras diferentes, incluindo tela verde, fantoches, próteses e imagens geradas por computador. Bruce Jones foi o supervisor de efeitos visuais. Segundo Raimi, o sobrenatural, o invisível, é quase outro personagem, então as sequências foram desenvolvidas – mesmo na pós-

produção— para sugerir a presença do sobrenatural, o mesmo vale para os efeitos sonoros, por isso o processo de finalização foi bem trabalhoso, sempre com novos acréscimos de efeitos visuais. Apesar de bem feito, o filme possui cenas tão exageradas que beira o cômico.

O filme de horror com elementos de ficção científica, “Prometheus” (*Prometheus*, Dir. Ridley Scott, 2012), contém aproximadamente 1.300 efeitos digitais. Um dos momentos iniciais do filme mostra a decomposição de um dos Engenheiros (criadores alienígenas responsáveis pela vida na Terra, segundo a trama) com uma sequência ótima de algum tipo de infecção que rapidamente toma conta do corpo do personagem. Através de CGI, o nosso ponto de vista percorre por dentro das veias, chegando até o DNA do indivíduo infectado e mostrando a sua deterioração. Outra cena impactante, feita através do uso do computador, foi o voo e a aterrissagem da gigantesca nave tripulada pelos humanos, e que possui o mesmo nome ao filme. As criaturas alienígenas também merecem atenção especial, o extraterrestre chamado *Hammerpede* foi criado através de uma mistura de CGI e efeitos práticos, e os fios que controlam o fantoche foram removidos digitalmente. Para uma cena em que o Hammerpede é decapitado, a equipe de efeitos visuais animou digitalmente e inseriu o crescimento espontâneo de uma cabeça de substituição.

“O Labirinto do Fauno” (*El Laberinto del Fauno*, Dir. Guillermo del Toro, 2006), é outra película que emprega CGI, maquiagem especial, e animatrônica para dar vida a suas criaturas fantásticas. Há uma grande cena de batalha no filme, que precisou ser realçada por computador. Como Guillermo adora efeitos físicos com bonecos e muitas vezes eles não funcionam, alguns tiveram que ser retirados de cena ou melhorados digitalmente.

Ademais, não é necessário dizer que a maquiagem de efeitos especiais e próteses permanecem como parte importante dos efeitos dos filmes de horror. Afinal, nada é tão eficiente quanto as técnicas práticas quando se quer mostrar uma ferida aberta no crânio de um adolescente sendo torturado, por exemplo. É na combinação de várias técnicas e artifícios, tanto antigos como novos, onde a indústria do cinema se encontra no momento, visando o mesmo objetivo de sempre: provocar medo e repugnância, inclusive com reações físicas.

Conforme determinado pela sua etimologia, as reações físicas são de primordial importância para o horror, e cenas realistas de desfiguração corporal muitas vezes geram as respostas físicas mais violentas. É muitas vezes a visão de sangue ou violência gráfica que torna



o público mais desconfortável, e seus efeitos perturbadores podem durar muito mais do que a rápida sacudida de um susto chocante. Sangue e *gore* são tão eficazes porque o público pode facilmente se identificar com eles. Qualquer um que sofreu um corte ou machucado, ainda que em pequena escala, pode imaginar a dor exponencial amplificada que deve ocorrer quando, digamos, um personagem tem o braço cortado. O sangue, quando está fora do corpo, é um sinal de sofrimento físico ao qual quase todos nós podemos nos relacionar. Cenas em que a pele é cortada, os ossos são quebrados ou as unhas são arrancadas dos dedos são as mais susceptíveis de fazer espectadores ou leitores se encontrarem e se contorcem com a dor do “outro”. Como observa Cherry (2009), cenas de mutilação corporal podem criar uma “experiência potencialmente dolorosa e tátil para o espectador”. No filme, essas cenas dependem de efeitos especiais para “expor os órgãos internos e os mecanismos da carne. (...) Quanto mais realistas essas recriações são, mais provável é do espectador experimentá-las visceralmente” (CHERRY, 2009, tradução nossa). Cenas de corpos em dor são uma maneira rápida de desencadear reações horrorizadas em audiências. Gostamos de acreditar que nossos corpos são invioláveis, que nossa pele é uma barreira inquebrável que nos separa do “outro”. Porém, quando o sangue dos personagens é vazado em horrores, serve como um lembrete de que nossos corpos não são, de fato, indestrutíveis e que nosso fluido vital, nosso sangue, corre a apenas alguns milímetros do mundo fora de nós. Em um breve, mas bastante abrangente artigo abordando o uso da dor corporal no horror, Jesse Stommel (2011) escreve:

O corpo em pedaços é um objeto estético, mas também filosófico, perturbando e reconfigurando nosso senso de quem somos como indivíduos, de quem somos como espectadores, de quem somos como seres humanos. (...). Os filmes de horror, e especialmente o subgênero *slasher*, desconstroem a integridade percebida do corpo humano. (...). Ficamos atraídos e fascinados pelo horror porque o gênero nos lembra, mais do que qualquer outro, que temos ambos exteriores e interiores, pele e tripas, olhos e matéria cinzenta, ideias e apetites. Há corpos sendo rasgados na tela, mas o maravilhoso poder do horror é a capacidade de nos lembrar que há também corpos na plateia, corpos em nossas salas de estar, corpos vendo, corpos ouvindo, corpos respirando, corpos gritando. (STOMMEL, 2011, tradução nossa).

O horror aponta para a vulnerabilidade universal de nossos corpos e nos lembra da fragilidade de nossa existência, e os recursos dos efeitos especiais são grandes aliados para nos mostrar isso. Contudo, além deles, existe um outro artifício interessante que os filmes de horror fazem uso para nos tocar: a imagem tridimensional, o 3D – sobre o qual abordarei no próximo subtópico.

#### **6.4 Cinema 3D e o senso de realidade adaptado para o gênero do horror**

Segundo Zone (2012), a história do cinema 3D é tão antiga quanto o próprio cinema. O suporte 3D de filmagem e projeção não é uma novidade trazida pelo filme “Avatar” (*Avatar*, Dir. James Cameron, 2009), como alguns creem. O 3D estava “adormecido” por alguns anos, e Cameron apenas o “reviveu” após um longo inverno em que o cinema considerava a técnica um tanto quanto ultrapassada. Inclusive, na época do lançamento de “Avatar”, Cameron afirmou que ele tinha arquivado o projeto do filme por muitos anos porque estava esperando que a tecnologia do 3D evoluísse para poder mostrar o mundo de Pandora em todo o seu esplendor, como explica Christofoli (2011):

A proliferação de novas salas de cinema 3D deve-se ao estrondoso sucesso de *Avatar* (*Avatar*, 2009), que o diretor James Cameron almejou durante 14 anos. O filme demorou tanto tempo para ser produzido porque seu diretor considerava que não havia tecnologia suficiente para produção e finalização do longa. A qualidade das imagens e o sentido de profundidade em 3D oferecem ao espectador uma sensação imersiva, que não encontra paralelo em nenhuma experiência anterior. O resultado é expressivo em números. No Brasil, o filme levou às salas de exibição, aproximadamente, 9,1 milhões de pessoas, das quais 4.224.928 pessoas somente nas salas 3D. (CHRISTOFOLI, 2011, p. 139).

Antes da superprodução de James Cameron, havia filmes com efeito 3D – principalmente animações –, com cenas em que um objeto é arremessado na direção da plateia,

mas “Avatar” vai muito além, ao criar um universo próprio e envolvente, que leva o espectador a se sentir dentro do filme. Erick Felinto (2010), analisando as possibilidades e complexidades desta obra cinematográfica para a história do cinema, através da produção de imagens digitais, destaca a pretensão de se imaginar um futuro para o cinema a partir desta tecnologia. “Como resultado do enorme êxito do filme e de sua qualidade técnica, já se tornou lugar-comum afirmar que o futuro do cinema está no efeito 3D.” (FELINTO, 2010, p. 36).

O surgimento de imagens tridimensionais projetadas foi apresentado pela primeira vez em 1838, pelo inventor inglês Sir Charles Wheatstone, com um aparelho chamado estereoscópio, que se tratava de um dispositivo pelo qual dois desenhos do mesmo objeto feitos com ângulos ligeiramente diferentes são vistos juntos, criando uma impressão de profundidade e solidez. Nessa época, Wheatstone já era famoso por ter inventado o primeiro microfone e o primeiro telégrafo elétrico. O primeiro modelo do estereoscópio consistia em dois cavaletes de madeira que seguravam dois espelhos, um de frente para o outro, colocados no ângulo correto para visualização do par de imagens. Com o isso o público se posicionava no local indicado e visualizava as imagens sobrepostas, o que dava a impressão de profundidade. O estereoscópio de Wheatstone foi recebido entusiasticamente pela sociedade científica da Grã-Bretanha na época, mas o interesse popular e comercial da sua descoberta, no entanto, teve que esperar pela invenção da fotografia e por uma técnica que a fizesse suficientemente estável. (ZONE, 2007). No ano seguinte, o “daguerreótipo” do francês Louis Daguerre alcançou essa estabilidade. “O uso de daguerreótipos em estereoscópios é tão bem-sucedido que inicia o que nós chamamos hoje de a primeira era de ouro do 3D” (TRICART, 2017, p. 24).

O estereoscópio precede a fotografia. O impulso de capturar a vida e replicá-la com movimento, cor, som e três dimensões estava presente no alvorecer da fotografia e dos filmes. Este impulso também permeia a mídia subsequente desde a televisão e os computadores à internet. (ZONE, 2007, p. 04, tradução nossa).

Ao longo da história os recursos de projeção e filmagem foram se aperfeiçoando e conduzindo a produções fílmicas em 3D. Ray Zone (2007, 2012) explica que o desenvolvimento dos filmes em 3D, tanto como tecnologia quanto como arte cinemática, pode ser classificado em quatro fases. O período de 1838 a 1952, é relatado como o momento de novidade da técnica tendo curtas como “*Plastigrams*” (1922), de Frederic Eugene Ives e Jacob Leventhal, “*Lumière 3D tests*” (1934), dos irmãos Lumière, e o longa “*The Power of Love*” (1922), de Harry K. Fairrall e Nat G. Deverich, considerado o primeiro filme em 3D com uma narrativa linear. Após o *boom* na década de 50 de mais de cinquenta filmes produzidos com essa tecnologia – conhecido como a era de ouro do cinema em 3D – nasce o segundo período histórico, denominado período convergente que começa em 1952 e finaliza em 1985. O filme “*Bwana Devil*” (1952), de Arch Oboler, marco o início dessa segunda fase. A terceira fase, a era da imersão no cinema estereoscópico, começou em 1986 com o filme “*Transitions*” no formato grande 15/70 mm IMAX 3D, produzido por Colin Low para a exibição na Vancouver Expo. Na sala de projeção do tamanho IMAX 3-D, o campo de visão periférico do espectador é preenchido com a imagem estereoscópica. A janela estérea é colocada quase no infinito com IMAX 3-D, porque a convergência dos eixos da câmera é raramente, se nunca, usada. Como resultado, as imagens de tela estereoscópica, com 3-D de grande formato é quase totalmente fora do espaço de audiência.

O que é a janela estérea flutuante? Da próxima vez que você assistir a um filme estereoscópico 3D realmente bem feito no cinema, preste bem atenção às bordas da imagem projetada. Há chances que em algum momento você perceba... Parece que a “tela” inteira está flutuando um pouco fora da superfície da tela física do cinema, principalmente um pouco à frente, em direção à audiência. Agora tire os seus óculos [os usados para assistir a filmes 3D], e você verá as bordas “dançarem” e se mexerem. Isto é uma janela flutuante animada sendo executada. (DSOUZA, 2012, p. 79-80, tradução nossa).

E, finalmente, a quarta fase do cinema estereoscópico é a do cinema 3D digital, e começou formalmente em 4 de novembro de 2005 com o lançamento de “O Galinho *Chicken Little*” (*Chicken Little*, Dir. Mark Dindal, 2005), em 3D em oitenta e quatro cinemas 3D e em

2.500 salas de tela plana 2D. Os filmes 3D têm sido um fator importante para impulsionar a proliferação do cinema digital, e com o 3D digital, sofisticadas novas técnicas estereográficas, usadas principalmente para filmes 3D feitos por computador, o cinema estereoscópico foi levado a novas alturas da arte visual e narrativa culminando em um evento de divisão de águas para o cinema estereoscópico: o lançamento do “Avatar”, de James Cameron, em 15 de dezembro de 2009, e o seu sucesso massivo e mundial. Nenhum filme jamais tinha utilizado imagens tão impressionantes para criar uma completa imersão, provando que o cinema 3D pode ser admirado como uma forma de expressão artística. Inclusive, alguns autores dizem que o efeito visual de um filme 3D é tão poderoso que ele pode “desviar” a atenção do espectador para seus efeitos e belas imagens, em detrimento do enredo. “As imagens em 3D apresentam um realismo elevado – um fascínio visual tão poderoso que podem facilmente subjugar a história e subverter a narrativa. (ZONE, 2007, p. 04).

Possuindo um apelo tão grande, não é de se estranhar que a tecnologia 3D fosse utilizada pelo cinema de horror. E isso também não é de hoje. O primeiro filme de horror feito em 3D remonta à década de 1950, com o “Museu de Cera” (*House of Wax*, Dir. André De Toth, 1953), estrelado por Vincent Price. O filme foi responsável por criar uma gama de clichês típicos de produções utilizando esta técnica, como em um incêndio no museu de cera que as chamas “saíam” da tela, um homem sendo lançado em direção aos espectadores, dentre outras coisas. Uma irônica curiosidade sobre o filme é que o diretor De Toth era cego de um olho, o que fez dele a única pessoa relacionada ao filme que não pôde conferir o seu resultado integralmente. (Por ter apenas um olho, ele não podia enxergar o efeito 3D). Mas isso não o impediu de fazer um clássico do cinema. (EISNER, 2013, p. 63).

Naquele mesmo ano de 1953, a Universal Pictures lançou o a ficção científica “A Ameaça veio do Espaço” (*It Came From Outer Space*, Dir. Jack Arnold, 1953), o primeiro do estúdio utilizando a nova tecnologia e também o primeiro *sci-fi* feito em 3D. O filme foi um sucesso enorme de público, se tornando a sétima maior bilheteria do ano. No ano seguinte, em 1954, um eterno representante do horror clássico foi lançado, também pela Universal, utilizando o 3D, “O Monstro da Lagoa Negra” (*Creature from the Black Lagoon*, Dir. Jack Arnold, 1954), dirigido novamente por Jack Arnold e que gerou uma continuação, “A Vingança do Monstro” (*Revenge of the Creature*, Dir. Jack Arnold, 1955), que ainda usou o efeito e é lembrado como o último filme da “era de ouro do 3D” utilizando a técnica.

Um outro exemplo muito aclamado pelo bom uso do 3D foi o *thriller* “Disque M para Matar” (*Dial M for Murder*, Dir. Alfred Hitchcock, 1954), mas curiosamente na época do seu lançamento ele não foi exibido na versão feita com a nova tecnologia, apenas na tradicional 2D. Somente na década de 1980 que ele chegou às salas em formato 3D, após grande sucesso em exibições testes nos Estados Unidos.

Além do uso extremo da emersão com paralaxe negativa – quando as imagens parecem convergir na frente da tela –, muitos dos filmes 3D de tira única dos anos 1980 eram filmes de horror e sequências de filmes de horror. Embora possa parecer muito diferente e injusto comparar a representação do horror encontrado em “Museu de Cera” (*House of Wax*, Dir. André De Toth, 1953), com “Sexta-feira 13, Parte III” (*Friday the 13th – Part III*, Dir. Steve Miner, 1982), deve-se lembrar que o público dos anos 50 considerou o “Museu de Cera” uma exibição 3D assustadora, assim como o público de 1933 achou do seu antecessor, “Os Crimes do Museu” (*Mystery of the Wax Museum*, Dir. Michael Curtiz, 1933), um caso bastante aterrorizante em cores Technicolor. Uma divisão cultural grande separa o “Museu de Cera” da “Sexta-feira 13, Parte III”, entretanto. É um fosso sociológico que viu o desenvolvimento do filme *slasher*, a violência televisionada, a contracultura e a maior liberdade de expressão na tela de cinema. A Guerra do Vietnã e suas imagens televisivas de sofrimento humano também desempenharam um papel considerável no aumento do nível de violência que passou para as telas.

Um filme em particular e seu sucesso, “O Massacre da Serra Elétrica” (*The Texas Chainsaw Massacre*, Dir. Tobe Hooper, 1974), é diretamente responsável pela escalada de violência observada em filmes subsequentes como “Halloween – A Noite do Terror” (*Halloween*, Dir. John Carpenter, 1978), “Sexta-Feira 13” (*Friday the 13th*, Dir. Sean S. Cunningham, 1980) e “A Hora do Pesadelo” (*A Nightmare on Elm Street*, Dir. Wes Craven, 1984). A fórmula – adolescentes perseguidos por um assassino mascarado ou desfigurado, uma variação distorcida de João e Maria (*Hansel e Gretel*) – remanesce a mesma. O filme original da “Sexta-Feira 13” foi tão bem-sucedido que teve oito sequências; a sequência “Sexta-Feira 13, Parte III”, versão em 3D, produzida com muito pouco dinheiro, arrecadou mais de US \$ 19.000.000 no box office em sua primeira semana de lançamento.

A edição 3D de “Sexta-Feira 13 – Parte III” (*Friday the 13th – Part III*, Dir. Steve Miner, 1982) apresentou um uso transgressivo de efeitos *off-the-screen*, com

implementos de destruição em que vísceras e partes decepadas de corpos humanos eram “lançadas” em direção à plateia. A transgressão visual do espaço de audiência da revolução 3D com paralaxe negativa não foi tão extrema quanto com “Carne para Frankenstein” (*Flesh for Frankenstein*, Dir. Paul Morrissey e Antonio Margheriti, 1973), produzido por Andy Warhol e filmado com o processo SpaceVision 3D, mas foi definitivamente explorada. Uma exibição estereoscópica de “O Parasita” (*Parasite*, Dir. Charles Band, 1982), um filme de horror futurista, lançado seis meses antes do “Sexta-Feira 13, Parte III”, também revela um casamento particularmente extremo da violência gráfica e o 3D. “O Parasita” foi filmado com o processo alternativo de enquadramento, o StereoVision, para produzir visuais tridimensionais efetivos e assustadores.

Em tempo, o processo SpaceVision 3D – inventado por Robert Vincent Bernier – consiste em filmes que foram filmados com duas imagens, uma sobre a outra, em um único *frame* e única tira, e precisava, portanto, de apenas um projetor equipado com uma lente especial. A técnica eliminou a necessidade de continuar a fazer uma instalação com dois projetores para exibir o filme – como era feito antes –, e produzia imagens em 3D *widescreen*, porém mais escuras, menos vívidas e polarizadas. Ao contrário do sistema dual anterior, a imagem com o SpaceVision 3D poderia permanecer em sincronização perfeita, a menos que tivesse sido incorretamente emendada durante a edição. Já o StereoVision foi criado pelo diretor e inventor Allan Silliphant e o designer ótico Chris Condon, nos anos 1970, e consistia num formato de filme de 35 mm diferente, em uma única tira, no qual eram gravadas duas imagens espremidas lado a lado e usavam lentes anamórficas para expandi-las com filtros Polaroid.

Foi nessa mesma década que o horror (e filmes eróticos) acabaram se tornando o alvo da renovada tecnologia 3D, rendendo diversas continuações de franquias já consagradas no formato – como o já citado caso da sequência de “Sexta-Feira 13 – Parte III” – e tornando a ideia de 3D como sendo um dispositivo promocional poderoso, já que ainda poucas vezes o artifício era usado e acabava sendo um recurso muito mais para desviar a atenção do público de roteiros frágeis e ruins. Se tornara comum o clichê de lançar a “parte III” de uma franquia, só que em 3D, fazendo uma analogia ao numeral que o filme carregava, como “Cães do Inferno / Rottweiler” (*Rottweiler: The Dogs of Hell*, Dir. Worth Keeter, 1983), “Pesadelo Mortal – Amityville III” (*Amityville 3D*, Dir. Richard Fleischer, 1983), “Sexta-Feira 13 – Parte III” (*Friday the 13th – Part III*, Dir. Steve Miner, 1982), “Tubarão 3” (*Jaws 3D*, Dir. Joe Alves,

1983) e até o *trash* de horror do diretor Ed Wood, “Plano 9 do Espaço Sideral 3D” (*Plan 9 from Outer Space 3D*, Dir. Ed Wood, 1985).

Os filmes tridimensionais dos anos 80 representam o cinema transgressivo. A partir do braço cortado em “Tubarão 3” (*Jaws 3D*, Dir. Joe Alves, 1983), até o globo ocular sangrento lançado na plateia de “Sexta-Feira 13 – Parte III” (*Friday the 13th – Part III*, Dir. Steve Miner, 1982), as sequências de filme de horror 3D constituem um estudo na sangrenta exploração do efeito de emersão, com imagens de paralaxe negativa invadindo o espaço pessoal do público no cinema. Mas esse nível de violência estereoscópica emergindo da tela 3D tinha sido alcançado anteriormente, com “*Comin 'At Ya!*” (*Comin 'At Ya!*, Dir. Ferdinando Baldi, 1981), só que foi somente a partir dessas sequências famosas que a técnica tomou outras proporções e os estúdios produziram mais filmes em 3D.

Foi o lançamento da Filmways de *Comin 'At Ya!* em 14 de agosto de 1981, que lançou a onda de filmes 3D de tira única da década de 1980. *Comin 'at Ya!* Era uma paródia kitsch de *spaghetti westerns* produzidos por Gene Quintano e Anthony Tony na Espanha com um orçamento de US\$ 1,3 milhões. Apesar do fato de não ter estrelas, ter recebido críticas ruins, e ter sido realmente apenas uma misoginia irônica e violenta, *Comin 'At Ya!* foi um sucesso surpresa, faturando mais de US\$ 13,5 milhões durante os primeiros meses de sua liberação. Os principais estúdios tomaram conhecimento, e um segundo frenesi de produção 3D começou. (ZONE, 2012, p. 111, tradução nossa).

Quando filmes 3D de tira única surgiram na década de 1980, eles estavam apenas indo pelo mesmo caminho prevalecente em todos os outros filmes 2D, essa violência gráfica toda não foi algo buscado apenas pelo 3D como já discutimos previamente. “Aderentes da experiência estereoscópica em filmes precisavam ter um alto grau de tolerância na década de 1980, quando se tratava do assunto que era visualmente em primeiro plano e servido até eles no espaço de audiência transgressivo do cinema”. (ZONE, 2012, p.116). Contudo, o 3D faz o horror ficar realmente mais chocante.



Com a invenção do formato de filme 15/70 mm IMAX por Roman Kroitor, Graeme Ferguson, William Shaw e William Kerr em 1967, um dos mais imersivos de todos os formatos cinematográficos tinha sido criado. Mas foi somente na Expo Vancouver de 1986, que o primeiro filme IMAX 3D foi exibido: “*Transitions*”, dirigido por Colin Low e Tony Ianzelo. O filme era sobre transporte e mostra continuamente imagens em movimento, é um casamento perfeito entre a questão do seu tema e o formato, segundo Zone (2012), e é considerado um divisor de águas entre o cinema 3D tradicional e o 3D imersivo IMAX.

Através do IMAX 3D, quase todas as imagens exibidas flutuam no espaço do público, devido ao tamanho da tela ser tão grande ela ocupa tanto do campo de visão que pode ser pensada como uma imagem sem delimitações, já que não exhibe tão claramente as bordas que os cantos de uma tela normal possuem.

É esta capacidade da imagem “sem borda” de gerar uma resposta ambiental, criando sensações corporais viscerais como vertigem e até náusea, que está no cerne da “experiência” do LF [*large-format* = grande formato]. Imerso na imagem a plateia perde todos os outros pontos de referência. (McQUIRE, 1999, p. 07, tradução nossa).

Os filmes em IMAX 3D apresentam visualmente um mundo psicofísico que envolve o espectador. As imagens em grande formato estereoscópicas, projetadas com duas faixas de filme de 15/70 mm e quadros com 15 perfurações de largura trabalham diretamente no sistema nervoso humano. O espectador não tem apenas uma experiência visual e auditiva, mas uma resposta autonômica: os nervos reagem à imagem imersiva e ao som envolvente. Os filmes 3D de tela gigante são experimentados com a pele no rosto, bem como com os olhos, e todo o corpo do espectador parece empurrado para uma nova realidade cinética. É a esse envolvimento imersivo que Zone (2012) se refere quando ele fala que o cinema, especialmente nesse formato, pode até mesmo ultrapassar preconceitos ao aproximar os espectadores na sala de cinema e fazê-los sentir as mesmas emoções:

O poder da experiência do 3D de grande formato pode contornar preconceitos ao atuar diretamente no nosso sistema nervoso, os filmes nesse formato criam novas possibilidades para o cinema, tanto artisticamente como culturalmente. (...) A linguagem nova e perene da filmagem em 3D de grande formato apresenta a intrigante possibilidade de uma forma imediata de comunicação ignorando as diferenças culturais de raça, classe e gênero. O sistema nervoso humano é culturalmente cego, uma teia empática e reativa através da qual o grande formato pode desafiar a mente e envolver a emoção. (ZONE, 2012, p. 177, tradução nossa).

Mas, afinal, que possível defesa do imaginário fílmico usado dessa maneira a favor do horror poderíamos formular? Alguns leitores avessos ao horror poderiam estar se perguntando nesse momento. Há alguma razão para nos submetemos a essa imersão tão chocante no universo horrífico em 3D? Não seria também uma violência que cometemos contra nós mesmos? Para William Paul (1993), a fascinação pelo 3D reside no fato dele ser uma “aberração para o cinema *mainstream*”, uma “mutação sempre condenada”, mas ao qual esse mesmo cinema *mainstream* sempre volta numa moda quase que periódica.

3D é um tipo de esporte, uma inesperada e sempre condenada aberração que pelas suas próprias perversões define as normas do estilo normativo de Hollywood. (...) Através da sua institucionalização o 3D ofereceu um desafio à dominância do estilo “clássico”, um adjetivo que David Bordwell justifica o uso para o cinema de Hollywood porque a palavra sugere ‘...noções de decoro, proporção, harmonia formal, respeito pela tradição, mimesis, arte autoral, e o controle moderado da resposta do espectador...’. Na realidade, o 3D pode representar um ativismo, um retorno ao que Tom Gunning e Andre Gaudreault designaram como “cinema de atrações” para os filmes do período primitivo, filmes nos quais a fascinação da imagem pela imagem suplanta as exigências da narrativa. (PAUL, 1993, p. 321, tradução nossa).

O uso de Gunning e Gaudreault (1986) do termo “atrações” deriva em parte da tentativa de Sergei Eisenstein de achar um novo modelo de análise para a arte teatral e cinematográfica *avant-garde* da época. Rejeitando a hipótese seminal de Christian Metz (1983) de

que “o cinema só realmente apareceu quando descobriu a missão de contar histórias”, argumentam que o cinema antigo demonstrou um “fascínio pela novidade” e “dispositivos de curiosidade”. De fato, Tom Gunning (1986) argumenta que a maior prioridade do cinema inicial não era o desenvolvimento de um enredo linear, mas o estabelecimento de “uma temporalidade básica, a da alternância da presença/ausência que está incorporada no ato de exibição” e espetáculo visual.

Mas, voltando a tratar do cinema 3D, e especificamente do cinema estereoscópico no horror, para William Paul (1993) o “3D é apropriado ao horror porque o seu modo de chamar a atenção é agressivo: fica constantemente se movendo dentro do espaço do público de um modo que é experienciado como ameaçador” (PAUL, 1993, p. 340).

(...) O 3D não apenas faz a imagem mais real, no processo ele também aponta a sua natureza ilusória. Psicologicamente, isto se relaciona *ao jogo de qualquer filme de horror* ao minar o nosso senso de domínio sobre algo que nos perturba, e ao mesmo tempo que ele também reforça esse senso de domínio porque nós sempre mantemos na reserva o conhecimento que a ameaça é psicológica ao invés de física. Nós sabemos que nada disso é real – se fosse, nós não permaneceríamos na sala muito tempo e não arriscaríamos que todos aqueles objetos fossem jogados sobre nós – e ainda assim é claro que nós continuamos a nos esquivar até o final da cena (...). (PAUL, 1993, p. 343, tradução e grifo nossos).

O 3D constantemente nos desafia com fantasmas que demandam que reconhecamos sua existência como fantasmas, um efeito fisiológico do modo peculiar pelo qual as imagens independentes que recebemos por dois olhos são unidas pelo cérebro. Como um fenômeno psicológico, o 3D constantemente desafia a confiança no nosso próprio equipamento perceptivo. O apelo psicológico do 3D, então, é que ele nos apresenta com um tipo de teste da irrealidade, uma hábil inversão dos jogos infantis de esconde-esconde. Traduzindo este fenômeno perceptivo em termos psicanalíticos, como os filmes narrativos 3D inevitavelmente fizeram, o teste de realidade se torna um teste de integração entre o corpo e as imagens mentais.

Com o primeiro objeto ameaçador lançado da tela, nós inevitavelmente nos esquivamos, hesitamos, ou até mesmo fechamos nossos olhos. Com cada objeto sucessivo, nós ainda experimentamos o choque ao nosso sistema nervoso, mas nós também aprendemos que podemos encará-lo sem ameaça de desmembramento real. Ao ganhar um tipo de domínio sobre as peculiaridades da nossa visão binocular, nós ganhamos um prazer em confrontar as ameaças ilusórias precisamente porque estamos convencidos de nossa própria integridade (PAUL, 1993, p. 343-344, tradução nossa).

Muito dos jogos infantis de esconde-esconde dá às crianças um senso de presença ao negar a presença, e é dessa mesma forma que o 3D atua: ele nos permite confirmar a nossa integridade como sujeitos, em última análise, negando a integridade do campo da imagem em si. Temos imenso prazer ao enfrentar as imagens de horror aumentadas (ou não) pelo 3D exatamente porque temos consciência de que elas não podem nos atingir. É apenas um “como se fosse”, um jogo a que nos submetemos com grande contentamento.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Bem, finalmente após a realização da pesquisa da minha presente tese, cheguei a algumas conclusões, que irei colocar aqui de modo bem breve.

Retomando o debate do primeiro capítulo, creio que as emoções cinemáticas, isto é, as que são provocadas no espectador através dos filmes, podem ser consideradas reais, inclusive o medo, que é o resultado buscado pelos filmes de horror, objeto da minha pesquisa. Ao meu ver, não podemos fingir para nós mesmos que estamos com medo, porém pode ser que a nossa mente seja ludibriada durante a projeção da película por não diferenciar as cenas assistidas como sendo a realidade ou apenas representações dela. Desse modo, as reações sentidas no corpo do espectador são as mesmas do que se ele estivesse, de fato, correndo perigo de vida.

Como afirma Noël Carroll (1990), ao assistirmos a uma narrativa de horror, em que a violência e a morte aparecem com bastante frequência, não sentimos medo do que vemos na tela, mas de seu conteúdo, ou seja, a ideia – ou afeto – que nos é transmitida pelo diretor, de modo que, algum tempo depois de terminada a sessão do filme, tais imagens continuam a atormentar a nossa mente, pois seu conteúdo permanece. O sentimento não se encerra quando é encerrado o filme. A ideia é que gera o medo. “(...) podemos assustar a nós mesmos imaginando uma sequência de acontecimentos que sabemos ser altamente improvável. (...) Além disso, não ficamos assustados pelo *acontecimento* (...), mas, sim, pelo *conteúdo* de nosso pensamento” (CARROLL, 1990, p. 119). Para o autor, independentemente de o filme ainda estar em cartaz ou não, podemos lembrar a obra e reviver o medo sentido outrora. Carroll defende que nosso medo, nestes casos, é autêntico, “pois os conteúdos de pensamentos que entretemos sem acreditar neles podem autenticamente tocar-nos emocionalmente” (CARROLL, 1990, p. 120).

O nosso medo é real, embora a narrativa não o seja. Carroll (1990) chega a tratar a teoria da ilusão como parte de uma explicação acerca do paradoxo medo real *versus* situação fictícia. Uma das condições da existência de uma instituição de ficção da qual tiramos diversão e prazer é a de sabermos que os personagens e situações não são reais, mas acreditamos neles durante a projeção. Logicamente, no caso do horror, não poderíamos estar seguros no desfrute da obra se acreditássemos que ela é real. Portanto, para Carroll (1990), a ilusão de que o que

acontece em uma obra de horror é real, impediria que o público consumisse um filme confortavelmente, sendo amedrontador demais para todos exceto para os “heróis, masoquistas consumados e os matadores profissionais de vampiros”. Segundo ele, a ilusão como explicação para o paradoxo “simplesmente está em desacordo com os pressupostos da instituição da ficção (que alguns teóricos podem tentar caracterizar por meio de metáforas de distância) que tornam possível a apreciação da ficção” (CARROLL, 1990, p. 99).

Podemos chegar à conclusão de que os filmes de horror visam provocar medo no público. De certa forma, esse medo acaba satisfazendo a curiosidade, um tanto quanto mórbida, do espectador que assiste a essas obras. Afinal, não é sempre que podemos nos deparar com elementos aterrorizantes e repugnantes sem nos sentirmos verdadeiramente ameaçados. É o conteúdo dos filmes que nos deixa com medo e é a curiosidade – por receber adrenalina, experimentar e vivenciar o mal de forma segura – que nos leva às obras desse gênero.

Para deixarmos nos envolver com as narrativas fantásticas das tramas de horror se faz necessário que “suspendamos a nossa descrença”, por alguns momentos, mesmo que haja pouca (ou nenhuma) probabilidade de que as narrativas poderiam acontecer na vida real, de modo que esse movimento venha a facilitar a nossa crença nos acontecimentos fílmicos. A expressão “suspensão de descrença” foi cunhada pela primeira vez pelo poeta inglês Samuel T. Coleridge no século XIX e, desde então, tem sido usada das mais diversas formas, inclusive quando se trata de discutir como o público consegue se envolver de forma tão forte com a trama dos filmes.

Assim, creio que é juntamente com a suspensão da descrença, a criação ativa de uma nova e momentânea crença, a transferência perceptiva e o efeito da imersão que são criados afetos no espectador. E esse afeto artístico – por ser proporcionado pela arte –, tem o poder de nos mover de modo intenso, algumas vezes nos atraindo e, outras, nos fazendo sentir repulsa, mas sempre, de algum modo, nos afetando.

De acordo com o autor George Ochoa (2011), o principal propósito de um filme de horror é fazer com que o público tome conhecimento do monstro. Parece simples e óbvio à primeira vista, já que o monstro é tão presente nesses filmes, mas existem muitos paralelos que podem ser traçados a partir de uma constatação como essa. Ao meu ver, por exemplo, todos nós

temos curiosidade por seres que podem ser descritos como “anormais”, ou seja, que são fora do padrão a que estamos acostumados.

Ochoa (2001) vai de encontro a Noel Carroll quando afirma que o mais importante não é “toda a estrutura da narrativa em que a apresentação do monstro é encenada” (CARROLL, 1990, p. 181), como acredita o segundo, mas o monstro em si, que ele denomina “ser deformado e destrutivo”, do inglês “*deformed and destructive being*”, daí vem a sigla DDB, que passou a ser utilizada por alguns autores que compartilham da mesma visão de Ochoa ou de parte dela. Segundo o autor, essa visão pode parecer óbvia para alguns, mas mesmo assim ainda permanece negligenciada ou solenemente ignorada. Tanto no meio acadêmico, como para o grande público, o objetivo do cinema de horror nunca é o monstro, mas algo “mais profundo”.

Ainda de acordo com o autor Ochoa (2011), até mesmo os fãs mais calorosos do gênero têm dificuldade em entender porque seus gritos lhes proporcionam prazer, a bem dizer o que os atrai para os filmes de horror, e qual seria o propósito desses filmes. Podemos considerar que esse enigma está enraizado no próprio nome do gênero, pois o horror também é um sentimento. E é este sentimento que a plateia sente.

O filme de horror é assim denominado por seu estado subjetivo, um sentimento que os membros da sua audiência experienciam e que é muitas vezes pressuposto ser a razão para eles irem assistir a filmes de horror – eles vão para sentir o horror. O sentimento de horror inclui medo, mas também algo a mais – a reação que alguém tem ao ver algo medonho, repugnante, repelente, ou revoltante, uma reação que os dicionários denominam “repugnância”, ou extrema antipatia ou aversão. Horror não é um sentimento suave, mas forte ou intenso, e é desagradável – na realidade, os dicionários o definem como “doloroso”. (OCHOA, 2011, p. 5, tradução nossa).

Como afirmei anteriormente, assistir a um filme de horror pode ser comparado a andar numa montanha-russa ou praticar algum esporte radical, se olharmos pelo lado da descarga de adrenalina que sentimos em nossa corrente sanguínea ao passar por uma destas situações. Contudo, se fosse apenas isso, poderíamos tranquilamente substituir um filme de horror por andar numa montanha-russa ou num brinquedo parecido de algum parque de

diversões, mas não é isso o que ocorre. Quando um espectador vai ao cinema para assistir a um filme de horror, é isso o que ele quer, não apenas sentir uma emoção ou sensação aterrorizante genérica. Ele não ficará satisfeito se o forçarmos a substituir o entretenimento que ele foi buscar.

Logo, uma outra possibilidade que o horror oferece é algum tipo de satisfação psicológica além da adrenalina. Talvez possa ser considerado como uma forma de terapia, fazendo com que esqueçamos nossos problemas diários por alguns instantes. Ochoa ainda lembra que

Dependendo do crítico que consultemos, filmes de horror nos confronta com o medo da morte ou com medos reais, servem como realizações de desejos sexuais (como Ernest Jones diz que os pesadelos fazem), iluminam “conflitos de aspiração ou infortúnio”, ou permite “o retorno do oprimido”. Alguém também pode alegar que filmes de horror proporcionam um modo de perceber verdades difíceis que são retratadas através de simbolismos. Essas verdades podem ser questões contemporâneas sociais, políticas e econômicas, ou algo mais místico, como “verdades dionisíacas”. Ou os filmes podem servir tanto para funções terapêuticas como cognitivas, combinando “mensagens instrutivas” com “terapia psicossocial”. (OCHOA, 2011, p. 7, tradução nossa).

É interessante lembrar aqui que para Lovecraft (2008), a raiz do horror sobrenatural estaria no medo do desconhecido. Em suas palavras: “A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o mais antigo e mais forte de todos os medos é o medo do desconhecido” (LOVECRAFT, 2008, p. 13). Thacker (2011), por sua vez, retomou Lovecraft para investigar filosoficamente o desconhecido, que ele denomina “mundo impensável” (THACKER, 2011, p. 01). Ele, então, define o mundo impensável como aquele no qual a filosofia revela seus próprios limites, já que ela “não pode se expressar de outro modo que não seja o de uma linguagem não-filosófica” (THACKER, 2011, p. 02). Nesse sentido, o autor aponta o horror sobrenatural como gênero privilegiado no qual o impensável assume lugar de destaque. Este, por sua vez, seria o horror em que tanto o monstro não morre, como ele possui poderes paranormais. Para o autor, ainda existe uma complicação: o horror supernatural



pode ser aquele em que talvez não exista diferença entre nós e o monstro ou, ainda, um mundo no qual talvez o mundo em si seja um monstro ou tenha características monstruosas.

De acordo com Glenn Walters (2004), a popularidade do horror se baseia, primordialmente, em três fatores: tensão, relevância e irrealismo. A tensão é gerada através do terror, suspense, susto, mistério e do sangue que aparece na cena. A relevância diz respeito, a como o tema da narrativa ou a *mise-en-scène* é apresentada, e como isso é capaz de tocar o espectador. Por exemplo, um filme que trata de uma possessão demoníaca, de exorcismo ou de espíritos não vai atingir da mesma forma uma pessoa não religiosa e que não acredita na existência do demônio ou de vida após a morte. E, o irrealismo, por sua vez, trata do fato de que certas criaturas ou eventos são simplesmente impossíveis ou improváveis de existir e ocorrer, provendo o público com a distância psicológica necessária para permitir o divertimento e a satisfação com o que se desenvolve no filme.

Também por causa da sua aura de irrealismo, o horror consegue manter o seu apelo por várias gerações, e como os mais jovens têm uma dificuldade maior em separar a realidade da ficção, isso explica porque as crianças se assustam mais e mantêm memórias mais amedrontadoras sobre determinados filmes. É comum, ao chegar na idade adulta, as pessoas assistirem novamente a um filme que lhes causaram pesadelos na infância, e perceber que ele, afinal, não é tão assustador assim. A imaginação fértil das crianças e dos mais jovens, como os adolescentes, corrobora para que certas cenas fiquem ainda mais aterrorizantes.

Walters (2004) afirma que não devemos simplificar o apelo do horror dessa forma. Todo fã de horror assiste aos filmes partindo de diferentes experiências e de um conjunto exclusivo de medos que resultam em sistemas de crenças pessoais moldadas por suas memórias. O público pode se identificar com o monstro/agressor ou a vítima, tem níveis de alta ou baixa empatia, experimenta diferentes graus de medo, e pode buscar ou evitar a sensação física ou excitação fisiológica. Portanto, o indivíduo procura esses filmes por inumeráveis razões. Esse grande leque de opções permite que o espectador enfrente seus medos, identificando a fonte do terror, de modo que ele pode nomeá-la e vencê-la. “Nós temos que entender os mecanismos que produzem o apelo da tensão, relevância e irrealismo tanto quanto devemos entender porque muitas pessoas gostam de comidas doces.” (WALTERS, 2004, p. 22).

Em resumo, segundo Walters (2004), filmes que contêm altos níveis de tensão, e que são relevantes de um modo universal, cultural, pessoal e a subgrupos de pessoas, ao mesmo tempo em que mantêm um ar de irrealismo, irão ter um maior apelo do horror.

No quarto capítulo, para explicar melhor como funciona esses três fatores de atração do horror, procurei trazer várias teorias que estudiosos do mundo inteiro formularam tentando compreender o que leva uma pessoa a gostar de sentir medo, principalmente o medo cinematográfico, provocado pelos filmes de horror. Acredito que, mesmo que não explicitamente, todas as teorias apresentadas levam em consideração a tensão, a relevância e o irrealismo. São elas: a Teoria Psicanalítica Catártica; a Teoria da Transferência da Excitação; a Teoria dos Novos Seres ou Teoria do Monstro; a Teoria da Curiosidade, Exploração e Fascinação; a Teoria da Escala pela Busca de Sensações; a Teoria do Alinhamento Disposicional; a Teoria da Socialização de Gênero; e a Teoria do Reflexo dos Nossos Medos Sociais. Algumas tiveram seus títulos batizados por mim, com base no que os seus estudiosos desenvolveram, e procurando manter a ideia central deles o máximo possível. Isso ocorreu porque mais de um pesquisador trabalhou em experimentos e linhas de raciocínio muito similares, mas intitularam suas descobertas com nomes diferentes ou não se preocuparam em dar nomes específicos. Para facilitar o entendimento acadêmico, procurei abarcar algumas delas na mesma categoria sob um título único, por estarem intrinsecamente interligadas.

Após fazer esse levantamento das teorias em torno da atração exercida pelo cinema de horror no espectador e, também, quais são os mecanismos estético-fílmicos – músicas, sons, fotografia, efeitos especiais e o 3D – que dão linearidade ao gênero e permitem o reconhecimento das obras pelo público, pude chegar à criação do que considero quatro possibilidades conceituais inéditas, que são elas: a Hipótese do Espelhamento; a Hipótese do Desconhecido Familiar ou da Previsibilidade; a Hipótese Didática; e a Hipótese do Deslumbramento.

Todas as teorias citadas por mim nesta tese, inclusive as hipóteses novas que eu mesma elaborei no quarto capítulo, são apenas tentativas para explicar a nossa atração pelo horror. Como podemos perceber, existem muitas teorias e hipóteses sobre o que nos leva a essas obras, mas são incapazes (algumas até mesmo contraditórias) de abraçar a produção completa do horror, elas apenas abarcam alguns dos temas ou de seus subgêneros, e se relacionam apenas a uma categoria limitada de espectadores. Todo fã de horror tem suas próprias razões para

buscar produções cheias de elementos aterrorizantes e repulsivos. Alguns querem experimentar o que não é permitido na vida real; outros querem momentaneamente fugir da realidade desconfortável de suas vidas; alguns estão testando seu caráter e resistência; outros aumentam sua tolerância ao medo e ao susto para evitar o pânico em situações perigosas da vida real. Muitas vezes, as pessoas nem sequer podem explicar ou descrever o que as levam a buscar histórias de horror, elas só sabem que gostam. No entanto, sempre há uma razão (ou várias), que pode estar escondida nos recônditos mais profundos de nossa alma e mente, que são difíceis de alcançar.

O capítulo em questão, especificamente, sintetiza o meu esforço em elaborar uma teoria própria, pois, aos poucos, fui desenvolvendo essas quatro hipóteses paralelas, que se juntam às oito teorias de pesquisadores anteriores a mim, para poder formular uma explicação multidimensional. Eu acredito que só assim, com muitas variáveis (e teorias) se inter-relacionando, é possível explicar satisfatoriamente o fenômeno que eu escolhi investigar. Não creio que nenhuma teoria esteja inteiramente correta, nem inteiramente errada, na minha opinião é preciso recorrer a todo esse complexo de teorias para poder buscar uma explicação consistente; e uma única teoria, seja qual for, sempre parecerá insuficiente e unidimensional demais para explicar um fenômeno que tem múltiplas faces – é cognitivo, sensorial, psicológico, afetivo, metafísico, ontológico, teleológico, tudo ao mesmo tempo – e, por isso mesmo, resulta tão complexo e difícil de isolar/capturar. Desse modo, foi por isso que não consegui confirmar nenhuma das minhas quatro hipóteses, mas sinto que elas, junto com as oito teorias, servem para dar mais nuances e camadas ao problema de pesquisa, e agregam um novo campo de investigação que pode ajudar outros pesquisadores a se aproximarem mais um pouco de uma explicação lógica que dê conta de todas as dimensões do fenômeno do horror.

E, concluo afirmando que apesar de todos os esforços, meus e de outros pesquisadores, este é um assunto tão vasto que parece não ter fim, logo, estejamos preparados para o surgimento de ainda mais novas teorias e hipóteses do horror em um futuro próximo.

## REFERÊNCIAS

AIKIN, Anna Letitia; AIKIN, John. “On the pleasure derived from objects of terror; with Sir Bertrand, a fragment”. In: **Miscellaneous pieces in prose**. Londres: s.n., 1773, pp. 119-137.

ALLPORT, Gordon W. **Personality: A psychological interpretation**. New York: Holt, 1937.

ANDERSON, Craig A.; BUSHMAN, Brad J. **Human Aggression**. Annual Review of Psychology, Ames – Iowa – Estados Unidos, vol. 53, pp. 27-51, fev. 2002. <<http://www.annualreviews.org/doi/pdf/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>>. Data de acesso: 09 out. 2016.

ANISFIELD, Nancy. Godzilla/Gojiro: Evolution of the Nuclear Metaphor. **Popular Culture**. Vol. 29, n. 3. East Lansing: Michigan State University, 1995. pp. 53-62.

ARNOLD, Sarah. **Maternal horror film: melodrama and motherhood**. New York: Palgrave Macmillan, 2013.

ASSUNÇÃO, Diego Paleólogo. **A máquina de fabricar vampiros: tecnologias da morte, do sangue e do sexo**. 2015. 223 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

AUMONT, J; MARIE, M. **A análise do filme**. Lisboa: Texto e Grafia LTDA, 2004.

BAECQUE, Antoine de. **Cinefilia: Invenção de um Olhar, História de uma Cultura, 1944-1968**. Trad. André Telles. São Paulo: Cosac Naify, 2010. 472 p.

BAIERL, Luzia Fátima. **Medo social: Da violência visível ao invisível da violência**. São Paulo: Cortez, 2004.

BARON, Robert A.; RICHARDSON, Deborah R. **Human Aggression**. New York and London: Plenum Press, 1994. 2ª ed. 420 p.

BARRETT, Lisa Feldman; LEWIS, Michael; HAVILAND-JONES, Jeannette M. **Handbook of Emotions**. New York: The Guilford Press, 2016. 4ª Ed.

BARTHES, Roland. O efeito de real. In: **O Rumor da Língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. **Medo Líquido**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BAZIN, André. **O que é o Cinema?** Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2014. 416 p. (Coleção Cinema, Teatro e Modernidade).

BENSHOFF, Henry. Blaxploitation Horror Films: Generic Reappropriation or Reinscription. In: MATHIJS, E. and MENDIK, X. (Eds.). **The Cult Film Reader**. New York: Open University Press, 2008.

BERGER, John. **Modos de Ver**. Trad. Versión castellana Justo G. Beramendi. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL, 2000.

BERLYNE, D. E. A theory of human curiosity. **British Journal of Psychology**, v. 45, n. 3, pp. 180–191, 1954. Disponível em: [https://static1.squarespace.com/static/53a79084e4b01786c921de45/t/53a86486e4b009ec07711b59/1403544710847/A+Theory+of+Human+Curiosity+\(Berlyne,+1954\).pdf](https://static1.squarespace.com/static/53a79084e4b01786c921de45/t/53a86486e4b009ec07711b59/1403544710847/A+Theory+of+Human+Curiosity+(Berlyne,+1954).pdf) Acesso em: 09 fev. 2017.

\_\_\_\_\_. **Conflict, arousal, and curiosity**. New York: McGraw-Hill, 1960.

\_\_\_\_\_. Novelty and curiosity as determinants of exploratory behavior. **British Journal of Psychology**, v. 41, n. 1-2, pp. 68–80, 1950.

BLANCHOT, Maurice. **O espaço literário**. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.

BOK, S. **Mayhem**: Violence as public entertainment. Reading, MA: Merloyd Lawrence & Addison-Wesley, 1998.

BOLTER, Jay. P. e GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: MIT Press, 1999.

BORDWELL, David. **Figuras Traçadas na Luz**: A encenação do cinema. Campinas, SP: Papyrus, 2008.

BRUNO, Giuliana. **Atlas of emotion: journeys in art, architecture and film**. New York: Verso, 2007.

BRYANT, Jennings; MIRON, Dorina. Entertainment as Media Effect. In: BRYANT, J.; ZILLMANN, D. **Media Effects: Advances in Theory and Research**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2002, pp. 549-582.

\_\_\_\_\_. Excitation-transfer theory. In: BRYANT, J; ROSKOS-  
EWOLDSSEN, D.; CANTOR, J. (Eds.). **Communication and emotion: Essays in honor of Dolf Zillmann**. Mahwah, NJ: Erlbaum, 2003, pp. 31-59.

BURKE, Edmund. **A philosophical enquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful**. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 1968. 173 p.

BUSHMAN, B.J.; ANDERSON, C.A. Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. **Personality and Social Psychology Bulletin**. Vol. 28, n. 12, pp. 1679-1686, 2002.

CÁNEPA, Laura Loguercio; FALCÃO, Thiago. Horror e Distopia nos Video Games: Experiência Narrativa e Cultura Contemporânea em The Last of Us. **Anais do XXV Encontro Anual da Compós**. Universidade Federal de Goiás, 2016. Disponível em: [http://www.compos.org.br/biblioteca/compos2016\(1\)\\_3275.pdf](http://www.compos.org.br/biblioteca/compos2016(1)_3275.pdf) Acesso em: 17 abr. 2017.

\_\_\_\_\_; FERRARAZ, Rogério. Espetáculos do medo: o horror como atração no cinema japonês. **Revista Contracampo**, n. 25, dez. 2012. Niterói: Contracampo, 2012. pp. 04-23. Disponível em: <file:///C:/Users/Petra/Downloads/285-969-1-PB.pdf> Acesso em: 10 abr. 2017.

CARREIRO, Rodrigo. Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo. **Ciberlegenda**, (UFF. Online), Rio de Janeiro, v. 1, pp. 43-53, 2011. Disponível em: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/38>. Acesso em: 07 mar. 2017.

\_\_\_\_\_; FALCÃO, Filipe. O fenômeno dos remakes de filmes de horror: apontamentos sobre o excesso como estilo no audiovisual contemporâneo. **Revista Eco Pós**. UFRJ, Rio de Janeiro, n. 3, vol. 19.

\_\_\_\_\_; MIRANDA, Suzana Reck. Representações sonoras do diabo no cinema: vozes múltiplas e músicas mínimas em O Exorcista. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 22, n. 4, out. – dez. 2015, pp. 119-134. Disponível em:

<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/20990> Acesso em: 18 mar. 2017.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Trad. Roberto Leal Ferreira. Campinas, SP: Papirus, 1990. 319 p. (Coleção Campo Imagético).

\_\_\_\_\_. **Interpreting the Movie Image**. Cambridge University Press: United Kingdom, 1998.

\_\_\_\_\_. Psychoanalysis and the Horror Film. In: SCHNEIDER, Steven Jay (Ed.). **Horror Film and Psychoanalysis: Freud's worst nightmare**. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2004. pp. 257-270.

\_\_\_\_\_. The Nature of Horror. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, vol. 46, n. 1, pp. 51-59. Oxford: Blackwell Publishing, 1987.

\_\_\_\_\_. Why horror? In: JANCOVICH, Mark. (Ed.). **Horror, the Film Reader**. London: Routledge, 2002. pp. 33 – 46.

CHERRY, Brigid. **Horror**. New York: Routledge, 2009.

CHION, Michel. **The Voice on Screen**. New York: Columbia University Press, 1999.

CHRISTOFOLI, Eduardo Pires. O Renascimento do 3d. **Contemporânea**, vol. 9, n. 1, Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: [http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_17/contemporanea\\_n17\\_10\\_christofoli.pdf](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_17/contemporanea_n17_10_christofoli.pdf) Acesso em: 04 maio 2017.

CLOVER, Carol J. Her body, himself: gender in the slasher film. **Representations**. n. 20, pp. 187-228. Berkeley: University of California Press, 1987.

\_\_\_\_\_. **Men, women, and chain saws: gender in modern horror film**. Princeton: Princeton University Press, 1992.

COLERIDGE, Samuel T. **Biographia Literaria**. E-book #6081, Project Gutenberg, Release date Julho de 2004 (última atualização janeiro de 2013). Disponível em: <http://www.gutenberg.org/ebooks/6081> Acesso em: 18 fev. 2017.

CONAN DOYLE, Arthur. A Study in Scarlet. **Beeton's Christmas Annual**. Londres: Ward Lock & Co, 1887.

CRARY, Jonathan. **Suspensões da Percepção**: atenção, espetáculo e cultura moderna. Trad. Tina Montenegro. São Paulo: Cosac Naify, 2013. 384 p. (Coleção Cinema, Teatro e Modernidade).

CREED, Barbara. **The Monstrous-Feminine**: Film, Feminism, Psychoanalysis. New York: Routledge, 1993.

DADLEZ, Eva M. **What's Hecuba to him?**: Fictional Events and Actual Emotions. University Park, Pennsylvania, USA: The Pennsylvania State University Press, 1997. 240p.

DAVIS, M. **City of Quartz**: Excavating the Future of Los Angeles. New York: Verso, 1990.

DELEUZE, Gilles. **Cinema I**: Imagem-Movimento. São Paulo: Brasiliense, 1983.

\_\_\_\_\_. **Cinema II**: A Imagem-Tempo. São Paulo: Brasiliense, 2005.

\_\_\_\_\_. **Diferença e repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

\_\_\_\_\_. **Espinosa filosofia prática**. São Paulo: Escuta, 2002.

DELUMEAU, Jean. **História do Medo no Ocidente 1300-1800**: Uma cidade sitiada. Trad. Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

DEMBER, William N.; EARL, Robert W. Analysis of exploratory, manipulatory and curiosity behaviors. **Psychological Review**, Vol. 64, n. 2, mar. 1957, pp. 91-96.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A Imagem Sobrevivente**: História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013. 506 p. (Coleção ArteFíssil).

DOANE, Mary Ann. A voz no cinema: a articulação de corpo e espaço. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.



\_\_\_\_\_. The “Woman’s Film”: Possession and Address. In: DOANE, Mary Ann; MELLENCAMP, Patricia; WILLIAMS, Linda (Eds.). **Re-Vision: Essays in Feminist Film Criticism**. Los Angeles, CA: American Film Institute, 1984, pp. 67-82.

\_\_\_\_\_.; MELLENCAMP Patricia; WILLIAMS, Linda (Eds.). **Re-Vision: Essays in Feminist Film Criticism**. Los Angeles, CA: American Film Institute, 1984.

DONNELLY, K. J. Hearing Deep Seated Fears: John Carpenter’s *The Fog* (1980). In: **Music in Horror Films: listening to fear**. New York: Routledge, 2010. 240 p.

\_\_\_\_\_. **The Spectre of Sound: music in film and television**. London: BFI Publishing, 2005.

DSOUZA, Clyde. **Think in 3D: Food for Thought for Directors, Cinematographers and Stereographers**. [S.l.]: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2012.

DURKHEIM, Emile. **Sociology and Philosophy**. Trad. D. F. Pocock. London: Routledge, 1953.

EAGLETON, Terry. **A Ideologia da Estética**. Trad. Mauro Sá Rego Costa. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1993.

ECO, Umberto (Org.). **História da Feiúra**. Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2007.

EISNER, Joel. **The Price of Fear: The Film Career of Vincent Price, In His Own Words**. Antelope, CA: Black Bed Sheet, 2013.

EISNER, Lotte H. **A tela demoníaca: As influências de Max Reinhardt e do expressionismo**. Trad. Lúcia Nagib. 2 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra: Instituto Goethe, 1985. 281 p.

ESPOSITO, Maurício de Caro. **Criando o mundo com sons: pós-produção de som e sound design no cinema**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) –Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2011. 117 f.

EYSENCK, S. B. G.; ZUCKERMAN, M. **The relationship between sensation seeking and Eysenck's dimensions of personality**. *British Journal of Psychology*, vol. 69, pp. 483-487, 1978.

FALCÃO, Filipe. Apontamentos Sobre o Conceito de Remake Cinematográfico. In: **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, 38, 2015, Rio de Janeiro. Anais. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2654-1.pdf>. Acesso em: 07 mar. 2017.

\_\_\_\_\_; SOARES, Thiago. A Cosmética do Sangue: O Baixo Orçamento como Valor nos Filmes de Terror. In: **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, 36, 2013. Anais. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-0673-1.pdf> Acesso em: 30 abr. 2017.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. Das lendas aos filmes: percursos sobre a questão da mulher no cinema de terror japonês. In: **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, 37, 2014. Anais. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2014/resumos/R42-1546-1.pdf> Acesso em: 30 mar. 2017.

FALCÃO, Thiago. Estruturas de Agenciamento em Mundos Virtuais: Mundos Ficcionalis como Vetores para o Comportamento Social In-Game. In: ANDRADE, Luiz Adolfo de; FALCÃO, Thiago (Orgs.). **Realidade Sintética: Jogos Eletrônicos, Comunicação e Experiência Social**. São Paulo: Scortecci, 2012.

FELINTO, Erick; BENTES, Ivana. **Avatar: O Futuro do Cinema e a Ecologia das Imagens Digitais**. Porto Alegre, RS: Editora Sulina, 2010. 119 p.

FISCHOFF, Stuart; DIMOPOULOS, Alexandra; NGUYEN, François. The Psychological Appeal of Movie Monsters. Los Angeles: California State University. **Journal of Media Psychology**, vol. 10, n. 3, pp. 02-33, 2005. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.577.4336&rep=rep1&type=pdf> Acesso em: 29 abr. 2017.

FRAGOSO, Suely. Dante, Brontë e a LambdaMOO: Mundos virtuais como universos diegéticos. **Revista do Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da UFRJ. Dossiê Comunicação e Catástrofe**, 2011, n. 02, v. 14, pp. 110-128.

\_\_\_\_\_. Espaço, Ciberespaço, Hiperespaço. **Textos de Comunicação e Cultura**, UFBA, 2000, n. 42, pp. 105-113.

\_\_\_\_\_. Imersão em games narrativos. **Galaxia** (São Paulo, Online), n. 28, pp. 58-69, dez., 2014. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014216692>  
Acesso em: 25 mar. 2017.

FREELAND, Cynthia A.; WARTENBERG, Thomas E. (Eds.). **Philosophy and film**. New York: Routledge, 1995. 258 p.

FRAYZE-PEREIRA, João A. **Arte, Dor: Inquietudes entre Estética e Psicanálise**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2005.

FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer In: **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Vol. XVII. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

\_\_\_\_\_. **A Negação**. Trad. Marilene Carone. São Paulo: Cosac Naify, 2014. 104 p.

\_\_\_\_\_. **Luto e Melancolia**. Trad. Marilene Carone. São Paulo: Cosac Naify, 2011. 144 p.

FU, Xiangyi. **Horror movie aesthetics: How color, time, space and sound elicit fear in an audience**. (Thesis of Master). Master of Fine Arts in Information Design and Visualization – Northeastern University Boston, Massachusetts, 2016.

GAUT, Berys. The Paradox of Horror. **British Journal of Aesthetics**. Vol. 33, No. 4, Oct. 1993. Disponível em:  
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1034.6829&rep=rep1&type=pdf>  
Acesso em: 12 mar. 2017.

GEEN, R.G.; QUANTY, M.B. The catharsis of aggression: An evaluation of a hypothesis. In: BERKOWITZ, L. (Ed.). **Advances in experimental social psychology**. Vol. 10, pp. 1-37. New York: Academic Press, 1977.

GENETTE, Gérard. **Figures II**. Paris, FR: Éditions du Seuil, 1969.

\_\_\_\_\_. **Narrative discourse revisited.** New York: Cornell University Press, 1988.

GOOCH, Todd A. **The Numinous and Modernity:** an interpretation of Rudolf Otto's Philosophy of Religion. Berlin: Walter de Gruyter, 2000.

GRAY, J. A. Strength of the nervous system and levels of arousal: A reinterpretation. In: GRAY, J. A. (Ed.). **Pavlov's typology.** New York: Macmillan, 1964.

GRAY, J. A. **The psychology of fear and stress.** New York: McGraw-Hill, 1971.

GREENBERG, Clement. **Arte e Cultura: Ensaios Críticos.** Trad. Otacílio Nunes. São Paulo: Cosac Naify, 2013. 320 p.

GREVEN, D. **Representations of femininity in American genre cinema:** the woman's film, film noir and modern horror. New York: Palgrave Macmillan, 2011.

GRODAL, Torben. **Moving Pictures:** a new theory of film genres, feelings, and cognition. Oxford, UK: Oxford University Press, 1997.

GUNNING, Tom. An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator. In: BAUDY, Leo; COHEN, Marshall (Orgs.). **Film Theory and Criticism.** New York: Oxford University Press, 1998, pp. 114-133.

\_\_\_\_\_. The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. **Wide Angle**, Vol. 8, ns. 3-4, pp. 381-388, 1986.

HANICH, Julian. **Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers:** the aesthetic paradox of pleasurable fear. New York: Routledge, 2010. 301 p.

HARLOW, H. F.; ZIMMERMANN, R. R. The development of affective responsiveness in infant monkeys. **Proceedings of the American Philosophical Society**, v. 102, pp. 501 -509, 1958.

HEBB, D. O. Drives and the C.N.S. (Conceptual Nervous System). **The Psychological Review**. Vol. 62, n. 4, 1955. Disponível em:  
<https://static1.squarespace.com/static/53a79084e4b01786c921de45/t/53a86497e4b009ec0771>

[1b8c/1403544727072/Drives+and+the+CNS+%28Hebb%2C+1955%29.pdf](#) Acesso em: 27 fev. 2017.

HEGEL, G. W. F. **Philosophy of Mind**. Trad. William Wallace e A. V. Miller. Oxford: Oxford University Press, 2007.

\_\_\_\_\_. **The Phenomenology of Mind**. Trad. J. B. Baillie. Nova York: Harper & Row, 2001.

HILDEBRAND, Johanna Gondar. **Memória e Sensações**: o excesso no cinema de horror do século XXI. (Dissertação de mestrado). Mestrado em Memória Social. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2015.88 p.

HOUSTON, David. H.R. Gigler: Begin the Alien Forms. **Starlog The Magazine of the Future**, n. 26, pp. 17-30, 1979.

HOWARD, Philips Lovecraft. **Supernatural Horror in Literature**. New York: Dover Publications, 1973.

HULL, C. L. **Principles of behavior**. New York: Appleton, 1943.

HUME, David. "Of tragedy". In: LENZ, John W. (Org.). **Of the standard of taste and other essays**. Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1965.

JANCOVICH, Marc. **Horror, the Film Reader**. New York: Routledge, 2002.

JIPPING, T. L. Popular music contributes to teenage violence. In: TORR, J. D. (Ed.). **Violence in the media**. San Diego, CA: Greenhaven, pp. 61–66, 2001. (Current Controversies Series).

JOHNSTON, D. D. Adolescents' Motivations for Viewing Graphic Horror. **Human Communication Research**, vol. 21, pp. 522–552, 1995.

JONES, Ernest. **On the nightmare**. London: The Hogarth Press, 1931. 374 p.

JONES, Steve. The Lexicon of Offense: The Meanings of Torture, Porn and 'Torture Porn'. In: ATTWOOD, Feona et al. (Eds.). **Controversial Images: Media Representations on the Edge**. Basingstoke: Palgrave-Macmillan, 2013. pp. 186-200.

JUNIOR, Gonçalo. **Enciclopédia dos Monstros**. São Paulo: Ediouro, 2008.

KENNEDY, Julia and SMITH, Clarissa. His Soul Shatters at About 0:23: Spankwire, Self-Scaring and Hyberbolic Shock. In: ATTWOOD, Feona et al. (Eds.). **Controversial Images: Media Representations on the Edge**. Basingstoke: Palgrave-Macmillan, 2013. pp. 239-253.

KERMODE, Mark. **The Exorcist**: BFI Modern Classics. London: BFI Publishing, 1999.

KING, Stephen. **Danse Macabre**. New York, NY: Everest House, 1981.

KRISTEVA, J. **Powers of horror: an essay on abjection**. New York: Columbia University Press, 1982.

LAMPLEY, Jonathan Malcolm. **Women in the Horror Films of Vincent Price**. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2011.

LARSEN, Lars Zang. Zombies of Immaterial Labor: The Modern Monster and the Death of Death. In: **E-Flux**. n. 15, Apr. 2010, New York. Disponível em: <http://www.e-flux.com/journal/zombies-of-immaterial-labor-the-modern-monster-and-the-death-of-death/> Acesso em 25 jan. 2017.

LAUREL, Brenda. **Computer as Theatre**. New York: Addison-Wesley, 1993.

LAURENT, Jullier; MARIE, Michel. **Lendo as Imagens do Cinema**. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

LAVRADOR, F. Gonçalves. **Estudos de semiótica fílmica: fascinação e distanciação**. Vol. 1. Porto: Edições Afrontamento, 1985.

LERNER, Neil. (Ed.). **Music in the horror film: listening to fear**. New York: Routledge, 2010. 240 p.

LEUBA, C. Toward some integration of learning theories: the concept of optimal stimulation. **Psychological Reports**. Vol 1, 1955, pp. 27-33.

LINK, Stan. **The Monster and the Music Box**: children and the soundtrack of horror. In: LERNER, Neil. (Ed.). **Music in Horror Films**: listening to fear. New York: Routledge, 2010. 240 p.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O horror sobrenatural em literatura**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular**: introdução à fotografia. São Paulo: Brasiliense, 1984.

MACHADO, Arlindo. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. **Anais do XXV Intercom**, Salvador, set., 2002. Disponível em: <http://comunidadesvirtuais.pro.br/hipertexto/home/Imersao%20e%20Agenciamento%20-%20Machadotexto5.pdf> Acesso em: 13 fev. 2017.

MANGEN, Anne. Hypertext Fiction Reading: haptics and immersion. **Journal of Research in Reading** 31(4), 2008, pp. 404-419.

MARES, M. L.; CANTOR, J. Elderly viewers' responses to televised portrayals of old age: Empathy and mood management versus social comparison. **Communication Research**, vol. 19, pp. 459-478, 1992.

MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006. (Coleção Campo Imagético).

MASLOW, Abraham H. **Motivation and personality**. New York: Harper & Brothers, 1954.

\_\_\_\_\_. **Toward a Psychology of Being**. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1968. 240 p.

McCAULEY, C. (1998). When screen violence is not attractive. In: GOLDSTEIN, J. (Ed.). **Why we watch**: The attractions of violent entertainment. New York: Oxford, 1998. pp. 144-162.

McDOUGALL, William. **An Introduction to Social Psychology**. London: Methuen & Co. Ltd., 1919. 324 p.

McFARLAND, Thomas. **Shapes of Culture**. Iowa City, USA: University of Iowa Press, 1987.

McINTEE, David. **Beautiful Monsters: The Unofficial and Unauthorized Guide to the Alien and Predator Films**. Tolworth, Surrey: Telos, 2005.

McLUHAN, Marshall. **Understanding Media: the extensions of man**. London: Sphere, 1967.

McNALLY, Raymond T.; FLORESCU, Radu. **Em Busca de Drácula e Outros Vampiros**. São Paulo: Mercuryo, 1995.

McQUIRE, Scott. **Maximum Vision: Large-Format and Special Venue Cinema**. Sydney: Screen Australia, Australian Film Commission, Australian Key Centre for Cultural and Media Policy, 1999. 156 p.

MENDIBURU, Bernard. **3D Movie Making: Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen**. Miami: Focal Press, 2009.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Phenomenology of Perception**. London: Routledge, 2005.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. Trad. Jean-Claude Bernardet. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1968. 295 p. (Coleção Debates - Cinema).

\_\_\_\_\_. **O significante imaginário: psicanálise e cinema**. Lisboa: Livros Horizonte, 1977. 329 p.

\_\_\_\_\_. **Psychoanalysis and Cinema: the imaginary signifier**. London: MacMillan Press, 1983.

MITCHELL, Charles P. **The Devil on Screen**. New York: McFarland & Co., 2002.

MORGAN, Jack. **Biology of Horror: Gothic Literature and Film**. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press, 2002.



MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**: ensaio de antropologia. Trad. António-Pedro Vasconcelos. Lisboa: Relógio D'Água, 1956. 249 p.

MUCHEMBLED, Robert. **Uma História do Diabo**: Século XII a XX. Rio de Janeiro: Editora Bom Texto, 2001.

MULVEY, Laura. Visual pleasure and narrative cinema. **Screen**, vol. 10, n. 3, pp. 6-18, 1975.

MENDIBURU, Bernard. **3D Movie Making**: Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen. Miami: Focal Press, 2009.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. de Elissa Jhoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp, 2003.

NAZÁRIO, Luiz. Da natureza dos monstros. São Paulo: Arte & Ciência, 1998. 304 p.

NEILL, Alex. Fear, Fiction and Make-Believe. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. Vol. 49, No. 1, 1991, pp. 47-56.

NEWMAN, Kim. **Nightmare Movies**: Horror on Screen since the 1960s. London: Bloomsbury Publishing Co, 2011.

NORIEGA, Chon. Godzilla and the Japanese Nightmare: When “Them!” is U.S. **Cinema Journal**. Vol. 27, n. 1. Austin, TX: University of Texas Press, 1987. pp. 63-77.

OCHOA, George. **Deformed and destructive beings**: the purpose of horror films. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2011. 227 p.

OLIVER, M. B. Influences of authoritarianism and portrayals of race on Caucasian viewers' responses to reality-based crime dramas. **Communication Reports**, vol. 9, pp. 141–150, 1996.

OTTO, Rudolf. **The idea of the holy**: an inquiry into the non-rational factor in the idea of the divine and its relation to the rational. Trad. Inglesa de John W. Harvey. Londres: Oxford University Press, 1928.

PAUL, William. The Aesthetics of Emergence. **Film History**, vol. 5, n.3, pp. 321-355. Bloomington, IN: Indiana University Press, 1993.

PEREIRA, Kira; MIRANDA, Suzana Reck. Tão longe é aqui e a música dos ruídos: aproximações teóricas sobre aspectos do som no cinema contemporâneo. **Rebeca**, ed. 9, v. 5, nº 1, jan-jun, 2016, pp. 170-188.

PHILLIPS, Kendall R. **Projected Fears: horror films and American culture**. Westport, CT: Praeger Publishers, 2005. 227 p.

PEIRCE, Charles Sander. Some consequences of four incapacities. In: BUCHLER, Justus. (Ed.). **Philosophical writings of Peirce**. New York: Dover Publications, 1955. pp. 228-250.

PLANTINGA, Carl. **Cognitive film theory: an insider's appraisal**. Cinémas: Journal of Film Studies, vol. 12, nº 2, 2002, pp. 15-37. Disponível em: <http://id.erudit.org/iderudit/024878ar>  
Acesso em: 20 abr. 2017.

POWELL, Anna. **Deleuze, Altered States and Film**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.

\_\_\_\_\_. **Deleuze and Horror Film**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.

RANCIÈRE, Jacques. **A Fábula Cinematográfica**. Trad. Christian Pierre Kasper. Campinas, SP: Papirus, 2013. (Coleção Campo Imagético).

\_\_\_\_\_. **As Distâncias do Cinema**. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012. (Coleção ArteFíssil).

\_\_\_\_\_. **O Destino das Imagens**. Trad. Mônica Costa Netto. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012. (Coleção ArteFíssil).

\_\_\_\_\_. **O Espectador Emancipado**. Trad. Ivone C. Benedetti. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

\_\_\_\_\_. **O Inconsciente Estético**. Trad. Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2009.

RAMOS, Fernão P. (Org.) **Teoria Contemporânea do Cinema: Documentário e Narrativa Ficcional**. Volume II. São Paulo: Ed. Senac, 2005. 323 p.

RICHARDSON, Jolene Noelle. **Horror Theatre: Investing in the Aesthetics of Horror as a Theatrical Genre**. (Thesis of Master). Master of Fine Arts in the Theatre Arts Program of the School of the Arts –Columbia University, New York, 2015.

ROZIN, P.; HAIDT, J.; MCCAULEY, C. R. (2008). Disgust. In: LEWIS, M.; HAVILAND-JONES, J. M.; BARRET, L. F. (Eds.). **Handbook of Emotions**. 3rd ed, pp. 757-776. New York: Guilford Press, 2008.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

SANTOS, Hélia V. de A. **A importância das regras e do *gameplay* no envolvimento do jogador de *videogame***. 2010. 235 f. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

SCHNEIDER, Steven Jay (Ed.). **Horror Film and Psychoanalysis: Freud's worst nightmare**. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2004.

\_\_\_\_\_. Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror. **Other Voices: The (e)Journal of Cultural Criticism** 1, 3. Vol.1., n.3, pp. 01-20, jan. 1999. Disponível em: <http://www.othervoices.org/1.3/sschneider/monsters.php> Acesso em: 02 maio 2017.

SCHRECK, Nicholas. **The Satanic Screen: an Illustrated Guide to the Devil in Cinema**. New York: Creation Books, 2001.

SIPOS, Thomas M. **Horror Film Aesthetics: Creating the visual language of fear**. North Carolina: McFarland & Company, 2010.

SKAL, David John. **The Monster Show: A cultural history of horror**. New York, USA: Penguin, 1993.

SOBCHACK, Vivian. Inscrevendo o espaço ético: dez proposições sobre morte, representação e documentário. In: RAMOS, Fernão P. (Org.) **Teoria Contemporânea do Cinema: Documentário e Narrativa Ficcional**. Volume II. São Paulo: Ed. Senac, 2005. 323 p.

SONTAG, Susan. **Against Interpretation**. New York Octagon, 1978.

\_\_\_\_\_. **Diante da Dor dos Outros**. Trad. Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

\_\_\_\_\_. **Sobre Fotografia**. Trad. Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. Trad. Fernando Mascarello. 2ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2003.

\_\_\_\_\_. “Television News and Its Spectator” In: KAPLAN, E. Ann (org.). **Regarding Television: critical approaches – an anthology**. Los Angeles: American Film Institute, 1983, pp. 23–43.

STOMMEL, Jesse. Something That Festers: The Silence of the Lambs, The Texas Chainsaw Massacre, and The Visual Pleasures of Horror. **BrightLightsFilm.com: Film Journal**. 31 Jan, 2011. Disponível em: <http://brightlightsfilm.com/something-that-festers-the-silence-of-the-lambs-the-texas-chainsaw-massacre-and-the-visual-pleasures-of-horror/#.WQg3-fnyu00>  
Acesso em: 02 maio 2017.

TAMBORINI, R.; STIFF, J. Predictors of horror film attendance and appeal: an analysis of the audience for frightening films. **Communication Research**, v. 14, pp. 415-436, 1987.

TAMBORINI, R.; STIFF, J.; ZILLMANN, D. The preference for graphic horror featuring male vs. female victimization: Personality and past film viewing experiences. **Human Communication Research**, vol. 13, pp. 529-552, 1987.

TANNENBAUM, Percy H.; ZILLMANN, Dolf. Emotional arousal in the facilitation of aggression through communication. In: BERKOWITZ, L. (Ed.). **Advances in experimental social psychology**. Vol. 8, pp. 149-192. New York: Academic, 1975.

TAYLOR, S. Levi; O'NEAL, Edgar C.; LANGLEY, Travis; BUTCHER, Ann Houston. Anger arousal, deindividuation, and aggression. In: ARCHER, John. (Ed.). **Aggressive Behavior**. Vol. 7, pp. 193-206. New Orleans, Louisiana: Wiley Periodicals Inc., 1991.

THACKER, Eugene. **In the dust of this planet: Horror of Philosophy**. Vol. I. Hants, UK: Zero Books, 2011.

TOLMAN, Edward Chace. **Purposive behavior in animals and men.** Berkeley and Los Angeles, CA: University of California Press, 1932.

TOMKO, Michael. Politics, Performance, and Coleridge's "Suspension of Disbelief".

**Victorian Studies.** 49 (2), 2007, pp. 241-249. Disponível em:

[https://muse.jhu.edu/journals/victorian\\_studies/toc/vic49.2.html](https://muse.jhu.edu/journals/victorian_studies/toc/vic49.2.html) Acesso em: 23 mar. 2017.

TRICART, Celine. **3D Filmmaking: Techniques and Best Practices for Stereoscopic Filmmakers.** New York: Routledge, 2017.

TUDOR, Andrew. **Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie.** Oxford and Cambridge (Mass): Basil Blackwell, 1989.

\_\_\_\_\_. Why Horror? The Peculiar Pleasures of a Popular Genre. **Cultural Studies**, vol. 11, n. 3, pp. 443-463, 1997.

TWITCHELL, James B. **Dreadful Pleasures: An Anatomy of Modern Horror.** New York and Oxford: Oxford University Press, 1985.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica.** Trad. Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1994. (Coleção Ofício de Arte e Forma).

WALKER, Lindsey. **Visceral manipulation: Horror and the essential conquest of fear.** The Montréal Review, Jul. 2012.

WALTERS, Glenn D. **Understanding the Popular Appeal of Horror Cinema: An Integrated-Interactive Model.** Online publication date: May 13, 2004. Journal of Media Psychology, Volume 9, No. 2, 2004. Federal Correctional Institution. Schuylkill, Pennsylvania.

WALTON, Kendall L. Fearing Fictions. **The Journal of Philosophy**, Vol. 75, No. 1, Jan. 1978, pp. 05-27.

WEAVER, James B.; TAMBORINI, Ron. **Horror Films: current research on audience preferences and reactions.** Mahwah, NJ: Erlbaum, 1996. pp. 147-160.

WEAVER, J. B. Responding to erotica: Perceptual processes and dispositional implications. In: BRYANT, J.; ZILLMANN, D. (Eds.). **Responding to the screen.** Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

WEGENER, Paul. Die Künstlerischen Möglichkeiten des Films. In: MÖLLER, Kai (Ed.). **Paul Wegener: Sein leben und seine rollen:** Ein buch von ihm und über ihm. Rowohlt: Hamburg, 1954. pp. 102-113.

WELKER, W. I. Some determinants of play and exploration in chimpanzees. **Journal of Comparative and Physiological Psychology**, vol. 49, pp. 84-89, 1956.

WERTHEIM, Margareth. **The Pearly Gates of Cyberspace:** a history of space from Dante to the Internet. New York: W. W. Norton & Company, 1999.

WHITE, R. W. Competence and the psychosexual stages of development. In: JONES, M. R. (Ed.). **Nebraska Symposium on Motivation.** Lincoln: University of Nebraska Press, 1960. pp. 97-140.

WHITE, R. W. Motivation reconsidered: The concept of competence. **Psychological Review**, 66, 1959, pp. 297-333.

WHITESELL, Lloyd. **Quieting the ghosts in *The Sixth Sense* and *The Others*.** In: Music in Horror Films: listening to fear. New York: Routledge, 2010. 240 p.

WILLIAMS, Linda. Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. In: BRAUDY, Leo; COHEN, Marshall (Eds.). **Film Theory and Criticism:** Introductory Readings. Oxford: Oxford University Press, 1999.

\_\_\_\_\_. When the woman looks. In: DOANE, Mary Ann; MELLENCAMP Patricia; WILLIAMS, Linda (Eds.). **Re-Vision Essays in Feminist Film Criticism.** Los Angeles, CA: University Publications of America, 1984. pp. 83-99.

WOOD, Robin. Sisters. In: **American nightmare.** Toronto: Festival of Festivals Publication, 1979.

WORDSWORTH, W. **Lyrical Ballads, with Pastoral and Other Poems.** Vol. 1, 3d edition. London: Biggs and Cottle, 1802.

WORLAND, Rick. **The Horror Film:** An Introduction. Oxford: Blackwell, 2007.

YOUNGER, Jonathan C.; DOOB, Anthony N. Attribution and Aggression: The Misattribution of Anger. **Journal of Research in Personality**, vol. 12, pp. 164-171, 1978.

ZILLMANN, Dolf. Basal morality in drama appreciation. In: BONDEBJERG, I. (Ed.). **Moving images, culture and the mind**. Luton, England: University of Luton Press, 2000, pp. 53-63.

\_\_\_\_\_. Dramaturgy for emotions from fictional narration. In: BRYANT, J.; VORDERER, P. (Eds.). **Psychology of entertainment**. p. 215-238. Mahwah, NJ: Erlbaum, 2006.

\_\_\_\_\_. Empathy: Effect from bearing witness to the emotions of others. In: BRYANT, J.; ZILLMANN, D. (Eds.). **Responding to the screen: Reception and reaction processes**. pp. 135–168. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

\_\_\_\_\_. The psychology of the appeal of portrayals of violence. In: GOLDSTEIN, J. H. (Ed.). **Why we watch: The attractions of violent entertainment**. pp. 179-211. New York: Oxford University Press, 1998.

\_\_\_\_\_.; BRYANT, J. Viewer's moral sanction of retribution in the appreciation of dramatic representations. **Journal of Experimental Social Psychology**, vol. 11, pp. 572–582, 1975.

\_\_\_\_\_.; GIBSON, R. Evolution of the Horror Genre. In: WEAVER, J. B.; TAMBORINI, R. (Eds.). **Horror Films: current research on audience preferences and reactions**. pp. 15-31. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1996.

\_\_\_\_\_.; PAULUS, P.B. Spectators: reactions to sports events and effects on athletic performance. In: SINGER, R.N.; MURPHEY, M.; TENNANT, L.K. (Eds.). **Handbook of Research on Sport Psychology**. New York, NY: Macmillan, pp. 600-619, 1993.

\_\_\_\_\_.; TAYLOR, K.; LEWIS, K. Dispositions toward public issues as determinants of reactions to bad and good news. **Medienpsychologie**, vol. 11, pp. 231–243, 1999.

\_\_\_\_\_.; TAYLOR, K.; LEWIS, K. News as Nonfiction Theater: How dispositions toward the public cast of characters affect reactions. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, vol. 42, pp. 153–169, 1998.

\_\_\_\_\_.; WEAVER, J. B.; MUNDORF, N.; AUST, C. F. Effects of an opposite gender companion's affect to horror on distress, delight, and attraction. **Journal of Personality and Social Psychology**, vol. 51, pp. 586–594, 1986.

ZONE, Ray. **3D Revolution: The History of Modern Stereoscopic Cinema**. Lexington, KY: University Press of Kentucky, 2012.

\_\_\_\_\_. **Stereoscopic Cinema & the Origins of 3D Film, 1838-1952**. Lexington, KY: University Press of Kentucky, 2007.

ZUCKERMAN, Marvin. Sensation seeking and taste for vicarious horror. In: WEAVER III, James B.; TAMBORINI, Ron (Eds.). **Horror Films: Current Research on Audience Preferences and Reactions**. Mahwah, NJ: Erlbaum, 1996. pp. 147-160.

\_\_\_\_\_. **Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal**. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1979.