



**UNIRIO**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS - CCH**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEMÓRIA SOCIAL - PPGMS**

**JOHANNA GONDAR HILDENBRAND**

**Memória e Sensações: o excesso no cinema de horror  
do século XXI**

**RIO DE JANEIRO**

**2015**

JOHANNA GONDAR HILDENBRAND

**Memória e Sensações: o excesso no cinema de horror do  
século XXI**

Dissertação apresentada como pré-requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Memória Social pelo programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Área de Concentração: Estudos Interdisciplinares em Memória Social.

Linha de Pesquisa: Memória, Subjetividade e Criação.

Orientadora: Prof. Dra. Anna Hartmann Cavalcanti

Rio de Janeiro

2015

### Ficha catalográfica

H642 Hildenbrand, Johanna Gondar.  
Memória e sensações : o excesso no cinema de horror do século XXI /  
Johanna Gondar Hildenbrand, 2015.  
88 f. ; 30 cm

Orientadora: Anna Hartmann Cavalcanti.  
Dissertação (Mestrado em Memória Social) – Universidade Federal  
do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

1. Estética. 2. Subjetividade no cinema – Séc. XXI. 3. Trauma  
psíquico. 4. Memória - Aspectos sociais. I. Cavalcanti, Anna Hartmann.  
II. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Centro de Ciências  
Humanas e Sociais. Programa de Pós-Graduação em Memória Social.  
III. Título.

CDD - 700.1

JOHANNA GONDAR HILDENBRAND

## **Memória e Sensações: o excesso no cinema de horror do século XXI**

Dissertação apresentada como pré-requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Memória Social pelo programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

Linha de Pesquisa: Memória, Subjetividade e Criação.

BANCA EXAMINADORA

---

**Prof. Dra. Anna Hartmann Cavalcanti (orientadora) - UNIRIO**

---

**Prof. Dr. Francisco Ramos de Farias - UNIRIO**

---

**Prof. Dra. Andréa França Martins – PUC-RIO**

À minha mãe, Alice, e à minha tia,  
Jô, por juntas me guiarem, sempre com  
muito amor e carinho, através dos caminhos  
que escolhi e por nunca me deixarem  
duvidar de mim mesma.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer à minha orientadora Anna Hartmann, por todas as dicas e críticas construtivas sempre com muita delicadeza.

À CAPES, por disponibilizar a bolsa de estudos e fazer possível minha dedicação exclusiva na produção da presente pesquisa.

À professora Andrea França Martins, por todas as indicações de leitura essenciais para a elaboração dessa dissertação.

Ao professor Francisco Farias, por me ajudar desde um primeiro recorte do objeto de pesquisa até a última e minuciosa revisão de texto.

À professora Jô Gondar, por toda ajuda desde o início da elaboração dessa pesquisa.

À professora Lobélia Faceira, por todo o carinho.

À professora Leila Ribeiro, pelo envio de ótimos artigos sobre o excesso.

Aos professores do programa de pós-graduação em Memória Social, principalmente os quais tive o prazer de assistir a suas disciplinas, que devido à interdisciplinaridade do curso fizeram meu mundo crescer tanto.

Aos funcionários do PPGMS, por sempre garantirem um ótimo ambiente para todos.

À minha família, Alice, Matheus e André, pela paciência durante todas as horas de estudo.

## RESUMO

A popularização do horror como gênero artístico não é um fenômeno atual de nossa sociedade. Desde seu surgimento como gênero – passando pelo teatro, pelas artes plásticas e chegando à tela cinematográfica – o horror, seja através da violência da morte, da perseguição de monstros ou do acesso ao mundo dos espíritos, percorre nossos medos e angústias mais profundas intrigando seus mais diversos espectadores. Nessa pesquisa iremos abordar, a partir dos estudos sobre os efeitos de choque, desde a Modernidade, destacados por Walter Benjamin, a relação da estética do horror cinematográfico no século XXI, com a transformação da sensibilidade e da memória contemporâneas. Essas transformações irão abarcar o modo de sentir, perceber, lembrar e esquecer dos sujeitos na atualidade. Iremos problematizar a estética de um novo cinema de horror, que apresenta uma intensidade maior de violência, em relação a filmes produzidos no século XX, tanto no conteúdo quanto na forma, bem como na relação que se estabelece entre o espectador e as imagens, e o motivo de uma procura, progressiva, por parte dos espectadores a esse tipo de produto.

**Palavras-chave: Estética; Memória; Excesso; Trauma; Subjetividade.**

## **ABSTRACT**

The popularization of horror as artistic genre is not a current phenomenon in our society. Since its emergence as genre - through the theater, the visual arts and reaching the film screen - the horror, is through violence of death, persecution of monsters or access to the spirit world, runs our deepest fears and anxieties intrigued their various spectators. In this research we will discuss, after the studies on the effects of shock, from Modernity, seconded by Walter Benjamin, the relation of the aesthetic horror movies, in the XXI century, and the transformation of sensibility and the contemporary memory. These transformations will embrace how to feel, perceive, remember and forget of the subject today. We will problematize the aesthetics of a new horror film, which has a greater intensity of violence in relation to films produced in the twentieth century, both in content and in form, and the relationship established between the spectator and the images, and why a, progressive, search by the spectators to this type of product.

**Key words: Aesthetics; Memory; Excess; Trauma; Subjectivity.**

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>2. CAPÍTULO I: O EXCESSO NO CINEMA DE HORROR E OS EFEITOS DE CHOQUE NA MODERNIDADE</b>	
2.1 O HORROR COMO GÊNERO ARTÍSTICO	18
2.2 A MODERNIDADE E OS EFEITOS DE CHOQUE EM WALTER BENJAMIN	21
2.3 A TRAJETÓRIA DO HORROR	27
2.4 O SUBGÊNERO GORE	29
2.5 A ESTÉTICA DO EXCESSO NO CINEMA DE HORROR DO SÉCULO XXI	31
<b>3. CAPÍTULO II: UM NOVO REALISMO</b>	
3.1 O REALISMO NAS ARTES	41
3.2 O PENSAMENTO DE ANDRÉ BAZIN	45
3.3 O REALISMO TRAUMÁTICO	49
3.4 O ABJETO	53
3.5 HIPER-REALISMO	56
<b>4. CAPÍTULO III: EFEITOS DO EXCESSO</b>	
4.1 SENSAÇÕES EM CHRISTOPH TÜRCKE	61
4.2 HORROR VACUI	68
4.3 RESISTINDO AO CHOQUE	70
4.4 O NEGATIVISMO EM ADORNO E O OTIMISMO EM BENJAMIN	73
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>78</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>83</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Na presente dissertação temos como objetivo principal abordar a transformação da sensibilidade e da memória contemporâneas através da trajetória do gênero horror no cinema. Mais especificamente, iremos articular a transformação estética desse gênero, a partir do século XXI, com as mudanças no modo de sentir, perceber, lembrar e esquecer dos sujeitos na atualidade.

Walter Benjamin, na década de 1930, já havia afirmado que nossa sensibilidade e nossa percepção são históricas, sofrendo variações em diferentes épocas: “No interior dos grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência” (BENJAMIN, 1936/1985, p. 169). Partindo dessa ideia, buscaremos entender o motivo e o modo pelo qual a diferença estética que se verifica entre diferentes momentos dos filmes de horror produz e expressa novas percepções, implicando também uma outra relação com a memória.

Será problematizada a estética de um novo cinema de horror que apresenta uma intensidade maior de violência tanto no conteúdo quanto na forma, bem como na relação que se estabelece entre o espectador e as imagens. O que aqui está sendo entendido por violência não se reduz a uma ação ou movimento agressivo, impetuoso, descontrolado. Refere-se também às imposições e constrangimentos sobre o movimento, o ritmo e a forma de algo ou alguém, desconsiderando suas possibilidades de escolha. A esse respeito, Brecht escreveu uma frase famosa: “Do rio que tudo arrasta, diz-se que é violento; mas ninguém chama violentas às margens que o comprimem” (BRECHT, 2000, p.155). Nos dois sentidos, assistimos a um aumento de violência no cinema de horror do século XXI.

O horror é um tema que desperta interesse desde seu surgimento como gênero artístico. Ele fez e faz sucesso em todas suas formas. Passando pelo teatro, pelas artes plásticas e chegando à tela cinematográfica, o horror percorre nossos medos e angústias mais profundas intrigando seus mais diversos espectadores.

O horror cinematográfico teve seu momento inaugural não muito depois da invenção do próprio cinema e a partir daí esse gênero, cheio de estímulos, encontra na Modernidade o cenário perfeito para se estabelecer como um dos gêneros preferidos das massas. Sua consolidação se dá a partir da década de 1930 e é atribuída ao sucesso dos filmes *Dracula* (1931, EUA) de Tod Browning e *Frankenstein* (1931, EUA) de James Whale, produzidos nos estúdios da Universal – produtora dedicada predominantemente ao cinema de segunda linha em *Hollywood*. Este ciclo de filmes do início da década de 1930 foi, em parte, inspirado pelo impacto mundial do Expressionismo Alemão, que, com alguma frequência, abordava histórias horrorizantes em obras de fama internacional. Como, por exemplo, *O Gabinete do Dr. Caligari* (*Das Cabinet der Dr. Caligari*, 1919, ALE), de Robert Wiene, *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922, ALE) e *Fausto* (*Faust*, 1926, ALE) de F.W. Murnau. Contribuíram também para o ciclo de filmes de horror da década de 1930 algumas peças de teatro oriundas de textos clássicos do horror, especialmente *Dracula: The Vampire Play*<sup>1</sup>, encenada na *Broadway* com direção de Horace Liveright, em 1927. A peça foi tão popular e fez tanto sucesso que acabou por consagrar seu ator principal, o húngaro Bela Lugosi, no papel de Conde Drácula, da mesma forma que Edward Van Sloan, como seu caçador Van Helsing, no clássico cinematográfico de 1931.

A partir da década de 1930 – e ao longo das três décadas seguintes – as produções *hollywoodianas* foram dominantes no gênero, mesmo contando com baixo *status* e baixos orçamentos. Porém, no final dos anos 1950 e princípio da década de 1960, outros países começaram a apresentar ciclos próprios de produção de horror. Como por exemplo, o Japão e seus filmes de monstros gigantes, a Inglaterra e o resgate a monstros clássicos, a Itália e o surgimento do subgênero *Giallo*<sup>1</sup> e o Brasil e os filmes de José Mujica Marins, também conhecido como Zé do Caixão.

Os ciclos nacionais mencionados não chegaram a ameaçar a predominância da indústria *hollywoodiana*, que se manteve à frente com produções pequenas – hoje considerados clássicos do horror, como os filmes de George A. Romero – e depois inaugurou uma série de sucessos mundiais de bilheteria a partir do final dos anos 1960, como *O Bebê de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, 1968, EUA), de Roman Polanski,

---

<sup>1</sup> Produções de Ricardo Fredda e Mario Bava que daria origem a uma geração de seguidores na década seguinte, como o famoso diretor italiano Dario Argento.

adaptado do *best seller* homônimo de Ira Levin, 1967 e *O Exorcista (The Exorcist, 1973, EUA)*, de William Friedkin, adaptado do romance de William Peter Blatty, 1971, mantendo a liderança comercial ainda hoje na maior parte do planeta.

Porém, a partir dos anos 2000, o cinema *hollywoodiano* de horror nos apresenta um novo ciclo um tanto diferente dos apresentados anteriormente. Esse novo ciclo chamou atenção (e chocou) espectadores de várias partes do mundo, motivando realizadores do gênero a aderir essa nova estética de filmes de horror. Walter Benjamin (1936/1985) já havia nos mostrado que os efeitos de choque são característicos do cinema, mas em nenhum outro gênero isso fica tão claro quanto no gênero horror. Cenas chocantes e violentas são próprias desse estilo cinematográfico, que a partir dos anos 2000 começou um novo ciclo, chegando a um patamar de choques nunca atingido.

Ao assistirmos filmes de horror recentemente produzidos, de diferentes nacionalidades, percebemos uma grande mudança em relação a produções anteriores aos anos 2000 no que diz respeito a sua estética, ou melhor, percebemos uma mudança na forma como as imagens são apresentadas (ou, como veremos no decorrer da dissertação, impostas) ao espectador. Observamos um aumento progressivo de cenas violentas e graficamente explícitas em relação ao corpo humano, como excesso de nudez, torturas, sadismo e mutilações. Como por exemplo, os filmes *A Centopeia Humana (The Human Centipede, 2009, HOL)*, de Tom Six, e *A Serbian Film - Terror sem Limites (Srpski film, 2010, SÉR)*, de Srdjan Spasojevic. Aqui também podemos incluir as duas franquias cinematográficas americanas que serão analisados mais a frente nesse estudo: *Jogos Mortais (2004-2010)* e *O Albergue (2005-2011)* e também os dois *remakes* cinematográficos, nos quais iremos perceber um aumento significativo da violência como conteúdo em comparação aos seus filmes originais, produzidos na segunda metade do século XX. Esses filmes serão, aqui, tratados como uma nova “categoria” do cinema de horror, categoria essa que será caracterizada por sua estética, como uma estética do excesso.

O termo excesso se refere, habitualmente, a uma quantidade que ultrapassa os limites comuns e ordinários de alguma coisa. No campo da percepção, Benjamin já havia associado o choque a uma dimensão excessiva, pensando-o a partir da ideia freudiana de trauma. Freud define o trauma como um estímulo que excede nossa

capacidade de assimilação, ou, em seus próprios termos, “uma experiência que traz à mente, num período curto de tempo, um aumento de estímulo grande demais para ser absorvido” (FREUD, 1917/1976, p. 335).

Mas, o que está aqui sendo chamado de estética do excesso? Segundo Mariana Baltar (2012), o excesso é uma estratégia de engajamento e afetação que pretende mobilizar as reações sensoriais e sentimentais dos espectadores explorando um “frenesi do visível”. No cinema, essa estética explora imagens violentas, como aquelas que apresentam assassinatos, mutilações, torturas ou sadomasoquismo. Mas não apenas isso: o excesso se caracteriza, na imagem cinematográfica, como uma retórica repetitiva e saturante que busca transformar “tudo” em imagens, não apenas corpos em ação, mas também emoções e valores. Ou seja, o excesso não se reduz ao conteúdo das imagens, mas abarca também a própria possibilidade de transformar qualquer coisa em imagens. No excesso não existem nuances e sutilezas; pretende-se mostrar tudo pela imagem.

Devido a grande produção e sucesso de público desse tipo de filme aqui mencionado, começamos a nos perguntar: o que acontece na atualidade para criar esse gosto e essa demanda por filmes violentos e chocantes, ou melhor, filmes esteticamente excessivos?

Chamamos a atenção para o fato de não se tratar de uma dissertação sobre o cinema propriamente dito. Este é um trabalho sobre as transformações da sensibilidade e da memória na atualidade. Por este motivo, apesar de realizarmos a análise de alguns filmes de horror – no primeiro capítulo dessa dissertação – nossa questão será, em sua maior parte, teoricamente discutida pelo pensamento de autores não apenas do campo das artes, mas também do campo da memória social, da filosofia e da psicanálise. A ideia principal é, como dissemos, utilizar os filmes de horror para pensar a produção da memória. Através do cinema enquanto meio de expressão de uma época, é possível vermos como o uso de determinadas formas estéticas e tecnológicas afetam a produção de sensibilidade de certo período histórico, como é forte a ligação entre a sensibilidade e a memória, e de que forma elas constroem ou impactam a subjetividade. Perceberemos o cinema, particularmente o cinema de horror do século XXI, como produtor e meio de expressão de uma nova forma de percepção, própria da contemporaneidade, derivada dos efeitos dos choques desde o início da Modernidade.

Para a execução deste trabalho será necessário conceber o horror como um afeto e entender a sua trajetória desde o seu surgimento como gênero artístico até os dias de hoje. Iremos também entender o motivo de a Modernidade, definida como um período de transformações sociais, econômicas e culturais, mas também entendida como uma expressão de mudanças naquilo que se considera como experiência subjetiva, ter sido o cenário perfeito para a popularização desse gênero. Isso será feito no primeiro capítulo a partir das indicações de Walter Benjamin sobre as transformações de sensibilidade e percepção devido ao efeito de choque sofrido pelos transeuntes ao andarem pelas ruas das grandes cidades, bem como sobre o efeito de choque que a imagem cinematográfica produz em seus espectadores.

Iremos também, através da análise de filmes de horror escolhidos devido as suas características estéticas – as franquias *Jogos Mortais* (2004-2010), *O Albergue* (2005-2011) e os remakes *A Morte do Demônio* (2013) e *A Última Casa* (2009) –, perceber o novo patamar que esses filmes atingem em relação à violência como conteúdo na imagem, e mostrar como as transformações sociais e tecnológicas dão lugar a uma estética extremamente realista nesse ciclo de filmes de horror a partir do século XXI. Esse novo ciclo impõe ao espectador um excesso de imagens violentas para com o corpo humano, extremamente reais e grotescas. Imagens que pretendem tudo mostrar. Imagens que aqui serão identificadas como esteticamente excessivas. Angela Ndalians irá nomear esse novo ciclo como Novo Cinema de Horror.

Como pensar aqui o novo cinema de horror? Estaria ele também obedecendo a fórmula clássica do gênero – quando a normalidade é ameaçada por uma figura monstruosa? Seu objetivo seria somente o de produzir uma catarse para que os espectadores não tenham que enfrentar, na vida real, aquilo que pode realmente amedrontá-los? Seriam esses filmes simplesmente adaptativos, óbvios, destinados a reproduzir e reforçar, por meio de ações e imagens exageradas, os valores que sustentam a nossa realidade social?

A questão do excesso no novo cinema de horror coloca em jogo um novo tipo de realismo que não pode ser reduzido à realidade que conhecemos, o que dificulta a identificação do espectador com os personagens da narrativa, e torna mais complexa a produção de um tipo de catarse capaz de regular a vida social. No segundo capítulo

vamos tratar das várias formas de realismo, a fim de destacar, entre elas, um realismo ligado ao excesso, estabelecendo uma relação com o espectador bastante diferente daquela que havia guiado os filmes de horror durante a maior parte do século XX.

A fim de apresentar os novos tipos de realismo cinematográfico, vamos partir da definição de realismo nas artes, como: na pintura, na literatura, na arquitetura, no teatro e no cinema. Iremos nos aprofundar no cinema realista e entender as indicações de André Bazin sobre a relação entre espectador e obra cinematográfica. Ainda que Bazin não trate do excesso, vamos transpor sua ênfase na relação espectador/imagens para os filmes de horror, marcando que o excesso nesses filmes não se dá não apenas no conteúdo e na forma das imagens, mas também na relação que o espectador estabelece com elas.

A ideia de um novo realismo será abordada através das ideias do historiador de arte norte americano Hal Foster. Em seu texto *O Retorno do Real* (2014), ele parte de uma releitura das artes plásticas desde os anos 1960 para propor uma mudança na perspectiva do realismo nas artes. Segundo Foster, o que antes era percebido por intermédio de contemplação e experiência de uma obra de arte, se converte agora em força de irrupção sobre o espectador. Converte-se em um “realismo traumático”. O realismo já não seria mais um efeito da representação, uma tentativa de representar uma realidade reconhecível e verossímil, mas um *evento de trauma*, como uma imagem da violência marcada pelo limite do que pode e do que não pode ser representado. Iremos desenvolver, no decorrer do capítulo, a relação entre filme e espectador como uma relação traumática e pensar como essa relação afeta a construção de nossa memória e a apropriação de nossa experiência. A ideia não é recuperar uma experiência que, em sentido forte, está perdida para a modernidade, mas *produzir* uma experiência em que seja possível ao homem a apropriação da atualidade. (BENJAMIN, 1989).

Se Foster fala de um realismo traumático nas artes, é sob uma forma especial que ele trata do real no cinema, e em especial nos filmes de horror. Neles, o retorno do real implica o retorno do abjeto. Aludindo a um estado de indiferenciação – o corpo amorfo, nem humano nem inumano, nem morto nem vivo – o abjeto não é nem sujeito nem objeto, mas o corpo experimentado enquanto resto, dejetado. Nos filmes de horror, ele choca o espectador através de imagens extremas que tematizam o orgânico e o

escatológico, ou por meio de imagens violentas de desastres e deformidades, decadência e morte. A abjeção não respeita limites e regras, é quando o significado entra em colapso. Quando a abjeção está em jogo, o real invade a cena de forma escancarada, rompendo toda a proteção que as imagens poderiam oferecer ao espectador. Pretendemos também discutir se a exposição do abjeto nos filmes de horror é feita para domesticá-lo, usando o horror e a repulsa para retomar o equilíbrio, ou se, pelo contrário, a presença do abjeto é questionadora e corrosiva, explorando a ferida aberta pelo trauma.

Por fim, falaremos também do hiper-realismo, nas artes plásticas e no cinema. Em suas diversas modalidades, o novo realismo – ou, melhor dizendo, esses novos realismos – nos ajudarão a pensar o que está em jogo na transformação da sensibilidade e da memória em nossa época.

No terceiro e último capítulo, percebendo a evolução em relação às cenas de violência para com o corpo humano, e os choques atribuídos às imagens cinematográficas, buscamos entender por que e como os filmes de horror se tornam mais explícitos e mais violentos. Para isso vamos usar as ideias propostas pelo filósofo alemão Christoph Türcke em seu livro *Sociedade Excitada* (2010). A partir de sua definição de sociedade da sensação, pretendemos compreender os motivos pelos quais estariam ocorrendo essas transformações sensíveis nos espectadores que buscam cada vez mais violência em produtos audiovisuais. Produtos esses que produzem e expressam uma nova sensibilidade, ou anestesia, como veremos no decorrer do capítulo, em seus espectadores.

Türcke parte de uma ideia inicialmente elaborada pelo também filósofo alemão Theodor Adorno, ideia pessimista em relação aos avanços culturais, tecnológicos e seus impactos na percepção do sujeito moderno. Tanto para Adorno, quanto para Türcke, o choque e o trauma são noções chave para entendermos o funcionamento das sociedades atuais. O uso dessas noções para pensar as mudanças sociais já havia sido proposto por Walter Benjamin. Mas diferentemente dos outros dois autores, Benjamin não vê os choques apenas como destrutivos. É principalmente em relação ao cinema que ele irá

destacar diferentes possibilidades nos choques<sup>2</sup>: assim como eles podem entorpecer, os choques podem também despertar para um novo tipo de experiência (BENJAMIN, 1936/1985). Podemos dizer, nesse sentido, que os traumas podem ser tanto destrutivos quanto produtivos. Desse modo, iremos, no último capítulo, contrapor o pensamento de Türcke e Adorno às ideias de Walter Benjamin para pensarmos a possibilidade de aproveitar essas novas tecnologias em nosso benefício.

Quando falamos de realismo traumático, abjeção, hiper-realismo, violência estética, choques audiovisuais, estamos falando de memória. Mas falamos dela pelo negativo: o trauma. A estética do excesso toca, invariavelmente, este domínio. Trauma é um termo grego que significa ferida. O choque produz um trauma, é como se ocorresse uma “pane” na memória e fizesse a memória congelar, ou melhor, parar de funcionar. Nesse sentido, o trauma pode ser considerado uma “ferida na memória” (SELIGMANN-SILVA, 2000). É um tipo de lembrança que o sujeito não sabe que lembra, mas que confunde e oblitera as outras lembranças, produzindo esquecimento. Porém este seria apenas o seu aspecto destrutivo, já que a relação entre trauma e memória pode ser pensada de duas formas. A mais comum e mais conhecida, é a que trata o trauma como um mal para a memória, criando nela uma ferida, um esgarçamento, e impedindo assim as lembranças de se ligarem umas às outras.

A outra é uma forma mais interessante de se pensar essa relação: para uma coisa se transformar em lembrança, é preciso que ela nos marque, que ela se distinga das outras, ou que ela nos impacte com um pequeno choque (GONDAR, 2005). Sendo assim, podemos pensar que existe uma relação estreita entre trauma e memória e, como observamos no decorrer desta pesquisa, os choques tanto podem produzir uma situação paralisante quanto podem abrir para a produção de novos sentidos, percepções, e lembranças. Nessa última perspectiva, é possível se acatar o excesso, e uma estética do excesso, como instrumento de sensibilização.

---

<sup>2</sup> Esse tema também será desenvolvido por Benjamin em “Sobre alguns temas em Baudelaire” (1989) e “Rua de mão única” (1987).

## 2. CAPÍTULO I: O EXCESSO NO CINEMA DE HORROR E OS EFEITOS DE CHOQUE NA MODERNIDADE

### 2.1 O HORROR COMO GÊNERO ARTÍSTICO

O sucesso alcançado pelos filmes de terror não é um fenômeno atual de nossa sociedade. De acordo com o autor americano Ronald Bergan, “os filmes feitos para aterrorizar a plateia têm uma longa história no cinema. Da provocação de sustos à representação da violência gráfica, eles oferecem uma forma de catarse ao explorar nossos medos e ansiedades mais profundos” (BERGAN, 2010, p.40). Seja através da violência da morte, da perseguição de monstros ou do acesso ao mundo dos espíritos, os filmes de terror, ou horror, nos colocam em contato com nossos pesadelos mais aterrorizantes.

A palavra *horror* deriva do latim *horrore* – que significa ficar em pé (como cabelo e pelos em pé) ou eriçar – e do francês antigo *orror* – eriçar ou arrepiar. É importante ressaltar que não ficamos literalmente com o cabelo em pé ao nos sentirmos horrorizados, e sim que “a concepção original da palavra a ligava a um estado fisiológico anormal (do ponto de vista do sujeito) de agitação sentida” (CARROL, 1999, p.41).

Em *A filosofia do horror ou paradoxos do coração* (1999, p.13) o filósofo americano Noël Carrol diz que “o horror se tornou um artigo básico em meio às formas artísticas contemporâneas”, tanto na música quanto nas artes plásticas, no teatro e no cinema. Nas artes plásticas, o horror aparece nos trabalhos de Francis Bacon, H.R. Giger e Sibylle Ruppert, entre outros. Na literatura e no cinema se produzem, em grande quantidade, personificações do mal: vampiros, demônios, duendes, zumbis, lobisomens, crianças possuídas, fantasmas e monstros de todos os tipos. Carrol analisa o horror como um gênero artístico, ou seja, como “uma categoria classificativa que permite estabelecer relações de semelhança ou identidade entre as diversas obras” (NOGUEIRA, 2010, p.9).

Contudo, o ponto em comum das narrativas de horror não reside simplesmente na presença de monstros, já que esses também podem ser encontrados em outros gêneros narrativos, como, por exemplo, nas fábulas ou nas estórias de fadas. Nestas últimas, porém, a visão dessas criaturas não desperta horror. São personagens que se inserem na velha luta entre o bem e o mal, obedecendo, durante o decorrer da estória, a coordenadas previsíveis. Como foi dito, o que faz a diferença das narrativas de horror não é a presença de monstros – aqui tratados não apenas como personagens da narrativa, podendo englobar também ideias e situações – e sim o modo pelo qual os demais personagens da estória os encaram: diante deles se assustam, sendo o tomados por um determinado afeto que poderíamos chamar de horror. Em outros termos: o autor americano coloca que, diferentemente de outros gêneros, o rótulo de horror é atribuído a uma obra não pelo fato de retratar figuras monstruosas, mas pelo tipo de afeto que desperta no espectador:

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. (CARROL, 1999, p.30)

Devemos ressaltar que nem todos os gêneros podem ser identificados por um afeto, como o musical e o faroeste/*western*. O primeiro se define por certa quantidade de canções e o segundo por seu cenário. Por exemplo, o filme *Amor Sublime Amor* (*West Side Story*, 1961), de Jerome Robbins e Robert Wise, é um filme de gênero musical mesmo tendo uma história dramática e *Django Livre* (*Django Unchained*, 2012), de Quentin Tarantino, é um filme de gênero western, ou faroeste, mesmo com sua trama e subtramas atravessando os mais variados gêneros, como romance, aventura, ação e até comédia.

O que significa definir um determinado gênero pelo afeto de horror que ele desperta? Freud em *Além do princípio do prazer* (1920/1976) já teria explicado o que está em jogo neste afeto. Ele o distingue de outros afetos próximos, como os de angústia e de medo. Sentimos medo diante de um objeto preciso que nos coloca em perigo e do qual podemos nos afastar. Já a angústia surge como um sinal que sobrevém quando nos encontramos ameaçados da repetição de uma vivência de perigo. Mas o horror, segundo Freud, poderia ser definido como o efeito de surpresa que experimentamos diante da

irrupção de um acontecimento traumático, sem nenhum sinal que nos proteja ou nos previna. O horror é, para Freud, o afeto do trauma ou do choque. Voltaremos a esse ponto no segundo capítulo dessa dissertação.

Na verdade, o gênero horror é um gênero moderno que se popularizou no fim do século XVIII por meio do romance gótico inglês. Mais especificamente o romance gótico sobrenatural, “no qual a existência e a ação cruel de forças não naturais são afirmadas de maneira vívida” (CARROL, 1999, p.17). Sobre esse gênero, Tompkins escreve que “os autores trabalham com choques abruptos, e quando lidam com o sobrenatural, seu efeito favorito consiste em levar a mente de repente do ceticismo à crença impressionada no horror” (TOMPKINS, 1969, p.245).

Carrol escreve que foi por volta da década de 1820 que as histórias de horror começam a “fornecer a base para dramatizações”. Como exemplo de realizações importantes para o desenvolvimento do gênero, em 1823, *Frankenstein*, de Mary Shelley, foi adaptado para o teatro por Richard Brinsely Peake como *Presumption: or, the fate of Frankenstein*. Nesse momento inicial, o horror é tingido ainda de cores românticas, como uma espécie de reação à vitória da razão que se expressa na Revolução Francesa e nos ideais iluministas. É como se as forças recalcadas neste processo voltassem à luz através dessas figuras monstruosas. Porém o tom romântico das histórias de horror vai aos poucos desaparecendo.

Se de início o gênero horror se mescla a resquícios de romantismo, ele se consolida em um momento seguinte, no qual as crenças desaparecem em função do susto e da sensação de desamparo diante dos perigos. É no período designado como modernidade que o horror conquista um grande sucesso. E isso não é por acaso, se levamos em conta o afeto que é despertado por esse gênero, associando-se a vivências de susto e de choque.

A Modernidade pode ser definida como um período de transformações sociais, econômicas e culturais, mas também pode ser entendida como uma expressão de mudanças naquilo que se considera como experiência subjetiva. No campo das teorias sociais, os textos sociais de Georg Simmel, Sigfried Kracauer e Walter Benjamin estariam articulando justamente esse tipo de experiência subjetiva às características próprias da vida moderna. Segundo Ben Singer (2004), esses autores apresentam uma

concepção neurológica de modernidade, afirmando que ela deve ser entendida como um registro de experiência subjetiva distinto de todos os demais, e caracterizado pelos choques físicos e perceptivos que a todo o tempo sobressaltam os habitantes do mundo urbano moderno. Esses choques transformam a própria estrutura da experiência:

A modernidade implicou um mundo fenomenal – especificamente urbano – que era marcadamente mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador do que as fases anteriores da cultura humana. Em meio à turbulência sem precedentes do tráfego, barulho, painéis, sinais de trânsito, multidões que se acotovelam, vitrines e anúncios da cidade grande, o indivíduo defrontou-se com uma nova intensidade de estimulação sensorial. A metrópole sujeitou o indivíduo a um bombardeio de impressões, choques e sobressaltos. O ritmo de vida também se tornou mais frenético, acelerado pelas novas formas de transporte rápido, pelos horários prementes do capitalismo moderno e pela velocidade sempre acelerada da linha de montagem. (SINGER, 2004, p. 96)

Em outros termos, a modernidade é concebida, sob uma perspectiva subjetiva, como um bombardeio de estímulos. É a partir desse bombardeio ou desses choques que o gênero horror pode se tornar popular, na medida em que se caracteriza justamente por produzir determinados afetos no espectador, os mesmos que ele experimenta de maneira caótica em sua vida cotidiana nas grandes cidades.

Se Simmel, Kracauer e Benjamin articulam uma nova experiência subjetiva às transformações da vida moderna, é particularmente no último que a vivência dos choques será mais articulada à experiência da imagem cinematográfica. É o que veremos no próximo item.

## **2.2 A MODERNIDADE E OS EFEITOS DE CHOQUE EM WALTER BENJAMIN**

O filósofo alemão Walter Benjamin (1892-1940) procurou nos mostrar, em diversos de seus trabalhos, o quanto nossa sensibilidade e percepção são históricas, e o quanto são capazes de sofrer variações em diferentes épocas:

*No interior de grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência. O modo pelo qual se organiza a percepção humana, o meio em que ela se dá, não é apenas*

condicionado naturalmente, mas também historicamente. A época das invasões dos bárbaros, durante a qual surgiram a indústria artística do Baixo Império Romano e a *Gênese* de Viena, não tinha apenas uma arte diferente da que caracterizava o período clássico, mas também uma outra forma de percepção. (BENJAMIN, 1936/1985, p.169)

Nossa capacidade de sentir e de perceber se transforma de acordo com o período histórico em que nos encontramos, ou seja, pessoas de diferentes épocas sentem e percebem as coisas ao seu redor de diferentes formas. Mas, nenhum período transformou tanto a subjetividade humana, através de inovações no estilo de vida, como a modernidade.

A modernidade é compreendida dentro do contexto da cidade, que proporciona um cenário apto para a circulação livre de corpos e mercadorias transformando a experiência, ou melhor, transformando a subjetividade dos sujeitos modernos. Benjamin enfatiza essa questão em diversos textos, porém é em *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica* (1936/1985) que ela vai ser abordada através da perspectiva cinematográfica. Benjamin é um dos precursores que inaugura uma relação que vai ser, depois dele, extensamente trabalhada por outros autores – a relação entre o cinema e os choques vivenciados na modernidade.

Na introdução de seu livro *O cinema e a invenção da vida moderna*, Leo Charney e Vanessa R. Schwartz (2004, p. 17) dizem que a modernidade, “como expressão de mudanças na chamada experiência subjetiva ou como uma fórmula abreviada para amplas transformações sociais, econômicas e culturais”, tem sido compreendida historicamente por inovações de emblemas modernos – telégrafo e o telefone, a estrada de ferro e o automóvel, a fotografia e o cinema – mas, “nenhum personificou e ao mesmo tempo transcendeu esse período inicial com mais sucesso do que o cinema” (CHARNEY & SCHWARTZ, 2004, p.17). Eles ainda identificam alguns elementos centrais para a história cultural da modernidade e sua relação com o cinema:

O surgimento de uma cultura urbana metropolitana que levou a novas formas de entretenimento e atividade de lazer; a centralidade correspondente do corpo como o local de visão, atenção e estimulação; o reconhecimento de um público, multidão ou audiência de massa que subordinou a resposta individual à coletividade; o impulso para definir, fixar e representar instantes isolados em face das distrações e sensações da modernidade, um anseio que perpassou o impressionismo e a fotografia e chegou até o cinema; a indistinção cada vez maior da linha entre realidade e suas representações; e o salto havido na cultura comercial e nos desejos do consumidor que estimulou e produziu novas formas de diversão. (CHARNEY & SCHWARTZ, 2004, p.19)

O que Benjamin já teria destacado, no seu texto citado mais acima, é o modo pelo qual as novas técnicas de reprodução da obra de arte, em particular a invenção da fotografia e do cinema, teriam transformado a sensibilidade moderna. Essas mudanças não se restringiram à esfera da arte; foi a própria forma de olhar, de sentir, de lembrar e de esquecer do sujeito moderno que sofreu transformações. Sobre as técnicas de reprodução de obras de arte, Benjamin diz:

Em sua essência, a obra de arte sempre foi reproduzível. O que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens. Essa imitação era praticada por discípulos, em seus exercícios, pelos mestres, para a difusão de obras, e finalmente por terceiros, meramente interessados no lucro. Em contraste, a reprodução técnica da obra de arte representa um processo novo, que se vem desenvolvendo na história intermitentemente, através de saltos separados por longos intervalos, mas com intensidade crescente. (...) Com a litografia, a técnica de reprodução atinge uma etapa essencialmente nova. Esse procedimento muito mais preciso, (...) permitiu às artes gráficas pela primeira vez colocar no mercado suas produções não somente em massa, como já acontecia antes, mas também sob a forma de criações sempre novas. (...) Mas a litografia ainda estava em seus primórdios, quando foi ultrapassada pela fotografia. Pela primeira vez no processo de reprodução da imagem, a mão foi liberada das responsabilidades artísticas mais importantes, que agora cabiam unicamente ao olho. (BENJAMIN, 1936/1985, p. 166-167)

A reprodução da obra de arte que antes era feita manualmente através de imitações – visando o aprendizado ou mesmo o lucro quando seu autor tinha o intuito de venda – sofre uma drástica mudança com a invenção da litografia e, posteriormente, da fotografia. Esse processo levou, paulatinamente, à invenção do cinema e a todas as formas de reproduções mecânico-industriais de arte que conhecemos até os dias de hoje. É a partir da fotografia que não mais será necessário o uso de nossas mãos durante a reprodução de uma imagem. Agora, nossa percepção está focada somente no olhar.

Com a invenção da fotografia e do cinema, a própria natureza da arte foi alterada, sofrendo uma transformação em sua estética, em sua função e na forma como, a partir de agora, seria recebida pelo público. Não se trata, apenas, da possibilidade de reprodução de obras de arte, mas também do surgimento de obras apenas para serem reproduzidas em série. Antes dessas duas invenções o espectador contemplava a obra de arte como uma experiência única, valorizando sua autenticidade. Porém, com as novas técnicas de reprodução, a existência única de uma obra é substituída “por uma existência serial” (BENJAMIN, 1985, p.168), levando a uma difusão na recepção da arte. Ou seja, com a reprodutibilidade técnica a experiência particular de contemplação, o aqui e agora entre o espectador e o objeto de arte, “deixa de ser um elemento importante, pois a possibilidade de produzir inúmeras cópias do original e de transportá-

las para diferentes locais desloca o próprio modo como a obra de arte é compreendida.”(CAVALCANTI, 2013, p.200). Agora, não mais precisamos ir ao encontro de uma obra de arte a fim de apreciá-la. Como observa Benjamin, a reprodução técnica “pode aproximar do indivíduo a obra, seja sob a forma da fotografia, seja do disco” (BENJAMIN, 1985, p.168). Não é necessário ir a uma igreja para contemplar as pinturas nas suas paredes e tetos, ou mesmo ir a uma catedral para ouvir os corais; tudo pode ser realizado no conforto da própria casa.

As duas novas formas de arte – cinema e fotografia – estão também diretamente ligadas a transformações no aparato sensível e perceptível do sujeito moderno. Como já foi dito: pessoas de diferentes épocas históricas sentem e percebem de diferentes formas. Benjamin nos mostra como o cinema, com sua imagem mais precisa e suas novas formações estruturais, é capaz de expressar e produzir modificações na sensibilidade, na percepção, na imaginação e na memória que são próprias da modernidade. “O cinema é a forma de arte correspondente aos perigos existenciais mais intensos com os quais se confronta o homem contemporâneo. Ele corresponde a metamorfoses profundas do aparelho perceptivo” (BENJAMIN, 1936/1985, p. 192). Essas metamorfoses estariam ligadas aos choques constantes presentes na vida cotidiana dos sujeitos modernos, na vivência dos passantes que enfrentam o tráfego, dos trabalhadores na linha de montagem ou dos espectadores no cinema. De acordo com ele “o filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana” (BENJAMIN, 1936/1985, p.174). Por seu próprio funcionamento o cinema não oferece o tempo necessário à contemplação e assimilação de uma obra de arte, e suas mudanças bruscas nas imagens agem como uma sequência de choques sobre quem as assiste. Em função de sua incessante mudança, a imagem cinematográfica é descrita por Benjamin como um *projétil* que produz um “efeito de choque (...) que precisa ser interceptado por uma atenção aguda” (BENJAMIN, 1936/1985, p.192), pois quando o espectador percebe uma imagem ela muda bruscamente para outra diferente.

Essa ideia fica mais clara para nós ao pensarmos o cinema como uma “forma de arte de recepção coletiva, uma distração para as massas que se caracteriza como variedade do comportamento social, aqui a obra “mergulha” nos espectadores. As

imagens do cinema que chegam ao espectador não são mais fundadas na contemplação, mas no efeito do *choque*” (TRAVASSOS, 2009, p.16).

Primeiramente, Benjamin atribui o efeito de choque à recepção da arte dadaísta:

O dadaísmo colocou de novo em circulação a fórmula básica da percepção onírica, que descreve ao mesmo tempo o lado tátil da percepção artística: tudo que é percebido e tem caráter sensível é algo que nos atinge. Com isso, favoreceu a demanda pelo cinema, cujo valor de *distração* é fundamentalmente de ordem tátil, isto é, baseia-se na mudança de lugares e ângulos, que golpeiam intermitentemente o espectador. O dadaísmo ainda mantinha, por assim dizer, o choque físico embalado no choque moral; o cinema o libertou desse invólucro. Em suas obras mais progressistas, especialmente nos filmes de Chaplin, ele unificou os dois efeitos de choque, num nível mais alto. (BENJAMIN, 1985, p. 191-192)

O cunho escandaloso das obras dadaístas “tinha que satisfazer uma exigência básica: suscitar a indignação pública” (BENJAMIN, 1985, p.191). Era quase uma forma de agressão ao espectador que, por desse modo, era convocado a uma outra atitude diante da obra de arte, bem diferente da contemplação. Tanto as obras literárias quanto as obras em telas tinham uma recepção semelhante: “o choque físico embalado no choque moral” assegurando assim uma “distração intensa, transformando a obra de arte no centro de um escândalo” (BENJAMIN, 1985, p.191). Essa recepção favoreceu uma nova recepção da obra cinematográfica, que tem seu valor fundamentalmente na ordem tátil: o espectador não se relaciona com a imagem apenas através da visão, já que ela o toca por inteiro, como um choque.

A popularização do cinema pode ser atribuída à procura das massas por *distração*, a arte como objeto de diversão, diferente do espectador que busca nas formas artísticas “recolhimento” e “objeto de devoção” (BENJAMIN, 1985, p.192). Benjamin formula assim um contraste entre *distração* e o *recolhimento*:

Quem se recolhe diante de uma obra de arte mergulha dentro dela e nela se dissolve, como ocorreu com um pintor chinês, segundo a lenda, ao terminar seu quadro. A massa distraída, pelo contrário, faz a obra de arte mergulhar em si, envolve-a com o ritmo de suas vagas, absorve-a em seu fluxo. O exemplo mais evidente é a arquitetura. Desde o início, a arquitetura foi o protótipo de uma obra de arte cuja recepção se dá coletivamente, segundo o critério da dispersão. As leis de sua recepção são extremamente instrutivas. (BENJAMIN, 1985, p.193)

Como já foi dito mais acima, a massa, diferentemente do espectador ou do apreciador de arte, não mergulha na obra de arte, e sim deixa a obra de arte mergulhar nela. Isso pode ser mais facilmente entendido se pensarmos na arquitetura que é, para

Benjamin, o protótipo da obra de arte cuja recepção se faz de maneira coletiva e de acordo como o critério da dispersão. Ao citar a arquitetura, ele chama a nossa atenção para o fato de que as obras de arte vão e vêm, mas a necessidade de morar irá sempre existir. A arquitetura estará sempre lá e “sua história é mais longa que a de qualquer outra arte, e é importante ter presente a sua influência em qualquer tentativa de compreender a relação histórica entre as massas e a obra de arte” (BENJAMIN, 1985, p.193). Benjamin diz que os edifícios apresentam uma dupla forma de recepção (pelo espectador): a tátil e a ótica, ou, respectivamente, através do uso e através da percepção. A arquitetura é feita para ser usada, e ao ser usada ela mergulha em quem a usa. Quem usa a arquitetura a sente em todo o corpo, ao invés de apenas contemplá-la com a visão. Desse modo, o uso predispõe a uma recepção tátil, que se faz menos pela atenção do que pelo hábito. A questão é que o hábito, ligado a princípio à recepção tátil, acaba por determinar também a recepção ótica, que se torna mais próxima de uma observação casual do que da *atenção concentrada* que vigora na contemplação das obras de arte.

O hábito não se liga à atenção concentrada, mas à distração. E onde as massas buscam distração, diz Benjamin, a recepção tátil está presente. “As tarefas impostas ao aparelho perceptivo do homem, em momentos históricos decisivos, são insolúveis na perspectiva puramente ótica: pela contemplação. Elas se tornam realizáveis gradualmente, pela recepção tátil, através do hábito” (BENJAMIN, 1985, p.193). É pelo hábito que realizamos tarefas mesmo quando estamos distraídos.

O fato de que essa recepção tátil transforma a estrutura perceptiva a ponto de modificar até mesmo a recepção ótica fica muito claro no cinema. O efeito de choque provocado pela sequência de imagens é um dos mais nítidos exemplos de um objeto visível que se torna sentido por todo o corpo. No cinema a recepção ótica é inseparável da recepção tátil e de sua relação com a distração. Nesse momento, o espectador privilegiado não é o contemplador solitário, mas as massas distraídas: “A recepção através da distração, que se observa crescentemente em todos os domínios da arte e constitui o sintoma de transformações profundas nas estruturas perceptivas, tem no cinema seu cenário privilegiado” (BENJAMIN, 1985, p.194). É por causa do efeito de choque nas suas sequências de imagens que o cinema vai ao encontro dessa forma de recepção. “O cinema se revela assim, o objeto atualmente mais importante daquela ciência da percepção que os gregos chamavam de *estética*” (BENJAMIN, 1985, p.194).

Através do cinema enquanto meio de expressão de uma época, é possível vermos como o uso de determinadas tecnologias – no caso do ensaio acima, as novas formas de reprodutibilidade técnica – fazem parte da produção de sensibilidade de certo período histórico e como é forte a ligação entre a sensibilidade e a memória, e de que forma elas constroem a subjetividade. “Chegou o dia em que o filme correspondeu a uma nova e urgente necessidade de estímulos. No filme, a percepção sob a forma de choque se impõe como princípio formal. Aquilo que determina o ritmo da produção na esteira rolante está subjacente ao ritmo da receptividade, no filme” (BENJAMIN, 1989, p. 125).

Porém, se o efeito de choque é próprio da arte cinematográfica, dentre todas as formas artísticas de representação, em nenhum outro gênero isso fica tão claro como no gênero horror.

## 2.3 A TRAJETÓRIA DO HORROR

Em 1896, o horror chega pela primeira vez à tela cinematográfica. O marco da projeção pública de cinema foi no Sólon Indien do Grand Café, em Paris, aonde os irmãos Auguste e Louis Lumière, apesar de não terem sido os primeiros a fazer exposições de filmes<sup>3</sup>, apresentam para o público, em 28 de dezembro de 1895, o funcionamento do cinematógrafo – o precursor do projetor. Nessa apresentação os irmãos Lumière exibiram o filme *A chegada do trem à estação de La Ciotat*, que entrou para a história do cinema como uma de suas imagens fundadoras causando grande impacto nos espectadores, que podiam jurar que um trem de verdade estava vindo em sua direção, e não uma projeção dele. Na plateia estava George Méliès (1861-1938), que posteriormente se tornaria um importante realizador de filmes e conhecido, também, por seus efeitos especiais inovadores para a época. Após uma série de realizações de

---

<sup>3</sup> “Em 1º de novembro de 1895, dois meses antes da famosa apresentação do cinematógrafo Lumière no Grand Café, os irmãos Max e Emil Skladanowsky fizeram uma exibição de 15 minutos do bioscópio, seu sistema de projeção de filmes, num grande teatro de vaudeville em Berlim” (COSTA, 2006, p.19).

pequenas curtas-metragens, em dezembro de 1896, Méliès apresenta o primeiro filme de horror da história do cinema: *Le manoir du diable*<sup>4</sup>. O filme, de pouco mais de três minutos, tem como enredo um morcego que entra em um castelo e se transforma na figura de Mefistófeles. Ele conjura objetos, fantasmas e uma garota a fim de assustar dois homens que estão no castelo, mas, no final, a figura de um crucifixo o derrota.

Era um filme um tanto cândido em relação aos filmes de horror que estamos acostumados a assistir nos cinemas. De fato, a luta entre o morcego e o crucifixo apresenta resquícios de romantismo e obedece a um enredo previsível. Se trazemos a diferenciação de afetos apresentada por Freud e mencionada mais acima, poderíamos dizer que o morcego de Méliès desperta mais medo do que angústia ou horror. Nesse sentido, ele se encontra bem distante dos filmes de horror do século XX ou do século XXI. E aqui chegamos à hipótese que pretendemos defender nessa dissertação: se olharmos para trás e analisarmos diferentes filmes desse gênero em diferentes épocas, iremos perceber um aumento de estimulação visando uma exacerbação afetiva. Entre os séculos XX e XXI os choques se tornam cada vez mais intensos, e é essa transformação no campo cinematográfico, articulada à experiência subjetiva que nos propomos a analisar. A própria definição de cinema de horror sofreu modificações, como veremos no decorrer do capítulo, desde aquela primeira exibição em 1896 até os dias de hoje.

Em seu já citado livro, Carrol nos explica a trajetória mundial do horror na primeira metade do século XX:

Depois da Primeira Guerra Mundial, o gênero do horror encontrou também um novo lar na nascente arte do cinema. Filmes de horror no estilo que veio a ser conhecido como expressionismo alemão eram feitos na Alemanha de Weimar, e alguns deles, como *Nosferatu*, de F.W. Murnau, foram reconhecidos como obras-primas do horror. Antes do atual ciclo de filmes de horror, a história do cinema testemunhou vários outros surtos importantes de criatividade no gênero: um ciclo do início dos anos 30, iniciado pela Universal Studios e que alguns produtores tentaram ressuscitar no final da década de 1930 e no começo da de 1940, visando aos públicos mais jovens; a avalanche de filmes de horror produzidos nos anos 40 por Val Lewton na RKO; o ciclo de horror/ficção científica do início dos anos 50, que inspirou a indústria japonesa do Godzilla em meados da década de 1950, bem como uma tentativa de reviver novamente o ciclo nos Estados Unidos, na segunda metade da década. (CARROLL, 1999, p.19-20)

---

<sup>4</sup> A mansão do diabo (tradução livre da autora).

Carroll coloca que a história cinematográfica do gênero horror foi produzida em ciclos, entendidos como surtos de criatividade que marcaram determinada época ou determinado país, sendo que alguns ciclos teriam sido mais importantes do que outros. Como espectadores, é possível percebermos a diferença estética entre os filmes de diferentes ciclos, ou seja, de diferentes períodos. Aqui, podemos citar, novamente, uma afirmação do filósofo alemão Walter Benjamin (1936/1985), segundo a qual nossa sensibilidade e nossa percepção são históricas, sofrendo variações em diferentes épocas. Mas por que motivo e de que modo essa diferença estética entre diferentes momentos dos filmes de horror se produz e se oferece ao espectador? É o que vamos desenvolver no próximo item através do estudo de um subgênero do horror, o cinema *Gore*.

## 2.4 O SUBGÊNERO *GORE*

Em *Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos* (2010) o autor português Luís Nogueira nos explica que “o subgênero pode, por seu lado, ser uma consequência de um gênero que perdeu dimensão crítica (como o filme de gângsteres ou o filme de aventuras) ou da eleição de um conjunto mínimo de características de um gênero e da rejeição das restantes (como o filme *gore* ou o *western-spaghetti*)” (NOGUEIRA, 2010, p.50). A partir do gênero horror, ou terror, inúmeros subgêneros foram criados. Eis alguns exemplos: *thriller*, *slasher*, *horror-teen*, *trash*, *terrific*, *giallo*, *terror-cult*, *splatter* e *gore*. Este último é o subgênero mais importante de nosso estudo e pode ser considerado como um dos mais populares.

*Gore* é uma palavra da língua inglesa que, traduzida para o português, significa literalmente “sangue coagulado”. Já na linguagem cinematográfica, como foi mostrado acima, o *gore* é um subgênero do horror. Trata-se de um subgênero que exacerba determinadas características dos filmes de horror – particularmente situações de violência e de sexo – configurando uma estética que poderíamos chamar de hiper-realista, como afirma Nogueira:

Distingue-se dentro deste género clássico pela forma explicitamente exagerada como apresenta situações de violência e, por vezes, de sexo. Esta exposição da violência de uma forma absolutamente livre passa pela exibição hiper-realista de vísceras humanas ou animais, pelo uso de enormes quantidades de sangue em cenas de crime e abuso físico, pela dilatação das cenas de tortura que podem levar o espectador à agonia ou à náusea. (NOGUEIRA, 2010, p.54)

O aprofundamento das questões relativas ao realismo e ao hiper-realismo será feita no segundo capítulo dessa dissertação. Neste momento, o que queremos destacar é que, tendo um público nascido no pós-guerra como espectador, um público que já não se choca com os monstros assustadores dos filmes das décadas de 1930 e 1940 – o *gore* se populariza na década de 1960 com filmes contendo um grau de violência que ainda não tinha sido visto no cinema. Essas imagens chocantes surgem de maneira explícita, por exemplo, nos filmes de George A. Romero – *A noite dos mortos vivos*, 1968 e *Zombie - O Despertar dos Mortos*, 1978 – filmes que se centram no visceral, na violência gráfica. Filmes nos quais as feridas inflingidas ao corpo humano são de suma importância. Seja através de mordidas de zumbis ou penetrações de objetos cortantes, no *gore* sempre irá aparecer de alguma forma o corpo ferido, o corpo alterado de sua forma natural (DAVIS & NATALE, 2010). Esses dois filmes citados, mediante o uso de efeitos especiais (da época) e do excesso de sangue artificial, tentavam demonstrar a vulnerabilidade do corpo humano e teatralizar sua mutilação.

Aqui podemos citar também que o fim do código Hays<sup>5</sup>, que tinha como proposta preservar os valores morais e familiares, proibindo a reprodução de cenas de assassinatos, de infrações criminais violentas, cenas de sexo e de nudismo, de consumo de álcool, de profanação e tantas outras condições imorais ou deprimentes para os padrões da época (KEMP E FRAYLING, 2011), favoreceu a produção de novos filmes com conteúdo violento. O código Hays censurou o cinema e a propaganda americana até os anos 1960. Com seu fim, os produtores americanos de filmes de horror se viram livres para experimentar do jeito que mais lhes agradava – no final da década de 1960 e começo de 1970 - o uso do sangue falso e da sexualidade, bem como encenações que profanavam a fé cristã (um bom exemplo é *O Exorcista* dirigido por William Friedkin em 1973), foram os primeiros elementos a se destacarem – chocando cada vez mais os espectadores do gênero.

---

<sup>5</sup> O Código Hays foi escrito por um dos líderes do Partido Republicano (EUA), chamado William H. Hays. Entrou em vigor em 1933 e sobreviveu até 1956, embora as mudanças fossem graduais até os meados dos anos de 1960.

Vimos que, desde a invenção do cinema, tivemos diversos ciclos de horror como diferentes focos temáticos. Como por exemplo, o expressionismo alemão da década de 1920 – com seus filmes sombrios e personagens, figurinos e maquiagem exagerada – os filmes da década de 1950 e suas questões sobrenaturais e de ficção científica – principalmente seriados feitos para a televisão como o famoso *Além da Imaginação* (The Twilight Zone) – e os famosos filmes de *serial killer* dos anos 80 – *Sexta feira 13* (1980) e *Halloween - a noite do terror* (1980). Mas, a questão para a qual queremos chamar atenção é a progressão da violência estética em diferentes períodos. Se o cinema Gore surge como uma exacerbação da violência no gênero horror na década de 60, no século XXI nos deparamos com um subgênero que a explora ainda mais. Dado que escapa às possibilidades dessa dissertação uma análise de todos os ciclos do cinema de horror, nos propomos a examinar esteticamente o cinema de horror do século XXI, ou, como veremos mais a frente, o novo cinema de horror. No século XXI vamos encontrar o cinema de horror articulado a uma determinada estética, que será aqui denominada como estética do excesso. É o que veremos a seguir.

## **2.5 A ESTÉTICA DO EXCESSO NO CINEMA DE HORROR DO SÉCULO XXI**

A estética (do grego *aisthēsis*: percepção, sensação) é um ramo da filosofia que tem por objeto não apenas os processos de criação artística mas, principalmente, os modos como os fenômenos estéticos afetam as nossas sensações e percepções. É “a maneira pela qual, antes que formulemos os significados exprimíveis em palavras, o mundo toma sentido para nós, de acordo com a maneira pela qual nos afeta e pela qual nós o afetamos” (ELKAIM E STENGERS, 1994, p. 48). Mas como poderíamos entender uma estética do excesso no gênero horror no século XXI?

Com os incríveis avanços tecnológicos do final do século XX e, principalmente, do século XXI, novos produtores se viram com uma oportunidade que seus antecessores não tiveram: reproduzir através de efeitos cinematográficos uma realidade que antes não

era possível. Com as novas tecnologias de reprodução de mídia (formato High Definition ou alta definição), tem-se o início de um ciclo de filmes de horror, inspirado pelo ciclo da década de 60, o qual impõe ao espectador um excesso de imagens violentas para com o corpo humano, extremamente reais e grotescas. Imagens nas quais tudo e mais um pouco é mostrado. Imagens que aqui podemos identificar como esteticamente excessivas.

Como já foi dito, o subgênero *gore* ficou famoso por exacerbar a violência de forma hiper-realista em relação ao corpo humano. Mas, o que nem os espectadores nem os realizadores de filmes de horror da segunda metade do século XX sabiam, é que os efeitos especiais da época não equivaleriam ao hiper-realismo imagético apresentados nos dias de hoje. Com o avanço das novas tecnologias de efeitos visuais, ou mesmo com o uso das já existentes como o cinema 3D, o *gore* retorna no século XXI com um realismo estético assustador, contendo nus, tortura, mutilações e sadismo de uma forma jamais apresentada antes.

Em 2006 o crítico cinematográfico americano David Edelstein, em um artigo intitulado *Now Playing at Your Local Multiplex: Torture Porn*, escrito para a *New York Magazine*, diz que, nos últimos anos, filmes de conteúdo explícito, como cenas de tortura e mutilação, são cada vez mais comuns nos grandes cinemas das principais cidades do mundo. Filmes como *Rejeitados pelo diabo* (*The Devil's Rejects*, 2005, EUA), *Wolf creek – viagem ao inferno* (*Wolf Creek*, 2005), e as franquias *Jogos mortais* e *O Albergue* têm um impacto visceral através das próprias vísceras de seus personagens. Ele diz que esse tipo de filme choca mais do que um espetáculo *gore* e nomeia essa nova safra de filmes – descendentes do *gore* – de *torture porn*<sup>6</sup>.

Sobre esse assunto a professora de estudos de mídia Angela Ndalians diz, em seu livro *The Horror Sensorium: Medias and the Senses* (2012), que o cinema de horror está sempre cruzando seus próprios limites. No primeiro capítulo denominado *Horror Aesthetics and the Sensorium*<sup>7</sup>, ela irá tratar sobre o mesmo tipo de filme que Edelstein denomina *torture porn*, mas irá chamar esse subgênero específico de “New Horror Cinema” ou “Novo Cinema de Horror”.

---

<sup>6</sup> A tradução seria “tortura pornográfica”, visto que as aflições mostradas nos filmes são relacionadas ao corpo humano de forma explícita.

<sup>7</sup> Estética do horror e o sensorio.

No Novo Cinema Horror, rótulo dado frequentemente a esta recente fase do gênero, o espectador do horror entra em um espaço que funciona como um ritual de violação de tabus e, no processo, são desencadeados medos e desejos muitas vezes ameaçando a sociedade "normal" e suas ideologias na tela : assassinato e exibição de violência sadomasoquista, atos sexuais pervertidos, incesto e miscigenação, o retorno dos mortos, o canibalismo - estes temas estão no centro do Novo Horror. “Texto traduzido” (NDALIANIS, 2012, p.213, tradução nossa)<sup>8</sup>

De acordo com ela podemos chamar de novo cinema de horror os filmes recentes do gênero que violam tabus sociais, desencadeando medos e desejos que ameaçam a sociedade “normal” e suas ideologias. Como por exemplo: assassinatos exibindo violência sadomasoquista, atos sexuais pervertidos, incesto e miscigenação, o retorno dos mortos e canibalismo.

Aqui, estamos identificando o *torture porn*, ou melhor, o Novo Cinema de Horror como filmes esteticamente excessivos. Para melhor entendimento, vamos exemplificar essa nova estética a partir de dois filmes que viraram franquias americanas muito conhecidas e apreciadas por fãs do gênero: *Jogos Mortais* (Saw, 2004, EUA), dirigido por James Wan e *O Albergue*, dirigido por Eli Roth e produzido por Quentin Tarantino, (Hostel, 2005, EUA).

As franquias exemplificadas acima são conhecidas pelo público cinematográfico como franquias de filmes extremamente chocantes e realistas em relação à violência do corpo humano, e o mais impressionante é que suas sequências conseguem ser cada vez mais violentas e graficamente explícitas. Esses dois exemplos não mais utilizam artifícios comuns em filmes do gênero horror, como as tão comuns cenas eróticas ou grandes mistérios a serem descobertos. É claro que ainda existe um certo mistério, ainda queremos descobrir o porque de tudo aquilo estar acontecendo, mas isso acaba ficando para segundo plano e qualquer tensão erótica – elemento comum em diversas narrativas de horror – é destituída. O único fim é gerar repugnância.

A franquia de *Jogos Mortais* é composta por sete filmes que vão de 2004 a 2010 (de acordo com o site IMDB, Internet Movie Data Base, um oitavo filme foi anunciado

---

<sup>8</sup> “In New Horror Cinema, the label often given to this recent phase of the genre, the horror spectator enters a space that operates as a ritualistic violation of taboos and, in the process, fears and desires are unleashed that often threaten “normal” society and its onscreen ideologies: murder and display of sadomasochistic violence, perverted sexual acts, incest and interbreeding, the return of the dead, cannibalism – these themes are at the core of New Horror”.

pelos produtores) e todos partem da mesma premissa: um assassino, Jigsaw, que significa quebra-cabeça em inglês, tortura, mutila e mata suas vítimas através de jogos sádicos com a justificativa de que as pessoas por ele escolhidas merecem o que estão recebendo, pois não dão à vida o valor que deveriam. No primeiro filme, dois homens, o Doutor Lawrence Gordon (Cary Elwes) e o fotógrafo Adam (Leigh Whannell) acordam acorrentados num banheiro sujo, sem ideia de como foram parar ali. Entre eles, um cadáver no chão com uma arma numa mão e um gravador na outra. Logo, eles encontram fitas em seus bolsos as quais percebem que devem ser ouvidas no gravador. Eles, então, descobrem que estão em um jogo de Jigsaw e que devem seguir suas regras a risca a fim de conseguirem sair vivos dessa situação. O filme se passa quase todo no mesmo cenário, o banheiro sujo, e apenas ocorrem mudanças de cenário quando os personagens especulam qual de suas ações poderia os ter levado aquela situação. O filme atinge o seu auge quando o Dr. Lawrence, em posse de um serrote enferrujado, resolve serrar seu próprio pé a fim de sair do banheiro para pedir ajuda e logo após fazê-lo o cadáver (que era Jigsaw o tempo todo) entre eles levanta e sai do recinto prendendo Adam sozinho.

*Jogos Mortais* (2004) foi um dos primeiros filmes do novo cinema de horror, pois além de inovar com sua estética excessivamente real em relação à violência para com o corpo humano – mais parecem cenas documentais do que um filme de ficção devido a alta definição do corpo humano sendo violado –, seu roteiro é marcado por pontos de virada – “mudança na qual uma ação toma rumo diverso do que vinha tomando” (CAMPOS, 2009, p.130). Do mesmo modo como há um aumento de violência na sequência dos filmes, há um aumento, no roteiro, de situações complicadas a serem resolvidas. Mesmo após a morte de Jigsaw, em alguma das sequências, os assassinatos continuam perpetrados por seus seguidores; trata-se de vítimas que sobreviveram aos seus jogos doentios e são gratas a Jigsaw por ter lhes ajudado a mudar suas vidas, e as complicações dos “jogos” são mais elaboradas. Como, por exemplo, na segunda sequência da franquia em que um grupo de pessoas se vê preso em uma casa e a única saída será descobrir o porquê estão lá e matarem uns aos outros para conseguirem sobreviver. As outras sequências seguem o mesmo estilo estético e de roteiro: uma pessoa, ou um grupo de pessoas, devem seguir as regras do jogo de Jigsaw, ou em seu nome, a fim de continuarem vivas e essas regras são sempre em forma de um

“quebra-cabeça” sádico e cruel e tudo é mostrado para nós, através da tela cinematográfica, de forma mais excessiva o possível.

*O Albergue* é composto de três partes em 2005, 2007 e 2011, e não apresenta grandes mudanças de enredo entre o primeiro filme e suas duas sequências. A maior diferença que existe é a evolução na elaboração das torturas mostradas aos espectadores. Sua premissa é quase igual nas três sequências: um grupo de jovens viaja ao leste europeu – com exceção da terceira parte que é ambientada em Las Vegas, EUA – e lá conhecem alguém que os levam a cidades pequenas com poucos habitantes onde acabam sendo atraídos por mulheres locais para uma espécie de clube elitizado onde homens ricos pagam para torturar e matar jovens, homens e mulheres, da forma mais bárbara possível. Na primeira parte as vítimas são um grupo de rapazes, na segunda um grupo de jovens mulheres e na terceira são um grupo de rapazes em uma despedida de solteiro em Las Vegas. As cenas de tortura se agravam, assim como os filmes acontecem, levando o espectador a uma experiência de horror contra o corpo das vítimas de forma extrema e aparentemente sem motivo. As vítimas estavam apenas no lugar errado na hora errada. Vale ressaltar que no primeiro filme um dos torturadores deixa escapar que pagou mais pelo prazer de torturar jovens americanos e não europeus. O que podemos entender como uma crítica à sociedade americana. Em uma entrevista o diretor do filme Eli Roth diz que “é um filme de horror, mas é um diferente tipo de horror. Diria que é um filme horrível, em vez de um filme de horror” (ROTH, 2006). Aqui, o clima de mistério e suspense existe, mesmo sendo muito baixo. O que interessa mesmo é o choque que a imagem causa no espectador através de imagens excessivamente repugnantes.

O sucesso dessas franquias é inegável. Tanto de público pagante quanto de inovações estéticas hiper-realistas em relação ao gênero horror. Para confirmar essa afirmação é só acompanharmos o orçamento dos filmes versus seu valor de lucro nas bilheterias (nos EUA e em dólares americanos), na semana de sua estreia, na tabela abaixo:

Filme	Orçamento	Lucro de bilheteria
Jogos Mortais (2004)	U\$ 1.200,000	U\$ 18.276,468
Jogos Mortais 2 (2005)	U\$ 4.000,000	U\$ 31.725,652

Jogos Mortais 3 (2006)	U\$ 10.000,000	U\$ 33.610,391
Jogos Mortais 4 (2007)	U\$ 10.000,000	U\$ 31.756,764
Jogos Mortais 5 (2008)	U\$ 10.800,000	U\$ 30.053,954
Jogos Mortais 6 (2009)	U\$ 11.000,000	U\$ 14.118,444
Jogos Mortais – O Final (2010)	U\$ 20.000,000	U\$ 24.230,123
O Albergue (2005)	U\$ 4.800,000	U\$ 19.556,099
O Albergue 2 (2007)	U\$ 10.000,000	U\$ 17.544,812
O Albergue 3 (2011)	U\$ 6.000,000	Lançado diretamente em DVD

(Fonte: imdb.com)

Com exceção de *O Albergue 3*, é visível o sucesso de público que os filmes em questão obtiveram. Mas, o ponto principal sobre o qual queremos chamar a atenção no presente trabalho não são os lucros obtidos; também não são as semelhanças no roteiro entre o filme original e suas sequências, ou os pontos de virada do roteiro e detalhes sobre personagens, e sim o porquê da exacerbação da violência estética retratada nos filmes analisados acima. Como vimos no início do capítulo, é a partir da Modernidade que encontramos, através dos choques causados pelos elementos das cidades grandes, um cenário perfeito para a recepção de imagens cinematográficas. A questão que estamos desenvolvendo é essa progressão dos choques no novo cinema de horror, essa nova estética cinematográfica que aqui trataremos como a estética do excesso. O que acontece em nosso aparato sensorial que acabamos por nos acostumar com imagens tão chocantes, sendo elas na tela cinematográfica ou nas ruas das grandes cidades? Estaríamos nós nos viciando em imagens sensacionalistas? Estaria esse excesso de imagens e estímulos, próprio da contemporaneidade, afetando de forma negativa o nosso aparato sensorial? O que estaria causando, nas sociedades contemporâneas, esse gosto e essa demanda por imagens cada vez mais grotescas e chocantes?

Antes de responder a essas perguntas, pois esse assunto será desenvolvido no terceiro capítulo, outro exemplo que podemos citar sobre a evolução estética hiper-realista nos filmes, são os *remakes* dos filmes de horror sendo produzidas recentemente

e é muito interessante perceber o excesso de violência estética mostrada nessas novas produções em relação aos originais. Filmes que anteriormente causavam grande espanto em seus espectadores - como os filmes citados de George A. Romero produzidos em meados do século XX - não mais nos causam sensações tão fortes e, cada vez mais, novas produções são feitas a fim de exacerbarem a violência e chocar o espectador. Para melhor entendimento podemos citar o *remake* do cultuado filme *The Evil Dead: A Morte do Demônio* do diretor Sam Raimi (*The Evil Dead*, 1981), lançado no Brasil em 2013 somente como *A Morte do Demônio* dirigido por Fede Alvarez e o *remake* do clássico do terror *Aniversário Macabro*, do diretor Wes Craven (*The Last House on the Left*, 1972), lançado no Brasil em 2009 como *A Última Casa*<sup>9</sup> dirigido por Dennis Iliadis.

A nova produção de *Evil Dead*, que foi lançada no Brasil em 2013, segue o mesmo enredo do filme original: um grupo de jovens, liderados por Ash (Bruce Campbell), viaja a uma velha e temerosa cabana isolada e lá descobrem no porão o “livro dos mortos”. Mesmo com todos os avisos escritos em suas páginas para não o lerem, eles o fazem e acabam por libertar demônios que possuem e matam seus corpos um a um. A diferença é que no *remake*, “a história sofre ligeira alteração e temos um grupo de jovens tentando ajudar uma amiga [Mia, interpretada por Jane Levy] a se recuperar do vício nas drogas” (WARREN, 2013, p.215). Mas, a *maior* diferença entre os dois filmes é que o segundo conta com cenas extremamente realistas de autoflagelação e automutilação dos jovens que não faziam parte do filme original. E sobre isso o crítico americano especializado em filmes de horror diz:

Uma das características mais comentadas da produção foi a prevalência de efeitos “reais”, e não adicionados digitalmente na pós-produção. Não é porque iriam reescrever a história para tempos mais tecnológicos que o medo original seria esquecido. Com exceção da colorização, o objetivo foi deixar o filme o mais realista possível com truques de antigamente, sangue falso e atores com medo de verdade. (WARREN, 2013, p.215)

Warren diz que os efeitos especiais usados no *remake*, tirando sua colorização, foram equivalentes aos efeitos usados no filme original. À primeira vista, poderíamos associar essa mudança às novas tecnologias visuais que hoje existem, e que na década

---

<sup>9</sup> É importante acrescentar aqui que tanto o original quanto o *remake* de *The Last House on the Left*, foram adaptações modernizadas do filme *A Fonte da Donzela* de Ingmar Bergman (*Jungfrukällan*, 1960).

de 80 ainda não eram acessíveis. Mas, além da afirmação acima, de que os realizadores optaram por truques antigos e não superefeitos especiais produzidos em computador, podemos usar como exemplo a seguir outro *remake* que irá nos fazer perceber que a violência explícita não é justificada apenas pelo acesso à tecnologia de ponta.

O *remake* de *Aniversário Macabro*, do diretor Wes Craven, (*The Last House on the Left*, 1972), lançado em 2009 como *A Última Casa*, também segue o mesmo enredo do original: após estuprar e matar duas jovens Krug (interpretado por Garret Dillahunt), líder de uma gangue e fugitivo da cadeia, sem saber, acaba encontrando refúgio justamente na casa de uma de suas vítimas. Ali encontra Emma, a mãe, (interpretada por Monica Potter) e John, o pai, (interpretado por Tony Goldwyn) da Mari, uma das vítimas, (interpretada por Sarah Paxton), que, ao descobrirem tudo a respeito do criminoso e seus comparsas, elaboram um plano de vingança.

Nesse exemplo os efeitos visuais de alta tecnologia não são de suma importância para o sucesso do *remake*. O que choca é a realidade tal como é mostrada na cena do estupro e a realidade da agonia dos pais ao descobrirem o que aconteceu com sua filha. A cena é de uma violência muito forte, exacerbando a que se dá no filme original. Neste último, o estupro é apresentado de forma mais sutil, não é mostrado explicitamente o que está acontecendo, resguardando o espectador do excesso de violência. Já no *remake* a ideia é chocar o espectador a fim de causar nele uma sensação forte, de modo que a cena seja marcante e não seja esquecida. O mesmo pode ser dito sobre o desespero retratado pelos pais da jovem. No original ele também existe, mas, no *remake*, a agonia e desejo de vingança dos pais é levada ao extremo. A vingança contra a gangue é muito mais cruel e sanguinária.

Sobre os *remakes* de clássicos desse gênero através da estética do novo cinema de horror, Angela Ndalianis diz:

Refilmando os clássicos, as versões do Novo Horror revisitam os espaços do terror, mas desta vez, de dentro da corrente dominante, com orçamentos maiores e uma maior atenção à punição gráfica e destruição dos corpos. O resultado é que o impacto mental, psicológica e sensorial sobre os corpos dos personagens que sofrem nas mãos dos monstros não são apenas representado explicitamente, mas este trauma também é forçado sobre o corpo do espectador. “Texto traduzido” (NDALIANIS, 2012, Tradução nossa)<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Rebooting the classics, the New Horror versions revisit the spaces of horror, but this time, from within the mainstream, with bigger budgets and a greater attention to the graphic punishment and destruction

Essas novas versões cinematográficas revisitam os espaços do terror, mas com orçamentos muito maiores e uma maior atenção à violência gráfica e destruição dos corpos. O resultado é que o impacto psicológico e sensorial nos corpos dos personagens, que sofreram nas mãos dos “monstros”, não afetou somente a eles, mas esse excesso de violência afetou também os corpos dos espectadores. O que está em questão aqui é como esse excesso de violência atinge não só o aparato psicológico do espectador, mas todo o seu corpo.

Até aqui foi identificada uma estética do excesso através da exacerbação da violência como conteúdo no novo cinema de horror do século XXI. Mas, gostaríamos de chamar atenção para o fato que o excesso não se restringe apenas ao conteúdo violento na imagem. O excesso também se dá através da forma da imagem, através de sua construção ou da relação que o espectador pode estabelecer com ela.

Segundo Mariana Baltar (2012), o excesso no cinema não se reduz a imagens que poderíamos considerar convencionalmente violentas, como aquelas que apresentam assassinatos, mutilações, torturas ou sadomasoquismo. Mais do que isso, o excesso se caracteriza, na imagem cinematográfica, como “uma retórica reiterativa e saturante que busca transformar “tudo” em imagens, não apenas corpos em ação mas também emoções e valores corporificados, (...) estabelecendo uma estratégica relação com a obviedade” (BALTAR, 2012, p.05). Ou seja, o excesso não se reduz ao conteúdo das imagens, mas abarca também a própria possibilidade de transformar em imagens. No excesso não existem nuances e sutilezas; tudo, e mais um pouco, é mostrado através da imagem. Baltar esclarece que a noção de *obviedade* não deve ser entendida como um elemento pejorativo, mas sim como um elemento “facilitador” do envolvimento entre a obra cinematográfica e o espectador. De acordo com ela, o excesso na imagem é facilmente identificado no gênero melodrama, no qual “os valores devem ser mostrados de maneira exemplar (...) — a virtude e a vilania, o bem e o mal —, e, por isso, são apresentados nas ações exageradas dos personagens colocados em situações de limite, ações estas que devem estar submetidas a um olhar público presentificado claramente na narrativa” (BALTAR, 2012, p.07). Dessa maneira, o espectador se identifica mais facilmente – através de sentimentos de compaixão – com os personagens assistidos.

---

of bodies. The result is that the mental, psychological and sensory impact on the bodies of the characters who suffer at the hands of the monsters are not only depicted explicitly but this trauma also thrusts itself onto the body of the spectator.

No horror, diferentemente do melodrama, a obviedade ligada ao excesso parece à primeira vista mais problemática, uma vez que uma das vertentes mais importantes do gênero o liga à violência explícita nas imagens. Mas, para construir essas sensações, as narrativas do gênero fazem uso de símbolos de fácil identificação, e de um forte apelo visual e sonoro “recuperando repertórios cristalizados no imaginário sócio-histórico e reatualizando, no nível da obviedade, os clichês do próprio gênero” (BALTAR, 2012, p.07). Ou seja, o excesso no horror não se resume ao conteúdo violento das imagens, mas, antes disso, se apresenta no fato de que situações ou sentimentos complexos possam se transformar em clichês imagéticos, ou seja, em imagens facilmente identificáveis pelo espectador.

Como pensarmos aqui o novo cinema de horror? Será que ele estaria apenas veiculando clichês e obedecendo à fórmula clássica do gênero – a da normalidade ser ameaçada por um monstro? – Seriam esses filmes simplesmente adaptativos, óbvios, destinados a reproduzir e reforçar, por meio de ações e imagens exageradas, os valores que sustentam a realidade habitual?

Acreditamos que, no casos do novo cinema de horror, a questão do excesso seja mais complexa. Ela coloca em jogo um novo tipo de realismo que talvez não possa ser reduzido a um plano identificatório nem produzir o tipo de catarse capaz de regular a vida social. É esse novo realismo que deveremos tratar em seguida, um realismo ligado ao excesso, estabelecendo uma relação com o espectador bastante diferente daquela que havia guiado os filmes de horror durante a maior parte do século XX. Em suas diversas modalidades, este realismo – ou, melhor dizendo, esses realismos – nos ajudarão a pensar o que está em jogo na transformação da sensibilidade e da memória em nossa época.

### 3. CAPÍTULO II: UM NOVO REALISMO

#### 3.1 O REALISMO NAS ARTES

No primeiro capítulo foi apresentado o novo cinema de horror caracterizado por seus excessos, o cinema com um novo tipo de realismo estético, ou melhor, o cinema hiper-realista. Aqui, antes de discutirmos o que está sendo chamado de novo realismo, ou hiper-realismo estético, iremos entender o que significa o realismo nas artes, a partir de sua primeira concepção para, a partir daí, entendermos o realismo no cinema e suas diferentes formas.

A arte realista surge na Europa nas últimas décadas do século XIX e se consolida entre 1850 e 1900. Aparecendo principalmente na pintura francesa de Gustave Courbet e Honoré Daumier, essa nova tendência estética se estende por outros continentes e se desenvolve juntamente com o crescimento da industrialização nas sociedades. Os integrantes do movimento realista repudiam o neoclassicismo e o romantismo devido a sua artificialidade. Para eles, a arte realista se caracteriza por “realizar uma ilusão figurativa plausível de algumas pessoas e objetos como eles aparecem no mundo” (WOOD, 1998, p.254).

Contudo, o crítico inglês Paul Wood afirma que definir o realismo não é um tema simples. Esse movimento tem sido muitas vezes um ponto de discórdia na arte do século XX:

O próprio termo “realismo” parece sugerir uma orientação para a realidade ou, mais exatamente, uma conexão direta com a realidade. Na verdade, estão aqui em jogo definições rivais de realidade. Em um mundo onde a realidade é percebida de forma bastante diferente por grupos com interesses diferentes, onde há um processo constante de luta contra as definições hegemônicas acerca do que seja o mundo, o “realismo” sempre irá reverberar uma concepção vazia de “estilos de arte”. (WOOD, 1998, p. 254)

De acordo com Wood, o “realismo” parece sugerir uma conexão direta com a realidade, mas, esse termo tem definições diferenciadas, visto que, grupos de diferentes interesses percebem a realidade de formas distintas.

O autor diz que o “realismo” não é, necessariamente, a mesma coisa que o “naturalismo”—“um termo que tem sido usado frequentemente desde o século XIX para denotar o sucesso em obter uma aparência realista na arte, particularmente quando o tema foi extraído da vida cotidiana” (WOOD, 1998, p.254). De acordo com ele, a representação de corpos comuns fazendo coisas comuns no cotidiano não é o que determina a arte “realista”. Mas, embora o realismo não possa ser reduzido ao naturalismo, ambos os movimentos artísticos mantem “uma preocupação com as realidades vividas no cotidiano” (WOOD, 1998, p. 254).

Além da pintura, o realismo aparece também em outras formas de arte, como a literatura, a arquitetura, o teatro e o cinema: na literatura realista suas características se contrapõem às características da literatura romântica. Os cenários passam a ser urbanos e o social passa a ser valorizado. Elementos que eram tão importantes para a felicidade no romantismo, como o casamento e o amor de um herói masculino, se transformam em práticas sociais de aparência, dando lugar a um cotidiano que nunca tinha sido retratado por ser tão massacrante. O marco do realismo literário tem início, na Europa, com a publicação de *Madame Bovary* (1857) de Gustave Flaubert. Na arquitetura o realismo aparece a fim de atender novas demandas, ou melhor, novas necessidades da crescente vida urbana resultante das transformações industriais nas cidades. As cidades não mais exigem riquezas arquitetônicas excessivas, como palácios e templos. Arquitetos e engenheiros têm que construir fábricas, comércios, estações ferroviárias, escolas, hospitais e moradias para operários e para a classe dominante da época: a nova burguesia. O teatro realista também tem como foco de enredo problemas do cotidiano de sujeitos comuns. Tendo como precursor a peça francesa *A dama das camélias*, em 1852, de Alexandre Dumas Filho, o realismo no teatro também apresenta a preocupação com a interpretação de seus atores, prezando um estilo ‘natural’ sem acontecimentos dramáticos artificiais. A naturalidade e espontaneidade se encontram nos elementos extratextuais, como o jogo de cena e a interpretação.

Outros autores vão apresentar uma noção ainda mais complexa de realismo. Entre eles podemos destacar o filósofo francês Alain Badiou (2004). Badiou afirma que o que caracterizou as artes, o pensamento e a política do século XX foi uma “paixão pelo real”, tendo esse sido um tema marcante dos debates do final do século para a compreensão da cultura ocidental contemporânea. Essa paixão se expressava não apenas na preferência pela ilusão figurativa, mas, principalmente, na crítica às ilusões de toda espécie. Resumindo a argumentação de Badiou a esse respeito, Schollhammer afirma que a paixão pelo real residiria, mais do que numa mimeses, “na crítica contra a representação mimética, na suspeita do poder da semelhança de criar consciência falsa e portanto na necessidade de criar distanciamento reflexivo e efeitos de estranhamentos no experimentalismo artístico, como, por exemplo, no teatro de Bertolt Brecht” (SCHOLLHAMMER, 2013, p.157). Podemos aqui nos lembrar que o teatro de Brecht pretendia “desalienar” o espectador, desmitificando o espaço teatral como um aparelho de ilusões. Nesses termos, a paixão pelo real se expressaria não apenas por uma vontade de mimetismo, como na arte figurativa, mas, paradoxalmente, numa crítica ao mimetismo. De acordo com Badiou, o real apenas pode ser percebido como resultado de uma relação contrafactual entre realidade e representação “que distorce os laços de semelhança e apenas pode ser reconhecida indiretamente num ato de paixão reflexiva” (SCHOLLHAMMER, 2013, p.157). Ou seja, diferentemente da realidade, o real questiona a semelhança entre realidade e representação. Segundo essa perspectiva, tanto os defensores do realismo, quanto seus críticos mais rigorosos estariam demonstrando a mesma paixão pelo real. Seja ela pela afirmação da semelhança representativa ou por sua negação.

O realismo no cinema é o tema que mais irá nos interessar a partir de agora. Jacques Aumont, em seu livro *A estética do filme* (1995), diz que para abordar a questão do realismo no cinema “é necessário distinguir realismo dos materiais de expressão (imagens e sons) e realismo do tema dos filmes” (AUMONT, 1995, p.134). De acordo com ele:

O “realismo” dos materiais de expressão cinematográfica não passa do resultado de um enorme número de convenções e regras, convenções e regras que variam de acordo com as épocas e as culturas. É preciso lembrar que nem sempre o cinema foi sonoro, nem sempre foi colorido e que, quando conquistou som e cores, seu realismo se modificou singularmente com o correr dos anos (...). Ora, a cada etapa (mudo, preto e branco, colorido), o cinema não cessou de ser considerado realista. O realismo aparece, então, como um ganho de

realidade em relação a um estado anterior do modo de representação. Esse ganho, porém, é infinitamente renovável, em consequência das inovações técnicas, mas também porque a própria realidade jamais é atingida. (AUMONT, 1995, p.135)

Na perspectiva de Aumont, o cinema jamais chega a reproduzir a realidade tal como ela é. Mesmo quando ele visa reproduzir a realidade, ele necessariamente utiliza imagens e sons que são produto de regras e convenções bastante variáveis na história e nas diferentes sociedades. Os avanços tecnológicos não estariam aproximando o cinema da realidade, eles apenas estariam funcionando segundo um novo tipo de convenções e regras. Como por exemplo, a inserção do som na imagem, a imagem colorida ao invés da preta e branca, a imagem 3D, a introdução da computação gráfica na imagem, e até a imagem 4D<sup>11</sup>. A cada etapa de avanços tecnológicos, parece que o cinema se aproxima mais da realidade em relação a sua etapa anterior; contudo, trata-se apenas da produção de um novo tipo de “realismo”, diferente dos anteriores, que também tinham essa pretensão.

Já o realismo do tema dos filmes é um assunto um pouco mais complicado. Trata-se de uma ideia um tanto ambígua, pois “quando se fala de realismo cinematográfico, compreendem-se igualmente os temas e seu tratamento, e foi a esse respeito que se qualificou de *realismo poético* um certo cinema francês de antes da guerra ou de *neorrealismo* alguns filmes italianos da Liberação” (AUMONT, 1995, p. 136). Aumont diz que o neorrealismo é um ótimo exemplo da ambiguidade do próprio termo realismo:

Observemos, de passagem, que o neorrealismo é, como qualquer denominação de escola, uma criação da crítica que erigiu, depois, em modelo teórico, a convergência de alguns filmes, cujo número hoje aparece bem limitado. Entre filmes como os de Roberto Rossellini (*Roma, cidade aberta*, 1945; *País*, 1946), de Vittorio de Sica (*Vítimas da tormenta*, 1946; *Ladrões de bicicleta*, 1948), de Luchino Visconti (*La terra trema*, 1948; *Belíssima*, 1950), de Federico Fellini (*Os boas-vidas*, 1953; *A trapaça*, 1955) são antes as diferenças estilísticas que se observam hoje em dia. (AUMONT, 1995, p.136)

Não existe unanimidade entre os estudiosos, ou mesmo os próprios diretores da época, ao se tratar de definir o neorrealismo cinematográfico. O que pode ser dito é que o neorrealismo “teria sido um cinema sem grandes meios, escapando, assim, às regras

---

<sup>11</sup> Como a inclusão de odores, ventos, chuvas e etc. nas salas de cinema durante a exibição de certos filmes.

da instituição cinematográfica, em oposição às superproduções americanas ou italianas de antes da guerra” (AUMONT, 1995, p. 136).

Um dos maiores defensores das teorias realistas cinematográficas foi André Bazin<sup>12</sup> (1918-1958) e a ideia de um novo realismo no cinema pode ser entendida a partir de seu pensamento e teorias, produzidas no decorrer de sua obra intelectual, sobre esse assunto.

### 3.2 O PENSAMENTO DE ANDRÉ BAZIN

Bazin no início de sua carreira escreve *Ontologia da imagem fotográfica* (1945/1991), texto o qual ele inicia suas reflexões sobre a realidade a partir da fotografia, o que o levará a escrever sobre a realidade no cinema. Nesse texto ele diz que com a invenção da fotografia “abre-se campo para um novo horizonte imagético, ausente na criação pictórica perspectiva” (RAMOS, 2012, p.25). O olho fotográfico (a lente) substitui o olho humano e pela primeira vez nada se insere entre o objeto inicial e sua representação, a não ser outro objeto. “Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior se forma, automaticamente, sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo” (BAZIN, 1991, p.22). De acordo com Bazin, a personalidade do fotógrafo só entra em jogo pela escolha, pela orientação, pela pedagogia do fenômeno; podemos perceber essa personalidade na obra acabada, mas não como percebemos a de um pintor. “Todas as artes se fundam sobre a presença do homem; unicamente na fotografia é que fruimos da sua ausência” (BAZIN, 1991, p.22). Para Bazin a invenção da fotografia é o acontecimento mais importante na história das artes plásticas, pois, finalmente, a obsessão com o real encontra sua autonomia estética.

Mas como ficaria essa relação com o real no cinema? A esse respeito, André S. Labarthe (1972) diz que o mérito de Bazin na teoria realista cinematográfica é o de “ter

---

<sup>12</sup> Bazin foi um importante e influente pensador sobre as práticas cinematográficas. Fundador da revista francesa *Cahiers du Cinéma*, juntamente com Jacques Doniol-Valcroze e Lo Luca, ele foi mentor de grandes nomes da Nouvelle Vague francesa, como Éric Rohmer e François Truffaut.

sido o primeiro a dar nome a esse despertar do espectador de sua passividade lendária e a esse status novo que daí em diante seria do dele: o de produtor de sentido” (LABARTHE, 1972, p.11). De acordo com ele, Bazin talvez tenha sido o primeiro crítico a perceber uma nova relação entre filme e espectador que surge com o cinema moderno. Nessa nova relação o espectador deve construir um sentido para si próprio através do que assiste na tela cinematográfica, ele, de alguma forma, participa do sentido do filme.

Bazin acredita que a imagem cinematográfica deveria manter a ambiguidade do mundo, preservando a liberdade interpretativa do espectador. Mas a própria noção de ambiguidade, chave em sua teoria, de acordo com o autor Fernão Pessoa Ramos, não é de fácil abordagem:

A própria realidade seria ambígua para Bazin, cabendo à imagem-câmera em movimento (e aí estaria sua qualidade) fazer essa ambiguidade emergir, fundando a relação espectral. O modo ambíguo é o modo de ser do mundo em sua abertura indeterminada para o sujeito, constituindo-se como tal nessa relação. Se a imagem quiser respeitar a liberdade do espectador em seu existir no mundo, não deve moldar antecipadamente a forma pela qual se oferece ao espectador. (RAMOS, 2012, p.26)

A realidade é ambígua porque ninguém percebe o mundo da mesma forma. Cada pessoa no mundo o percebe de uma forma diferente. A imagem deve respeitar essa ambiguidade e deixar o espectador tomar suas próprias conclusões sobre o que está assistindo, e não impor uma interpretação padrão. É a partir desse ponto de vista que Bazin elabora sua crítica à montagem clássica. Nesta, existe a impressão de continuidade e homogeneidade através de uma manipulação expressiva das imagens por parte de seus realizadores. Como resultado, o sentido já vem construído para o espectador não deixando existir a liberdade de interpretação.

André Bazin critica a montagem clássica, pois acredita que uma maior aproximação do realismo cinematográfico se dá através da minimização do papel da montagem, e de cortes, e priorização da profundidade de planos. “A significação instituída pela combinação de imagens deixa de ser o núcleo fundamental da arte cinematográfica” (XAVIER, 2008, p.79), o que interessa é o caminho do pensamento e não a ilusão de realidade que a imagem em movimento evoca. Ou seja, para o pensador francês, o que dá sentido real ao filme não é a sequência de imagens combinadas através da montagem, e sim, como já foi dito, a liberdade que o espectador tem de interpretação

do que está assistindo na tela cinematográfica. Ainda sobre o modelo realista de Bazin, o teórico de cinema Ismail Xavier diz:

A decupagem clássica seria um processo analítico artificial, de decomposição da realidade em fragmentos irrealis e reconstituição dos pedaços que montam um todo expressivo, mas abstrato, consistente logicamente (como um discurso) mas sem o peso de realidade adquirido pela adoção do plano-sequência. No novo cinema, no verdadeiro cinema realista, a montagem continua a existir, mas apenas como um resíduo: seu papel é puramente negativo, de eliminação inevitável numa realidade abundante demais. Ou seja, a montagem não institui nenhuma significação, nenhuma relação essencial. O plano-sequência, as relações contidas simultaneamente numa mesma imagem, os movimentos de câmera e a exploração de um espaço que se abre continuamente revelam o essencial. (XAVIER, 2008, p. 81)

De acordo com Xavier, Bazin condena qualquer intervenção e manipulação excessiva que vai contra a integridade do real representado. Sendo assim ele é contra a montagem, “em todos os casos em que sua utilização produzisse um sentido unívoco demais, imposto pela arbitrariedade do cineasta, em detrimento da ambiguidade imanente ao real” (AUMONT, 2003, p.33). A montagem pode continuar a existir, mas, sem nenhuma significação ou relação essencial para com a imagem cinematográfica. O filme deve evitar impor ao espectador uma interpretação pronta daquilo que lhe é mostrado, e sim o fazer usar suas experiências para chegar a suas próprias conclusões e assim perceber a “ambivalência ontológica da realidade” (BAZIN, 1972, p.69).

Seguindo com essa linha de pensamento, “a característica “ontológica” da imagem baziniana, ao designar aquilo que é inerente ao ser-imagem, constituindo-se na mediação da câmera em circunstância de tomada, adere, portanto, à ambiguidade pela qual o mundo se oferece ao sujeito” (RAMOS, 2012, p.28). O cinema deve “ativar” o espectador que conscientemente lhe fornece significação. Bazin reivindica um caráter neutro de estilo, para ele é “preservando o traço originário da imagem-câmera (a aderência do ser ao mundo) que o estilo se articula e se afirma, ao mesmo tempo em que se nega como mediação articuladora” (RAMOS, 2012, p.28). O ponto principal está na forma como o mundo se faz presente na imagem, sem coagir a ambiguidade ontológica oferecida ao espectador.

Dessa forma, o realismo no cinema não está comprometido a reproduzir a ilusão de realidade, ou, um espetáculo que pareça real. Pois, como já vimos, a realidade é

percebida diferentemente por cada um de nós. E o que importa é como nos sentimos em relação ao que estamos assistindo, é a capacidade que um filme possui de criar a sensação de realidade no espectador, com toda sua “ambiguidade” de significados. Ou seja, o que é real no cinema são as sensações produzidas, e não os fatos reproduzidos, o mais importante é o espectador fazer uso de sua liberdade e inteligência e assim perceber, como foi dito, a ambivalência ontológica da realidade. O autor desenvolve aqui uma ideia também presente em Benjamin, que já teria escrito que o cinema, justamente pelas sensações que é capaz de provocar no espectador, “penetra profundamente as vísceras da realidade” (BENJAMIN, 1936/1985, p.187). Para ele, o real no cinema é a liberdade de interpretação e imaginação; duas pessoas nunca serão capazes de assistir a um filme e terem exatamente os mesmos sentimentos e interpretações sobre o que acabaram de ver, pois a realidade nunca será percebida da mesma forma por todos.

O pensamento de Bazin é importante para entendermos a diferença do que Aumont chamou no tópico passado de “realismo de modo de expressão” e “realismo como tema de filmes”. Estamos acentuando na presente dissertação um novo tipo de realismo estético, de modos de expressão, que tem por objetivo produzir um espetáculo que ofereça ao espectador uma sensação de realidade. No caso dos filmes de horror, trata-se de proporcionar a vivência a mais real possível, vivência de choques produzidas por cenas de violência excessiva. Mas, como vimos no final do primeiro capítulo, o excesso não se reduz ao conteúdo da imagem; o excesso também se dá através de sua construção, de sua forma. O excesso pela forma, mais facilmente identificado no gênero melodrama e horror, não crê em nuances e nem sutilezas. Tudo é mostrado através da imagem, a fim de facilitar uma relação entre obra cinematográfica e espectador. Daí a importância de trazermos Bazin: ele valoriza a relação com o espectador, relação que virá para o primeiro plano quando se trata de abordar o excesso pela via de sua forma. Mesmo assim, é importante marcar que Bazin não fala de excesso; o que ele fala é da relação entre o espectador e o filme, e da construção de um sentido para si próprio através do que assiste na tela cinematográfica. Mas isso não implica excessos; pelo contrário, para Bazin quanto menos informação for transformada em imagem, melhor para a liberdade de interpretação do espectador.

Uma articulação entre o realismo e o excesso será proposta por um outro autor, o historiador de arte norte-americano Hal Foster, em seu texto *O Retorno do Real* (2014). A partir de uma análise das artes plásticas, Foster sugere uma mudança na perspectiva do realismo, tratando do excesso pela via do traumático. De acordo com ele, o realismo não mais é efeito da representação, e sim um evento do trauma. Veremos, com Foster, que a relação entre espectador e filme pode ser pensada como uma relação traumática. Ideia que Benjamin já esboçava ao descrever a imagem cinematográfica como um projétil que produz um efeito de choque em quem o assiste.

### 3.3 O REALISMO TRAUMÁTICO

O ponto de partida de Hal Foster é a crítica da representação nas artes. Essa crítica, afirma ele, seria incapaz de compreender o que estava sendo trazido pela genealogia pop dos anos 1960. Temos dois modelos básicos de representação, escreve Foster: em um deles, representar é criar a imagem de um referente, de uma coisa real do mundo; no outro, representar é criar uma imagem a partir de outras imagens. No primeiro modelo a imagem seria tida como referencial, no segundo seria pensada como um simulacro. Nenhuma das duas seria capaz de dar conta da arte pop. Na obra de Andy Warhol, por exemplo, as imagens são, ao mesmo tempo, referenciais, na medida em que retratam coisas do mundo - o mundo da moda, das celebridades, ou mesmo a realidade do sofrimento e da morte - e simulacros, na medida em que aparecem destituídas de qualquer significado, de qualquer intenção, e se situam apenas na superfície. Para Hall Foster, as imagens podem ser ao mesmo tempo referenciais e simulacros, profundas e superficiais, se forem entendidas a partir de uma terceira perspectiva, e é sobre ela que seu texto se desenvolve.

Segundo Foster, as séries de Warhol produzem o impacto do que ele chama de *realismo traumático*. Nesse caso, as imagens realistas não imitam a realidade. Elas expressam uma relação que podemos ter com a realidade, mas uma realidade vivenciada enquanto *trauma*. Trauma é um termo grego que significa ferida, sendo usado

habitualmente na medicina. No século XIX, o termo trauma passou a ser utilizado também em um sentido metafórico, correspondendo a uma ferida no psiquismo, ou, mais exatamente, uma ferida na memória. É deste modo que a dimensão do trauma aparece na psicanálise. Mas o que causaria, numa perspectiva psicanalítica, uma ferida na memória? Vimos, anteriormente, que Freud define o trauma como “uma experiência que traz à mente, num período curto de tempo, um aumento de estímulo grande demais para ser absorvido” (FREUD, 1917/1976, p. 335) Em outros termos, sofremos um trauma quando recebemos uma quantidade de estímulos maior do que a nossa capacidade de elaborá-los, de assimilá-los. Se os estímulos são excessivos, não conseguimos dar um sentido ou produzir uma representação acerca do que vivenciamos, não conseguimos integrar esses estímulos ao conjunto de nossas experiências passadas. O traumático é, portanto, o excessivo para nós. Estímulos excessivos não nos fazem produzir lembranças, mas apenas imagens congeladas e repetidas indefinidamente, imagens que pedem uma elaboração, como acontece em um sonho traumático (FREUD, 1920/1976). Freud afirma que o sonho traumático se caracteriza por uma compulsão à repetição; o sonhador repete compulsivamente a cena traumática tentando fazer com que ela seja assimilada ou elaborada pelo psiquismo.

A exposição ao excesso de estímulos capaz de produzir o trauma não é um problema que concerne apenas ao indivíduo. Benjamin já teria denunciado o quanto, na modernidade, estamos coletivamente expostos a um excesso de estímulos. Ele chama esse excesso de *choque*, mas admite ter extraído a ideia das concepções freudianas sobre o trauma (BENJAMIN, 1989). Se articulamos o choque – ligado ao contexto da produção industrial, do desenvolvimento técnico e da urbanização – à noção de trauma da psicanálise, podemos ampliar o alcance deste último, pensando o trauma em um plano coletivo e social. Experiências de guerra, de violência social e política também podem ser encaradas como traumáticas, na medida em que todos que dela participam são invadidos por estímulos que não conseguem assimilar ou representar. E se as artes expressam as experiências de uma época, podemos também transpor a noção de trauma para as artes. Hal Foster, em seu texto, usa indistintamente a noção de choque e de trauma. O que ocorre no realismo traumático, enquanto tendência artística, é que a vivência do trauma seria expressa – ainda que não representada – através de imagens, como esclarece Schollhammer em uma crítica sobre o texto de Foster: “Aqui, o realismo

já não é o efeito da representação, mas um *evento de trauma*, uma imagem da violência social e política marcada afetivamente pelo limite do que pode e não pode ser representado” (SCHOLLHAMMER, 2014).

Hal Foster exemplifica o realismo traumático tanto com a obra quanto com o discurso de Andy Warhol, que afirma, em um certo momento: “quero ser uma máquina” (apud FOSTER, 1996, p. 165). Foster entende que essa declaração aponta para um sujeito em estado de choque, que assume a natureza daquilo que o choca, “como uma defesa mimética contra o choque” (FOSTER, 1996, p. 165). Ao colocar-se como uma máquina, funcionando como uma máquina funciona, Warhol estaria também apontando para a compulsão à repetição que a sociedade de produção e de consumo em série põe em jogo. Portanto, dois efeitos fundamentais de uma vivência traumática estariam sendo expressos por Warhol, tanto em suas declarações quanto em suas obras: “a subjetividade em choque e a repetição compulsiva” (FOSTER, 1996, p. 165).

Mas se a repetição é efeito do choque, ela é também uma busca de defesa contra ele, e isso estaria em jogo nas famosas séries de Warhol: “Quando se vê uma imagem medonha repetidamente, ela não tem realmente um efeito” (apud FOSTER, 1996, p. 166). Ao mesmo tempo, Warhol afirma que “quanto mais se olha para exatamente a mesma coisa, tanto mais ela perde seu significado, e nos sentimos cada vez melhor e mais vazios”. (FOSTER, 1996, p. 165). Desse modo, as imagens repetidas de Warhol, por um lado, funcionam como defesa contra o trauma; por outro, elas produzem uma sensação de vazio e de perda de sentido no espectador – que é exatamente o que alguém vivencia numa situação traumática. Por este motivo, Foster diz que as repetições de Warhol, assim como todas as obras que se adequam à perspectiva do realismo traumático, são contraditórias: elas são, ao mesmo tempo, “uma defesa contra afetos traumáticos e sua produção”. (FOSTER, 1996, p. 166).

Se Foster utiliza a noção de trauma freudiana, a ideia de “retorno do real” foi extraída de um outro psicanalista, o francês Jacques Lacan, que se preocupou em definir o real em termos de trauma. O que, para Lacan, configura a vivência traumática é um encontro – vivido sempre como desencontro – com o real. É importante observar que o real em Lacan não é a realidade. Esta poderia ser representada, tanto pela via do referente quanto pela via do simulacro. Mas o real lacaniano não pode ser representado.

Ele se caracteriza justamente por ser aquilo que escapa à representação, sendo definido como impossível, inassimilável, excessivo. Neste ponto reencontramos a dimensão do excesso: qualquer vivência que nos faça experimentar essa dimensão inassimilável e, portanto, excessiva, é sentida como traumática. Enquanto excesso que transborda o psiquismo, o real para Lacan é traumático.

Como o real não pode ser representado, ele só pode ser repetido. Essas repetições protegem do real, mas, ao mesmo tempo, fazem o real retornar. É o que acontece nas séries de Warhol, segundo Foster: “a repetição de uma imagem a fim de proteger contra um real traumático que, apesar disso, retorna, acidental e/ou obliquamente, no próprio anteparo”. (FOSTER, 1996, p. 168). A ideia de imagem como anteparo havia sido bastante utilizada por Lacan para pensar o esquema da visualidade através da relação entre a imagem, o olhar do observador e o real. Ao situar a imagem como anteparo, como Lacan tinha feito, Foster coloca em primeiro plano a relação do observador com o real através da imagem. Isso é bem mais complexo do que pensar a imagem como representação ou não da realidade. É como se houvesse, no objeto, um olhar capaz de violentar o sujeito, um olhar-do-objeto que invade. Isso implica na possibilidade de pensar a relação com as imagens – sejam elas plásticas ou cinematográficas – como relações traumáticas: “Essa mudança na concepção – da realidade como um efeito da representação para o real como coisa do trauma – pode ser definitiva na arte contemporânea, e tanto mais na teoria contemporânea, na ficção e no cinema”. (FOSTER, 2014, p. 175). Assim, o que antes poderia ser percebido através de um olhar de contemplação se inverte, nessa perspectiva, como um olhar do objeto que invade o sujeito, como força de irrupção sobre o espectador. Converte-se em um realismo traumático, como esclarece Schollhamer:

Esse realismo traumático foi caracterizado por meio de exemplos da arte das últimas décadas do século XX que expressam os elementos mais cruéis, violentos e abomináveis da realidade ligados inevitavelmente a temas radicais de sexo e morte. Em vez de representar a realidade reconhecível e verossímil, surge, segundo Foster, um realismo “extremo”, de Andy Warhol a Andrés Serrano, que procura expressar os eventos com a menor intervenção e mediação simbólica e provoca fortes efeitos estéticos de repulsa, desgosto e horror. (SCHOLLHAMMER, 2013, p.162-163)

Seria possível afirmar que o realismo traumático das obras de Warhol se aproxima do que estamos falando sobre o novo cinema de horror do século XXI? Assim

como no trabalho de Warhol, os filmes que analisamos no primeiro capítulo apresentam um realismo extremo e também provocam “efeitos estéticos de repulsa, desgosto e horror”. São filmes que, através de choques de imagens excessivamente violentas, geram uma sensação de realidade produzindo em nós, espectadores, a vivência de um excesso semelhante, de certa forma, ao trauma. Freud define o trauma, como vimos, como “uma experiência que traz à mente, num período curto de tempo, um aumento de estímulo grande demais para ser absorvido” (FREUD, 1917/1976, p. 325). Ou seja, o estímulo é tão grande que não conseguimos assimilá-lo.

Foster fala dos filmes de horror em seu texto, mas com relação a esses filmes aproxima o real de uma outra noção articulada ao trauma: a noção de abjeção. Falaremos dela no próximo item.

De qualquer forma, Foster reforça a existência, na estética contemporânea, de uma preocupação com o trauma e, como veremos, com o abjeto. Existem, para isso, razões internas às artes, como a insatisfação com a visão convencional da realidade, mas também existem motivos sociais e culturais: desespero diante de doenças invasivas, pobreza sistemática, crimes, destruição do bem-estar social, quebra do contrato social, falência das figuras de autoridade ou referências simbólicas sólidas. “Por meio das culturas artística, teórica e popular, há uma tendência a redefinir a experiência, individual e histórica, em termos do trauma” (FOSTER, 1014, p. 186).

### **3.4 O ABJETO**

Quando Foster analisa, no campo das artes, uma virada na direção do grotesco, ele aponta a mudança na concepção da realidade que se verifica também no cinema. Particularmente nos filmes de horror, nosso tema de interesse, o realismo traumático estaria presente sob uma forma bastante característica: o horror é, em primeiro lugar e acima de tudo, o horror ao *abjeto*.

Aqui Foster dá entrada a outra psicanalista, Julia Kristeva, que em *Poderes do horror* (1982) estuda a questão do abjeto na psicanálise. Segundo Kristeva, o abjeto não é nem o sujeito nem o objeto, mas o corpo estranhado, o corpo antes de se tornar sujeito ou depois de se tornar objeto. Um corpo que ainda não é alguém, um corpo experimentado enquanto resto, dejetado. Desse modo, o abjeto não é simplesmente o monstro, o zumbi, o alienígena que está fora de mim e que precisa apenas ser banido; ele é uma ameaça íntima, algo que é parte de mim e estranho a mim ao mesmo tempo. Nas palavras de Kristeva:

Há na abjeção uma dessas violentas e obscuras rebeliões do ser contra aquilo que o ameaça e que parece vir de um fora ou de um dentro exorbitante, lançado para além do alcance possível e do tolerável, do pensável. Ela está ali muito próxima, mas inassimilável. Ela incita, inquieta, fascina o desejo que, entretanto, não se deixa seduzir. Assustado, ele se afasta; enojado, ele se recusa ... Entretanto, ao mesmo tempo, esse ímpeto, esse espasmo, esse salto é atraído para um outro lugar que é tão tentador quanto é condenado. Incansavelmente, um vórtice de atração e de repulsão coloca aquele que está habitado por ela literalmente ao lado de si mesmo. (KRISTEVA, 1982, p. 2).

Esse eu, ao lado do qual de repente nos colocamos ou somos colocados, é o abjeto. Mas, dessa vez, o monstro está em nós. E é justamente ele, esse fragmento abjeto que é parte de nós mesmos, que permite (por segregação) a formação de todos os tipos de identidade – pessoal, nacional, cultural, sexual, psicológica, etc.

Nos filmes de horror, o abjeto é inserido em situações extremas que tematizam o orgânico e o escatológico. Os estados de indiferenciação – o corpo amorfo, nem humano nem inumano, nem morto nem vivo, como um feto natimorto ou o imbróglio com o corpo da mãe – são também figurações do abjeto. Mas o abjeto comparece também nas imagens excessivamente violentas de desastres, corpos deformados, vômito, merda, decadência e morte que evocam o corpo virado do avesso, o sujeito abjetado, jogado fora, ao mesmo tempo em que evocam o fora como se estivesse do lado de dentro, isto é, o sujeito invadido pelo olhar-do-objeto.

Pode-se dizer que nos filmes de horror o real invade a cena de forma escancarada, rompendo o anteparo, isto é, a tela de proteção que um certo jogo com as imagens oferece ao espectador. Foster diz que o abjeto pode se aproximar do informe e do obscuro, na medida em que “o olhar-do-objeto é apresentado como se não houvesse

uma cena para encená-lo, nenhuma moldura representativa para contê-lo, nenhum anteparo”. (FOSTER, 2014, p. 148).

Abjetar significa expulsar, separar. Para Kristeva, o sujeito precisa abjetar para tornar-se ele mesmo, ou seja, precisa livrar-se daquilo que nele mesmo lhe causa horror para poder constituir uma identidade. Trata-se agora de expulsar o real que irrompe de fora/dentro, e que, não podendo ser assimilado nem representado, não faz outra coisa senão retornar. Nesse sentido, os filmes de horror poderiam ser uma tentativa de livrar os sujeitos desse encontro traumático com o real abjeto – e aqui poderíamos entender o gosto dos adolescentes, cujo corpo ainda não ganhou sua forma definida, pelos filmes de horror. Para Kristeva a operação de abjetar é fundamental à manutenção do sujeito e da sociedade, e ela a considera uma operação conservadora.

Mas ela também se refere ao abjeto como aquilo capaz de me fazer abjeto, de tornar-me abjeto também. Por esse motivo, solidária à indistinção de fronteiras entre eu e o monstro e à sua dimensão excessiva, outra característica importante do abjeto é sua ambiguidade. Por um lado, preciso abjetar aquilo que me horroriza para garantir minhas fronteiras. Por outro, não posso expulsá-lo na medida em que ele é parte de mim mesmo: algo, que em mim mesmo, me aterroriza: “(...) a abjeção é sobretudo ambiguidade. Porque, embora solte uma amarra, ela não separa radicalmente o sujeito daquilo que o ameaça – pelo contrário, a abjeção reconhece que ele está sob perigo constante” (KRISTEVA, 1982, p. 2).

Essa ambiguidade aparece também não só no conteúdo aterrorizante, mas também na forma pela qual o cinema de horror insere a abjeção na narrativa. Dela decorrem diferentes efeitos produzidos no espectador. Por um lado, o excesso implicado no abjeto pode sofrer, nos filmes *hollywoodianos*, uma domesticação: os zumbis, os monstros, os vampiros, ainda que se inclinem na direção do abjeto, podem ser inseridos numa narrativa codificada, na qual eles aparecem como os vilões de uma estória moral ou um melodrama. No melodrama, a moral é otimista: há, de início, um triunfo aparente dos vilões, quando os espectadores podem realizar uma catarse de toda a sua ansiedade por aquilo que os assustam; em seguida, porém, dá-se a vitória final da virtude. Assim, aquilo que poderia ser aterrorizante em Frankenstein ou Drácula é domesticado e destinado a produzir uma catarse reguladora, como escreve James Donald: “Embora a

tradição popular do horror e do terror incline-se em direção ao abjeto, (...) sua representação como uma narrativa moral ou um melodrama a coloca diretamente ao lado da cultura de massa moralista, do *kitsch* pequeno burguês”. (DONALD, 2000, p. 126).

Nessa perspectiva, Kristeva mostra um desprezo pelo *kitsch* e por toda a possibilidade de domesticação do abjeto. Para ela, o abjeto não teria somente uma face conservadora. Como foi dito mais acima, o abjeto seria aquilo que remete à minha própria abjeção, isto é, aquilo que é capaz de me fazer abjeto. Nesse outro sentido, a relação com o abjeto não seria apenas defensiva, mas evocaria, indicaria a presença do abjeto naquele que o expulsa. Isso implica pensar a relação com o abjeto – considerada por Foster como uma face do realismo traumático – em seu caráter desestabilizador. Para Kristeva, abjetar é uma operação conservadora, mas ser abjeto é uma condição corrosiva. Vamos explorar essa face corrosiva do abjeto no próximo capítulo. Por enquanto, vamos ficar com sua face estabilizadora, aquela que usa o horror para manter o sujeito e a ordem social, já que ela tem sido bastante explorada pelos remakes dos filmes norte-americanos que estamos trabalhando.

Nesse aspecto, podemos dizer que o horror *hollywoodiano* é mais compensatório do que emancipatório. Como escreve Donald (2000), nessa invasão do eu por zumbis, vampiros e alienígenas, o monstro desafia as leis da natureza, mas deixa as leis de Hollywood intactas (p. 117) Um pouco de excesso é tolerado para que se possa retomar o equilíbrio, e a produção do horror se encontra a serviço da manutenção da ordem social.

É nessa mesma perspectiva que podemos encontrar uma outra forma estética que trabalha com o real e o excesso que ele implica: o hiper-realismo. Para sermos mais exatos e para seguirmos ainda Foster, diremos que o hiper-realismo não trabalha com o excesso do real; ele trabalha *contra* o excesso do real, produzindo subterfúgios para pacificá-lo e domesticá-lo. É o que veremos a seguir.

### **3.5 HIPER-REALISMO**

Já falamos, aqui, de hiper-realismo ao tratar do subgênero *Gore* e ao descrevermos, no primeiro capítulo, o novo realismo estético implicado no cinema de horror do século XXI. Mas, de onde surgiu o termo “hiper-realismo”?

Primeiramente, vamos entender o hiper-realismo como um movimento artístico. Este movimento nasceu nos Estados Unidos e logo se popularizou também na Europa em torno dos anos de 1960. Abrangendo pinturas e esculturas, o hiper-realismo ou super-realismo surgiu como uma evolução do fotorrealismo, pretendendo apresentar um efeito semelhante ao da fotografia de alta resolução. Desse modo, tanto pintores como escultores procuraram criar imagens altamente realistas que buscavam reproduzir não diretamente a natureza ou os objetos, mas tentavam alcançar esse efeito realista a partir de fotografias ou outros aparatos. Artistas como Richard Estes, Ralph Goings, Audrey Flack, Robert Bechtle, Duane Hanson, John De Andrea e Chuck Close procuraram reproduzir exatamente o que as câmeras podiam registrar. Eles também fizeram uso de recursos mecânicos ou óticos, como moldes, projetores de slides e retículas para ampliação, a fim de transferir a imagem fotográfica para a forma artística de sua preferência. Anomalias nas imagens originais, como focos seletivos, reflexos indesejáveis e outros, poderiam também ser usados como recursos expressivos.

Assim como os artistas da Pop Art, movimento que o precedeu, os artistas do hiper-realismo tinham como objetivo depor as hierarquias na arte ao incluir como tema de suas obras cenas do cotidiano, envolvendo objetos e atos de consumo diário e o imaginário dos negócios e da publicidade. Em geral, os artistas hiper-realistas projetavam uma imagem fotográfica sobre o suporte de sua obra (pintura ou escultura) e usavam um tipo de equipamento que jamais tocava a tela e não deixava marcas como as do pincel, para reproduzir os efeitos de uma foto em alta definição. Isso levou a crítica e o público a considerarem que o hiper-realismo produzia quadros que pareciam fotografias. A intenção da arte hiper-realista era, no entanto, apresentar uma visão crítica de mundo: esse realismo artificial, exacerbado, excessivo, estaria tentando denunciar a realidade como aparência, questionando a divisão e a hierarquia entre uma e outra. Porém alguns críticos, como Hal Foster, viram no uso da técnica, na atração pelos signos do consumo e na relação com o excesso um outro propósito. Ele se refere ao hiper-realismo como “uma arte empenhada não só em pacificar o real, mas também em

selá-lo por trás da superfície, embalsamá-lo em suas aparências” (FOSTER, 1996, p. 171).

Em outros termos: aquilo que poderia ser corrosivo no excesso – a sua dimensão traumática – seria reduzido a um jogo de aparências. Baseado na fotografia ou em outras formas de reprodução técnica, o hiper-realismo, de acordo com Foster, não consegue expor mais do que de uma realidade aparente, superficial e já codificada. Desse modo, a arte hiper-realista reduz-se a apresentar um real como já absorvido pelo simbólico. “O super-realismo (...) quer esconder mais do que revelar o real. Ele acumula suas camadas de signos e superfícies retirados do mundo do consumo não só contra a profundidade representacional, mas também contra o real traumático” (FOSTER, 1996, p. 173). Para Foster, o hiper-realismo celebra o espetáculo capitalista, mais do que o questiona.

Até aqui tratamos do hiper-realismo no campo das artes plásticas. Mas o que estamos chamando aqui de imagem cinematográfica hiper-realista?

No cinema, o estilo hiper-realista, da mesma forma que as pinturas e esculturas, faz uso de aparatos tecnológicos para alcançar um efeito realista. As câmeras de alta resolução, filtros e efeitos de computação de última geração, fornecem à imagem cinematográfica a possibilidade de construção de uma realidade de maneira bastante fiel – fiel, ao menos, ao que a indústria cinematográfica e o senso comum supõem que seja a realidade. Devido à evolução dos efeitos especiais no século XXI – como o 3D ou as alterações da imagem por computador - esse modo de reprodução se tornou possível e o novo cinema de horror soube se apropriar dessas tecnologias para produzir filmes com cenas hiper-realistas. Ora, vimos que o estilo hiper-realista nas pinturas e esculturas pretendeu constituir uma visão crítica do mundo, ainda que essa seja contestada por Foster. Porém no novo cinema de horror, essa pretensão crítica nem chega a se colocar. Mesmo munido de toda a sorte de recursos tecnológicos, os filmes de horror tenderiam a retratar a realidade de forma padronizada, destituída de suas nuances e múltiplas perspectivas.

Será que a evolução das novas tecnologias das quais se vale o cinema no século XXI bastaria para responder à pergunta que colocamos desde o início dessa dissertação: por que esse aumento da excitação de horror nas franquias e nos *remakes*

exemplificados dos filmes de horror? Seria esse aumento de excitação, de susto, explicável apenas pela via da sofisticação dos efeitos especiais?

No campo das artes, Foster não se satisfaz com uma concepção tão simples do hiper-realismo. Apesar de apontar sua vertente que celebra o espetáculo e o consumo, adverte que, a despeito disso, o real traumático retorna e rompe com a superfície hiper-realista que tenta se proteger dele. Essa ruptura é inadvertida, ou seja, não é buscada pelos artistas, e o distúrbio que ela causa no espetáculo capitalista não é grande. Mas, de qualquer modo, Foster nos oferece em argumento que matiza a tendência hiper-realista para a pacificação e o controle da dimensão disruptiva do real.

Seria possível usarmos esse argumento também em relação ao cinema e, particularmente, ao cinema de horror? As novas estratégias audiovisuais poderiam também, inadvertidamente, produzir algum tipo de retorno do real traumático, assim como Andy Warhol com suas repetições seriais, que tanto protegiam do real quanto o faziam retornar?

Ainda não podemos, neste momento, responder a essa pergunta. Mas, de qualquer modo, podemos dizer que as explicações que reduzem os filmes de horror à pacificação do real e à catarse regulatória não são suficientes para responder à questão que guia essa dissertação. A fórmula clássica de que “a normalidade é ameaçada pelo Monstro” não explica porque existe um gosto pelo excesso, por que cada vez mais excitação, e por que o novo cinema de horror o explora. Afirmar que esses filmes tentam retratar a realidade de forma padronizada, e que o afeto do horror é provocado por um medo necessário à boa adaptação, não explica a tendência à exacerbação do choque no cinema.

A questão é que aquilo que percebemos em cores mais vivas no cinema de horror atravessa todas as estratégias comunicativas contemporâneas, e mesmo a vida cotidiana dos sujeitos comuns: o excesso imagético. Na atualidade percebemos que existe uma exacerbação da violência, não só enquanto conteúdo de produtos audiovisuais, mas também na construção de sua forma. Estamos todos os dias diante do excesso imagético – o excesso *de* e *nas* imagens. Seja nas imagens cinematográficas, comerciais de televisão, programas jornalísticos sobre criminalidade, outdoors, ele nos cerca por todos os lados. Este excesso transborda as tentativas de homeostase. Ele não

poderia ser explicado simplesmente por uma busca do equilíbrio, nem se reduz a uma catarse regulatória da ordem social. Esse excesso vai além.

O filósofo Christoph Türcke propõe uma explicação sobre como esse excesso, seja por conteúdo ou por forma, transforma a relação do espectador com a imagem e as consequências dessa transformação para a construção da subjetividade e da memória contemporânea. Türcke trabalha, principalmente, com os produtos audiovisuais, mas, também argumenta que todo o progresso tecnológico “minou” tudo o que antes parecia ser natural: relações, hábitos, crenças, tudo isso foi afetado pelo excesso de espetacularidade que estamos expostos nas atuais sociedades. Não se trata apenas do excesso na tela cinematográfica, mas sim do excesso na sociedade como um todo.

## 4. CAPÍTULO III – EFEITOS DO EXCESSO

### 4.1 SENSACIONES EM CHRISTOPH TÜRCKE

Esta dissertação tematiza o cinema de horror para pensar as transformações na sensibilidade e na memória contemporâneas. Vimos, no primeiro capítulo, que os choques trazidos pelo desenvolvimento da técnica, da indústria e da vida urbana no final do século XIX e início do século XX teriam uma correspondência com as formas de ação e percepção que se estabelecem na modernidade, criando um cenário propício para a boa recepção dos filmes de horror. Em nossa perspectiva, os filmes aqui usados como exemplo se caracterizam por uma estética do excesso que, no segundo capítulo, pudemos desdobrar em diversas modalidades: realismo, realismo traumático, abjeção e hiper-realismo. Mas faltava ainda explicar por que, entre o início do século XX e o início do século XXI, se dá uma exacerbação da violência estética nos filmes de horror: os choques se tornam cada vez mais intensos e o real é experimentado de maneira cada vez mais escancarada. É o que pretendemos discutir neste capítulo, abordando agora de forma mais direta a questão das transformações da sensibilidade e da memória contemporâneas.

O filósofo alemão Christoph Türcke se dedica a pensar justamente esta questão: a progressão de choques imagéticos, principalmente em produtos audiovisuais. Como entendermos essa progressão e por que motivo se estabelece nos espectadores desses produtos, uma procura por choques cada vez mais intensos?

Partindo da ideia de choque apresentada por Benjamin, o filósofo propõe um processo de transformação na sensibilidade do sujeito contemporâneo como consequência desses choques. Em seu livro *Sociedade excitada: filosofia da sensação* (2010) Türcke tem como um de seus objetivos explicar a “necessidade” *de cada vez mais* através do conceito de “sociedade da sensação”:

Sensação hoje, na linguagem coloquial, quer dizer simplesmente “aquilo que causa sensação”. Quando a palavra passou do latim para as línguas nacionais europeias, representava bem genericamente a primazia fisiológica do sentimento ou da percepção – sem nenhuma conotação espetacular. E o que é mais notável é que, justamente a alta pressão noticiosa do presente, que quase automaticamente associa “sensação” a “causar uma sensação”, não apenas se sobrepõe ao sentido fisiológico antigo de sensação, mas também o movimenta de uma nova maneira. Ou seja, se tudo o que *não* está em condições de causar uma sensação tende a desaparecer sob o fluxo de informações, praticamente não sendo mais percebido, então isso quer dizer, inversamente, que o rumo vai na direção de que apenas o que causa uma sensação é percebido. A percepção do que causa uma sensação converte-se na percepção *tout court*, o caso extremo da percepção em instância normal. (TÜRCKE, 2010, p.20)

Türcke afirma que em nossa sociedade a ideia de sensação, que até então era entendida como percepção comum, se transforma em percepção incomum, isto é, no sensacional. Só sentimos, ou melhor, só nos causa sensação o extraordinário, e o que não nos choca não é percebido. Com isso começamos a pensar sobre o motivo de produções cinematográficas exacerbarem uma violência estética excessiva e progressiva. Essas produções – que aqui estão sendo chamadas de novo cinema de horror – querem chocar o espectador para causar uma sensação, para se fazerem notar e não desaparecer sob o constante fluxo de informações dos dias de hoje.

Podemos acrescentar aqui que Türcke não foi o primeiro a pensar desse modo. Em 1951 o pensador, também alemão, Theodor W. Adorno escreve:

Com relação à “proto-história da modernidade”, poderia trazer ensinamento a análise da mudança de significado da palavra *sensation*, o sinônimo exotérico para o *nouveau* de Baudelaire. A palavra se generalizou na cultura europeia pela teoria do conhecimento. Em Locke, designava a percepção simples, imediata, em contraste com a reflexão. Disso derivou mais tarde o grande desconhecido e finalmente o excitante em grande escala, o destrutivamente extasiante, o choque como bem de consumo. A simples possibilidade de perceber algo independentemente da qualidade substitui a felicidade, porque a quantificação onipotente sonogou a possibilidade mesma de percepção. (ADORNO, 2008, p.233)

Neste fragmento, escrito na década de 50 e retirado do livro *Minima Moralia* (2008), Adorno já identificara a mudança do conceito de *sensação* de percepção comum para percepção incomum. Ele percebeu que apenas o que causa o choque é percebido, independentemente da informação ou qualidade que algo transmite: “o conteúdo do choque torna-se de fato indiferente diante de seu valor de estímulo” (ADORNO, 2008, p.235). Na passagem descrita acima podemos perceber traços do trabalho de Türcke,

tendo sido este o escrito de Adorno que lhe teria servido de inspiração ao propor o conceito de sociedade da sensação. TÜRCKE pode ser considerado um discípulo de Adorno.

A sociedade da sensação não seria uma ideia nova e, segundo TÜRCKE, “há séculos já se trama” (TÜRCKE, 2009, p.11). Em suas características mais gerais, ela já teria sido nomeada como *A sociedade do espetáculo* pelo pensador francês Guy Debord, que diz que “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação entre pessoas, mediada por imagens” (DEBORD, 1997, p.14). De acordo com ele, o espetáculo tem como função o esquecimento da história na cultura. Debord escreve que:

Considerado em sua totalidade, o espetáculo é ao mesmo tempo o resultado e o projeto do modo de produção existente. Não é um suplemento do mundo real, uma decoração que lhe é acrescentada. É o âmago do irrealismo da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares – informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos –, o espetáculo constitui o *modelo* atual da vida dominante na sociedade. É a afirmação onipresente da escolha *já feita* na produção, e o consumo que decorre dessa escolha. Forma e conteúdo do espetáculo são, de modo idêntico, a justificativa total das condições e dos fins do sistema existente. O espetáculo também é a *presença permanente* dessa justificativa, como ocupação da maior parte do tempo vivido fora da produção moderna. (DEBORD, 1997, p.17)

Para Debord, vivemos em uma sociedade na qual tudo é produzido para ser visto por alguém e, portanto, tudo é imagem, ou melhor, tudo é espetacularizado. O espetáculo forma o modelo atual de vida em sociedade e, assim sendo, a realidade é produzida em meio à sua representação espetacular. As imagens podem ser o real e o real pode ser imagem.

Apesar de achar seu trabalho genial, TÜRCKE o considera um tanto ingênuo. Afirma que Debord teria denunciado a estetização do capitalismo como uma nova roupagem que se precisaria retirar para desmascará-lo. Para TÜRCKE a situação é mais complexa: essa estetização aderiu ao capitalismo; não é uma nova roupagem, é sua própria pele. Seria preciso então criar novos conceitos para pensá-la. A questão não se reduz, para TÜRCKE, na fetichização do espetáculo. A questão é que quando o sensorio se fixa no espetacular isso atinge até as conexões neurais elementares que são a base de toda cultura. Nesse caso, o que pode chamado hoje de revolução adquire uma nuance que os socialistas nunca pensaram. Seria preciso entender o que ocorre hoje em termos tanto neurofisiológicos, quanto psicanalíticos, teológicos, filosóficos, históricos e sociais. É essa análise que TÜRCKE pretende realizar.

A ideia que pretendemos focar no pensamento de TÜRCKE é o modo pelo qual uma “máquina audiovisual”, entendida como transmissora de imagens, e emitindo seus *choques imagéticos* 24 horas por dia, se impõe hoje ao sensorio humano, constituindo assim novas maneiras de sentir. Como já vimos no primeiro capítulo, Walter Benjamin (1936/1985) já teria proposto a constituição de novas maneiras de sentir a partir dos choques imagéticos que se experimentam no cinema. TÜRCKE enfoca a exacerbação desses choques no mundo contemporâneo.

No prefácio de seu livro, o autor afirma que ninguém está a salvo da sociedade da sensação. Nem o maior intelectual consegue fugir dos estímulos visuais aos quais somos expostos nos dias de hoje. Não é apenas a imagem no cinema ou televisão que irá gerar um choque, ou seja, uma percepção incomum para nós. Também podemos citar a mídia impressa – como jornais e revistas – e a publicidade visual ou sonora – com seus *outdoors*, anúncios iluminados na rua e propagandas no rádio. No entanto, ele não sugere que estamos entrando em uma nova era, como a “sociedade pós-industrial” ou “pós-moderna”,

só porque a sociedade altamente “tecnificada” não apresenta mais as características tais como máquinas que ofegam e que exalam vapor e trabalhadores suados, não significa que ela não seja mais uma sociedade industrial, mas sim que penetra micro- eletronicamente, com sua produtividade múltipla e refinada, em todas as áreas de trabalho. (TÜRCKE, 2010, p.10)

Para ele essa “pressão de proclamar novos tipos de sociedade é uma característica da sociedade da sensação, e, como foi dito, ela não é nova, pois há séculos já se trama” (TÜRCKE, 2010, p.11). Para ele a nomenclatura de um estágio social não nega o anterior. Ainda somos uma sociedade moderna e industrial, a diferença é que nos dias de hoje os avanços tecnológicos penetraram todas as vertentes trabalhistas.

Mas o que faz com que haja atualmente esse gosto e essa demanda por *cada vez mais* imagens chocantes? Como escreve TÜRCKE, sobre nossas sociedades atuais, “tudo o que *não* está em condições de causar uma sensação tende a desaparecer sob o fluxo de informações” (TÜRCKE, 2010, p.20) Podemos começar a entender, a partir daí, o aumento de violência estética apresentada nos atuais *remakes* dos filmes de horror, e nas duas franquias cinematográficas usadas como exemplos. Ele afirma que, devido ao avanço tecnológico que estamos vivenciando desde o final do século XX, estamos

sendo diariamente “bombardeados” por conteúdos audiovisuais que fazem nossos sentidos ficarem *dormentes*. “As sensações criam a necessidade de outras mais fortes” (TÜRCKE, 2010).

Para nós não é o suficiente que acontecimentos por si só sejam “explosivos”. Atualmente o que importa é a forma como a mídia (em sua totalidade) vinculará tais acontecimentos. “O meio audiovisual necessita mobilizar todas as forças específicas de seu gênero e ministrar a notícia com toda a violência de uma injeção multissensorial, de forma que atinja o ponto que almeja: o aparato sensorial ultrassaturado dos contemporâneos” (TÜRCKE, 2010, p.19). Ele mesmo resume sua tese:

A sensação corresponde a todo um complexo de elementos. Em primeiro lugar, algo subjetivo: a percepção; depois, sua intensificação: percepção daquilo que chama a atenção; em seguida, algo objetivo, aquilo que chama a atenção; e, por fim, a interpenetração e a intensificação recíprocas do subjetivo e do objetivo. Ambos são momentos de uma compulsão generalizada a emitir, que tanto faz com que a luta pela existência seja cada vez mais estetizada em uma luta pela percepção quanto torna “o que chama a atenção” um sinônimo para sensação, e sua percepção em percepção *tout court*. O caso extremo da sensação passa a aproximar-se do normal; aquilo que não chama a atenção não é notado. E a sensação torna-se uma necessidade vital. É imperioso provocá-la e obtê-la se se quiser sentir “ai”, ganhar a vida em sentido literal e figurado. (TÜRCKE, 2010, p. 77-78)

Devido a essa enorme torrente<sup>13</sup> de informações e imagens distribuídas pelas mídias às quais somos expostos diariamente, o chamado “bombardeio audiovisual”, estamos perdendo a sensibilidade em relação a estímulos rotineiros que antes eram o bastante; agora estamos sempre à procura de sensações mais fortes, o que ele irá chamar de *Sensation seeking*. Ou seja, o que não nos prende o olhar, o que não nos “choca” tende a desaparecer como sensação, e quem não tem sensação não é, não existe. “Se não se pode mais sentir é porque se está morto. A aparelhagem midiática, todavia, apodera-se desse dado fisiológico de sua própria maneira” (TÜRCKE, 2010, p.65):

Como parecem insossos os estímulos do meio imediato em comparação com aqueles que, berrantes, continuamente cintilam na tela; como fica entediante a

---

<sup>13</sup> “Deve-se tomar, aqui, o termo “torrente” em um sentido mais literal do que normalmente se faz. Quando se está sob uma torrente de água, os sentidos de equilíbrio e de orientação, ou seja, uma camada profunda do sentimento de si próprio, ficam vitalmente afetados. Quem é pego em um redemoinho tem a cada instante um aqui e agora diferente. No entanto, não pode localizar-se orientar-se e, muito menos, apresentar-se. O afogamento na torrente de estímulos é parecido. Nem de longe tão veemente, mas igualmente constante, ela também ataca o sentido de orientação.” (TÜRCKE, 2010, p. 66)

rotina de cada um diante de tudo aquilo de excitante que as mídias incessantemente veiculam. Os estímulos do ambiente do dia a dia não são páreo para a torrente de excitação midiática do espetacular; eles ficam abaixo do limite do que o aparato sensorial pode absorver, possuem um pobre aqui e agora, mas nenhum “aí”. Representam estímulos de *menos* para serem percebidos. A torrente de excitação, porém, representa estímulo *demais*. (TÜRCKE, 2009, p.65-66)

Essa torrente de estímulos, que podemos associar a sensações que temos ao assistir a um filme do novo cinema de horror, conduz, paradoxalmente, à perda de sensibilidade do sujeito contemporâneo. Incapazes de saciarem a demanda provocada por elas mesmas, as sensações geram o vício, o que nos leva, progressivamente, à *anestesia*. “As sensações que agitadamente tomam o organismo, fazendo-se sentir em todas as suas fibras, e que parecem dar-lhe de volta a percepção subtraída, o sentimento pleno de si, são precisamente aquelas que o anestésiam” (TÜRCKE, 2010, p. 68).

. Em uma entrevista à Folha de São Paulo, Türcke compara essa procura dos espectadores por maiores estímulos audiovisuais com a procura de drogas pelos dependentes químicos. E afirma que o vício em imagens estimulantes é real:

Vício como fenômeno particular - como dependência física de certas substâncias (drogas) - está modificando um fenômeno geral, pois a máquina audiovisual também vicia. Quem presta atenção à tela se dedica a ela, vive uma dependência crescente dela, vincula suas expectativas, sua economia emocional e intelectual a ela. Assim como o drogado aplica injeções de heroína, uma sociedade que depende da tela se expõe a bilhões de choques imagéticos. O choque singular é mínimo, quase imperceptível e não faz mal. Bilhões, no entanto, destroem justamente a atenção que elas atraem magneticamente. (TÜRCKE, 2010)

Assim como o viciado em drogas busca o excesso (maiores estimulações) a fim de vivenciar novas experiências, o inédito, os sujeitos contemporâneos, viciados em imagens sensacionalistas, buscam, *cada vez mais*, imagens chocantes para sentir algo, causando uma dependência crescente em relação à tela. No caso das franquias cinematográficas citadas no primeiro capítulo, *Jogos Mortais* e *O Albergue*, e os *remakes*, a exacerbação do grotesco nos leva a novas sensações, sensações essas que não se comparam aos estímulos que recebemos diariamente, transformando-nos, progressivamente, em seres viciados que necessitam de *cada vez mais*.

No entanto, o incremento dos choques, do excesso, conduz, ao mesmo tempo, a uma perda da sensibilidade, que, posteriormente, conduzirá à anestesia e amnésia. TÜRCKE diz que:

A dose atual de imagens e sons de pessoas feridas, desfiguradas, aterrorizadas, fugindo de algo, sem roupa, as cenas de assassinato e de sexo, que já representam a normalidade no cenário dos programas, praticamente não mais podem ser percebidas senão como uma preparatória para novas doses aumentadas de excitação. (TÜRCKE, 2010, p.68)

Assim, imagens de violência e sexo, que para nós já são tão normais e corriqueiras, só estariam nos preparando para imagens cada vez mais chocantes de violência e sexo.

É justamente esse excesso que termina produzindo estímulos demais para serem absorvidos. Ele [o excesso] “coloca o organismo na situação paradoxal de não mais ser capaz de transformar os puros estímulos em percepção” (TÜRCKE, 2010, p.66), conduzindo à anestesia e a uma sensibilidade padronizada em um certo patamar sensorio. Ou seja, as sensações que sentimos ao nos depararmos com uma situação excessivamente estimulante, no caso a imposição de imagens chocantes, não ficam em nós; nosso organismo não se apropria delas, não as assimila e, elas terminam por criar a necessidade de sensações mais fortes. “O bombardeio audiovisual faz os sentidos ficarem dormentes” (TÜRCKE, 2010, p.68), pois não conseguimos dar conta da quantidade imensa de estímulos os quais somos submetidos em bases diárias. Não conseguimos elaborá-los como experiência. Essa sobrecarga em nosso organismo conduz à anestesia e à padronização da forma que sentimos as coisas ao nosso redor.

Sendo assim, se os cenários em 3D, por exemplo, pretendem sugerir realismo, “o calafrio de uma vivência autêntica” (TÜRCKE, 2010, p.68), eles também manipulam tecnologicamente esta vivência, anestesiando os sentidos e homogeneizando as percepções. Como na estética do excesso que caracteriza o novo cinema de horror do século XXI, aqui não existe ambiguidade. Na realidade, só existe uma única interpretação dos fatos observados. “Quanto mais eles – os sentidos – são manipulados tecnologicamente, quanto mais fazem, por assim dizer, cócegas a cada um deles, tanto menos a percepção lhes pertence. Se as cócegas param, para também a sensação nelas contida. (...) Não é possível vencer a luta pela percepção por meio de sensações

audiovisuais. Pelo contrário, a percepção perde-se nisso, e em um duplo sentido” (TÜRCKE, 2010, p.69). Assim, o excesso nas imagens cinematográficas pode servir de modo subserviente a essa padronização da sensibilidade.

Em consequência desse *bombardeio* de choques imagéticos, aos quais estamos expostos 24 horas por dia, estamos também sempre à procura de ocupação, ou seja, abominamos o ócio. De acordo com TÜRCKE, a partir da Modernidade se estabelece em nós um grande vazio, e a única forma de preenchermos esse espaço interno não cultivado é a incessante busca à ocupação, mesmo que seja superficial e sem apropriação.

## 4.2 HORROR VACUI

De acordo com TÜRCKE, até a Modernidade a ociosidade era sinal de plenitude. Hoje, qualquer espaço público sem utilização, terra sem cultivo, ou mesmo um maço de dinheiro guardado em uma casa sem gerar lucro, são associados ao desperdício ou infrutífero. Assim ele escreve:

O caso exemplar e mais extremo desse vazio moderno é dado pela força de trabalho desocupada. É sabido que antes do capitalismo o desemprego era uma ocorrência esporádica. Ele só se tornou decisivo e uma ameaça à existência quando a maioria da população foi obrigada, para melhor ou pior, a levar sua força de trabalho ao mercado e a oferecê-la aos proprietários dos instrumentos e das condições de trabalho. E quando uma ameaça econômica vital perdura por gerações, ou mesmo se agrava, não é de todo improvável que comece a transformar-se em algo natural. (TÜRCKE, 2010, p.42)

Estamos tão acostumados com a ameaça econômica trazida pelo capitalismo, que o trabalho é apenas natural para nós e devemos sempre ser produtivos. Nos dias de hoje a ociosidade é um grande sinal de fracasso e/ou desinteresse pela vida, pois quem não emite, não existe. “Todos precisam emitir, criar uma sensação, falar a linguagem dos comerciais, se quiserem ver-se “aí” (...)” (TÜRCKE, 2010, p.71), se quiserem existir. O filósofo e ensaísta alemão Günter Anders analisa essa questão com relação ao

tempo livre dos norte-americanos da década de 1950, em seu texto “O homem tomando banho de sol, que bronzeia suas costas, enquanto seus olhos passeiam por uma revista ilustrada, seus ouvidos participam de uma partida esportiva, suas mandíbulas mascam uma goma” publicado no livro *Die Antiquiertheit des Menschen*. Nesse texto, Anders escreve que, se fosse perguntado ao homem tomando sol em que consistia sua atividade *real*, ele não conseguiria responder, pois em nenhuma das atividades que está fazendo se apropria inteiramente da experiência adquirida. Esse homem não seria o sujeito de suas atividades; seus órgãos é que seriam seus sujeitos: os olhos na revista, os ouvidos no esporte e a boca na goma (apud TÜRCKE, 2010).

Mas afinal, o que leva o sujeito moderno a essa atividade desorganizada? Anders diz que é o *horror vacui* (horror ao vácuo). O sujeito está tão acostumado a estar ocupado por causa do trabalho, que quando se vê livre não sabe como se ocupar. De acordo com Türcke é importante lembrar que nem todos os lugares do mundo são assim: “sem dúvida, há regiões no mundo – como o Tibete, a Amazônia ou Saara – onde a fisiologia de “o homem tomando banho de sol” ainda não se impôs – a não ser sob a forma de turistas” (TÜRCKE, 2010, p.43).

Mas nos últimos 50 anos, com o auxílio de aparelhos de som portáteis, telefones celulares e *laptops*, ela [a necessidade de ocupação] tem avançado por todo globo, desenvolvendo novos padrões comportamentais híbridos como, por exemplo, simultaneamente assistir à televisão, mandar e-mails, telefonar, acariciar o cachorrinho ou ser amado, uma virtuosidade própria, para não dizer novas qualidades administrativas, e com isso também novas cargas nervosas – em relação a isso já não resta a menos dúvida. (TÜRCKE, 2009, p.44)

Juntamente com esses padrões comportamentais híbridos cresce uma necessidade, ou melhor, uma compulsão a ter que fazer algo o tempo todo, uma compulsão contra a desocupação. O que acabou transformando o Personal Computer (PC, Computador pessoal) no aparato tecnológico mais importante na vida do ser humano, pois, “ele já não tende a ser apenas um instrumento geral de trabalho, mas também (...) o ponto de encontro social e o nevrálgico individual, em que processamento e transmissão de dados, televisão e telecomunicação, trabalho e atividade de tempo livre, (...) concentração e distração (...), se misturam até a indiferenciação” (TÜRCKE, 2010, p.44). Baixar, enviar e receber dados pelo PC se transforma em uma forma vital de expressão para a qual emitir é ser percebido, emitir é

igual a *ser*. “Não emitir é equivalente a não ser – não apenas sentir o *horror vacui* da ociosidade, mas ser tomado da sensação de simplesmente não existir” (TÜRCKE, 2010, p.45).

Aqui, podemos inserir uma questão importante que deve ser refletida: existiria, de acordo com Türcke, alguma maneira de integrarmos esses excessos ou choques em nossa memória? Freud dizia que o excesso proveniente dos traumas podiam ser integrados à nossa memória se sofressem um trabalho de elaboração (FREUD, 1914/1976). Para Freud, esse trabalho consistia em reviver o trauma, falar dele e transformá-lo numa lembrança como as outras. Ao invés de repetir, recordar. Desse modo, seria possível retomar o funcionamento habitual da memória e das sensações, ao invés de viver com lembranças congeladas e sensações anestesiadas. Mas, e para Türcke? Seria possível elaborar esses excessos ao invés de apenas sofrermos os *choques imagéticos* aos quais somos expostos diariamente? Ou estamos fadados a nos tornar zumbis sociais completamente viciados nas imagens sensacionalistas, de modo que apenas o máximo do espetacular nos faz sentir ainda algum fio de vida?

Para Türcke, elaborar esses choques não é possível porque eles nos cercam por todos os lados. Porém é possível, ao menos, resistirmos a eles. Essa resistência não poderia provir de uma outra qualidade de relação com as imagens. “Não é possível vencer a luta pela percepção por meio de sensações audiovisuais. Pelo contrário, a percepção perde-se nisso, e em um duplo sentido” (TÜRCKE, 2010, p. 69). O que ele propõe é que se possa “agarrar o freio de emergência”, isto é, frear todos os processos audiovisuais fugazes e seus choques cada vez rápidos e penetrantes. Ele encara o vício no sensacional como uma enfermidade, e como todo bom “doutor” propõe uma vacina para se imunizar da “doença”.

### **4.3 RESISTINDO AO CHOQUE**

Para TÜRCKE, a melhor maneira de resistir a este “bombardeio desenfreado” ao qual somos expostos diariamente seria frequentá-lo em doses pequenas que imunizam, como uma vacina, contra o excesso audiovisual:

Seria absurdo simplesmente recomendar abstinência em relação à onipresente irradiação audiovisual. Dificilmente alguém é capaz de viver sem ela, tanto econômica quanto neurologicamente. Diante dela é possível apenas ainda se vacinar, exatamente como Benjamin se vacinou contra a saudade de sua infância burguesa com imagens da própria, mas não como o próprio Benjamin recomendou a vacina do proletariado por meio de imagens fílmicas. A dosagem pertence à vacina, e todo dosar é freio, ou seja, alimentar o organismo com substância tóxica em doses pequenas, de tal modo que ele a domine ao invés de ser por ela subjugado. Pais e professores agem diariamente como freios quando eles dosam o consumo de imagens televisivas das crianças, sendo esta uma atividade pouco valorizada. (TÜRCKE, 2009, p.303-304)

De acordo com ele, seria absurdo recomendar a abstinência, pois estamos cercados de imagens excessivas e dificilmente alguém seria capaz de viver longe da tecnologia nas atuais sociedades. Ele propõe uma dosagem da quantidade de estímulos aos quais nos expomos. Ao citar Benjamin, TÜRCKE está mostrando um de seus pontos de discórdia. Mais a frente trataremos de outros, pois Benjamin vê no cinema uma nova forma de percepção, capaz de nos despertar da distração concentrada que a *flanêrie* exige dos moradores de grandes centros urbanos. Benjamin recomenda a vacina do proletariado por meio de imagens fílmicas a fim de fazê-los despertar da distração oriunda da vivência em grandes centros urbanos. TÜRCKE se atém ao quantitativo: para ele todos os estímulos poderiam ser considerados semelhantes, diferindo apenas por serem mais fortes ou mais fracos, por estarem mais afastados ou por nos rodearem por todos os lados. Mas ele não os distingue, qualitativamente. Benjamin fala de uma outra forma de percepção; ele fala de mudanças qualitativas, mudanças formais, mudanças estéticas. Ele não se reduz a quantificar estimulações, como TÜRCKE, sendo capaz de pensar um outro tipo de relação com as imagens onde elas não conduzem apenas à anestesia ou ao entorpecimento.

TÜRCKE não acredita que outra modalidade de percepção e de relação seja possível, ainda que seja possível resistir. Para ele, não estamos fadados a uma total “dessensibilização”, ainda possuímos o livre arbítrio. “Forças dominadoras sempre provocam forças de resistência, tanto em termos educacionais quanto sociais. A história continua em aberto” (TÜRCKE, 2010). Devemos medir o que assistimos a fim de

voltarmos a nos apropriar totalmente de nossas experiências, a sentir as pequenas coisas, coisas que fazem parte de nosso cotidiano e que muitas vezes passam despercebidas por nós.

Se os estímulos são julgados apenas pela sua quantidade, nossa resistência a eles só poderia ser também quantitativa. Na perspectiva de Türcke, o efeito de choque estaria reduzido à intensidade do impacto, à forma brusca como as imagens penetram no circuito nervoso dos indivíduos. “Mas essa forma como que grita pelos conteúdos que lhe são adequados” (TÜRCKE, 2010 p.306), e essa seria a força de gravidade dos meios de comunicação: “quando se traduz o choque imagético em conteúdos chocantes, que o tornam mais forte (...) tudo aquilo que ainda pode receber o nome de arte atua como freio de emergência contra tal força de gravidade” (TÜRCKE, 2010, p. 306). Assim, qualquer arte, ou movimento artístico, onde existe a “recusa em simplesmente se entregar a tal força de gravidade de um meio de comunicação” (TÜRCKE, 2010, p. 307), atua como um freio de emergência. Como, por exemplo, no cinema: “o recurso de um meio técnico arcaico, da câmera escura, no momento em que a câmera digital já é anunciada; partículas de filme preto e branco à altura da técnica do filme colorido; a bem calculada incidência ou falta de linguagem, da música, ou do barulho” (TÜRCKE, 2010, p.307). Ou seja, qualquer forma ou movimento artístico que não se entregam à força espetacular dos meios de comunicação, que ainda se resguardam enquanto imagem, são formas de resistência.

O autor diz que não devemos esperar efeitos revolucionários dessa “ação de freio” da arte, pois isso dependerá de seu contexto social. O que ele chama de “autovacina” de “autoblindagem” diante dessa torrente de estímulos aos quais somos expostos diariamente, é uma espécie de preparação silenciosa, sem a qual o circuito sensorial não poderia preservar nenhuma capacidade de registro. Contudo, Türcke acredita que o interesse pela arte de vanguarda, anterior aos efeitos de choque, também é uma forma de resistência contra esse bombardeio audiovisual tão comum do século XXI. “A legítima defesa cotidiana diante da torrente de estímulos se coloca, tenha-se consciência ou não, em aliança com a arte de vanguarda e a revela como um passado que não se esvaeceu” (TÜRCKE, 2010, p.306).

Até aqui podemos perceber que Türcke tem uma visão fatalista em relação aos avanços tecnológicos e seu impacto na percepção e no comportamento do sujeito contemporâneo - principalmente o impacto de produtos audiovisuais em nosso aparato perceptivo. Quanto a isso, Türcke, como um bom discípulo, assim como seu preceptor Adorno, não parecem apresentar nenhum tipo de ambivalência em seu pensamento; eles apenas apontam as características negativas dos estímulos audiovisuais, derivados dos avanços tecnológicos, na vida contemporânea. Para Türcke todos os estímulos estão no mesmo patamar. Os estímulos oriundos da televisão, do cinema, do jornal, das propagandas ou dos centros urbanos, são todos iguais e danificam da mesma forma. Trata-se apenas de um problema quantitativo.

Quanto a isso, a posição de Walter Benjamin é um pouco diferente: ao falar de choques “Benjamin destacou as possibilidades abertas pela tecnologia e as consequências positivas desta percepção modificada (especialmente a dessacralização), enquanto que Adorno (...), apontou as consequências negativas e as deficiências ali presentes. Para o primeiro, um salto qualitativo para frente; para o segundo, para trás” (KOTHE, 1978, p. 37). A seguir veremos algumas divergências entre esses autores.

#### **4.4 O NEGATIVISMO EM ADORNO E O OTIMISMO EM BENJAMIN**

Theodor Adorno (1903-1969) foi contemporâneo de Walter Benjamin e com ele dividiu muitos pensamentos através de correspondências sobre seus trabalhos. Por mais que não compartilhasse do mesmo otimismo que o amigo, sobre os avanços tecnológicos e seu impacto mundial, principalmente nas artes, Adorno sempre apreciou seu pensamento e suas contribuições teóricas, até mesmo ao não concordar com elas.

Sendo um crítico da cultura Adorno ficou conhecido, também, por sua dura crítica à cultura de massa, ou como ele<sup>14</sup> a nomeia: indústria cultural. Adorno (1996)

---

<sup>14</sup> O termo “indústria cultural” foi criado por Adorno e Max Horkheimer.

chama a atenção para o fato de que os defensores da expressão “cultura de massa” querem dar a entender que se trata de uma cultura vinda espontaneamente das massas, o que não é verdade, e não podemos nos enganar. Para ele, ela representa a etapa mais acabada da autodestruição do esclarecimento, ou seja, a indústria cultural é a outra face do esclarecimento. Seu argumento padrão é que ela “impede a formação de indivíduos autônomos, independentes, capazes de julgar e de decidir conscientemente” (ADORNO, 1996). A indústria cultural visa apenas o lucro e não apenas adapta seus produtos ao consumo das massas, mas, em larga medida, determina esse próprio consumo, ou seja, ela cria necessidades inexistentes ao consumidor, que por sua vez deve contentar-se com o que lhe é ofertado, e o coloca como mero objeto da indústria. “Desse modo, instaura-se a dominação natural e ideológica” (ADORNO, 1999, p.10).

Interessada no sujeito apenas como consumidor, ou empregado, a indústria cultural “reduz a humanidade, em seu conjunto, assim como cada um de seus elementos, às condições que representam seus interesses” (ADORNO, 1996, p.08). O cinema e o rádio, por exemplo, de acordo com Adorno, não têm mais necessidade de serem tratados como arte; eles são transformados em produtos com o único intuito de serem consumidos. “Esta deverá legitimar o lixo que produzem de propósito. O cinema e o rádio se autodefinem como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores-gerais tiram qualquer dúvida sobre a necessidade social de seus produtos.” (ADORNO, 2002, p. 06). Adorno equivale essa mercadorização da cultura ao esquecimento e argumenta que a comercialização cultural gera, apenas, alienação e amnésia.

Benjamin, por outro lado, acredita no potencial emancipador das novas tecnologias. O cinema, por exemplo, tem como uma de suas principais funções despertar o espectador através de suas mudanças bruscas nas imagens – que funcionam como projéteis – que devem ser interceptadas por uma atenção aguda, sendo essa a melhor forma de despertar o sujeito moderno distraído pelos choques sofridos no ambiente urbano. O cinema também tem como função social criar um equilíbrio entre homem e aparato. E essa função se realiza, principalmente na forma pela qual o homem representa o mundo para si com a ajuda desse aparato. Ele diz que “o cinema faz-nos vislumbrar, por um lado, os mil condicionamentos que determinam nossa existência, e por outro assegura-nos um grande e insuspeitado espaço de liberdade” (BENJAMIN,

1985, p. 189). Para ele, a arte cinematográfica é um novo mundo ainda por ser descoberto, um mundo que pode abrir nossos horizontes:

Nossos cafés e nossas ruas, nossos escritórios e nossos quartos alugados, nossas estações e nossas fábricas pareciam aprisionar-nos inapelavelmente. Veio então o cinema, que fez explodir esse universo carcerário com a dinamite dos seus décimos de segundo, permitindo-nos empreender viagens aventurosas entre as ruínas arremessadas à distância. O espaço se amplia com o grande plano, o movimento se torna mais vagaroso com a câmera lenta. É evidente, pois, que a natureza que se dirige à câmera não é a mesma que a que se dirige ao olhar. (BENJAMIN, 1985, p.189).

O mundo, como o conhecemos, não é igual a esse mundo que o cinema nos apresenta. O mundo através da câmera pode ser registrado através de múltiplas nuances da realidade que se situam, em grande parte, fora de nossa percepção normal. O cinema fez possível um mundo que antes só era visto em imaginações e sonhos, e isso possibilitou uma certa “imunização” às tensões criadas pelos avanços tecnológicos. De acordo com Benjamin “se levarmos em conta as perigosas tensões que a tecnização, com todas as suas consequências, engendrou nas massas – tensões que em estágios críticos assumem um caráter psicótico –, perceberemos que essa mesma tecnização abriu a possibilidade de uma imunização contra tais psicoses de massa através de certos filmes” (BENJAMIN, 1985, p.190). O cinema pode despertar outras realidades que nos ajudam a lidar com as nossas próprias.

Assim, diante de uma situação complexa, Adorno e Türcke reforçam o lado crítico e negativo dos avanços sociais, tecnológicos e artísticos, enquanto que Benjamin tenta enxergar aquilo em que, no interior de uma época, não se consegue ver: a transformação positiva através das grandes mudanças que produzem efeitos de choque.

Mas, na verdade, quem consegue realmente esclarecer, em uma só frase, o que podemos desfrutar desse confronto é Andreas Huyssen, teórico contemporâneo da memória social, ao dizer: “em vez de colocar-nos ao lado de Benjamin contra Adorno ou vice-versa, como ocorre comumente, o interessante seria utilizarmos produtivamente a tensão entre estes dois argumentos para uma análise do presente” (HYUSSEN, 2000, p.26).

Essa perspectiva pode acrescentar elementos importantes não só para a análise que fizemos sobre o Novo Cinema de Horror quanto para nossa maneira de pensar a relação entre trauma e memória na atualidade. Vimos, no capítulo 2, que esses filmes de horror se inclinam na direção do abjeto, através de imagens que procuram fazer o real

ser vivenciado como coisa bruta e informe: estados de indiferenciação corporal, extremos físicos e escatológicos que expressam o amorfo, o dejetivo, o obscuro (isto é, o fora da cena). Vimos também, segundo a psicanalista Julia Kristeva, que teorizou sobre o tema, que a operação de abjeção pode ser conservadora ao tentar expulsar de um sujeito aquilo que o horroriza nele mesmo, favorecendo a manutenção de sua identidade. No cinema, essa estratégia conservadora se dá pela forma pela qual o abjeto é inserido na narrativa: se a narrativa for codificada, isto é, se a figuração do abjeto estiver ligada aos vilões que devem ser vencidos em uma trama moralizante, ou mesmo se o excesso for apresentado sob a forma de espetáculo, o horror ao abjeto se apazigua para se transformar em uma estratégia de regulação e equilíbrio da vida social.

Se aqui retomarmos as ideias de Türcke sobre a sociedade da sensação, o espetacular ou sensacional que surgem sob a forma do abjeto também seriam uma forma de domesticar a nossa sensibilidade e a nossa vida, pelo anestesiamiento e pelo vício. Sob este ponto de vista, os filmes *hollywoodianos* de horror pós anos 2000 que analisamos no primeiro capítulo nada mais seriam do que filmes adaptativos, que apenas reproduzem, através de ações e imagens cada vez mais exageradas, os interesses de um capitalismo que penetra até mesmo nosso circuito neuronal.

Porém Kristeva admite também uma ambiguidade entre a operação de abjetar e a condição de ser abjeto. Como não podemos simplesmente expulsar o abjeto, já que ele faz parte de nós, a fruição de uma obra artística que explore o efeito de choque do abjeto pode nos fazer experimentar a condição de sermos abjetos nós mesmos. Kristeva diz que se a operação de abjetar mantém a identidade e a ordem social, a vivência de ser abjeto é corrosiva para ambas, trazendo uma ameaça à subjetividade.

Desse modo, mesmo ao tentar proteger o sujeito expulsando o abjeto, a operação de abjeção é ambígua: “a abjeção é sobretudo ambiguidade. Porque embora solte uma amarra, ela não separa radicalmente o sujeito daquilo que o ameaça” (KRISTEVA, 1982, p. 2). Esse mesmo raciocínio é usado por Hal Foster (2014), no artigo que trabalhamos no segundo capítulo. Ele mostra como as estratégias comunicativas da arte contemporânea podem fazer o real excessivo retornar, mesmo quando tentam apenas proteger o sujeito. Foster aponta esta ambivalência principalmente no hiper-realismo e na arte abjeta. Com relação a esta última, Foster enfatiza sua possibilidade de expor uma ordem em crise, “aproximando-se do abjeto de algum modo – explorando a ferida do trauma, tocando o obscuro olhar-do-objeto no

real” (FOSTER, 2014, p. 180). Contudo, Foster considera as estratégias da arte abjeta problemáticas. Elas tendem, por um lado, a expor a crise e a ferida do trauma; por outro, a reconfirmar a expulsão do abjeto.

Se trouxermos essa questão para o terreno do cinema, podemos falar em estratégias comunicativas audiovisuais que também são problemáticas, em especial quando falamos do novo cinema de horror. Seria possível ver nesses filmes uma possibilidade de proteção e de retorno de uma vivência do real, ao mesmo tempo? Por um lado, os filmes de horror, e particularmente os filmes populares que analisamos, estariam apenas reforçando a sensibilidade padrão que é adequada para o bom funcionamento da indústria cultural. Mas, por outro, eles poderiam estar corroendo esse funcionamento ao provocar um tipo de vivência sem padrão identificatório, e que exige um trabalho para ser elaborada.

Nesse sentido, a insubmissão encontra uma outra via que não seja só a de puxar o freio de mão dos estímulos. Há um trabalho de elaboração possível no cinema, como Benjamin já havia nos indicado. O cinema, a despeito dos choques que nos provoca, também é um espaço de elaboração de choques, já que nos faz “vislumbrar os mil condicionamentos que determinam nossa existência” (BENJAMIN, 1985, p. 189). Pensamos que isso é válido também para os filmes de horror. O excesso que eles nos permitem vivenciar, e mesmo o contato com o abjeto que provocam são capazes de nos despertar da anestesia, trazendo outra forma de sensibilização e de produção de memória.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nessa pesquisa destacamos os efeitos de choque no novo cinema de horror, articulando-os à transformação da sensibilidade e da memória na atualidade. Os efeitos de choque destacados nessa pesquisa estão diretamente ligados à teoria estética da Modernidade proposta por Walter Benjamin. Dentro dessa teoria Benjamin diz que, devido à velocidade nas mudanças tecnológicas na sociedade moderna, o sujeito sofre mudanças em seu aparelho perceptivo e, conseqüentemente, em sua experiência, o que acarreta em uma maior sujeição ao choque urbano e ao trauma.

A experiência dos choques se converte em lugar comum na Modernidade, privando o sujeito moderno em sua experiência. Mas, nosso aparelho perceptivo tenta se proteger dessa nova realidade urbana. De acordo com Benjamin, quanto mais prontamente a consciência do sujeito registra os choques urbanos, menos provável é que eles produzam um efeito traumático. Sob extrema tensão a consciência é usada, pelo eu, como um amortecedor, bloqueando a abertura do sistema de associação espontânea, sistema sinestésico, e assim, afastando a consciência do presente e a memória do passado. Sem o alcance a essa memória passada, a experiência fica debilitada. O problema é que, como veremos a seguir, nas condições do choque moderno – os choques cotidianos do mundo moderno –, responder aos estímulos sem pensar tornou-se algo necessário à sobrevivência. O sujeito moderno, ao receber essas “descargas elétricas” provenientes da sociedade urbana, se vê obrigado a desenvolver um olhar disperso. Ele já não deve contemplar, ou seja, ele não deve manter seu olhar por muito tempo em um mesmo objeto; seu olhar precisa estar pairando em seu entorno, alertando-o contra os perigos da cidade grande. Benjamin nos adverte de que o olhar do habitante das grandes cidades está sobrecarregado com funções de resguardo e autoproteção. A cidade exige uma atenção superaguçada (e dispersa), imprescindível para que o transeunte consiga caminhar ileso em meio às múltiplas ameaças a que está sujeito. Nessas circunstâncias, o olhar é superestimulado.

Sofrer uma privação da experiência tornou-se o normal, à medida que nosso aparelho perceptivo se protege do efeito traumático oriundo dos efeitos de choque aos quais os sujeitos modernos são expostos diariamente. Contraditoriamente o sistema

perceptivo, acaba por inverter seu papel: aqui seu objetivo é entorpecer, adormecer o organismo, insensibilizar os sentidos, anular a memória, ou seja, esquecer. A crise da percepção e da memória se instalam, e o sistema cognitivo sinestésico se converte em um sistema “anestésico”. Ou seja, o exagero da vivência do choque ativa constantemente o sistema consciente, ocasionando a perda da memória, o declínio da experiência, o anestesiamiento dos sentidos, o embotamento do olhar.

Esta é uma perspectiva presente em Benjamin e da qual seu aluno Theodor Adorno, e o aluno deste, Christoph Türcke, não discordariam. Nesta dissertação trabalhamos particularmente com este último, para quem o excesso de estímulos nas grandes cidades contemporâneas, principalmente através de imagens audiovisuais, anestesiam nossos sentidos. A questão que nos levou a Türcke foi a busca de explicação para a estética do excesso que se tornou dominante na atualidade, e que foi aqui abordada através da trajetória do filmes de horror entre os séculos XX e XXI.

. Seguindo os passos de Adorno, Türcke aponta as consequências negativas e as deficiências que o impacto da estimulação excessiva produz no aparato perceptivo dos sujeitos. Quanto a isso, os dois são pessimistas: tanto para Adorno quanto Türcke, os avanços tecnológicos e o excesso estético implicam um salto para trás.

Sob a perspectiva de Adorno, o cinema de horror nada mais seria do que um produto da indústria cultural que favorece a dominação política e ideológica. A produção de medo, desgosto e horror pelo cinema poderiam funcionar para deslocar esses afetos nos espectadores, para que assim eles não tivessem que enfrentar suas verdadeiras causas de desgosto e horror na vida real. Uma perspectiva semelhante pode ser encontrada em Türcke. O cinema em geral – e, podemos supor que o cinema de horror em particular – estaria funcionando sob a mesma lógica dos jornais sensacionalistas, dos comerciais, outdoors, todos eles submetidos às regras do mercado de bens.

Atualmente, a disputa pelos nichos de mercado obriga a uma luta pela atenção dos consumidores. De acordo com Türcke, devido ao bombardeio imagético ao qual estamos todos expostos na contemporaneidade, o que não chama nossa atenção não é notado por nós. No caso da veiculação da mídia, não é mais suficiente para nós que os acontecimentos por si só sejam chocantes. Seria preciso intensificar mais e mais as sensações para suplantarem os sentidos anestesiados, e essa anestesia exige estímulos

sempre mais fortes para despertar nossa atenção. A forma como esses acontecimentos serão apresentados a nós deve ser sensacional, acarretando em uma ultrassaturação de nosso aparelho perceptivo e causando uma incessante busca de sensações cada vez mais intensas e chocantes: o *sensation seeking*, ou a busca por *cada vez mais*.

Podemos supor que, para TÜRCKE, ainda que ele não mencione o cinema de horror, a ideia do vício das sensações poderia explicar o sucesso desses filmes. Os novos filmes de horror estariam simplesmente mantendo e reforçando, por meio de estímulos imagéticos exagerados, o circuito neuronal que teria sido produzido em nós pelos interesses da indústria e do mercado.

Seguindo essa linha de pensamento, tentamos justificar a procura voluntária dos espectadores por filmes esteticamente, e progressivamente, excessivos. Segundo TÜRCKE, estaríamos viciados em imagens sensacionais, imagens de conteúdo cada vez mais violento e explícito. Assim como o viciado em drogas buscaria cada vez mais a substância de seu vício a fim de novas sensações, buscaríamos *cada vez mais* imagens excessivamente chocantes para obter novas sensações em nosso aparelho perceptivo ultrassaturado, o que nos levaria, progressivamente, à anestesia por não conseguirmos elaborar esse excesso. Essa seria a explicação para a perda da sensibilidade, da experiência, da memória e da reflexão crítica que, segundo TÜRCKE, é própria dos sujeitos na atualidade. Os efeitos de choque seriam apenas negativos, aumentando a nossa vulnerabilidade ao traumático.

Mas se esta explicação nos pareceu coerente, ela não nos pareceu suficiente. TÜRCKE analisou os estímulos contemporâneos de uma maneira apenas quantitativa. Para ele, a questão residia em aumento ou diminuição de estimulação e todos os tipos de “choques” deveriam ser colocados numa mesma prateleira para serem pensados de uma mesma forma. Não existiria uma diferença qualitativa entre choques que embotam os sentidos, choques fazem pensar, choques que levam à manutenção da ordem e choques que exploram as fraturas dessa mesma ordem. Por este motivo, ele só vê como única saída, para todos nós que estamos expostos a esse bombardeio quantitativo de imagens, “puxar um freio de mão”. Se os choques são somente quantitativos, a única possibilidade de não perder a autonomia subjetiva é fazer com que eles diminuam ou cessem. É preciso nos resguardarmos, medir o que assistimos e ao que nos expomos para, aos poucos, voltar a nos apropriar de nossas experiências, sentir as pequenas

coisas, coisas que fazem parte de nosso cotidiano e que muitas vezes passam despercebidas por nós por não serem sensacionais.

Embora essa perspectiva não seja falsa, ela nos parece unilateral. Ela deixa de levar em conta outros fatores da estética do excesso e dos efeitos de choque. Procuramos explorar esses fatores ao abordar as novas formas de realismo nas artes e no cinema. Apresentamos diversas formas de retorno do realismo: realismo traumático, abjeto, hiper-realismo. Somente essa diversidade de formas já estaria indicando que o real – isto é, aquilo que excede, choca, traumatiza – não é homogêneo. No campo dos excessos existem diferenças qualitativas, e nem tudo pode se reduzir ao aumento quantitativo de estímulos. Assim, se por um lado a estética do excesso pode favorecer e alimentar a ordem social, ela também pode trazer um desconforto capaz de questionar essa ordem, retirando os espectadores do equilíbrio e fazendo-os despertar e pensar.

Essa ambiguidade pode ser abordada, principalmente, nas formas de lidar com o abjeto que, como vimos em Hal Foster e Julia Kristeva, caracteriza o excesso imagético dos filmes de horror. Para Kristeva a operação de abjetar, é uma operação conservadora, fundamental para manutenção do sujeito e da sociedade. Ao abjetar, expulsando de nós o abjeto, nos defendemos daquilo que é abjeto em nós mesmos, e assim mantemos nossa identidade. Mas essa operação é ambígua. Se estabelecemos uma aproximação entre o Novo Cinema de Horror e a arte abjeta, percebemos que a relação entre espectador e obra cinematográfica não é uma relação apenas defensiva, uma relação conservadora ou compensatória, pois ela também nos faz experimentar o abjeto em nós mesmos. Isso implica pensar que a relação com o abjeto – considerada por Foster como uma face do realismo traumático – pode ter, tanto nas artes quanto no cinema, uma dimensão desestabilizadora. As artes que trabalham com o abjeto não estariam apenas reforçando a identidade social e cultural, mas estariam também explorando e fazendo refletir sobre a ferida do trauma.

Não encontramos essa ambiguidade nem em Adorno nem em Türccke, mas podemos encontrá-la em Benjamin, principalmente em seu trabalho sobre o cinema. Benjamin vê o cinema como uma possibilidade de despertar os sentidos adormecidos. Sua grande popularização se deve à procura de distração pelas massas. Essa ideia nos leva a uma reflexão interessante, pois, como vimos, ele afirma que a imagem no cinema

funciona como um projétil, produzindo um choque no espectador. Mas esse choque não é apenas paralisante, “entorpecente”; o choque da imagem cinematográfica pode despertar, tirar o espectador do torpor, despertar os sentidos adormecidos pelos choques excessivos nas grandes cidades. O que indica que, para Benjamin, os choques não são todos homogêneos, distinguindo-se só pela sua quantidade. Os choques também sofrem diferenças qualitativas. Os choques do cinema não precisam ser idênticos aos choques do tráfego, do trabalho na linha de montagem e da vida urbana.

Essa ambiguidade será explorada por Benjamin ao refletir sobre o cinema. Nosso aparelho perceptivo passa por transformações e, com o passar do tempo e os incessantes avanços sociais, estéticos e tecnológicos, o incremento de estímulos dos produtos audiovisuais podem causar uma “pane” em nossa memória. Mas esses choques também podem criar uma nova forma de experiência e de memória, que não se opõem ao esquecimento, mas que o integram. Desse modo, Benjamin é capaz de enfatizar a dimensão produtiva do choque e o valor do trauma para a produção de uma nova forma de sensibilidade e de relação com a memória.

É nessa medida que, para nós, nessa pesquisa, o excesso pode ser visto como um instrumento de sensibilização. Característico dos filmes de horror, o excesso não estaria simplesmente nos dessensibilizando ou anestesiando; ele estaria transformando – de forma não negativa – nossa subjetividade. Mesmo filmes de horror populares ou dedicados às massas – como as franquias e os *remakes* que analisamos – teriam, nesse sentido, um aspecto corrosivo, não implicando apenas uma descarga ou catarse, mas uma nova modalidade de elaboração da memória.

## REFERÊNCIAS:

ADORNO, Theodor W. Vida e obra in **Textos escolhidos (Os pensadores)**. São Paulo, Nova Cultural. 1996.

\_\_\_\_\_. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo, Paz e Terra. 2002.

\_\_\_\_\_. Edição Extra in **Minima moralia**, Rio de Janeiro, Beco do Azougue. 2008.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas, SP, Papyrus. 1995.

BADIOU, Alain. **Le siècle**. Paris, Seuil. 2004.

BALTAR, Mariana. Tessituras do excesso: notas iniciais sobre o conceito e suas implicações tomando por base um *Procedimento operacional padrão*. **Significação: revista de Cultura Audiovisual**, São Paulo, v. 39, n. 38, p. 124-146, Out. 2012.

BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo, Brasiliense. 1991.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica In **Obras escolhidas, vol 1. Magia e técnica, arte e política**. São Paulo, Brasiliense. 1985. P. 165-196.

\_\_\_\_\_. Sobre alguns temas em Baudelaire in **Obras escolhidas, vol III. Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo**. São Paulo, Brasiliense. 1989. P. 103-149.

BERGAN, Ronald. – **Ismos: para entender o cinema**. São Paulo, Globo. 2010.

BRECHT, Bertolt. Sobre a violência in **Poemas – 1913-1956**. São Paulo, Ed. 34. 2000. P. 155.

CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar. 2009.

CARROL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. São Paulo, Papyrus. 1999.

CAVALCANTI, Anna Hartmann. Arte, Fotografia e Formas de Percepção em Walter Benjamin. **Psicanálise & Barroco em revista**, Rio de Janeiro, v.11, n.2, p.198-209, Dez.2013.

CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa R. Introdução in **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo, Cosac Naify. 2004.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro cinema in **História do cinema mundial**. MASCARELLO, Fernando (Org.), Campinas, SP, Papirus. 2006.

DAVIS, Blair & KIAL, Natale. The pound of flesh which I demand in **American horror film: the genre at the turn of the millennium**. HANTKE, Steffen (Org.), USA, University Press of Mississippi. 2010.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro, Contraponto. 1997.

DONALD, James. Pedagogia dos monstros: o que está em jogo nos filmes de vampiro? In **Pedagogia dos monstros. Os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. COHEN, Jeffrey Jerome (Org). Belo Horizonte, Autêntica. 2000

EDELSTAIN, David. **Now playing at your local multiplex: Torture porn**. New York Magazine. 2006. Disponível em: <http://nymag.com/movies/features/15622/index1.html>. Acesso em: 21 de novembro de 2014.

ELKAIM, Mony & STENGERS, Isabelle. Do casamento dos heterogêneos in **Boletim de Novidades Pulsional**, São Paulo, Livraria Pulsional. 1994.

FOSTER, Hal. **The return of the real**. Londres, MIT Press. 1996.

\_\_\_\_\_. O retorno do real in **O retorno do real: A vanguarda no final do século XX**. São Paulo, Cosac Naify. 2014. P. 123-158.

FREUD, Sigmund. (1914) Recordar, repetir, elaborar in **Edição Standard Brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud V. XVI**. Rio de Janeiro, Imago. 1976.

\_\_\_\_\_. (1917) Fixação em traumas – O inconsciente in **Edição Standard Brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud V. XVI**. Rio de Janeiro, Imago. 1976.

\_\_\_\_\_. (1920) Além do princípio do prazer in **Edição Standard Brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. V. XXVIII. Rio de Janeiro, Imago. 1976.

GONDAR, Jô. Quatro proposições sobre a Memória Social in **O que é Memória Social**. GONDAR, Jô & DOBEDEI, Vera (Org). Rio de Janeiro, Contracapa, 2005.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória: Arquitetura, Monumentos, Mídia**. Rio de Janeiro, Aeroplano. 2000.

KEMP, Philip & FRAYLING, Christopher. **Tudo sobre cinema**. Rio de Janeiro, Sextante. 2011.

KOTHE, Flávio R. **Benjamin & Adorno: confrontos**. Belo Horizonte, Editora Ática. 1978.

KRISTEVA, Julia. **Powers of horror: an essay on abjection**. Nova York, Columbia University Press, 1982.

LABARTHE, André S. (1972) Prefácio in **Orson Welles**. Bazin, André, Rio de Janeiro, Jorge Zahar. 2005.

NDALIANIS, Angela. Horror aesthetics and the sensorium in **The horror sensorium: media and the senses**. UK, McFarland & Company. 2012.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: Gêneros Cinematográficos**. Covilhã, LabCom. 2010.

RAMOS, Fernão Pessoa. **A imagem câmera**. Campinas, SP, Papirus. 2012.

ROTH, Eli. **Entrevista sobre O Albergue**. Uol. 2006. Disponível em: <http://cinema.uol.com.br/ultnot/2006/04/16/ult831u2669.jhtm>. Acesso em: 27 de maio de 2014.

SELIGMANN-SILVA, Márcio & NESTROVSKI, Arthur. **Catástrofe e Representação**. São Paulo, Escuta. 2000.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular in **O cinema e a invenção da vida moderna**. CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa R. (Org), São Paulo, Cosac Naiy. 2004.

SCHOLLHAMMER, Karl Erik. **Cena do crime: Violência e realismo no Brasil contemporâneo**. Rio de Janeiro, José Olympio. 2013.

\_\_\_\_\_. **Resenha de O Retorno do Real**. O Globo. 2014. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/blogs/prosa/posts/2014/05/24/resenha-de-retorno-do-real-536940.asp>. Acesso em: 27 de maio de 2014.

TOMPKINS, J.M.S. **The popular novel in England**. Londres, Methuen. 1969.

TRAVASSOS, Milena de Lima. **Estética do choque – Arte e Política em Walter Benjamin**. 114 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Centro de Humanidades, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza. 2009.

TÜRCKE, Christoph. **Sociedade excitada: filosofia da sensação**. São Paulo, Unicamp. 2009.

\_\_\_\_\_. **Pensador alemão diz que pessoas se viciam em tecnologia como em heroína**. Folha de S. Paulo. 2010. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2010/09/793818-pensador-alemao-diz-que-pessoas-se-viciam-em-tecnologia-como-em-heroina.shtml>. Acesso em: 25 de maio de 2014.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo, Paz e Terra. 2008.

WARREN, Bill. Sangue Latino: da web para Hollywood in **Evil dead: A morte do demônio [Arquivos Mortos]**. Rio de Janeiro, DarkSide Books. 2013.

WOOD, Paul. Realismos e realidades in **Realismo, Racionalismo, Surrealismo: a arte no entre-guerras**. FER, Briony & BATCHELOR, David & WOOD, Paul. São Paulo, Cosac & Naify Edições. 1998.

## REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

O ALBERGUE (*Hostel*), de Eli Roth, 2005 (EUA), ficção, 94 minutos.

O ALBERGUE 2 (*Hostel: part II*), de Eli Roth, 2007 (EUA), ficção, 94 minutos.

O ALBERGUE 3 (*Hostel: part III*), de Scott Spiegel, 2011 (EUA), ficção, vídeo 88 minutos.

ALÉM da imaginação (*The twilight zone*), de Rod Serling, 1959-1964 (EUA), série de televisão, ficção, 51 minutos.

AMOR, sublime amor (*West side story*), de Jerome Robbins e Robert Wise, 1961 (EUA), ficção, 152 minutos.

ANIVERSÁRIO macabro (*The last house on the left*), de Wes Craven, 1972 (EUA), ficção, 84 minutos.

O BEBÊ de Rosemary (*Rosemary's baby*), de Roman Polanski, 1968 (EUA), ficção, 136 minutos.

A CENTOPÉIA humana (*The Human Centipede*), de Tom Six, 2009 (HOL), ficção, 92 minutos.

A CHEGADA do trem à estação de La Ciotat (*L'arrivée d'un train à La Ciotat*) de Auguste Lumière e Louis Lumière, 1895 (FRA), documentário, 1 minuto.

DJANGO livre (*Django Unchained*), de Quentin Tarantino, 2012 (EUA), ficção, 165 minutos.

DRÁCULA (*Dracula*), de Tod Browning, 1931 (EUA), ficção, 75 minutos.

THE EVIL Dead: A Morte do Demônio (*The Evil Dead*), de Sam Raimi, 1981 (EUA), ficção, 85 minutos.

O EXORCISTA (*The exorcist*), de William Friedkin, 1973 (EUA), ficção, 122 minutos.

FAUSTO (*Faust: Eine deutsche Volkssage*), de F.W. Murnau, 1926 (ALE), ficção, 85 minutos.

FRANKESTEIN, de James Whale, 1931 (EUA), ficção, 70 minutos.

O GABINETE do Dr. Caligari (*Das Cabinet des Dr. Caligari*), de Robert Wiene, 1920 (ALE), ficção, 78 minutos.

HALLOWEEN- a noite do terror (*Halloween*), de John Carpenter, 1978 (EUA), ficção, 91 minutos.

JOGOS mortais (*Saw*), de James Wan, 2004 (EUA), ficção, 103 minutos.

JOGOS mortais 2 (*Saw II*), de Darren Lynn Bousman, 2005 (EUA, CAN), ficção, 93 minutos.

JOGOS mortais 3 (*Saw III*), de Darren Lynn Bousman, 2006 (EUA, CAN), ficção, 108 minutos.

JOGOS mortais 4 (*Saw IV*), de Darren Lynn Bousman, 2007 (EUA, CAN), ficção, 93 minutos.

JOGOS mortais 5 (*Saw V*), de David Hackl, 2008 (EUA, CAN), ficção, 92 minutos.

JOGOS mortais 6 (*Saw VI*), de Kevin Greutert, 2009 (EUA, CAN), ficção, 90 minutos.

JOGOS mortais – o final (*Saw 3D*), de Kevin Greutert, 2010 (EUA, CAN), ficção, 90 minutos.

LE MANOIR du diable, de Georges Méliès, 1896 (FRA), ficção, 3 minutos.

A MORTE do demônio (*Evil Dead*), de Fede Alvarez, 2013 (EUA), ficção, 91 minutos.

A NOITE dos mortos vivos (*Night of the Living Dead*), de George A. Romero, 1968 (EUA), ficção, 96 minutos.

NOSFERATU (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*), de F.W. Murnau, 1922 (ALE), ficção, 94 minutos.

REJEITADOS pelo diabo (*The devil's rejects*), de Rob Zombie, 2005 (EUA), ficção, 107 minutos.

A SERBIAN Film - Terror sem Limites (*Srpski film*), de Srdjan Spasojevic, 2010 (SÉR), ficção, 104 minutos.

SEXTA-FEIRA 13 (*Friday the 13<sup>th</sup>*), de Sean S. Cunningham, 1980 (EUA), ficção, 95 minutos.

A ÚLTIMA casa (*The last house on the left*), de Dennis Iliadis, 2009 (EUA), ficção, 110 minutos.

WOLF Creek – Viajem ao inferno (*Wolf Creek*), de Greg Clean, 2005 (AUSTRÁLIA), ficção, 99 minutos.

ZOMBIE – O despertar dos mortos (*Dawn of the Dead*), de George A. Romero, 1978 (EUA), ficção, 127 minutos.