

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
CINEMA E AUDIOVISUAL

PAULA MERMELSTEIN COSTA

**A CONSTRUÇÃO DO HORROR NOS FILMES
I WALKED WITH A ZOMBIE E LES YEUX SANS VISAGE**

Niterói

2018

Paula Mermelstein Costa

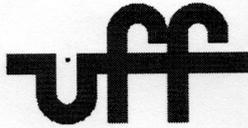
**A CONSTRUÇÃO DO HORROR NOS FILMES
I WALKED WITH A ZOMBIE E LES YEUX SANS VISAGE**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual, como requisito parcial para conclusão do curso.

Orientador: Prof. Dr. Maurício de Bragança

Niterói

2018



Universidade
Federal
Fluminense

IACS - Instituto de Arte e Comunicação Social
Departamento de Cinema e Vídeo

PARECER DE PROJETO EXPERIMENTAL

| | | | |
|---|------------------------------|-------------------|----------|
| Aluno: | PAULA MERMELSTEIN COSTA | | |
| Curso: | CINEMA BACHARELADO | Matrícula: | 24057122 |
| Título | | | |
| A construção do horror nos filmes I walked with a zombie e Les yeux sans visage | | | |
| Banca Examinadora | | | |
| Prof. Orientador Maurício de Bragança | | | |
| Professor 1: Luiz Carlos de Oliveira Junior | | | |
| Professor 2: Fabrício Basilio | | | |
| Data de Apresentação 26/11/2018 | | | |
| Parecer | | | |
| <p>A banca ressalta a qualidade da escrita da monografia, que através de um estudo comparado próprio apud características e afastamentos entre dois filmes pela moldura do horror. Indica a maturidade da pesquisadora em tecer a própria teoria em função daquilo que os filmes apresentam em suas irregularidades e limitações. Por fim, destaca a coerência e clareza com que a autora define os elementos e estratégias metodológicas que estruturam o desenvolvimento da argumentação.</p> | | | |
| Nota Final | 10,0 (dez) | | |
| Assinaturas da Banca | | | |
| Prof. Orientador | Maurício de Bragança | | |
| Professor 2: | Fabrício Basilio | | |
| Professor 1: | J. Carlos de Oliveira Junior | | |

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador Maurício de Bragança pela ajuda precisa e atenciosa.

Ao Fabrício Basílio por ter aceitado meu convite à banca e ao Luiz Carlos Oliveira Jr., pelo mesmo motivo e pelas aulas revigorantes.

À Luiza Martelotte, que uma vez assistiu os seis filmes “Jogos Mortais” comigo, experiência que acredito que tenha me introduzido ao horror propriamente.

À Helena Carestiato, pelas primeiras conversas sobre cinema.

À Adriana Sally, Gabriela Coelho, Lucas Vinzon e Mariana de Melo pela amizade nestes anos de UFF.

Ao Matheus Gonçalves Ferreira, com quem eu mais aprendi sobre cinema, pela companhia.

E, principalmente, aos meus pais, por tudo.

RESUMO

O objetivo desta monografia é entender a construção de horror nos filmes *I Walked with a Zombie* (1943) e *Les Yeux sans Visage* (1960). Partindo da compreensão de horror de Noël Carroll, consideramos como os conceitos de mostração (a partir de Tom Gunning e André Gaudreault) e atmosfera (através dos textos de Inês Gil e Robert Spadoni) se apresentam em ambos os filmes, através de suas narrativas, linguagem e imagem. Então, exploramos de que forma eles se distanciam das noções do horror, ou as reinterpretam, através de suas representações da figura do monstro (a partir, novamente, de Noël Carroll) e relação com a sensação do inquietante (“*unheimlich*”, conceito de Sigmund Freud).

Palavras chave:

cinema de horror, atmosfera, análise fílmica, cinema de gênero, inquietante

ABSTRACT

This monograph aims to understand the construction of horror in the movies *I Walked with a Zombie* (1943) e *Les Yeux sans Visage* (1960). Starting from Noël Carroll's understanding of horror, we consider how the concepts of showing (from Tom Gunning and André Gaudreault) and atmosphere (from texts of Inês Gil and Robert Spadoni) present themselves in both movies, through their narratives, language and image. Then, we explore the way they distance themselves from the notions of horror, or reinterpret them, through their representations of the monster figure (again, from Noël Carroll) and how they relate to the sensation of the uncanny (Sigmund Freud's "*unheimlich*").

Palavras-chave:

horror cinema, atmosphere, film analysis, genre cinema, uncanny

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| Introdução | 8 |
| 1 Mostração no Horror | 10 |
| 1.1 Atrações e mostrações | 12 |
| 1.2 Mostração em <i>I Walked with a Zombie</i> | 16 |
| 1.2.1 Subjetividades | 16 |
| 1.2.2 O ininteligível | 22 |
| 1.3 Mostração em <i>Les Yeux sans Visage</i> | 26 |
| 1.3.1 Objetividade | 27 |
| 1.3.2 O oculto | 29 |
| 1.3.3 O explícito | 31 |
| 2 Atmosfera no Horror | 36 |
| 2.1 Espaços e deslocamentos | 39 |
| 2.1.1 Os trajetos de <i>Les Yeux Sans Visage</i> | 40 |
| 2.1.2 O espaço em <i>I Walked with a Zombie</i> | 44 |
| 2.1.3 “Coisas do mundo” em <i>I Walked with a Zombie</i> | 52 |
| 2.1.4 O plástico e o lírico em <i>Les Yeux Sans Visage</i> | 61 |
| 3 Fronteiras com o gênero | 64 |
| 3.1 A figura do monstro | 70 |
| 3.2 O inquietante | 79 |
| Conclusão | 85 |
| Referências Bibliográficas | 90 |
| Filmografia | 92 |

Introdução

O objetivo desta monografia é entender como os filmes *I Walked with a Zombie*¹ (1943) e *Les Yeux sans Visage*² (1960) constroem suas versões do gênero do horror. Pretende-se, aqui, entender de que forma esse horror se apresenta nos filmes, como se inserem na História do horror e aspectos que os distanciam do gênero. Ambos os filmes são frequentemente designados como de horror, apesar de serem também encaixados nos vizinhos do gênero, como o terror, e amplamente reconhecidos dentro de outros âmbitos, distantes do cinema de gênero, como “filmes de arte”.

A noção do que é horror é abrangente e controversa. Aqui, utilizou-se, principalmente, o livro *Philosophy of Horror*, de Noël Carroll, por acreditar que este esquematiza grande parte do que é de senso-comum assim como condiz com os motivos que ambigualmente aproximam e afastam os dois filmes em questão do gênero. Carroll relaciona o horror diretamente à emoção e seu aspecto físico no espectador, através do conceito de *art-horror*, que será utilizado como uma espécie de ponto de partida do gênero ao longo da monografia.

Assim, nos dois primeiros capítulos, atentaremos à mecanismos que funcionam dentro do gênero do horror - em prol desse - na narrativa, linguagem e imagem plástica de ambos os filmes, a mostraçãõ e a atmosfera. Ambos os conceitos são interessantes para uma análise do gênero por se relacionarem diretamente com emoção e afetação do espectador, funcionando junto de recursos narrativos ou para além destes. Relacionando o horror com a mostraçãõ, a partir dos conceitos de Tom Gunning e André Gaudreault, percebe-se como é um gênero da imagem e do espetáculo, aos quais sua narrativa se submete, funcionando mais para direcionar um engajamento. Relacionando-o com a atmosfera, a partir dos conceitos de Inês Gil e Robert Spadoni, compreende-se a importância do ambiente e da construção do espaço no gênero, como um filme pode manifestar uma matéria sensível, palpável e imersiva.

No terceiro capítulo, o conceito de *art-horror* será fundamental para entender de que forma esses filmes são distanciados do gênero e encaixados em classificações como

¹ Traduzido no Brasil como “A Morta-Viva”.

² Traduzido no Brasil como “Os Olhos Sem Rosto”.

“filmes de arte” ou terror, num processo que frequentemente inferioriza o horror e o cinema de gênero, precisamente por seus aspectos afetivos e físicos. Após explicitarmos estas tentativas de distanciamento, iremos abordar dois tópicos dentro dos quais acredita-se existir, de fato, uma distância do horror nos filmes - para além de preconceitos com o gênero - na relação de ambos com a figura do monstro, também fundamental no *art-horror* de Carroll, e com a sensação do que Freud chamou de o inquietante, que contrasta com as emoções do *art-horror*.

Evidentemente, gêneros não são unidades firmes e inquestionáveis, e acredita-se ser mais proveitoso se utilizar de ambiguidades, controvérsias e imprecisões do que buscar definições e distinções estáveis. Portanto, não é o objetivo, aqui, definir definitivamente se esses filmes são ou não de horror, ou se as figuras dos monstros como são apresentadas ou o inquietante indubitavelmente os distanciam do gênero. O objetivo é entender como estes aspectos se apresentam nos filmes e como podem ser entendidos como distanciamentos ou simplesmente peculiaridades. Pretende-se, assim, utilizar-se desta ambiguidade na própria monografia, combinando a análise narrativa, de linguagem e de imagem com a contextualização histórica do horror e os conceitos do gênero, da mostraçã, da atmosfera e do inquietante.

A escolha dos dois filmes foi, a princípio, um pouco arbitrária partindo, principalmente, de um gosto pessoal. A premissa era de uma proximidade entre os dois, inicialmente mais intuitiva, que se comprova, por exemplo, na sensação do inquietante, presente de forma intensa em ambos os filmes. Entretanto, revelou-se também o contrário, que cada filme representava características emblemáticas e muito distintas, duas formas de horror, que se utilizam de aspectos como a mostraçã e a atmosfera de maneiras muito distintas, o que acredita-se que tornou a análise comparativa entre os dois mais interessante. E por fim, os dois filmes, apesar de não serem exemplos-modelo do horror, evidenciam tendências do gênero em seus respectivos contextos históricos.

I Walked with a Zombie (1943) faz parte de um conjunto, ou trilogia, de filmes de horror de baixo orçamento dirigidos por Jacques Tourneur e produzidos por Val Lewton pela RKO Pictures, sendo os outros *Cat People* (1942) e *Leopard Man* (1943). Lewton é frequentemente creditado na “autoria” destes filmes, sendo na época encarregado pela unidade de horror da RKO. O estúdio estabelecia um limite de orçamento baixo para

Lewton e os títulos sensacionalistas das produções³. O filme se insere num período significativo para o cinema de horror, quando os estúdios Universal já estavam reciclando seus monstros clássicos dos anos 30 em filmes como “*The Mummy’s Hand*” (1940) e “*The Mummy’s Curse*” (1944), sequências para “*The Mummy*” (1932), ou “*House of Frankenstein*” (1944), “*House of Dracula*” (1945) e “*Abbott and Costello Meet Frankenstein*” (1948).

Les Yeux sans Visage (1960) surge dezessete anos depois, dirigido por Georges Franju, fundador da Cinemateca Francesa. Georges Franju já havia realizado alguns documentários e uma ficção quando lhe chamaram para dirigir um filme de horror. Em uma entrevista com Franju⁴, ele afirma que para evitar a censura, o produtor pediu para que não houvesse o uso de sangue, violência animal e cientistas malucos. O cinema de horror neste período passaria por grandes mudanças, dentro das quais o filme foi também um dos pioneiros. Em Hollywood, o gênero se voltava mais para a ficção científica, em filmes como “*The Thing from Another World*” (1951), “*Creature from the Black Lagoon*” (1954), “*Invasion of Body Snatchers*” (1956), “*The Incredible Shrinking Man*” (1957). A Inglaterra também se destacou com a produtora Hammer, em filmes coloridos e mais explícitos como “*The Curse of Frankenstein*” (1957), “*Dracula*” (1958) ou “*The Mummy*” (1959), que já indicavam um caminho que o cinema de horror dos anos 60 iria seguir - com mais violência e sexo.

1. **Mostração no horror**

Filmes, ou histórias em geral, de horror, se caracterizam pelo efeito que causam no espectador, sendo um gênero intrinsecamente relacionado à reação deste. Neste sentido, é essencial que a história de horror seja eficaz em afetar o espectador. Noël Carroll torna esta questão clara nesse trecho de seu livro “*Philosophy of Horror*”:

Eu pretendo analisar o horror como um gênero. Entretanto, não deve ser assumido que todos os gêneros podem ser analisados da mesma maneira. Westerns, por

³ Informação em artigo de Allan Bryce, “*CAT MAN OF HOLLYWOOD: THE FILMS OF VAL LEWTON*”, na revista online “*The Dark Side Magazine*”.

⁴ Em episódio “*Le Fantastique*” do programa televisivo francês “*Ciné Parade*”, em 1982.

exemplo, são identificados primeiramente por virtude de seus cenários. Romances, filmes, peças, pinturas, e outras obras, que são agrupadas sobre o rótulo “horror” são identificadas de acordo com um tipo diferente de critério. Como romances de suspense ou romances de mistério, romances são denominados horríveis a respeito de sua capacidade intencionada de gerar um certo afeto. De fato, os nomes dos gêneros de suspense, mistério e horror derivam das afetações que eles pretendem promover - uma sensação de suspense, uma sensação de mistério, e uma sensação de horror. As diversas artes [em inglês *cross-art*], diversas mídias [em inglês *cross-media*] do gênero de horror tomam suas designações da emoção que elas caracteristicamente ou idealmente promovem; essa emoção constitui a marca identificativa do horror.⁵ (CARROLL, 1990, p.14, tradução nossa)

Noël Carroll define esta emoção causada pela mídia de horror como “*art-horror*”, e a difere do suspense ou mistério. A constituição do *art-horror* se dá através de duas emoções fundamentais na figura de um monstro⁶, a ameaça/medo e a impureza/repulsa:

[...] é crucial que os dois componentes avaliativos entrem na questão: que o monstro seja considerado como ameaçante e impuro. Se o monstro fosse avaliado apenas como potencialmente ameaçador, a emoção seria medo; se apenas potencialmente impuro, a emoção seria repulsa. O arthorror requer avaliação em ambos os termos de ameaça e repulsa.⁷ (CARROLL, 1990, p.28, tradução nossa)

O conceito será explorado ao longo desta monografia, mas, por enquanto, não nos ateremos rigorosamente a ele, e para efeitos de simplificação esta emoção do horror poderá entendida neste capítulo apenas como “medo”. O que importa, no momento, é a consciência de que o horror funciona - ou, como coloca Carroll, idealmente funciona - através de uma emoção. A partir deste princípio, este capítulo pretende entender como os dois filmes objetos desta monografia constroem essa emoção do horror.

⁵ “I plan to analyze horror as a genre. However, it should not be assumed that all genres can be analyzed in the same way. Westerns, for example, are identified primarily by virtue of their setting. Novels, films, plays, paintings, and other works, that are grouped under the label “horror” are identified according to a different sort of criteria. Like suspense novels or mystery novels, novels are denominated horrific in respect of their intended capacity to raise a certain affect. Indeed, the genres of suspense, mystery, and horror derive their very names from the affects they are intended to promote—a sense of suspense, a sense of mystery, and a sense of horror. The cross-art, cross-media genre of horror takes its title from the emotion it characteristically or rather ideally promotes; this emotion constitutes the identifying mark of horror.”

⁶ Que para Carroll também é um elemento fundamental do horror, como veremos melhor adiante.

⁷ “[...] it is crucial that two evaluative components come into play: that the monster is regarded as threatening and impure. If the monster were only evaluated as potentially threatening, the emotion would be fear; if only potentially impure, the emotion would be disgust. Arthorror requires evaluation both in terms of threat and disgust.”

Acredita-se aqui, que a eficiência de filmes, ou histórias em geral, de horror, quanto a essa construção, costuma se basear tanto em suas imagens – evocadas ou materializadas na tela - quanto em suas narrativas. A imagem tem um poder afetivo de propagação de medo que acompanha a humanidade desde suas origens, mas talvez ainda mais quando sua aparição é adiada - e então, de alguma forma, celebrada, enaltecida e prolongada. Ocultar, deixando o suspense contido contaminar o espectador, que recebe a liberação da revelação da imagem quase com alívio - um alívio desconfortável e paradoxal.

É claro, entretanto, que tradicionalmente existem estruturas, protótipos de personagens, entre outros mecanismos eficazes que configuram a narrativa de horror, e que apenas uma imagem sozinha não causa muito mais do que um susto. É precisamente um desses mecanismos que se prova muito eficaz, o de suspender suas narrativas, parar de contar a história em algum momento para que a imagem se apresente, para que o *show* – nos dois sentidos do inglês, o de mostrar e o de performar – comece.

1.1 Atrações e mostrações

Esse mecanismo não é restrito ao cinema, e tão pouco ao gênero de horror, e é possível vê-lo aplicado em inúmeras formas e formatos. No contexto do cinema foi apresentado em conceitos como “regime de mostração” ou “sistema de atrações”, por André Gaudreault e Tom Gunning, respectivamente. Apesar de serem conceitos distintos, apresentam algumas semelhanças⁸, e aqui, suas diferenças não serão muito relevantes. É mais proveitoso, nesse caso, perceber como conceito de mostração de Gaudreault acrescenta ao de atrações de Gunning e vice-versa.

O conceito de cinema de atrações se aplica perfeitamente a esse mecanismo de suspender uma narrativa para mostrar algo. Apesar de aplicá-lo ao primeiro cinema, Tom Gunning expande o conceito para filmes posteriores, mais narrativos, como Flávia Cesarino Costa aponta:

⁸ Como é explicitado por Flavia Cesarino da Costa: “Apesar de manterem uma zona de interseção, os dois conceitos pertencem a teorias de âmbitos diferentes. Querem dar conta das qualidade não narrativas do primeiro cinema, mas o conceito de mostração faz parte da teoria narratológica de Gaudreault, enquanto o conceito de atrações pertenceria mais a uma espécie de história cultural do primeiro cinema que o próprio Gunning vai se incutir de esboçar.” (COSTA, 2005, p.114)

O cinema de atrações, tal como Gunning o concebe, não é necessariamente oposto ao cinema que gosta de contar histórias. ‘Na verdade, o cinema de atrações não desaparece com a dominância da narrativa, mas fica submerso em certas práticas de vanguarda ou componente de filmes narrativos’. (COSTA, Flávia, 2005, p.119)

A autora apresenta como, de forma semelhante, o regime de mostraçãõ de Gaudreault explicita a oposiçãõ presente dentro do cinema entre a narraçãõ e mostraçãõ:

Para construir seu ‘sistema de relato filmico’ Gaudreault explica que, no cinema, uma instância narrativa fundamental, que ele chama de ‘meganarrador filmico’ realiza uma ‘fusão de dois modos fundamentais de comunicação narrativa: a mostraçãõ e a narraçãõ. (COSTA, Flávia, 2005, p.116)

É possível, assim, aplicar este conceito a um musical, por exemplo, no qual o enredo do filme literalmente para e os personagens começam a dançar e cantar. Ou quando há um movimento de câmara ou um tipo de montagem que evidenciam a forma cinematográfica, estabelecendo um caráter autônomo dessa em relação à narrativa. Ou ainda quando um filme narrativo se propõe tanto à documentação do real quanto a contar uma história.

Os exemplos são inúmeros, afinal a questão concerne a própria essência ambígua do cinema, entre a ficção e a realidade, o homem e a máquina, o contar e o mostrar. No primeiro cinema era comum que os filmes evidenciassem sua própria capacidade de reprodução da realidade, a destreza de seu aparato, no qual o *show* era algo que não poderíamos ver normalmente, seja pela distância ou ponto-de-vista, como nos deslocar para alguma paisagem exótica ou posicionar a câmara na frente de um trem. Como Costa comenta “Para Gunning, os primeiros filmes têm como assunto “sua própria habilidade de mostrar alguma coisa”, de preferência uma coisa em movimento, [...]” (COSTA, Flávia, 2005, p.120).

Não é difícil, assim, associar estes conceitos ao que hoje conhecemos como cinema de horror. Tom Gunning apresenta diversos termos e comentários que poderiam facilmente ser aplicados ao gênero, começando com uma pequena definição que apresenta o cinema de atrações “como uma série de choques visuais”⁹(GUNNING, 1995, p.116, tradução nossa) ou citando frases de um jornalista em 1896 que “descreveu as projeções de Lumière como

⁹ “as a series of visual shocks”.

provocantes de ‘uma excitação beirando o terror,’”¹⁰ (GUNNING, 1995, p.121, tradução nossa), já é possível ver esta aproximação.

A semelhança se torna mais intensa em comentários como: “[...] Ao invés de ser um simples efeito de realidade, as artes ilusionistas do século dezenove exploraram astutamente sua natureza inacreditável, mantendo um foco consciente no fato de que elas eram apenas ilusões.”¹¹ (GUNNING, 1995, p.117). O cinema de horror é, devidamente, uma destas “artes ilusionistas”, visto que o filme de horror constitui essa contradição entre acreditar mas saber que o que você acredita é uma ilusão.

Essa contradição é novamente reforçada por Gunning, no caso das primeiras exposições dos irmãos Lumière, ao afirmar que “A sensação de choque do público vem menos de uma crença ingênua de que eles estão sendo ameaçados por uma locomotiva de verdade do que da transformação visual inacreditável acontecendo diante de seus olhos.”¹² (GUNNING, 1995, p.119) ou que “O espectador não se perde em um mundo ficcional e seu drama, mas se mantém consciente do ato de olhar, a excitação da curiosidade e sua realização.”¹³ (GUNNING, 1995, p.121). É evidente que em filmes de horror o espectador, de fato, se perde em um mundo ficcional e seu drama. Mas o que está em questão é que em alguns momentos de mostraçõ dentro desses filmes, o ato de olhar e a imagem em si estão em maior evidência do que a narração e seu drama.

O que Noël Carroll chama de “paradoxo da ficção”, ou seja, no caso de um filme de horror, sabermos que o que vemos é fictício e não apenas ainda temer aquilo mas ainda buscar esta emoção, se assemelha muito a esta contradição do cinema de atrações de Gunning. Carroll deixa a questão bem clara neste trecho:

A não existência de criaturas horríveis, é, por assim dizer, não apenas um fato, mas também pareceria ser um fato que está prontamente disponível e reconhecido pelos consumidores de ficções de horror. Entretanto, espectadores realmente aparentam ficar apavorados por ficções de horror; de fato, eles parecem procurar tais ficções,

¹⁰ “an excitement bordering on terror,”

¹¹ “[...] rather than being a simple reality effect, the illusionistic arts of the nineteenth century cannily exploited their unbelievable nature, keeping a conscious focus on the fact that they were only illusions.”

¹² “The audience’s sense of shock comes less from a naive belief that they are threatened by an actual locomotive than from a unbelievable transformation occurring before their eyes.”

¹³ The spectator does not get lost in a fictional world and its drama, but remains ware of the act of looking, the excitement of curiosity and its fulfilment.”

pelo menos em parte, para ficarem apavorados por elas ou com o conhecimento e assentimento de que eles provavelmente ficarão apavorados por elas. Mas como alguém pode ficar apavorados pelo que este sabe que não existe?¹⁴ (CARROLL, 1990, p.60, tradução nossa)

Carroll apresenta uma solução a este paradoxo, assim como Gunning apresenta uma explicação para esta vontade do espectador de sentir esse choque. Os paralelos do horror com as palavras de Gunning, ficam ainda mais claros em momentos como este: “Tardiamente, em 1914, um proponente do movimento de reforma no cinema contestou quanto à vulgaridade dos filmes que demonstravam ‘abominações viscosas e feias’, os quais ele alegava que repulsavam os espectadores com sensibilidades mais refinadas. Mas os *showmen* estavam cientes de que uma emoção precisava de um elemento de repulsão ou uma ameaça controlada de perigo.” (GUNNING, 1995, p.124)¹⁵

Este trecho, no caso, se refere à filmes educacionais que mostravam imagens ampliadas de ácaros, aranhas e pulgas, filmes que em si não estão muito distantes dos cinema de horror. Esta noção de uma “repulsão ou uma ameaça controlada de perigo” pode muito bem ser aplicada ao tal paradoxo da ficção, e as duas emoções citadas, - repulsão e ameaça - são, afinal, constituintes do *art-horror*.

Percebe-se, então, que os objetivos deste mecanismo de unir narração e mostraçã são diversos. No caso do horror, costuma buscar o efeito do medo – ou da ameaça e repulsa do *art-horror*. Com essa intenção, a parte narrativa que precede este *show* precisa preparar o espectador, construindo uma expectativa. Este capítulo pretende entender este âmbito de desenvolvimento do medo, como a narrativa prepara o *show*, como a contaçã antecipa a mostraçã, nos dois filmes em questã. E entã de que constituem estes momentos de mostraçã, como se aproximam de espetáculos e contribuem para a emoçã do horror.

¹⁴ “For the nonexistence of horrific creatures is, so to speak, not only a fact, but it would also appear to be a fact that is readily available to and acknowledged by the consumers of horrific fictions. However, audiences do appear to be frightened by horror fictions; indeed, they would seem to seek out such fictions, at least in part, either in order to be frightened by them or with the knowledge and assent that they are likely to be frightened by them. But how can one be frightened by what one knows does not exist?”

¹⁵ “As late as 1914 a proponent of the reform movement in cinema objected to the vulgarity of films displaying such ‘slimy and unbeautiful abominations’, which he claimed repulsed spectators with more refined sensibilities. But showmen were well aware that a thrill needed an element of repulsion or a controlled threat of danger.”

1.2 **Mostração em *I Walked with a Zombie***

I Walked with a Zombie, assim como outros filmes da dupla Val Lewton e Jacques Tourneur, à primeira vista, parece trabalhar mais com não-mostrar, dependendo mais da expectativa que cria no espectador - através de sua atmosfera intensa, sobre a qual nos aprofundaremos no capítulo seguinte. O filme, entretanto, apenas não nos apresenta com um horror explícito, mas ainda funciona através de momentos de mostração, em que a narrativa é suspense. O que muda é a maneira que estes são introduzidos e do que configuram, não havendo sangue, violência gráfica ou monstros desfigurados.

Com isso, a narrativa do filme também é peculiar, tornando-se quase consciente do ato de narrar, iniciando com uma *voice-over* da personagem tida como protagonista e então se perdendo em diversas perspectivas, em uma narrativa primeiro apenas subjetiva e depois contraditória - criando um clima de incerteza. O mecanismo é efetivo para um filme que não possui nenhuma ameaça explícita, sendo essa construída através de expectativas dos personagens e, conseqüentemente, do espectador, em cima de uma noção do desconhecido, de um “Outro” místico, de outra perspectiva diferente à inicial e tradicional, e portanto estranha.

1.2.1 **Subjetividades**

Começamos o filme, portanto, com a narração consciente de Betsy, a protagonista, em *voice-over*, a primeira voz do filme. A personagem começa a contar a história em forma de relato, se assumindo como o “eu” do título “Eu andei com um Zumbi” - inclusive repetindo as palavras do título. Esta subjetividade narrativa, que se dá através da protagonista do filme, segue um dispositivo comum das narrativas do horror: a prática de “seguir” uma personagem que espelha as reações do espectador, da mesma forma que nós nos guiamos pelas dela, sendo esta tão - ou as vezes um pouco mais - ignorante e afetada pelo que irá lhe aparecer ou ocorrer quanto nós. Noël Carroll comenta a respeito desta prática:

Em ficções de horror, as emoções do público deveriam espelhar àquelas dos personagens humanos positivos em certos, mas não todos, os aspectos. [...] Nossas

reações deveriam convergir (mas não exatamente duplicar) àquelas dos personagens; como os personagens nós avaliamos o monstro como um ser horripilante (apesar de diferente dos personagens, nós não acreditamos em sua existência). Esse efeito-espelhante, além disso, é uma característica fundamental do gênero do horror. Pois não é o caso de todos os gêneros que a reação do público deva repetir certos elementos do estado emocional dos personagens. (CARROLL, 1990, p.18, tradução nossa)¹⁶

Carroll deixa claro, aqui, que mesmo quando existe uma personagem que reverbera nossas emoções, isso não acontece em todos os aspectos, pois diferente dela, nós não acreditamos na existência do “monstro”. Esta personagem, nesse caso, é Betsy - ou ao menos inicialmente - que começa o filme ignorante como nós, mas talvez um pouco mais ingênua, afinal, nós sabemos que se trata de um filme de horror. Mesmo com nosso conhecimento levemente privilegiado, o estabelecimento de uma narração subjetiva, neste caso, é fundamental para a condução do espectador, servindo como um mecanismo imersivo, como indicador de reações em momentos que não são essencialmente assustadores - necessário, especialmente, se não somos tão ingênuos como as personagens.

Ficará claro, ao longo do filme, que a ingenuidade da Betsy vai além de sua ignorância quanto ao horror latente em sua história. Betsy é ingênua diegeticamente, sendo, não por acaso, uma enfermeira. Seu relato começa quando é empregada por Sr. Holland, dono de uma plantação de açúcar no Caribe, para cuidar de sua esposa, Jessica, que tem uma condição misteriosa - o “zumbi” do filme. Sua perspectiva será contestada de diversas formas, começando pela família Holland – composta dos meio-irmãos Paul (Sr. Holland) e Wesley Rand, e sua mãe Sra. Rand - que se revelará não tão ingênua, até o “Outro”, os “nativos”¹⁷ da ilha caribenha. Cada personagem da família tem sua imoralidade e sua versão da história de porque a mulher zumbi está nestas condições. J. P. Telotte aponta para esta condição de vozes contraditórias do filme: “[...] uma série de explicações por diversos personagens seguem, funcionando essencialmente como vozes autoritárias ou narrativas

¹⁶ “In horror fictions, the emotions of the audience are supposed to mirror those of the positive human characters in certain, but not all, respects. [...] Our responses are supposed to converge (but not exactly duplicate) those of the characters; like the characters we assess the monster as a horrifying sort of being (though unlike the characters, we do not believe in its existence). This mirroring-effect, moreover, is a key feature of the horror genre. For it is not the case for every genre that the audience response is supposed to repeat certain of the elements of the emotional state of characters.”

¹⁷ Os habitantes da ilha são descendentes de escravos africanos.

embutidas, a medida que diversas pessoas tentam fornecer à Betsy uma visão deste mundo ou explicar seus mistérios a ela.” (TELOTTE, 1985, p.48, tradução nossa)¹⁸.

Enquanto ainda estamos sob a perspectiva de Betsy veremos pela primeira vez Jessica, sua paciente, o “monstro”. A cena de sua aparição já contém uma pequena suspensão narrativa, sendo o primeiro momento efetivamente de horror no filme, e uma introdução extremamente atmosférica (sobre a qual aprofundaremos no capítulo seguinte). Mas aqui, serve principalmente como um bom exemplo para essa submissão inicial do filme à perspectiva e reação de Betsy.

Já é noite e a enfermeira sobe na torre escura em que Jessica vive - na tal introdução atmosférica que já é em si uma demonstração da subjetividade da cena - e a mulher-zumbi se aproxima. Em um primeiro plano, Betsy grita (Fig.1) e foge para o outro canto do quarto. Até então, ainda não vimos Jessica claramente, apenas seu semblante no escuro, mas vimos a reação de Betsy. Jessica se vira em sua - e nossa - direção, agora iluminada (Fig.2), finalmente então vemos o rosto “monstruoso”, o motivo do grito de Betsy. O rosto em si não é muito assustador, - ainda mais para um espectador contemporâneo - mas fomos guiados por Betsy para acreditar que sim. Não por acaso, a música alcança seu ápice no grito de Betsy, e é o seu rosto que vemos em primeiro plano, e não quando nos revela o rosto de Jessica.



(Fig.1)



(Fig.2)

Logo chegam os outros membros da família, o Sr. Holland chama sua esposa que para de se aproximar de Betsy, e assim, imediatamente desmistificam a figura de Jessica. A presença de outros interrompe Jessica em sua performance, os recém-chegados neutralizam

18 “[...] a series of explanations by various characters follows, functioning essentially as embedded authorial or narrative voices, as several people attempt to furnish Betsy with an overview of this world or to explicate its mysteries for her.”

a cena ao encará-la com naturalidade - se eles não têm medo não há motivo para Betsy ou o espectador terem. A suspensão, este momento de revelação de um desconhecido, chegou ao seu fim e o filme pode seguir com sua narrativa e explicações - estas também serão contestadas e novos desconhecimentos irão surgir e se revelar.

No próximo momento de horror já será possível ver uma contestação das vozes de Betsy e da família Holland quando um cantor nativo conta - cantando - uma versão da história da família para Betsy. A cena funciona ambigualmente como narração e performance, além de também servir ao horror, de forma ameaçadora e inquietante¹⁹. Betsy e Wesley Rand conversam em um bar na cidade, até serem interrompidos pela música que começa a ser cantada fora de quadro, sobre a família Holland: “O homem Holland, ele prendia numa torre/ Uma esposa tão bonita quanto uma grande flor branca/ Ela viu seu irmão e roubou seu coração/ E foi assim que a maldade e a confusão começou”. O cantor vai embora mas, com o anoitecer, volta. Agora, Rand está deitado na mesa, bêbado e Betsy tentando o acordar, sem sucesso. A voz do cantor surge novamente, fora de quadro, e quando o homem aparece está desfocado, no fundo da cena: “A esposa e o irmão, eles querem ir/ Mas o homem Holland, ele diz que não/ A esposa cai e o mau vem/ E queimou sua mente numa chama de febre”. Ele vem se aproximando, repetindo o refrão “Ah eh, ah mi/ Vergonha e tristeza para a família”, enquanto Betsy se alarma (Fig.3) em um primeiro plano, tentando novamente em vão acordar Rand – nós, como espelhos, também devemos ficar alertas.

O cantor já ocupa um plano sozinho, em foco, escuro (Fig.4), e seus versos agora incluem Betsy na narração, trazendo a história para o presente: “Seus olhos estão vazios e ela não pode falar/ E a enfermeira veio para fazê-la andar/ Os irmãos estão solitários e a enfermeira é jovem”. A música para, o plano abre de novo, enquadrando Betsy e a mesa com Rand, quando outra personagem chega no fundo (Fig.5). O cantor sai de cena com a chegada da nova personagem, a mãe de Paul e Wesley, Sra. Rand. Esta se aproxima e começa a falar com Betsy como se não visse o cantor, o ignorando completamente (Fig.6).

¹⁹ Aprofundaremos mais o conceito de “inquietante” no terceiro capítulo.



(Fig.3)



(Fig.4)



(Fig.5)



(Fig.6)

Este momento final reforça o aspecto performático desta cena, como se a música e o cantor não fizessem parte da narração diegética, como em um musical. A música, entretanto, revela eventos inéditos na narrativa, sendo assim crucial para o enredo do filme. Além disso, Betsy não apenas vê o cantor como fica alarmada com sua presença e talvez, mais ainda, com o conteúdo da música - que apresenta uma perspectiva imoral em relação à família Holland.

A reação de Betsy também pode ser explicada pelo fato de que, na primeira parte da cena, a música se refere apenas ao passado, enquanto na segunda, está aqui e agora, ameaçando Betsy - e, conseqüentemente, o espectador. Este mecanismo remete ao que Gaudreault diz sobre a mostraçã sempre se situar no presente: “A mostraçã cênica ocorre sempre no tempo presente. (...) Só o narrador pode nos levar pelo tempo, pondo diante de nossos olhos, agora, o que ele viu antes de nós”; uma condiçã que essa partilha com o aspecto ameaçador do horror, que é necessariamente agora, ou não apresenta perigo.

Esta cena irá instaurar a principal contradiçã de pontos-de-vista no filme, o da família e o dos nativos. Jessica, o “zumbi”, será a encarnaçã desta discussã, e a soluçã será

descobrir quem - ou o que - é o culpado por sua condição. Os nativos são a aposta mais óbvia, mas para isso também é necessário acreditar em seus rituais mágicos. A partir deste momento no filme iremos imergir mais a fundo no mundo dos nativos, assim como nessa confusão de contradições, da mesma forma como Betsy foi, agora, incluída na canção, como aponta J.P. Telotte, à respeito dessa cena:

A aparição desta segunda voz narrativa, portanto, aponta para um processo em curso de revelação e encarnação, um que mergulha Betsy mais fundo nos mistérios deste mundo, nas profundezas que sua narração inicialmente distanciada parece cada vez menos provável de conseguir iluminar. Ao mesmo tempo, a intrusão do cantor aponta para a progressão da imersão similar do público no contexto da fantasia do filme, pois nós fomos desalojados da nossa perspectiva inicial e lançados em um mundo onde nada é bem o que nós originalmente tinham esperado, nenhuma aparência é totalmente confiável.²⁰ (TELOTTE, 1985, p.50, tradução nossa)

Iremos, então, gradualmente afundar nesse mundo dos nativos. A condição do zumbi, afinal, parece ser uma combinação entre as más-intenções da família com a magia dos nativos. Entretanto, o verdadeiro poder parece estar nas mãos dos nativos, ou da incompreensão que representam, como nos será provado na cena final do filme em que eles direcionam o destino de Jessica e encontram a solução final. Sua “vitória”, ou no mínimo a dimensão de nossa imersão em seu mundo, é reforçada pela última voz narrativa. Em um *voice-over*, uma voz que aparenta ser de um nativo, mas não apareceu antes, recita algo como uma reza, que pede à Deus que “tenha pena daqueles que estão mortos e dê paz e felicidade aos vivos.”. Definitivamente não se está mais dentro do relato ingênuo de Betsy como se começa o filme, como Telotte afirma neste trecho:

Esta intervenção solene vem de um orador misterioso, nunca identificado, apesar de parecer evidentemente uma voz nativa, uma voz muito distante do comentário alegre e civilizado com o qual o filme começa. A distância entre essas duas vozes agrupadas, entretanto, mede o quão longe nós fomos trazidos a este mundo e seus

²⁰ “The appearance of this second narrative voice thus points up an ongoing process of revelation and incarnation, one plunging Betsy deeper into the mysteries of this world into depths her initially distanced narration seems ever less likely to be able to illuminate. At the same time, the singer's intrusion points up the audience's similarly increasing immersion in the film's fantasy context, for we have been dislodged from our initial perspective and cast into a world where nothing is quite as we had originally expected, no appearance totally reliable.”

mistérios, enquanto ainda reafirma o quão pouco disso tudo pode ser satisfatoriamente explicado [...]. (TELOTTE, 1985, p.50, tradução nossa)²¹

1.2.2 O ininteligível

Essa imersão no mundo nativo é demarcada, principalmente, por um momento ápice da mostração no filme, uma longa cena de um ritual nativo, performada quase como um espetáculo de dança. Em um filme construído por vozes e perspectivas divergentes, a mostração torna-se o único meio de expressar o ininteligível. O desconhecido místico é finalmente revelado, entretanto ainda nos permanece como desconhecido pelo nosso não entendimento de seus significados, e mostrá-lo apenas nos confirma nossa impotência. Aqui, a suspensão narrativa equivale à suspensão do entendimento.

Somos levados ao *houmfort* - que no filme é esclarecido como o “templo” dos nativos - por Betsy, após ter falhado em salvar Jessica com a medicina, decidindo, assim, tratá-la com a “magia” vodu. O caminho para o *houmfort* já é em si uma suspensão narrativa, construída sobre a atmosfera, e emblemático para a expectativa da cena que virá a seguir²². À medida que as personagens vão se aproximando do local, a música, composta por um coro que repete um refrão, outra voz sozinha e tambores, vai aumentando - o desconhecido grita mas ainda não é visto.

As duas chegam numa clareira mal iluminada - o escuro costuma estar presente como transição para uma suspensão narrativa, afinal estamos adentrando o obscuro, o que não é claro em ambos os sentidos de entender e ver - onde os nativos se encontram em roda debaixo de uma estrutura de madeira. No meio da roda, um homem todo vestido de preto dança pausadamente ao ritmo dos tambores com uma espada em mãos. Então uma mulher de olhos fechados entra na roda, cambaleando de um lado para o outro no ritmo. O homem de preto a circunda até estar atrás dela (Fig.7), e então outro homem, vestido de branco, passa algo em sua testa e sai. O homem de preto com a espada gira em torno da mulher, até alinhar sua espada verticalmente e então a mulher cai e dois homens a carregam para fora

²¹ “This final solemn “say” comes from a mysterious, never identified speaker, although it seems clearly a native voice, one far removed from the cheerful, quite civilized commentary with which the film began. The distance between these two bracketing voices, however, measures how far we have been brought into this world and its mysteries, while it also reaffirms how little of it can ever be satisfyingly explained;”

²² A cena será aprofundada no capítulo a seguir.

(Fig.8). A música agora muda, e é composta apenas de tambores sendo tocados rapidamente enquanto outra mulher entra no meio da roda dançando no ritmo acelerado, depois sai. Outras duas mulheres entram na roda e também dançam, até encostarem suas cabeças uma na outra e pararem em frente ao tambor, que também para de tocar e ouve-se o vento.



(Fig.7)



(Fig.8)

Vemos os nativos dançarem e performarem ações incompreensíveis para nós, podendo apenas interpretá-las através do que já foi dito no filme anteriormente sobre o vodu ou atrelando significado aos seus gestos, provavelmente concluindo que trata-se de algo relacionado à encarnações e zumbis. Mas, afinal, esta incompreensão é precisamente o que constitui o horror nesta cena, seu não-entendimento. Mulheres dançam loucamente, uma delas de olhos fechados e possivelmente possuída, e esta cai no chão, como se desmaiasse. Como não sabemos do que se trata, o ritual permanece uma ameaça, ainda mais nítida pela presença de uma espada e sugestão de encarnação, ou no mínimo inquietante. Sua não-inteligibilidade é também o que torna a cena não-narrativa, torna a dança um espetáculo para se ver e sentir, mas não compreender - o ritual possivelmente possui significações ordenadas, mas que não nos foram apresentadas.

Então, uma voz, que vem de trás de uma porta, fala: “Onde estão as minhas pessoas? Deixe elas trazerem meu bolo de arroz. Deixe elas dançarem e serem felizes” - supostamente a voz do deus *Damballah*. Acrescenta-se, assim, um elemento sobrenatural à cena, a distância deste mundo para o nosso se evidencia. As mulheres saem da roda, a música volta a tocar e agora os nativos fazem uma fila em frente a esta porta, onde se encostam para fazer suas preces e ouvir a resposta do suposto deus. Betsy entra na fila com Jessica, e quando chega a sua vez, a porta é aberta e uma mão lhe puxa para dentro - o

desconhecido dentro do desconhecido (Fig.9). Do lado de dentro, uma lamparina é acesa, revelando a Sra. Rand, que logo lhe revelará ser tudo uma farsa. Com a luz, o desconhecido é reconhecido e o momento chega a seu fim (Fig.10).



(Fig.9)



(Fig.10)

Do lado de fora, o ritual continua com Jessica, enquanto os nativos enfiam a espada em seu braço (Fig.11), comprovando, ao menos para eles - mas provavelmente também para nós - que Jessica é, de fato, um zumbi e está morta pois não sente dor e não sangra. Enquanto a Sra. Rand e Betsy desacreditam o ritual do lado de dentro, a verdade é evidenciada para nós do lado de fora. A voz do deus pode ter sido falsa, mas há, realmente, um elemento sobrenatural na história. Nos mantemos assim, neste estado de imprecisão, se não pelo sobrenatural, devido à própria oscilação entre verdades que nos são apresentadas.



(Fig.11)

As cenas finais do filme também se qualificam como suspensões narrativas, ao mesmo tempo que evidenciam nossa imersão no mundo nativo. O sobrenatural novamente entra em cena, em mais rituais vodu. Vemos os nativos realizarem esses rituais no *houmfort*, primeiro atraindo Carrefour na direção de uma boneca, e o personagem posteriormente vai

atrás de Jessica em *Fort Holland*, como o se impelissent a seguí-la. Na cena seguinte, puxam a boneca com um fio (Fig.12), enquanto Jessica, em *Fort Holland*, anda como se controlada por eles (Fig.13). Em uma cena posterior, enfiam uma agulha na boneca (Fig. 14) e então há um corte para Wesley Rand retirando uma flecha de Jessica (Fig.15), morta, e depois se suicida, o que assume-se ser por controle dos nativos, como o próprio Wesley afirma ser possível, logo antes da cena: “Eles sabem como. Eles tem feitiços que podem atrair um homem a meio caminho do mundo. Truques de Obeah, magia... Todo mundo sabe disso. (...) Eles podem fazer qualquer um fazer o que eles quiserem.”.



(Fig.12)



(Fig.13)



(Fig.14)



(Fig.15)

Durante esses rituais, os nativos controlam tudo, inclusive a *mise-en-scène*. Eles é que decidem para onde e quando cada um irá se movimentar, eles detém este poder divino. O ritual, agora, é performado pelos próprios personagens, que se tornam bonecos, atores, marionetes. Não é atoa que a gesticulação de Carrefour se assemelha à de um manipulador de marionetes (Fig.16). A cena deixa de ser apenas narrativa e se torna novamente uma performance nesse sentido, torna-se um teatro de marionetes. Um teatro de marionetes

macabro de um poder onipotente e por isso inquietante²³. Afinal, esse mundo nativo no qual fomos inseridos não é feito de explicações, apenas manifestações do impossível. Após tantas vozes narrativas, tudo é resolvido apenas na imagem.



(Fig.16)

I Walked with a Zombie, portanto, nos afunda em uma narrativa subjetiva, onde revelar não é o mesmo que compreender. Aqui, a ameaça é o desconhecido, à medida que nos afundamos nesse mundo de incertezas. O outro objeto de análise dessa monografia se difere deste completamente em sua construção narrativa, troca-se o subjetivo pelo objetivo, o desconhecido pelo oculto, a ameaça da expectativa pela ameaça real - e explícita.

1.3 Mostração em *Les Yeux sans Visage*

Passemos, então, para *Les Yeux sans Visage*, um filme que está diretamente relacionado à mostração. A expectativa, aqui, é construída em cima do que é oculto, e o medo sobre o que é revelado, de uma forma explícita e grotesca - na qual a própria revelação é um espetáculo macabro. Nesse sentido, o filme apresenta uma certa clareza em oposição à *Zombie*, um olhar objetivo. Aqui, a ameaça não é apenas sugerida, tampouco latente, é real e perigosa - apesar de ser mais humana e menos sobrenatural, ou talvez precisamente por isso.

²³ Voltaremos à este poder no último capítulo.

1.3.1 Objetividade

Começamos, então, com este olhar objetivo, que se dá, primeiro, pelo fato de que *Les Yeux* começa e permanece sem um protagonista único que espelhe as reações do espectador. Em *Zombie*, compartilhamos a ignorância e ingenuidade de Betsy, mas em *Les Yeux* os personagens sabem mais do que o espectador, por isso um espelhamento torna-se mais improvável - e ainda mais quando esses personagens se provam “vilões”. Não apenas seguimos mais de um personagem como não há identificação com estes. Assim, o próprio filme nos conduz como quer e quando quer, não há ponto-de-vista - não olha-se, mostra-se. Esta escolha é compreensível, considerando-se que o filme é bem mais explícito em suas imagens de horror do que *Zombie*, não havendo, assim, muita necessidade de um espelho para reações, que se dão natural e inevitavelmente - um personagem mediador talvez até reduzisse o impacto.

Dr. Génessier, com ajuda de sua assistente Louise, performa transplantes de rosto em jovens mulheres tentando restaurar o rosto deformado de sua filha, Christiane, que por isso utiliza uma máscara. Christiane é o mais próximo de uma protagonista que temos no filme, entretanto um espelhamento na personagem torna-se difícil pois essa também poderia se qualificar como um “monstro”²⁴, e só aparece após 20 minutos de filme. Quando finalmente aparece, Christiane, apesar de sua figura inquietante, é digna de empatia e compaixão por sua condição - muito diferente, por exemplo, da primeira aparição de Jessica, que apesar de não ser visualmente assustadora é precedida por uma expectativa que assume o contrário. Além disso, curiosamente, seria visualmente impossível espelhamos a reação de Christiane, que utiliza uma máscara inexpressiva pela maior parte do filme. Aqui, planos de reação em *Zombie*, como quando Betsy se alarma diante de Jessica ou do cantor, são impraticáveis.

Outro protagonista possível seria o Dr. Génessier mas este é, talvez ainda mais que Christiane, a opção provável para um “monstro” no filme²⁵, sendo no mínimo um vilão. A dificuldade em definir um monstro no filme se dá precisamente pelos personagens serem tão humanos, sendo possível sentir empatia até mesmo pelo médico que deforma jovens

²⁴ O conceito de “monstro” será introduzido propriamente adiante, através da definição no livro “Philosophy of Horror” de Noël Carroll.

²⁵ Os motivos para tal afirmação serão abordados adiante.

mulheres - afinal, está fazendo para salvar o rosto de sua filha. O aspecto humano do doutor será aprofundado no último capítulo, mas nossa empatia por ele já pode ser deixada evidente em cenas como quando o personagem está atendendo uma criança em sua clínica de forma atenciosa e preocupada - o que se traduz não como irônico, mas como humano.

Até Christiane aparecer, apesar de seguirmos o Dr. Génessier e Louise em algumas cenas, pequenas revelações quanto à história destes personagens são feitas por figurantes - como se diretamente para o espectador. Há, por exemplo, uma senhora que comenta “Como ele (Dr. Génessier) mudou depois que sua filha desapareceu”, nos revelando o ocorrido. Ou dois senhores, um pergunta ao outro quem é Louise, ao que o outro responde “Sua secretária, ao que parece. Uma estrangeira.”, nos apresentando a personagem. Nesses momentos, é como se o próprio filme estivesse nos revelando pedaços de sua história, mantendo nossa distância dos personagens.

Les Yeux não é, portanto, um filme tão imersivo, mas se utiliza precisamente de seu distanciamento objetivo para conduzir o espectador. Não há mais fuga no relato, na memória, no passado, no personagem mediador, o espectador se encontra de cara com o horrível, e com seu próprio aspecto sadista de voyeur. O que o conduz é sua própria curiosidade, instigada pelo que é oculto ou revelado - tanto no sentido narrativo quanto visual.

Em uma das cenas do filme em que de fato espelhamos a condição de uma personagem, Christiane, refletimos, justamente, seu aspecto voyeur. Christiane assiste, escondida, seu pai, o Dr. Génessier, trazer uma de suas vítimas a um quarto secreto na garagem. Depois disso ainda vai até o quarto, revelando a sala de operações para o espectador. Como não vemos seu rosto, é impossível interpretar as reações ou motivações da personagem, mas espelhamos, no mínimo, sua condição passiva e curiosa - ou voyeurística - diante da cena.

É importante, portanto, estabelecer com que olhar estamos diante desse filme, que, afinal, trata diretamente do que é visto ou não. A ambiguidade dos personagens e o voyeurismo que compartilhamos com eles serão fundamentais para formatar como veremos estas imagens, que oscilam entre ocultarem-se ou revelarem-se. Se há, de fato, algum olhar, é o nosso, pois o filme apenas mostra.

1.3.1 O oculto

A imagem oculta no filme está tão presente que se torna exposta, materializando-se de maneira mais evidente na ausência do rosto. Esta ausência tem sua primeira “aparição” no próprio título do filme, *Les Yeux sans Visage*, “Os Olhos sem Rosto”. A segunda aparição se dá na primeira cena: Louise dirige um carro onde no banco de trás há um corpo vestido com um casaco e um chapéu que cobre o seu rosto (Fig.17). Na cena seguinte já ouvimos o Dr. Génessier palestrar diante de uma platéia, mas ainda não o vemos. Não por acaso, ele está palestrando sobre transplante de pele, e após a câmera passear um pouco pelos espectadores, finalmente vemos seu rosto.



(Fig.17)

Esta ausência de rostos é encarnada, principalmente, na personagem de Christiane. Primeiro, a personagem em si é ausente, não aparecendo até 20 minutos de filme, apesar de lhe serem feitas diversas menções, inclusive ao fato de que perdeu seu rosto em um acidente. Há uma cena em que seu pai a reconhece no necrotério - na qual só vemos o lençol que cobre um corpo ser levantado (Fig.18) - e então, logo após seu suposto funeral, quando acreditamos que está de fato morta e enterrada, somos finalmente levados à ela.



(Fig.18)

Dr. Génessier, voltando do cemitério, chega em casa e se aproxima de um quarto, dentro do qual uma música toca, indicando a presença de alguém. Seu pai abre a porta, e um *travelling* lateral se move até Christiane, revelando que ela não morreu. A personagem está deitada em um divã, o rosto escondido na almofada (Fig.19). A ausência de seu rosto se materializa, ganha imagem.



(Fig.19)

O rosto de Christiane já incita uma curiosidade macabra no espectador desde que é mencionado que foi deformado por um acidente. A expectativa apenas cresce com a eventual aparição da personagem, que entretanto surge de costas. Quando os outros personagens falam com Christiane, ela levanta um pouco a cabeça, sendo possível se assumir que eles vêem seu rosto deformado, mas o espectador não o vê (Fig.20). É como se Christiane o escondesse da câmera e de nós. Mas, na verdade, é o filme o esconde, deliberadamente nos mostrando essa ausência - não de um plano qualquer, mas de um primeiro plano, de um close da atriz protagonista, com toda a importância que este carrega. A impressão é de que bastaria um movimento de cabeça de Christiane, ou um contra-plano, para nos revelar sua monstruosidade, seu horror, que tanto desejamos.



(Fig.20)

Mal nos acostumamos à presença desta ausência quando, na cena seguinte, Louise entra no quarto e coloca uma máscara em Christiane, nos revelando finalmente seu “rosto”

– afinal, a máscara será seu rosto durante a maior parte do filme (Fig.21). A ausência é intensificada com mais ausência, ganha outra camada, uma vez que a máscara é neutra, sem expressão, ainda mais inquietante do que a personagem de costas.



(Fig.21)

1.3.2 O explícito

Como afirmado anteriormente, a mostração em *Les Yeux* é intrínseca à sua forma e narrativa. Portanto, está presente no filme em diversas instâncias, em diversos momentos. Há, entretanto, um momento emblemático, extremamente ilustrativo do mecanismo: veremos, explícita e metodicamente, em mais de cinco minutos, toda a operação de retirada do rosto da jovem sequestrada pelo Dr. Génessier e Louise.

Como já afirmado anteriormente, a ameaça em *Les Yeux* não é latente como em *Zombie*, já sendo estabelecida na primeira cena do filme, na qual Louise joga um corpo morto em um rio. Entretanto, mesmo nesse momento, a vítima já está morta e é anônima - não chegamos a ver seu rosto. No próximo assassinato, veremos o crime do início ao fim e conheceremos, mesmo que brevemente, a vítima ainda viva - e seu rosto bonito - para então ser sequestrada, mutilada e por fim morrer. A violência do ato é ainda mais perturbadora por sua precisão e indiferença. Assim como o doutor explica o processo detalhadamente para a platéia no início do filme como uma inovação médica, a operação será performada com o mesmo capricho e didática.

A jovem mulher já foi sequestrada e levada para o quarto secreto de operações. Dr. Génessier e Louise colocam suas máscaras, que lhe ocultam os rostos revelando apenas seus olhos - outros olhos sem rosto - e se preparam para a operação. A vítima está totalmente coberta por panos, quase como uma *hijab* islâmico ou um hábito de freira, que deixam apenas seu rosto à mostra. Lenta e precisamente, o Dr. Génessier primeiro demarca

o rosto da vítima com um lápis (Fig.22). Em algum momento suas ações são interrompidas por um gemido, o qual é revelado ser de Christiane, deitada com o rosto coberto com uma gaze na maca ao lado. O doutor, suando, volta à vítima, e com uma lâmina corta seu rosto por cima da marca do lápis (Fig.23).



(Fig.22)



(Fig.23)

O grafite vai sendo substituído pelo negro líquido do sangue, que Louise limpa os excessos com gaze. O doutor respira ofegante enquanto troca olhares com Louise em primeiros planos. Após delinear com a lâmina os olhos da vítima, o doutor pede o fórceps à Louise e então puxa o rosto para fora (Fig.24), descolando-o com certa dificuldade. Vemos primeiros planos mais próximos dos personagens antes de vermos o rosto sair como uma máscara (Fig.25), revelando a cara da vítima negra de sangue, da qual a câmera se aproxima um pouco até um fade out.



(Fig.24)



(Fig.25)

Nesta cena, a narrativa de fato é suspensa e nos resta apenas contemplar o que nos é mostrado. O processo é inquietante e estranhamente hipnotizante, talvez pela literalização do ato um tanto abstrato de se perder o rosto ou pelo mistério que nos são as operações médicas. Combina-se o horror natural de uma operação médica que desconhecemos - a não ser quem é médico, apesar de não ser uma operação comum - com a violação extrema que

é deformar o corpo de alguém, e não um órgão qualquer, mas a mutilação de um rosto e tudo que esse representa. O que sentimos oscila entre um desconforto e uma curiosidade mórbida²⁶.

Joan Hawkins comenta como o filme foi encaixado no subgênero *splatter*, ou *gore*, sendo considerado um de seus precursores, assim como *Psycho* (1960), de Alfred Hitchcock, que foi lançado no mesmo ano (HAWKINS, 2000, p.65) . É claro que o filme está muito distante de um *splatter* contemporâneo²⁷, mas é compreensível a cena ser tida como uma de suas primeiras manifestações, assim como o apelo do subgênero, o qual John McCarty caracteriza como: “(tem como objetivo) não assustar... (o) espectador, nem de o levar ao limite em suspense, mas de o mortificar com *gore* explícito. Nos filmes *splatter*, a mutilação é a mensagem.”²⁸ (MCCARTHY apud HAWKINS, 2000, p.80, tradução nossa).

Independente do filme ser ou não um *splatter*, é evidente que esta cena é feita com o objetivo de afetar o espectador mostrando um processo e não apenas contando sobre esse - o que o filme também faz, antes, com a palestra do médico no início - pois para isso não seria necessária uma duração tão longa ou imagens tão explícitas. Sobre o objetivo da cena, Hawkins fala o seguinte:

Obviamente, isso é feito para o efeito. É muito mais provável que o espectador fique desconfortável, que sinta o horror, se uma cena é sustentada por um tempo apenas um pouco longo demais. Mas é interessante notar como os planos longos e a atenção à detalhes lenta e metódica de Franju espelham a própria prática clínica do dr. Génessier.²⁹ (HAWKINS, 2000, p.81, tradução nossa)

Esta segunda observação, de que a direção de Georges Franju se assemelha à prática clínica do personagem, poderia valer não apenas para esta cena – em que está evidente – mas para todo o filme, que possui uma forma clara e objetiva, o que soa como uma *secura*, uma indiferença macabra. Outro momento que marca explicitamente esta mostraçãõ clínica é a degradação do novo rosto de Christiane, revelada em fotografias que evidenciam a

²⁶ A sensação será aprofundada no terceiro capítulo.

²⁷ Comentaremos mais a respeito no terceiro capítulo.

²⁸ “not to scare ... (the) audience, nor to drive them to the edge of their seats in suspense, but to mortify them with explicit gore. In splatter movies, mutilation is the message.”

²⁹ “Obviously, this is done for affect. The spectator is much more likely to become uncomfortable, to feel the horror, if a scene is held just a tad too long. But it’s interesting to note how much Franju’s long takes and slow, methodical attention to detail mirror Dr. Génessier’s own clinical practice.”

progressão da destruição do novo tecido com uma *voice-over* do professor explicando as mudanças com termos técnicos (Fig.26), momento que simultaneamente narra e mostra.



(Fig.26a)



(Fig.26b)

As imagens por si só são impressionantes, e apresentam um aspecto didático semelhante ao de filmes instrutivos comuns ao primeiro cinema. A cena poderia ser exibida sozinha como um filme de título “Como se fazem transplantes faciais” - desconsiderando, claro, que trata-se de uma operação que retiraria o rosto de uma pessoa viva. Não é muito diferente, afinal, do curta-metragem documental de Georges Franju sobre um abatedouro no subúrbio de Paris, *La Sang des Bêtes* (1949), no qual mostra cenas violentas dos animais sendo abatidos (Fig.27).



(Fig.27)

Mas, aqui, a cena é falsa, e por isso tem um valor pelo seu efeito que é impressionante mesmo como truque. Ficamos assustados pelo contexto da cena, mas também impressionados pela “transformação inacreditável ocorrendo na nossa frente”, como coloca Tom Gunning sobre esse choque do primeiro cinema.

Outro momento em que o oculto se revela acaba por ser quase o oposto do horror desta cena - mas não deixa de ser inquietante - quando vemos pela primeira e única vez

Christiane com seu rosto recuperado, limpo e bonito. Após a operação e à conseqüente morte da vítima, vemos o Dr. Génessier, Louise e Christiane jantando em uma mesa, a última de costas. Corta-se para um primeiro plano do doutor, que afirma que sua operação foi um sucesso e fala para Christiane: “E pensar que você não acreditou em mim. Agora você tem seu rosto bonito.”. E então vemos o tão esperado contraplano, o rosto de Christiane em um primeiro plano, enquanto seu pai diz: “Seu verdadeiro rosto” (Fig.28).



(Fig.28)

O momento torna-se perturbador precisamente por vir um pouco depois da operação do transplante e conseqüente morte da vítima. Christiane aparece pela primeira vez como humana e bonita, mas seu rosto recuperado e inocente causa uma sensação estranha - afinal, temos empatia com Christiane entretanto sabemos o que foi necessário para que conseguisse esse rosto. Além disso, o rosto de Christiane (conseqüentemente da atriz, Édith Scob) tem em si uma estranheza, acentuada por sua movimentação arrastada, como alguém que ainda usa uma máscara. Há algo de angelical em seu rosto, como Louise comenta, ao que Christiane responde: “Angelical? Não sei. Quando me olho no espelho, sinto que estou olhando para alguém que parece comigo mas que vem de muito longe... Muito longe.”. Sua observação é, afinal, literal, seu novo rosto não é seu, é roubado. A estranheza da cena pode ser resumida ao momento em que o Dr. Génessier diz a sua filha “Sorria, sorria”, e esta obedece e sorri, até ele a cortar falando “Não tanto” ao que ela fica séria de novo. Seu novo rosto não irá durar muito - aproximadamente 3 minutos no filme - sendo a cena seguinte já a cena de sua degradação, mencionada anteriormente. A personagem volta assim à sua máscara, a ser um monstro, ao oculto.

Podemos chegar à conclusão, afinal, de que *Les Yeux* é um filme que se utiliza mais de mecanismos de mostraçã do que *Zombie*, que depende mais de suas perspectivas e expectativas para a construção de medo - e ainda tem momentos de suspensão narrativa e

mostração. *Les Yeux* mostra enquanto *Zombie* olha - e não deixa, assim, de também mostrar. *Zombie* se sustenta muito mais, entretanto, em sua atmosfera, sobre a qual falaremos a seguir, que concerne não apenas a construção de medo mas constitui todo o tom do filme, e que também está presente em *Les Yeux*, de outra forma.

2. Atmosfera no horror

No capítulo anterior exploramos como o conceito de mostração está atrelado a estes dois filmes de horror e como se insere em suas narrativas. Vimos como esta trabalha junto da expectativa que prepara e engaja o espectador. Mas há algo que vai além do engajamento e do medo - mas que ainda colabora com estes - algo que imerge o espectador em um mundo próprio e palpável, algo que precisa se manifestar na própria textura do filme, que conecte todas estas imagens e as torne sensíveis, que aqui associaremos ao conceito de atmosfera.

Robert Spadoni comenta da relação intrínseca do conceito com o gênero do horror:

Filmes de horror são “atmosféricos” comparados com a maioria dos outros filmes de gênero. Seria difícil chegar a outra conclusão seguindo até mesmo a pesquisa mais superficial de escritos sobre o gênero, desde as mais antigas críticas de jornal até trabalhos acadêmicos publicados este ano. Mesmo levando em conta a opinião generalizada de que filmes se tornaram menos atmosféricos quando *Psycho* (1960) influentemente introduziu o gênero a um nível maior de explicitação, ainda, o gênero como um todo sempre foi distinto tanto pela quantidade como qualidade da atmosfera que bombeia em seus filmes.³⁰ (SPADONI, 2014a, p.151, tradução nossa)

A colocação à respeito de *Psycho* é interessante dada seu já citado papel semelhante ao de *Les Yeux sans Visage*, lançado no mesmo ano. Afirma-se, no texto, que a opinião generalizada é de que, quanto mais explícitos, menos atmosféricos seriam filmes de horror, criando assim uma relação de oposição entre a mostração e a atmosfera. Isso só faria sentido, aqui, se considerássemos que a mostração é equivalente ao explícito e a atmosfera

³⁰ “Horror films are ‘atmospheric’ compared to most other genre films. It would be hard to reach a different conclusion following even the most cursory survey of writing on the genre, from the earliest newspaper reviews to scholarly works published this year. Even if one takes into account the widespread opinion that the films became less atmospheric when *Psycho* (1960) influentially introduced a greater degree of explicitness to the genre, still, the genre as a whole has always been distinctive as much for the quantity as for the quality of atmosphere it pumps into its films.”

ao oculto, o que não é o caso. A atmosfera pode sim ajudar na expectativa do horror, o que contribui se não há uma imagem explícita, como em *Zombie*. Mas não seria justo, por exemplo, afirmar que porque não há horror explícito em *Zombie* que uma cena como a do ritual no *houmfort* não coloca a questão performática em evidência e por sua vez a função narrativa em segundo plano. Ou que em *Les Yeux*, onde o explícito é exposto, não há atmosfera.

A atmosfera, aqui, se coloca mais do lado da mostraçã, como um complemento ou aprofundamento desta, do que em oposição. Pode, por exemplo, funcionar como um contraponto à narrativa, em uma relação semelhante à da narração x mostraçã, como Spadoni vai sugerir:

Eles [Mark Wigley e Julian Hanich] também sugerem que atmosfera e narrativa podem ser definidas em oposição uma à outra. As duas se reforçam mutuamente mas sua relação não é, como foi frequentemente sugerido, uma essencialmente de primeiras e segundas camadas dentro do sistema formal de um filme, com a narrativa no topo [...]. Indo além, nós podemos considerar que as duas podem existir em um filme numa espécie de relação inversa, significando de novo que mais de uma significará menos da outra.³¹ (SPADONI, 2014b, p.111, tradução nossa)

Nesse entendimento de que um filme seria composto de camadas, planos visuais e de sentido, Spadoni ressalta a “[...] a importância do plano de fundo e ambiente para se criar atmosferas.” (SPADONI, 2014b, p.113) em um contexto em que:

O ambiente é o plano de fundo. Personagens, na maior parte do tempo, ocupam o primeiro plano de um filme, e movem a narrativa com eles. Plano de fundo/primeiro plano portanto se tramam com narrativa/atmosfera como entidades mutualmente colaboradoras mas contrastantes dentro do sistema formal de um filme.³² (SPADONI, 2014b, p.114, tradução nossa)

³¹ “They also suggest that atmosphere and narrative can be set in opposition to each other. The two are mutually supportive but their relationship is not, as has often been suggested, one mainly of first and second tiers within a film’s formal system, with narrative on top [...]. Going further, we may surmise that the two can exist in a film in a kind of inverse relationship, meaning again that more of one will mean less of another.”

³² “Environment is background. Characters, for the most part, occupy a film’s foreground, and they move the narrative along. Foreground/background thus meshes with narrative/atmosphere as mutually supportive but contrasting entities within a film’s formal system.”

O que nos leva, enfim, à necessidade de compreender o conceito de atmosfera, que já começa a ser indicado com esta noção de ambiente. É um conceito de difícil definição, como Inês Gil afirma:

Quando se vai ao cinema, fala-se frequentemente da “atmosfera” do filme, sem se saber precisamente o que é, uma componente da imagem fílmico ou unicamente uma sensação percebida pelo espectador. Isso deve-se à indeterminação da própria noção de “atmosfera” que quer dizer ao mesmo tempo tudo e nada e que, no fundo, não esclarece nada sobre a natureza do filme. (GIL, 2005, p.141)

E o mesmo é afirmado por Robert Spadoni:

Filmes de horror, particularmente aqueles feitos antes de 1960, são frequentemente exaltados por sua atmosfera, uma palavra que vem à tona constantemente em críticas e textos acadêmicos sobre esses e muitos outros tipos de filme. Muito menos comum foram as tentativas de definir o que se quer dizer com esse termo. E ainda assim alguns realizadores parecem entender, talvez intuitivamente, o que fazer para enaltecer a estética, [...]³³ (SPADONI, 2014b, p.109, tradução nossa)

Acredito que, mais importante do que definir o termo de forma precisa, uma vez que isso vai contra sua própria natureza, como afirma Gil³⁴, seja entender sua essência, quem sabe intuitivamente, como fala Spadoni. Nesse sentido, Inês Gil apresenta algumas noções gerais do conceito:

É um sistema de forças que permite aos elementos do mundo de se conhecer e de reconhecer a natureza de seu estado. A atmosfera manifesta-se como um fenômeno sensível ou afectivo e rege as relações do homem com o seu meio. Não é por acaso que os expressionistas alemães associavam-na à noção de *Stimmung*, que é um tipo de disposição de espírito e de alma emanante das “coisas do mundo”. (GIL, 2005, p. 141)

Essa ideia de uma sensação que emana das “coisas do mundo” é reiterada pelas teorias psiquiátricas da atmosfera que Gil apresenta, de Ludwig Binswanger e Hubertus Tellenbach, respectivamente: “De facto, para ele [Binswanger] a atmosfera nasce a partir

³³ “Horror films, particularly those made before 1960, are often praised by their atmosphere, a word that comes up constantly in reviews and academic writing on these and many other sorts of films. Far less common have been attempts to define what is meant by this term. And yet some filmmakers seem to understand, intuitively perhaps, just what to do to enhance the aesthetic [...]”

³⁴ “É importante referir que tentar reduzir a atmosfera a um sistema estável e fechado seria desnaturar a sua própria essência fúgida.”

da realidade afectiva dos indivíduos que a projectam no seu espaço, acabando por caracterizar a sua relação com o mundo.”; “A atmosfera manifesta-se sempre no exterior, mesmo quando se trata de um espaço-estado interior, como a alegria ou a morbidez, por exemplo.” (GIL, 2005, p.142). A ideia se respalda em Spadoni, que traz a teoria de atmosfera do filósofo Gernot Bohme: “tom e emanção - em minha terminologia, *ekstases* - determinam a atmosfera radiada por coisas. São portanto a maneira com a qual coisas são sentidas presentes no espaço. Isso nos dá uma definição adicional de atmosfera: é a presença sentida de algo ou alguém no espaço.”³⁵ (BOHME apud SPADONI, 2014b, p. 116, tradução nossa).

Todas estas definições parecem concordar que a atmosfera concerne uma relação entre o espaço, as coisas no espaço e o que sentimos diante destes. Os três âmbitos se traduzem de forma muito significativa e peculiar no cinema, o que explica a importância do conceito de atmosfera no contexto filmico. Gil afirma que a “atmosfera filmica [...] diz respeito à relação entre os próprios elementos filmicos visuais e sonoros” (GIL, 2005, p.142). Portanto entender a atmosfera de um filme, ainda que seja uma tarefa fugidia - como o termo - consiste em olhar e ouvir seus espaços e objetos, como manifestam-se em matéria, aparência e textura e tentar entender como nos afetam.

Neste capítulo, então, atentaremos a estes dois âmbitos atmosféricos: o espaço e os objetos/imagens/figuras filmicas³⁶ - ou as “coisas do mundo”. O objetivo é entender o funcionamento espacial e sensorial destes dois mundos que são *I Walked with a Zombie* e *Les Yeux sans Visage*, que afetam o espectador emocional e corporalmente.

2.1 Espaços e deslocamentos

No capítulo anterior já chegamos a uma oposição entre um olhar subjetivo em *I Walked with a Zombie* e um mostrar objetivo em *Les Yeux sans Visage*. Aqui, iremos nos aprofundar nesses olhares como construções atmosféricas em termos de espaço. Assume-

³⁵ “tone and emanation - in my terminology, *ekstases* - determine the atmosphere radiated by things. They are therefore the way in which things are felt to be present in space. This gives us a further definition of atmosphere: it is the felt presence of something or someone in space.”

³⁶ “Entende-se por ‘figura filmica’ uma forma particular de expressão, neste caso originada não só pela própria representação mas sobretudo por determinados princípios específicos ao cinema (um deles é, por exemplo, a complexa temporalidade de uma imagem filmica).” “(por exemplo, uma figura filmica básica é o grande plano)” (GIL, 2005, p.142)

se, aqui, que o espaço filmico é, acima de que tudo, uma ideia visual, sendo afinal construído em uma tela plana e restrita mas podendo se expandir e aprofundar (ou não) através da decupagem, enquadramento, som, montagem, movimentação de atores, elementos do cenário, etc.

2.1.1 Os trajetos de *Les Yeux Sans Visage*

Começemos por *Les Yeux sans Visage*, que utiliza o deslocamento de seus personagens para construir seus espaços de forma clara e até mesmo didática. Alguns destes trajetos tem uma função narrativa clara - o personagem sai de A e quando chega em B algo muda - mas suas longas durações e o fato de que permeiam em diversos momentos do filme apontam para uma importância nas próprias cenas de deslocamento. O espaço não é apenas constituído, é mapeado. Há uma apreciação visual desses caminhos, da capacidade cartográfica do cinema, o que afinal reforça uma perspectiva instrucional, pedagógica do filme - talvez resquícios dos curtas documentais de Georges Franju.

Um dos primeiros - e mais longos - trajetos que vemos é o que o Dr. Génessier faz do cemitério onde supostamente enterrou sua filha até chegar ao quarto da mesma, onde Christiane está viva, em seu quarto. Esse é um bom exemplo da importância que os deslocamentos têm no filme, a sequência inteira durando aproximadamente 4 minutos, quando poderia ter sido feita em menos de um segundo em um corte do funeral para o quarto de Christiane.

Após o funeral, o professor e Louise entram no carro e seguem pela estrada. No plano seguinte o carro entra em um portão (Fig.29). No próximo passam em frente à sua clínica, a qual reconhecemos por um homem enfaixado que sai pela porta e uma placa - que aponta a direção para a casa do doutor. Em um grande plano geral distanciado finalmente vemos a mansão do doutor, que dá de frente para um lago e um bosque (Fig.30). Louise salta na porta da frente e o Dr. Génessier leva o carro para a garagem, quando abre o portão desta ouve-se latidos de cachorros abafados. Na garagem escura, sobe uma pequena escada de ferro (Fig.31) e entra em uma porta. No plano seguinte já entra em um aposento da casa, decorada de forma luxuosa e tradicional, com colunas de mármore e móveis antigos. O doutor atravessa o quarto e vai em direção a outra escada (Fig.32) - esta requintada, de

madeira. Atravessa então um corredor que dá para outra porta, que dá para outra escada (Fig.33), agora ouve-se uma música. O professor por fim chega na última porta, da onde vem a música, e corta-se para um *travelling* lateral pelo quarto de Christiane até chegar na personagem, que está deitada em um divã, e então a câmera se aproxima desta.



(Fig.29)



(Fig.30)



(Fig.31)



(Fig.32)



(Fig.33)

O trajeto nos leva de Christiane morta à Christiane viva, nos apresentando alguns elementos cênicos no caminho. Conhecemos, assim, o cemitério, a clínica, a mansão, a garagem e o quarto de Christiane, todos espaços que voltarão a aparecer. Somos não apenas apresentados aos cenários do filme como sabemos onde se situam, como ir de um ao outro. Afinal, esses trajetos - se não, outros, semelhantes - também voltarão a aparecer no filme.

Quando chegamos até Christiane, nossa impressão é de que passamos por um labirinto de escadas, portas e corredores para chegar ali. Ao nos mostrar o deslocamento do personagem, o filme traz à tona esse aspecto um pouco surreal deste cenário. Há, de fato, um certo surrealismo inerente no cinema quando se trata de descobrir espaços: acompanhamos um personagem passar de porta em porta, de escada em escada, de corredor a corredor, sem saber o que irá aparecer a seguir e sem a necessidade de que seja coerente com a realidade. O espaço, aqui, não é apresentado diretamente com um *establishing shot* em um plano geral, mas sim aos poucos e recortando apenas o pouco que há ao redor do personagem que acompanha, portanto estabelecendo uma presença majoritária de um fora de campo. O personagem parou naquele andar, naquela porta, e se deparou com o quarto de sua filha, mas não sabemos o que poderia haver em outras tantas portas e escadas e corredores ou mesmo em outro ângulo dos quartos que nos foram apresentados. É o que se comprova quando descobrimos da existência de outro cômodo não apresentado inicialmente, a parte de trás da garagem que funciona como sala de operações do doutor, local também narrativamente oculto e secreto³⁷.

Descobriremos a sala em outro trajeto, agora acompanhando Christiane. A jovem sequestrada por Louise foi drogada na sala de estar e é levada por ela e o médico até a garagem, fazendo o trajeto oposto do doutor anteriormente, passando pelas mesmas portas, salas e a escadinha de ferro. De cima das escadas, no escuro, Christiane observa. Uma vez na garagem, onde ouvem-se os latidos de cachorros, Louise abre um armário e aperta um botão que aciona uma porta secreta deslizante (Fig.34) - Christiane observa tudo, escondida. O doutor e Louise saem de dentro da porta secreta e voltam para a casa, enquanto Christiane nos leva adentro da porta secreta. Esta dá em um corredor de tijolos escuro (Fig.35), onde ouvimos mais claramente os latidos. Christiane chega a outra porta (Fig.36), essa de ferro e grande, cobrindo quase o plano inteiro, e abre, revelando finalmente a sala de operações, onde a vítima está deitada em uma maca. Christiane nos leva ainda a uma segunda porta de ferro (Fig.37), onde vários cachorros estão presos em pequenas jaulas.

³⁷ Esta dramaturgia de portas e quartos secretos remete ao filme “*The Secret Beyond the Door*” (1947) de Fritz Lang, uma influência evidente nos filmes de Franju.



(Fig.34)



(Fig.35)



(Fig.36)



(Fig.37)

A sala nos é revelada por Christiane, que a descobre escondida, de forma análoga à própria natureza secreta do lugar. A personagem observa os outros no trajeto que já nos é conhecido e então eles saem e a deixam sozinha para explorar o desconhecido - ao menos para nós. Apesar de não ser claro se a personagem já conhecia o local, este ainda é um dos poucos momentos de espelhamento desta com o espectador, como comentado no primeiro capítulo. Isso se deve ao fato de que o engajamento com o espectador é importante nesse momento, que serve diretamente ao gênero do horror como preparação da cena que virá a seguir: a já mencionada operação de transplante facial, o ápice do horrível e explícito no filme.

O trajeto anterior a este também já precede esse horror, demonstrando o sequestro da vítima. Este se dá de carro, como no início do primeiro trajeto do Dr. Génessier até sua casa. Após se encontrarem em um café parisiense, Louise convence a jovem a acompanhá-la para conhecer um quarto disponível para aluguel. As duas entram no carro de Louise, que está estacionado ao lado de uma entrada do metrô de Paris (Fig.38). No plano a seguir a estrada acompanha a linha do trem (Fig.39), que circunda os limites da cidade. A seguir já vemos árvores através das janelas do carro, a jovem comenta que o trajeto é longo. E então chegam a uma parada, onde o trem passa em frente (Fig.40), se antes o carro

acompanhava os limites de Paris, agora irá ultrapassá-los. O carro finalmente chega na casa, atravessando o bosque em frente.



(Fig.38)



(Fig.39)



(Fig.40)

Novamente o aspecto demonstrativo, instrucional, funciona nesta sequência. Vemos, passo a passo, a saída das personagens do centro de Paris até a casa no subúrbio. Novamente poderia-se ter apenas cortado de uma cena a outra, mas aqui o trajeto tem função não apenas contemplativa, funcionando também como ilustração da distância de Paris à casa do doutor e consequente isolamento da vítima. O acompanhamento e a posterior ultrapassagem das linhas de trem demarcam essa distância, assim como o próprio tempo no filme que o trajeto dura.

2.1.2 O espaço em *I Walked with a Zombie*

Passemos, então, para *I Walked with a Zombie* onde o espaço é subjetivo e impreciso. O espaço em *Zombie* funciona como uma imersão onírica, muito distante da solução prática de *Les Yeux*. Como mencionado anteriormente, *Zombie* é narrado, inicialmente, a partir de um relato da personagem Betsy, sob sua perspectiva subjetiva. Com isso, a voz - os discursos do filme - é talvez o primeiro elemento a sugerir um espaço. Este se estabelece como lugar narrado e então mostrado, portanto possivelmente imaginado e não

concreto. A construção do espaço é, assim, regida pela memória, pelo sensorial, o que é reforçado pela atmosfera intensa que o permeia.

A primeira cena evocação de um lugar através da voz se dá em uma sala de escritório da “*Parrish and Burden Sugar Company*”, como está escrito no letreiro da porta, que mal conseguimos ler pela neve (Fig.41). Ali, Betsy conhece o entrevistador que irá lhe apresentar a nova proposta de emprego no Caribe, onde poderá, em suas palavras, “sentar abaixo de uma palmeira, nadar, tomar banhos de sol”. Betsy repete “palmeiras” sonhadoramente em um primeiro plano (Fig.42) e há um *fade out* para o barco que a leva até a ilha. O contraste, aqui, entre a neve - que está ali materialmente - e o mundo tropical - que é evocado diante do rosto de Betsy - é evidente, e a ideia de um lugar paradisíaco e idealizado já é plantada.



(Fig.41)



(Fig.42)

Os cômodos da casa nos são apresentados antes de funcionarem como cenários, o que se assemelha ao trajeto introdutório na mansão em *Les Yeux*. Mas enquanto naquele conhecemos os cômodos da casa à medida que somos levados em deslocamentos esquemáticos, aqui somos apresentados à (quase) todos estes de uma só vez através da narração subjetiva de Betsy quando a personagem chega à *Fort Holland* - a casa da família Holland. A cena reforça a ideia de lugares mentais, idealizados, uma vez que são apresentados em imagens isoladas e vazias, acompanhados pelo *voice-over* da personagem. Pulamos os trajetos e a descoberta gradual desses espaços pois eles existem no passado e já foram apreendidos por Betsy - o ato de se deslocar é uma atividade do presente, ninguém se lembra dos trajetos, apenas dos destinos.

Betsy para em frente ao portão da casa e primeiro observa o jardim (Fig.43): “Forte Holland. Do portão parecia estranhamente como um sonho. O jardim tinha vida própria.

Eu saberia todos os recantos e fendas dessa grande casa, amá-los ou odiá-los de acordo com o que aconteceu ali.”. Há então um *fade in* e agora planos estáticos dos cômodos da casa vazios (Fig.44) passam como um *slideshow*: “Naquela casa eu iria ouvir uma confissão estranha - uma confissão que apenas a loucura poderia ter torcido dos lábios de uma pessoa sã.”, vemos a sala de jantar/varanda, e outro *fade in*, “E no entanto foi no mesmo quarto, com as velas acesas que eu descobri do meu próprio amor... conheci felicidade, profundamente no coração.”, vemos uma sala e mais um *fade in*, “Meu quarto, eu ainda lembro de meu encanto, desfazendo as malas, me arrumando para o jantar.”, vemos o quarto de Betsy e mais um *fade in*, “Entretanto, neste tempo todo, eu me questionava quanto à quietude³⁸ de Fort Holland. O fato de que eu não vi ninguém nos jardins ou nos quartos” por fim, a personagem agora está no quarto e a cena continuará normalmente a partir daí.



(Fig.43)



(Fig.44a)



(Fig.44b)



(Fig.44c)

³⁸ O termo em inglês “stilness” parece servir mais ao propósito, pois concerne o não-movimento e não o silêncio, como “quietude”.

A personagem apresenta não apenas (quase) todos os cenários da casa que estarão presentes no filme como acrescenta comentários emocionais e sensoriais ao espaço, misturando impressões atuais ao momento e posteriores. A estranheza, seu teor onírico, a vida própria do jardim, sua familiaridade, felicidade, o romance com velas acesas e por fim a quietude da casa. Suas observações revelam a consequência crucial desses espaços serem permeados pela memória e afeto, sua atmosfera intensa. Os planos estáticos dos quartos poderiam muito bem ser fotografias se não fosse pelo movimento das folhas, das cortinas, da água do chafariz no jardim. O movimento comprova o comentário de Betsy, de que a casa parecia ter vida própria - ela comenta apenas do jardim mas serve a todos os aposentos - antecipando que os espaços no filme serão tão atmosféricos e sensoriais como são as memórias.

A temporalidade da cena também é interessante. A *voice-over* nos introduz ao futuro desse passado do qual Betsy nos conta em seu relato (utiliza os verbos no futuro do pretérito, “eu saberia”, “eu iria”). Ao mesmo tempo, enquanto a cena acontece há uma elipse e Betsy passa do lado de fora do portão para dentro de seu quarto, para então a cena continuar no presente - mas ainda no passado em relação ao relato da *voice-over*. Este pulo para o futuro na voz enquanto a imagem continua no passado, condiz com a ideia de que estamos dentro de um devaneio no relato de Betsy, que se confirma ainda mais quando no final deste houve uma elipse. O que está guiando estas imagens, e consequentemente este espaço e tempo, é a memória subjetiva e imprecisa. Estamos portanto em um espaço-tempo instável.

Há uma ambiguidade em um espaço construído na memória que é representada no filme. Ao mesmo tempo existe essa instabilidade provocada pela subjetividade que recheia estas imagens. Por outro, há a quietude estável trazida pela distância temporal e idealização deste espaço - como comprovada pelas imagens estáticas dos cômodos. Esse contraste está na própria narrativa do filme, como vimos no capítulo anterior, na qual a perspectiva ingênua de Betsy será constantemente contestada. A própria arquitetura da casa parece confrontar sua visão paradisíaca da ilha e sua apresentação romantizada de cômodos brancos, belos e vazios com a presença de um espaço que não é inicialmente apresentado - assim como a sala de operações em *Les Yeux*. Trata-se de uma torre de pedra obscura - afinal, a casa se chama Fort Holland, ou seja, já foi um forte - e sua habitante. Como em

tantos filmes de horror será precisamente neste ambiente recluso, antigo, um pouco abandonado e escuro onde vive o monstro.

O primeiro momento em que Betsy vai até a torre é também a primeira vez que vê Jessica, como já comentado no capítulo anterior, e apesar desse prever a mostraçãõ do zumbi, constrói seu efeito na expectativa e atmosfera que a precede, e não na aparição da personagem. É o primeiro espaço que a personagem descobre no tempo presente, não atoa, o primeiro momento de horror no filme, que nos leva ao primeiro local de horror - como Christiane nos levando em direção à sala de operações em *Les Yeux*.

Apesar de não se situar na imagem petrificada da memória, o caminho até a torre e seu interior também refletem uma construção espacial imprecisa, sensória e subjetiva. A cena se dá na primeira noite de Betsy na casa, quando a personagem se prepara para dormir, apagando a única luz de seu quarto que já estava um pouco escuro, enquanto uma música de suspense toca - o escuro já estabelece um outro espaço-tempo, uma suspensão. Ela vê, através das persianas da janela, em um plano extremamente onírico, Jessica andando pelo jardim através das plantas com um vestido branco (Fig.45), e então volta para sua cama. A figura aparece como uma aparição, uma manifestação mágica do jardim. Ouve-se um choro, Betsy acorda e sai do quarto para averiguar. Ela anda pelo jardim e entra na torre, cujo interior é escuro e de aparência úmida, as escadas de pedra rústicas (Fig.46).



(Fig.45)



(Fig.46)

A personagem será atraída para dentro da torre por um som, um choro melancólico, discreto e inquietante, que será o primeiro indicativo de tom da cena. Posteriormente o som também antecipará outro trajeto situado num espaço-tempo presente e ameaçador, o caminho para a *houmfort* - a antecipação do som sobre a imagem é recorrente em filmes de horror para a intensificação de expectativas, assim como acontece também em *Les Yeux*

antes de nos depararmos com Christiane pela primeira vez ou quando ouvimos os cachorros latindo na sala secreta antes de descobrir sua existência. O choro, por fim, não será nem mesmo de Jessica, e parece provir do próprio jardim ou torre que chamam Besty, existindo apenas para intensificar a atmosfera. O espaço detém toda a força da cena nesta sua primeira manifestação de vida. Enquanto os personagens escolhem seus próprios trajetos em *Les Yeux*, que revelam o espaço aos poucos para o espectador que desconhece seus destinos, em *Zombie* é dever dos próprios espaços invocarem seus personagens, que irão explorar o desconhecido acompanhados do espectador e dessa atmosfera que os invocou. A música do quarto de Christiane ou os cães latindo na sala secreta podem provocar curiosidade no espectador mas não nos personagens, que já conhecem os espaços. Em *Zombie* somos, acima de tudo, estrangeiros, como Betsy.

E então o outro trajeto, que nos leva de *Fort Holland* ao desconhecido, o *houmfort*. Betsy leva Jessica pela mão através dos jardins do forte e avisa à empregada Alma que está indo ao *houmfort*. Esta, então, joga um pouco de areia (ou farinha) no chão, sobre a qual Betsy tem uma lanterna apontada, e risca as linhas do trajeto (Fig.47) enquanto os indica: “Você vira à direita a partir do moinho até uma placa de Obeah na plantação de cana. Aqui você vira de frente para uma figueira-de-bengala (banyan tree) no morro. Ande em direção à ela e continue andando. Continue andando, senhorita Betsy e você chegará às encruzilhadas. Tem um guarda lá, Carrefour. Ele protege as encruzilhadas”. Há um fade para a silhueta de Carrefour no meio dos ramos de cana. Corta-se para Betsy e Jessica atravessando um espaço semelhante, uma espécie de corredor entre os ramos (Fig.48).



(Fig.47)



(Fig.48)

As duas continuam andando até ouvir uma corneta e Betsy se vira para a direita, vendo uma caveira de um animal sobre um pau (Fig.49), que ilumina com sua lanterna e então

vira e segue nessa direção. As duas continuam andando até chegarem a um carneiro morto pendurado em uma árvore (Fig.50). Passam por ele e continuam. Se deparam com outro objeto difícil de definir, uma espécie de ícone ou instrumento vodu pendurado em uma estrutura de madeira (Fig.51). Continuam e então se deparam com uma caveira cercada de pedras no chão (Fig.52).



(Fig.49)



(Fig.50)



(Fig.51)



(Fig.52)

As duas continuam até o toque de outra corneta e tambores começam a tocar. Continuam andando, Betsy iluminando o chão com sua lanterna até aparecer sobre a luz um pé, a câmera sobe e a lanterna então ilumina o rosto de Carrefour (Fig.53). Seguem o caminho, Carrefour indo atrás. As duas agora estão no meio de uma floresta, com os galhos e raízes das figueiras cobrindo o cenário (Fig.54), e agora a música ritualística ganha vozes. Passam pelos últimos ramos de cana até chegarem por fim ao *houmfort*.



(Fig.53)



(Fig.54)

O trajeto, assim como os espaços anteriores, é previsto pela voz quando a empregada o explica. Além disso suas próprias linhas são definidas na areia, o que remete ao mapeamento instrucional de *Les Yeux*, mas esse, aqui, não é seguido à risca - as personagens de fato se deparam com alguns dos elementos que a empregada prevê mas vêem outros e as direções são diferentes. O cenário do trajeto, aqui, é homogêneo, sendo estes elementos iconográficos (as caveiras, o animal morto, o objeto) o que aparece de novidade - mais simbólica do que espacial. São esses elementos que funcionam dentro daquela lógica de não sabermos o que está por trás da porta, aqui não há portas, as restrições se dão pelas cortinas de cana que formam corredores, e o fora-de-quadro.

A distância não é evidente como em *Les Yeux*, vemos o passo a passo mas de um ambiente confuso espacial e graficamente. Os elementos demarcam um progresso simbólico no deslocamento, começando por uma caveira animal para então cadáver animal, um instrumento humano, uma caveira humana e por fim um humano - que é, de fato, uma espécie de cadáver também, sendo um zumbi. Nossa única noção espacial concreta se dá através do som, que também apresenta uma progressão no volume e nos elementos que constituem o que será a música tocada no *houmfort*: primeiro o som abafado de uma corneta, depois o som mais nítido desta, tambores e então vozes. Esta é a imersão literal ao mundo dos nativos, um mundo de imagens e não explicações, como mencionado anteriormente, portanto seu trajeto é simbólico e não necessariamente forma um espaço coerente.

2.1.3 “Coisas do mundo” em *I Walked with a Zombie*

Agora atentaremos aos objetos, imagens e movimentos que preenchem estes espaços diegéticos e o recorte da tela. São estes que orquestram a dinâmica e textura dos filmes, que tornam esses espaços sensoriais. Em *Zombie* parecem consistir de forma mais presente em elementos diegéticos enquanto em *Les Yeux* na própria imagem plástica do filme, mas que evidentemente provém de objetos também diegéticos.

A dupla Lewton-Tourneur tornou-se famosa pelo uso de atmosfera em seus filmes, chegando à implicações como aquelas mencionadas anteriormente de que isto seria uma compensação ou contraponto à ausência do explícito. Seus filmes de fato trouxeram a sugestão como alternativa ao explícito e com isso um poder do ambiente - o medo sendo construído por elementos, “coisas do mundo”, e não restrito à um foco como uma figura monstruosa - como Spadoni comenta a respeito:

Os filmes de Lewton trazem seus ambientes para o primeiro plano e tornam suas narrativas menos explícitas ao mesmo tempo. (...) a importância das coisas no universo de Lewton. (...) Em vez de vermos o ato, nós vemos apenas efeitos e traços dele, como sombras, sons ou uma vestimenta rasgada. Ações se tornam menos concretas quando são projetadas sobre o ambiente. E o ambiente de um filme é atmosférico.³⁹ (SPADONI, 2014b, p.115, tradução nossa)

Como já estabelecemos, o espaço em *Zombie* é impreciso e oscilante, e esses elementos diegéticos irão comprovar esses estados e materializá-los, resultando numa atmosfera nostálgica e turva. Alguns desses recursos são mais evidentes, como a *voice-over* de Betsy, e diálogos entre os personagens, outros mais sutis mas igualmente - senão mais - influentes, como o cenário em si, o figurino das personagens, a música diegética e a iluminação. Os próprios personagens irão sentir na pele e ser afetados por esses elementos atmosféricos, o que condiz com o recurso utilizado no filme, já comentado, do espelhamento do espectador - os personagens são afetados por este mundo oscilante e nós, como espelhos, também.

³⁹ “Lewton’s films foreground their environments and make their narrative less explicit at the same time. [...] the importance of things in the Lewton universe. [...] Instead of seeing the act, we see only effects and traces of it, such as shadows, sounds, or a torn garment. Actions become less concrete when they are projected onto the environment. And a film’s environment is atmospheric.”

O *voice-over* de Betsy não apenas nos carrega para um mundo subjetivo como ainda colore esse com suas observações sensíveis como vimos em sua construção do espaço da casa. O mesmo acontece quando a personagem está no barco, e comenta sobre o brilho das estrelas ou o “vento quente” em suas bochechas, elementos que são confirmados pela imagem - há um plano das estrelas e o cabelo de Betsy balança. Se acreditarmos que esta é de fato uma memória de Betsy, talvez estejamos vendo a água e as estrelas através de seu relato, afetado por sua idealização do lugar, mas o fato é que vemos e sentimos.

O vento, afinal, acaba por ser um elemento muito relevante no filme, atmosférico por natureza. Não apenas Betsy é afetada por este no barco como mais adiante Wesley Rand comenta como o “vento quente” o perturba (“*this hot wind even sets me on edge*”), pelo fato dos nativos sempre escolherem uma “noite como essa” para perfurarem seus rituais. O vento parece, assim, exercer uma espécie de poder sobre a vida dos personagens, permeando as cenas de uma densidade perturbadora, uma eletricidade. Isto se torna evidente na cena final em que Jessica e Wesley saem pelo portão de Fort Holland. As plantas tremem, o vestido e cabelo de Jessica balançam (Fig.55) e ouvimos o vento uivar. Logo após o filme terá seu desfecho trágico em que Wesley mata Jessica e depois a si mesmo, talvez conduzido pela magia vodu, ou talvez o próprio vento esteja por trás de tudo.



(Fig.55)

Essa eletricidade do vento acaba produzindo a tal “vida própria” nestes ambientes, as “coisas do mundo” se movem quase que de forma autônoma - afinal o vento é invisível. O elemento está presente e evidente no cenário continuamente ao longo do filme, como no movimento das cortinas e plantas. As cortinas brancas voando se destacam sobre a imagem majoritariamente acinzentada e os vestidos tanto de Betsy como de Jessica também

parecem funcionar de forma semelhante - principalmente o da segunda por também ser branco. As árvores e suas sombras criam massas de movimento que preenchem os planos de informação visual, de manchas, e parecem respirar.

O que nos leva à iluminação do filme, uma interferência às vezes sutil mas sempre presente, determinante na construção de atmosfera em filmes de horror. Assim como nos outros filmes da dupla Lewton-Tourneur, o jogo de sombras é muito trabalhado, em algumas cenas apenas compondo o cenário e em outras acompanhando a progressão narrativa. Esse jogo é feito a partir de duas configurações de iluminação: escuro com pontos de luz, e sombras desenhadas e difusas.

A primeira cena recheada pelo escuro se dá no barco, com a chegada de Betsy na ilha. Primeiro vemos apenas a silhueta escura da embarcação sobre o mar também, parcialmente escuro, o resto brilhando (Fig.56). Quando os planos se aproximam de Betsy e Paul Holland, a iluminação é igualmente escura, com alguns pontos brilhantes nos rostos do casal (Fig.57). É curioso ainda que ambas a *voice-over* de Betsy e a fala de Paul mencionam esse brilho de alguma forma, ela comentando das estrelas (que também aparecem em um plano ponto-de-vista de Betsy), e ele da água. Essa escuridão com pontos de luz chega a se tornar uma metáfora dentro do próprio filme para a visão soturna de mundo de Paul contra a ingenuidade de Betsy, a “enfermeira que tem medo do escuro”, como afirma o primeiro - o romance dos dois abriga a mesma ambiguidade da iluminação.



(Fig.56)



(Fig.57)

Mas a configuração de luz também tem seu valor inerente e não-metafórico. O escuro, com frequência, remete ao lúgubre, enquanto os pontos de luz evocam um ar onírico, acrescentando assim outros aspectos à atmosfera nostálgica, tornando essa misteriosa ou ainda mística. A mesma configuração também aparece na cena do *houmfort*, discutida no

capítulo anterior. O ritual e seu desconhecimento contribuem para a atmosfera dramática, mas é complementado por esse escuro com pontos de luz, que constrói sua atmosfera plástica (Fig.58). Visto que o valor mostrativo dessa cena supera o narrativo, a atmosfera ganha aqui um papel fundamental, fazendo com que o ritual extrapole sua performance e ganhe vida.



(Fig.58)

Existem também outros dois momentos em que essa configuração é utilizada, agora funcionando através da movimentação de atores. Primeiro, na cena em que Jessica aparece pela primeira vez na torre, já mencionada anteriormente. Além da expectativa construída em cima do momento de sua aparição, a iluminação evoca tudo que a figura - não muito assustadora - não consegue. Em um cenário extremamente escuro e expressionista, primeiro só há luz sobre Betsy e as escadas. Quando Betsy sai da luz e esta incide sobre Jessica (Fig.59), a primeira grita e corre para outro ponto de luz (Fig.60), quando finalmente Jessica vira de frente para a câmera e para a luz e se revela.



(Fig.59)



(Fig.60)

Esse jogo de luzes é trabalhado também em algumas cenas de *Cat People* (1942), outro filme da dupla Lewton-Tourneur, como quando a pantera, no escuro, está atacando o casal, que foge para o ponto de luz mais forte do ambiente (Fig.61). Outro momento funciona de forma parecida, quando o cantor na cidade inclui Betsy em sua canção - momento também já mencionado anteriormente. O cantor, aqui, faz o movimento contrário ao de Jessica, começa na luz e vai em direção ao escuro. A cena também se assemelha à uma do filme *Leopard Man* (1943), o terceiro da trilogia, quando uma menina - aqui, a vítima e não a ameaça - passa por debaixo de um viaduto escuro, de uma escuridão tão intensa que parece ser espessa (Fig.62).



(Fig.61)



(Fig.62)

A luz, em todos os casos, funciona narrativamente mas com certeza não se pode ignorar seus efeitos atmosféricos. A alteração da luminosidade parece andar junto à movimentação dos personagens e nosso envolvimento nas cenas. A sensação é de que a forma do filme caminha junto à sua narrativa, e nos carrega. Os personagens andam, a luz oscila, o filme muda de tom e nós sentimos essa mudança.

E então, a outra configuração luminosa extremamente utilizada no filme, as sombras desenhadas. Não há um aposento de *Fort Holland* que não esteja marcado por uma estampa de sombras. Sombras em linhas horizontais das persianas de portas e janelas dominam os interiores (Fig.63), assim como as linhas verticais e espirais ornamentadas das grades, e o jardim se confunde em suas sombras orgânicas de árvores e plantas (Fig.64). Todas contribuem para um atmosfera de incerteza, de imprecisão, de que este espaço tem vida própria.



(Fig.63)



(Fig.64)

As sombras também ganham sentido narrativo, de forma muito semelhante, novamente, à do filme *Cat People*. Esse, por motivos de baixo orçamento, praticamente não revela o monstro em questão - uma pantera - limitando-se à mostrar sua sombra⁴⁰ (Fig. 65). Aqui, acontece em um momento com o personagem Carrefour, que também funciona como monstro no filme. A sombra do personagem aparece primeiro no chão do jardim e depois em uma parede, que já estava estampada com a sombra dos ornamentos da grade (Fig.66). Carrefour já havia aparecido antes no filme, e é uma figura emblemática, não sendo difícil reconhecer sua sombra.



(Fig.65)



(Fig.66)

Besty vai para o jardim após ouvir o barulho de Carrefour e se depara com a sombra de uma porta se movendo. Sua sombra volta a aparecer no chão do jardim até finalmente revelar-se Carrefour. Nesses momentos não é apenas a sombra que é personagem - monstro - mas o próprio cenário, que novamente ganha vida e imprecisão. Seus desenhos no chão podem se mover por conta própria. A imagem fílmica ganha autonomia.

⁴⁰ A repercussão deste recurso no cinema de horror será discutida no terceiro capítulo.

A música diegética também é um fator determinante da atmosfera de cada espaço no filme, demarcando contrastes e distâncias. Essa surge em diversos momentos do filme, através de diferentes melodias e contextos. Sua primeira aparição se dá na cena do barco, mencionada anteriormente quando um é cantada uma música em coro, em tom grave e melancólico. Assume-se que quem canta são os homens nativos que estão no barco, que são os primeiros a aparecer na cena junto com a música. Praticamente todas as músicas diegéticas serão performadas pelos nativos, constituindo um imaginário mais palpável da sensação de estranheza pretendida - quando dizemos que o mundo dos nativos é um mundo de imagens e não explicações, inclui-se o som.

Quando Betsy chega na ilha, em um plano breve, vemos e ouvimos a movimentação dos nativos no que aparenta ser um porto. Homens passando carregados de plantas, vozes gritando, uma feirante vendendo frutas. O ambiente barulhento contrasta com como logo a seguir será apresentado o *Fort Holland* por Betsy que, em suas palavras, contém uma “quietude”⁴¹. Esse contraste ressalta as diferenças entre as duas culturas, assim como um certo isolamento por parte da família Holland - o sentimento reverbera no espectador, o preparando à um estado emocional próprio para um filme de horror.

Essa quietude também é propícia para a percepção de ruídos sutis, como o choro que acorda Betsy e a faz entrar na torre, ou como os tambores tocando ao longe enquanto os personagens estão em Fort Holland, o que acontece algumas vezes. Em ambos os casos ouvimos antes de ver, o que evoca um mistério quanto à origem desses sons - os sons invocam os personagens, como mencionado anteriormente. No caso do choro, logo descobriremos vim da torre e não passar de um mal entendido. No caso dos tambores, sabemos que vem do *houmfort*, mas este, assim, se situa como lugar distante - física e culturalmente.

Os tambores, afinal, estão presentes em todas as cenas de ritual, em geral orientando as danças e performances dos nativos. Na primeira aparição do *houmfort* são acompanhados por uma música cantada em coro e palmas, que traz uma intensidade ao som que não havia antes. Aqui a música não vem mais de tambores ao longe, misteriosos e inquietantes, está presente, mística e exótica - perigosa. Se antes os tambores deixavam os

⁴¹ Aqui, por tratarmos do som, a palavra quietude se adequa melhor do que “stillness”.

personagens inquietos, o que em inglês é expressado como “*on edge*”, “no limite”, aqui a música cantada e corporificada ultrapassa esse limite e chega a seu ápice.

Portanto, o efeito ressonante dos tambores perturba os personagens - e o espectador - de forma semelhante àquele do vento, criando uma atmosfera inquietante. A cena final, já mencionada anteriormente, em que Jessica e Wesley vão em direção ao portão de *Fort Holland*, além do som do vento, contém os tambores ao longe, uma combinação hipnotizante que parece guiar o movimento dos personagens. A música ganha poder, seu perigo se torna real.

Esta presença das “coisas do mundo”, portanto, atenta mais ao ambiente do que aos personagens e ações, como se o primeiro controlasse o segundo, e não o contrário, como Spadoni reafirma:

Um artista que pode fazer as coisas “radiarem” com “presença sentida” de uma forma especialmente intensa irão produzir um filme atmosférico. Perguntando como profissionais criativos como Lewton e Tourneur des-enfatizam o humano sobre o ambiente, o primeiro plano sobre o plano de fundo, e a narrativa contra a atmosfera pode nos ajudar a explorar de forma mais concreta o que é pretendido por aquela coisa intangível que é a atmosfera, e a considerar por que alguns filmes, mais do que outros, transbordam com este ar estético elusivo.⁴² (SPADONI, 2014b, p.116, tradução nossa)

O humano torna-se apenas um produto de seu meio, ainda mais no caso dos quase-humanos, o zumbis. Tanto Jessica quanto Carrefour podem ser considerados “coisas do mundo” assim como as cortinas, árvores, vento ou músicas do filme. São bonecos ambulantes, objetos em movimento. O andar de ambos é arrastado e mecânico, o olhar vidrado e vazio. Seus corpos são instrumentos, controlados pelo contexto sensível - e mágico - mais do que por outras pessoas.

⁴² An artist who can make things ‘radiate’ with ‘felt presence’ in a especially intense fashion will produce an atmospheric film. Asking how creative practitioners such as Lewton and Tourneur de-emphasize the human within the environment, the foreground against the background, and the narrative against the atmosphere may help us to explore with greater concreteness what is meant by that intangible thing atmosphere, and to consider why some films, more than others, brim with elusive aesthetic air.”

Spadoni afirma que as atmosferas são em geral estabelecidas no início dos filmes⁴³, e o caso se confirma com *I Walked with a Zombie*, no qual a cena inicial de um zumbi, que aparenta ser Carrefour, caminha com Betsy pela praia está completamente desassociada da narrativa. Mas, aqui, o final do filme parece ter igual, se não maior, relevância para a atmosfera. Primeiro, o ambiente da cena, uma praia com rochas escuras e um mar agitado. A pele negra de Carrefour quase se confunde com a pedra, no ambiente de alto contraste, e seu andar arrastado carrega consigo pitadas de areia - o que é evidenciado em um plano detalhe de seus pés (Fig.67). Wesley, aqui também “zumbificado”, portanto também um objeto do meio, carrega Jessica morta com seu vestido voando. Os dois são engolidos pelas águas, primeiro em um ângulo plongée que demarca os dois como um pequeno ponto no meio da massa de mar (Fig.68), depois o plano seguinte só é cortado após as ondas os cobrirem completamente (Fig.69). Os dois passam de objetos para pontos na imagem e então são apagados.



(Fig.67)



(Fig.68)



(Fig.69)

⁴³ “De nossa perspectiva, faz sentido que o começo de um filme seja o lugar para colocara atmosfera de forma especialmente intensa porque é aqui que a impressão da narrativa do filme estará em seu estado mais fraco.” (SPADONI, 2014b, p.113, tradução nossa) “From our perspective it makes sense for a beginning to be a place to lay on the atmosphere especially heavily because it is here that the imprint of the narrative on a film will be at its faintest.”

2.1.4 O plástico e o lírico em *Les Yeux Sans Visage*

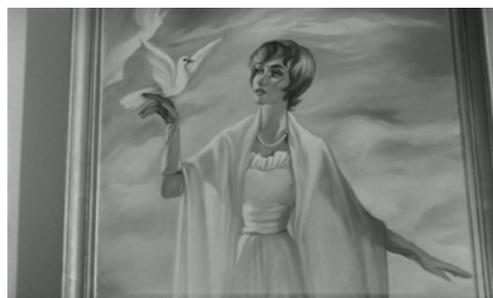
Em *Les Yeux sans Visage* esta plastificação da imagem fílmica permeia a atmosfera do filme como um todo. Os elementos são ambigualmente materiais e imagéticos, o que acaba por se refletir na própria narrativa. Assim como o filme mostra mais do que olha, estamos em um território de linhas, formas e figuras, enquanto ainda lidando com corpos sensíveis e carnisais. A configuração de espaço por trajetos dos personagens, elucidada anteriormente, confirma este jogo de linhas. O interesse pelo desenho parece sobrepôr o narrativo - até que este interfira diretamente nos corpos humanos dos personagens.

Essa ambiguidade acaba se concentrando, principalmente, na personagem de Christiane. Esta parece ser mais atmosférica do que humana, apresentando uma combinação orgânica e macabra de duas forças: a figura e o objeto, o subjetivo e o objetivo ou o emocional e o racional. Há algo de espectral e desumano em sua fisionomia, sua languidez, sua inexpressividade imposta pela máscara. Por trás desta, vemos os olhos de Christiane como resquícios de sua humanidade, espelhos de suas emoções e afirmação de sua subjetividade - através dos olhos ela vê, é um sujeito que rege suas próprias ações, sendo neste sentido mais humana do que os zumbis de *Zombie*.

Em sua primeira aparição a personagem já evidencia seu aspecto melancólico - empático e, portanto, humano. Sua música tema começa a tocar, ressaltando essa melancolia de alguém que já foi uma pessoa e agora está em uma interseção. Christiane vaga pela casa assimilando sua figura estranha com andar delicado, olhos expressivos e vivos por trás da máscara. Ela atravessa a casa de espelhos cobertos (Fig.70) e seu retrato pintado (Fig.71), se confundindo entre figura e objeto.



(Fig.70)



(Fig.71)

A desumanização da personagem tira a atenção de sua história e chama esta à sua imagem, ou à ausência dessa, como afirma-se no capítulo anterior. E não qualquer imagem,

falta-se um rosto, um primeiro plano⁴⁴, que para Inês Gil, é uma “figura filmica” com importantes propriedades atmosféricas:

O grande plano isola o objeto do seu contexto e “destemporaliza-o”: por exemplo o grande plano de uma mão ou de um rosto desumaniza porque torna o corpo abstrato. Abafa a forma porque a fragmenta, sem deixar espaço nem referência temporal. (GIL, 2011, p.98)

Além de perder a referência espacial do assunto, o grande plano joga sobre dois planos: o primeiro é o da superfície que preenche o espaço da imagem. O volume das formas sendo suprimido, o assunto parece querer apropriar-se do olhar do espectador (é por isso que se fala de visão háptica ou tátil na percepção do grande plano). Por outro lado, e quase paradoxalmente, esta superfície achatada permite a penetração do espectador no espaço imaterial da imagem através da atmosfera que se liberta dela. (GIL, 2005, p.143)

O primeiro plano - e sua ausência - é, portanto, a principal forma de abstração e consequente plastificação da imagem do filme. Este parece conter uma coleção de rostos, de diferentes desenhos, seja em forma de máscaras, ausências, feridas, ou apenas feições. Aqui, há novamente o aspecto didático e documental mencionado anteriormente, nesta galeria enciclopédica de figuras.

O primeiro plano do filme após os créditos é um primeiro plano de Louise, coberto pelo vidro do carro molhado pela chuva (Fig.72), a personagem limpa o vidro e conseguimos então ver seu rosto mais claramente. Ela ainda usa um pano que cobre seus cabelos, deixando seu rosto ainda mais evidente. Logo após, temos a figura coberta por um chapéu no banco de trás de seu carro. A galeria segue ganhando mais figuras no mar de rostos da platéia (Fig.73) que precede o de Dr. Génessier. Há então outra imagem do rosto que não vemos da primeira vítima reconhecida pelo doutor no necrotério. Os diversos rostos de Christiane, de costas, sua máscara, sua desfiguração, seu rosto novo, as várias etapas do definhamento deste. As máscaras cirúrgicas do doutor e Louise (Fig.74). O rosto jovem e bonito da segunda vítima, que depois se torna uma máscara de pele (Fig.75) e carne viva para então ser coberto de gases que formam uma nova máscara (Fig.76). Os rostos dos cachorros. O rosto da última vítima, observado pelo doutor em meio à luzes

⁴⁴ A autora na verdade fala do “grande plano”, que em Portugal é o equivalente de um plano detalhe, mas destaca sua atuação como primeiro plano da figura humana.

oscilantes de um experimento médico (Fig.77). O rosto desfigurado do Dr. Génessier no final (Fig.78).



(Fig.72)



(Fig.73a)



(Fig.73b)



(Fig.74a)



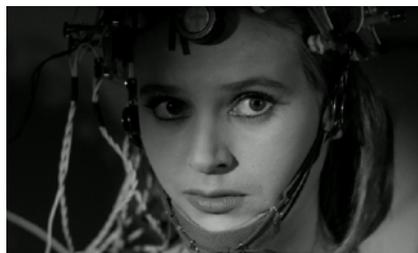
(Fig.74b)



(Fig.75)



(Fig.76)



(Fig.77)



(Fig.78)

Cada uma destas figuras possui um desenho, uma iluminação, uma segunda camada diferente. O rosto, aqui, é manipulável e maleável, como é comprovado na operação, sendo como um retrato pintado. Um rosto não é mais do que uma máscara, um objeto, que transfere-se de um corpo a outro com um mero remanejamento de linhas ou camadas - através de uma operação de um cirurgião *plástico*. A máscara de Christiane substitui as linhas de seu rosto, sendo a expressão - e humanidade, figuração - uma característica secundária. Até mesmo o rosto de Louise, o primeiro a que fomos apresentados, descobrimos depois ser o resultado de uma operação.

O aspecto monstruoso de Christiane, diferente de sua inexpressividade linear, remete à outra atmosfera que permeia o filme, principalmente em questões narrativas mas também é

refletida pelo cenário: uma atmosfera lírica e gótica⁴⁵, por meio de uma alusão à um conto de fadas. A começar pela arquitetura da casa, que nos remete à um castelo onde na torre mais alta vive a princesa, presa e escondida, e no porão mais baixo e escuro as feras (além da princesa-monstro) - os cachorros - e os horrores (medievais) acontecem. O tamanho e riqueza da mansão também contribuem, assim como sua decoração clássica e requintada - principalmente a presença de vitrais na subida das escadas - e o bosque que a rodeia. A própria ideia de um pai roubar rostos para sua filha já é um tanto lírica.

O final do filme, assim como o final em *Zombie*, parece concentrar esta atmosfera lírica e até simbólica. Christiane, após matar Louise e soltar os cachorros, que matam seu pai - destroçam seu rosto - liberta pombas brancas de uma gaiola ornamentada e, junto com estas, sai lentamente de sua prisão e anda e direção ao bosque escuro (Fig.79). Primeiro ouvimos apenas a música tema de Christiane, melancólica que mistura-se à música carnavalesca do início do filme.



(Fig.79)

3. Fronteiras com o gênero

Neste capítulo final, iremos primeiro observar como esses dois filmes apresentam suas versões do horror, através de como se aproximam ou distanciam de elementos ou emoções características e como inserem (ou são inseridos) na história do gênero ou se excluem (ou são excluídos). Ambos os filmes são amplamente considerados como pertencentes ao horror, entretanto, não são exemplos modelo do gênero - quando são lembrados e cultuados

⁴⁵ É possível perceber uma presença do gótico também em *I Walked with a Zombie* - em sua narrativa, iluminação e cenário - sendo mais um ponto de encontro emblemático entre os dois filmes.

isto geralmente acontece por motivos que fogem ao horror ou que apresentam uma perspectiva atípica em relação a esse, tornando desses filmes exceções dentro da regra.

O horror sempre teve um lugar significativo no cinema, fazendo parte de sua História de forma quase intrínseca por sua relação íntima com a emoção do espectador, o que talvez seja também o motivo de ser geralmente considerado um gênero inferior - assim como o próprio cinema era considerado uma atividade inferior quando surgiu. Diferente do cinema, entretanto, a reputação do horror - com notáveis exceções - não se elevou ao status de arte, seja por sua tradição de baixos orçamentos ou grande apelo (por vezes sensacionalista) ao público.

Entretanto, sua relevância é inegável, e assim foram (e continuam sendo) elaborados inúmeros estudos acerca de sua constituição, com uma consequente compartimentalização em subgêneros - *splatter*, *slasher*, terror psicológico, etc. - e interseção com outros gêneros ou categorias - suspense, *thriller*, ficção científica, etc - que talvez não exista de forma tão extensa em nenhum outro gênero. Neste sentido, torna-se mais difícil definir um filme como pertencente ao horror do que, por exemplo, um filme de comédia ou um *western*.

Noël Carroll toma para si esta tarefa de restringir o conceito do horror, limitando-o ao que causa a emoção *art-horror*, que, como vimos, seria uma combinação entre a repulsa e a ameaça, para ele diferente das noções de suspense ou mistério⁴⁶ e que garante a presença da figura de um monstro. Tomaremos sua definição como ponto de partida, assim como algumas noções amplas do senso-comum do que constitui o horror - que não são muito distantes do *art-horror*.

Desta forma, apesar de *I Walked with a Zombie* e *Les Yeux sans Visage* serem amplamente considerados filmes de horror, são frequentemente categorizados em termos que não necessariamente os delimitam ao gênero, como misterioso, poético, surreal, fantástico, bizarro, estranho, insólito, inquietante. Isto se deve, em parte, ao fato de que ambos os filmes - ao longo dos anos - ganharam atributos de “filme de arte”, o que os insere em meios que costumam considerar filmes de gênero, e particularmente de horror,

⁴⁶ O autor reflete sobre sua delimitação do termo, que ele explica ser proveitosa para o entendimento do gênero: “Ainda assim, mesmo se o horror for um conceito tão aberto, exercícios em enquadrá-lo em termos de condições necessárias e suficientes ainda são úteis, especialmente no entendimento do gênero. Pode ser verdade que uma linha precisa não possa ser traçada entre o art-horror e seus vizinhos porque seus limites são de alguma forma fluidos. Mas uma teoria como essa proposta - baseada em extrapolações de casos paradigmáticos - ainda pode realçar nossa compreensão não apenas do próprio horror, mas também de seus vizinhos que o contestam.” pg.38 do livro “The Philosophy of Horror”

como inferiores, fugindo sempre que possível para termos mais sofisticados (e um às vezes pouco abrangentes) como “poético”⁴⁷ - e evitando termos cruciais para o *art-horror* de Carroll, como “repulsa”.

No caso de *Zombie*, há uma tentativa de afirmar um distanciamento dos filmes da dupla Lewton-Tourneur (*Cat People*, *Leopard Man* e *I Walked with a Zombie*) da categoria de “filme B” na qual foram lançados pelos estúdios RKO, assim como de outros filmes de horror que vinham sendo feitos pela Universal Studios - e de seus monstros - e do próprio sistema de estúdios com suas exigências comerciais. O produtor Val Lewton acabou por ganhar um certo status de “produtor-autor”, como narra Martin Scorsese no documentário “*Val Lewton, The Man In the Shadows*” (2007), “Ele nunca teve aspirações de dirigir, mas os filmes que ele produziu lhe pertenciam.”. Lewton ganhou a imagem de alguém que conseguia ser criativo e inovador apesar das exigências restritivas do estúdio - como os títulos sensacionalistas e baixos orçamentos dos três filmes citados.

Não apenas Lewton, mas a dupla do produtor com o diretor Jacques Tourneur acabou sendo considerada como a verdadeira autoria, como o crítico Geoffrey O’Brien fala no mesmo documentário: “Há uma influência mútua, é muito difícil dizer o que é Lewton e o que é Tourneur”. E o próprio Jacques Tourneur comenta como os dois se influenciaram: “É muito curioso porque Val Lewton era um idealista, ele tinha a cabeça nas nuvens, ele propunha coisas impossíveis. Eu era o contrário, tinha os pés no chão. Era por isso que nós nos completávamos tão bem, nós dois. Foi um período muito feliz da minha vida porque ele me deu um pouco de poesia que me faltava e que eu guardei depois.”. O artigo “*Lewton/Tourneur – The Lennon & McCartney of Cinema*” de C. Jerry Kutner, também condiz com esta noção de que os dois que completavam, apesar de inverter um pouco suas posições, ao compará-los à dupla Lennon-McCartney, que compunham juntos as músicas dos Beatles: “Assim como o cinismo ácido de John Lennon era temperado pela doçura melódica de Paul McCartney, a morbidez melancólica do produtor/roteirista Val Lewton era temperada pela espiritualidade sutil do diretor Jacques Tourneur.”⁴⁸.

⁴⁷ A autora Joan Hawkins fala sobre como alguns filmes, assim como *Les Yeux*, se encontram no “[...] estado crítico no qual as propriedades afetivas do filme tendem a ser divorciadas das “artísticas” e “poéticas, [...]” (HAWKINS, 2000, p.66, tradução nossa). “[...] a critical site in which the film’s affective properties tend to be divorced from its “artistic” and “poetic” ones, [...]”

⁴⁸ Bright Lights Film Journal

No documentário podemos ver como houve uma tentativa real durante a realização dos filmes de afastá-los do “filme B”, como o próprio Val Lewton escreveu: “Eu e Jacques estamos tentando produzir o milagre, de fazer um filme A em um tempo (de um filme) B.” - o que prova que esta leitura do filme não é um fenômeno exclusivo de uma revisão mais recente. Esse afastamento do “filme B” ocasionou em uma percepção de superioridade relativa também ao gênero do horror, como se esses filmes trabalhassem dentro do horror apenas por uma demanda por entretenimento, que ultrapassavam - indo além do gênero - como Scorsese completa em sua narração que “eles (os filmes) satisfaziam a demanda por horror mas entregavam muito mais do que isso” e Geoffrey O’Brien (utilizando, inclusive, o termo “poético”) completa: “Ele (Lewton) percebeu que ele poderia usar aquele efeito de surpresa para satisfazer o público do horror, que quer levar um susto repentino, e também criar esses filmes muito estranhos e poéticos onde nada do que acontece é esperado.”. E por fim, como O’Brien também coloca, como nesse distanciamento do horror se aproximavam de outros gêneros ou subgêneros: “Horror é o que causa uma repugnância física, terror é o que causa medo. Se alguma coisa, os filmes de Lewton são de terror, mas há uma sensação de que há outro ângulo, uma matéria mais rica e subterrânea que seria o verdadeiro poder.”. Essa última colocação de O’Brien também distancia o filme da repugnância física, fundamental para o *art-horror*, e o aproxima do terror, que é mais “bem-visto” precisamente por ser menos físico e mais psicológico.

No caso de *Les Yeux*, apesar de ser mais explícito, o filme se confunde com termos excludentes do horror ainda mais do que *Zombie*, talvez pela reconhecida relevância artística e histórica de Georges Franju - que foi, afinal, um dos fundadores da Cinemateca Francesa - para o cinema e pela relação de *Zombie* com Hollywood e filmes B. Franju já era minimamente conhecido e respeitado na França por seus documentários e a recepção de *Les Yeux* na época costumava variar entre aqueles que o consideravam um bom filme e evitavam o caracterizar como horror e aqueles que achavam um filme repugnante - aí sim o termo do horror de Noël Carroll entra em pauta - pertencente a um gênero menor. Kate Ince comenta como a transição do realizador para filmes de gênero foi recebida em duas vertentes negativas:

Dois tipos de crítica foram feitos, o primeiro sendo uma reclamação de que a estética sangrenta [*gory*] e a trama provocativa de medo de *Les yeux sans visage* não

eram mais do que uma repetição cansada dos clássicos do Expressionismo alemão, ou talvez uma homenagem atrasada à Fritz Lang [...]. O segundo tipo de crítica era esnobismo quanto à ‘decadência’ de Georges Franju do *court métrage* (curta-metragem) autoral a um gênero que muitos viam como menor e sem importância [...]. Nos olhos destes críticos, Franju estava jogando fora um talento comprovado como diretor, não porque ele tinha feito um filme ruim, mas porque o cinema de horror era um ‘gênero menor muito indigno de suas capacidades’ (*Juvénal* 16 de Março 1960). Em uma entrevista Franju respondeu a essas críticas dizendo que a infusão de medo e do horrível dentro de uma narrativa realista que ele tinha alcançado em *Les yeux sans visage* era uma tentativa deliberada de que um gênero menor fosse levado a sério (*L’Humanité* 2 de Março 1960) [...].⁴⁹ (INCE, 2005, p. 51-52, tradução nossa)

Joan Hawkins comenta esta ambiguidade do filme, entre “baixa cultura cinematográfica (filmes splatter) e alta arte cinematográfica (filmes de arte)” (HAWKINS, 2000, p.65 tradução nossa):

[...] apesar de *Les yeux sans visage* “fundir com horror popular em alguns níveis,” ainda é visto principalmente como um filme de arte. Isso é, apesar do filme ser incluído como um título importante na história do gênero de horror, muitos estudiosos de cinema e críticos tem resistido à análises que definem o filme de acordo com a expectativas e fórmulas de filmes de susto [*fright films*]. Para estudiosos diversos e críticos como Carlos Clarens, Raymond Durnat, e Jonathan Rosenbaum, o filme parece “se elevar” da estética splatter do horror baixo [*low horror*].⁵⁰ (HAWKINS, 2000, p.66, tradução nossa)

Les Yeux é, também, frequentemente designado como pertencente do gênero “*fantastique*” (fantástico), como é comentado no livro sobre Georges Franju de Kate Ince, onde cita uma crítica de Serge Daney, feita no relançamento do filme em 1986 (quando sua recepção tornou-se muito mais positiva que nos anos 60) na qual ele afirma que “se um

⁴⁹ “Two main types of criticism were made, the first of which was a complaint that the gory aesthetics and fear-inducing plot of *Les Yeux sans visage* were no more than a tired repetition of the classics of German expressionism, or perhaps a belated homage to Fritz Lang [...]. The second type of criticism was snobbishness about Franju’s ‘descent’ from auteurist court métrage into a genre that many saw minor and unimportant [...]. In the eyes of these critics, Franju was throwing his proven talent as a director away, not because he had made a bad film, but because horror cinema was ‘un genre minor assez indigne de ses possibilités’ (*Juvénal* 16 March 1960). In one interview Franju responded to these criticisms by saying that the infusion of fear and the horrible into realist narrative he had achieved in *Les Yeux sans visage* was a deliberate attempt to get a minor genre to be taken seriously (*L’Humanité* 2 March 1960) [...].”

⁵⁰ “But although *Les yeux sans visage* “merges with popular horror on some levels,” it is still seen primarily as an art film. That is, although the film is included as an important title in the history of the horror genre, many film scholars and critics have resisted analyses that define the film according to the expectations and formulas of fright films. For such diverse scholars and critics as Carlos Clarens, Raymond Durnat, and Jonathan Rosenbaum, the film seems to “rise above” the splatter aesthetic of low horror.”

grande cinema *fantastique* francês tivesse existido ele pareceria com *Les Yeux sans Visage*” (DANEY apud INCE, 2005, p.51, tradução nossa). O *fantastique* seria uma categoria específica da crítica europeia, muito utilizada na França, que engloba o horror, mas não é um sinônimo, sendo muito representativa de duas visões desse gênero maior do sobrenatural no cinema: o horror americano comercial de Hollywood e o *fantastique* mais “artístico” e tradicional europeu⁵¹. Ince também cita um glossário do gênero no qual, curiosamente, o realizador é colocado como um dos únicos franceses listado, junto apenas de Jacques Tourneur e seus filmes realizados com Val Lewton (INCE, 2005, p.47). Mas por fim, Ince comenta como *Les Yeux* se aproxima de diversas vertentes do horror, como o Expressionismo alemão, os filmes de monstro da Universal, as ficções científicas dos anos 50 e o que viria a ser o *gore* (INCE, 2005, p.50).

Estas classificações de ambos os filmes que fogem ao horror, para além dos preconceitos e pretensões que costumam revelar, devem ser também consideradas, afinal, ambos realmente apresentam inovações e singularidades ao lidar com as premissas do gênero, assim como uma ambição formal perceptível - o que, de fato, não é tão comum em filmes de horror, principalmente antes dos anos 60. Se a ambiguidade dos dois entre “filme A” ou “filme B”, filme de gênero ou filme de arte, filme de horror ou de terror ou *fantastique* revela alguma coisa, é que conseguem participar dos dois lados e até mesmo dissolver estas barreiras. Ambos os filmes parecem concordar que trabalhar dentro de um gênero não se resume a aplicar uma fórmula de figuras, cenários e emoções recorrentes, mas sim manusear as questões intrínsecas a este gênero. Se no horror as imagens, a expectativa, a mostração e a atmosfera são intrinsecamente relevantes, devem ser questões exploradas nos filmes.

⁵¹ No livro de Kate Ince é citado este trecho de “*The Cinema Book*” de Pam Cook: “Abordagens históricas (do horror) demonstram uma heterogeneidade de contribuições e desenvolvimentos mais do que uma evolução integrada de tradição genérica atribuída ao western ou ao filme de gangster - e.g. os filmes de horror góticos da Universal dos anos 30; Expressionismo alemão; filmes de monstro de ficção científica dos anos 50; horror Hammer no Reino Unido; o ciclo de Poe de Corman; o surgimento do thriller psicológico com *Psycho*... Uma tensão permanece entre uma tradição europeia mais antiga e Hollywood, produzindo o problema de relacionar as formas que foram desenvolvidas no cinema de arte europeu em termos do “*fantastique*” ou sobrenatural e a formação de um gênero popular de Hollywood.” (COOK apud INCE, 2005, p.49, tradução nossa). “Historical approaches (to horror) demonstrate a heterogeneity of inputs and developments rather than the integrated evolution of generic tradition attributed to the western or gangster film - e.g. Universal’s gothic horror films of the 30s; German Expressionism; 50s science fiction monsters movies; Hammer horror in the UK; Corman’s Poe cycle; the onset of the psychological thriller with *Psycho* ... A tension remains between older European traditions and Hollywood, producing the problem of relating the forms which developed in the European art cinema in terms of the ‘fantastic’ or supernatural and the formation of a popular Hollywood genre.”

A figura do monstro, por exemplo, é uma presença já antecipada no horror e é possível trabalhar com esta expectativa, com a aparência, presença, importância e natureza desta entidade. Sem monstros visíveis ou visivelmente repugnantes, os elementos de ameaça e repulsa do *art-horror* podem ser transmitidos pelo ambiente, pelas ações desses monstros ou simplesmente serem substituídos ou complementados por outras sensações. Pode-se, assim, trabalhar a emoção de forma diferente, flertar com outros gêneros concomitantes como o terror e o *fantastique* atentando, por exemplo, ao mistério, ao estranho, ao inquietante - afinal, assim como o horror tem seus subgêneros, o medo tem suas ramificações e especificações em outras emoções.

Podemos perceber, assim, que para entender como funcionam *I Walked with a Zombie* e *Les yeux sans visage* em sua amplitude, é necessário observá-los a partir do horror e de fora desse. A seguir atentaremos, então, às duas formas com as quais os dois filmes se afastam das convenções do gênero ou as ressignificam, através do distanciamento (ou reinterpretção) da noção de “monstro” e da aproximação de ambos do conceito de “inquietante”.

3.1 A figura do monstro

Atentaremos, então, à figura do monstro em ambos os filmes, que funciona ambigualmente como indício de seu pertencimento ao gênero de horror e seu afastamento desse. Para Noël Carroll, o monstro, e sua natureza de alguma forma sobrenatural, é um elemento crucial para o horror:

[...] para diferenciar o gênero do horror de outros afirmando que romances de horror, histórias, filmes, peças, e assim por diante são marcados pela presença de monstros. Para nossos propósitos, os monstros podem ser de origem sobrenatural ou sci-fi. Esse método de proceder distingue o horror do que às vezes são chamados contos de terror [...] que apesar de misteriosos e inquietantes, alcançam seus efeitos de assustar explorando fenômenos psicológicos que são humanos demais.⁵² (CARROLL, 1990, p.15, tradução nossa)

⁵² [...] to differentiate the horror genre from others by saying that horror novels, stories, films, plays, and so on are marked by the presence of monsters. For our purposes, the monsters can be of either a supernatural or a sci-fi origin. This method of proceeding distinguishes horror from what are sometimes called tales of terror [...] though eerie and unnerving, achieve their frightening effects by exploring psychological phenomena that are all too human.

Ainda que esta percepção do monstro como essencial na narrativa de horror não seja um consenso, a associação da figura ao gênero é, no mínimo, extremamente comum e relevante - mesmo que trate-se de sua ausência. Ainda hoje associamos o filme de horror à figura do monstro e vice-versa e quando o filme não apresenta uma criatura, é frequentemente transferido para as categorias de “terror” ou “terror psicológico”. Carroll apresenta o exemplo de *Psycho* como um filme que tem atributos para se encaixar sua definição de horror mas não necessariamente se insere nessa, visto que Norman Bates não é exatamente um monstro:

Considere o caso de *Psycho* de Hitchcock. Poderia-se imaginar a reivindicação de que deveria ser considerado como um exemplo de horror. Mas, é, claro, minha teoria não o conta como tal, porque Norman Bates não é um monstro. Ele é um esquizofrênico, um tipo de ser que a ciência tolera (apesar de apenas enganosamente, como o filme sugere). Mas parecem haver diversas razões para considerar *Psycho* como um filme de horror. Há o imaginário da velha casa escura, e o drama dos corredores. A história se situa em um lugar solitário, fora do caminho, onde a aparição de uma só mulher libera forças de agressão sexual, assassinato, e incesto. Da mesma forma, diversas estruturas da narrativa (ex., o build-up para a manifestação final da criatura nefasta), as táticas de choque (movimentos repentinos e as cordas inquietantes e assustadoras de Bernard Herrmann), as imagens (ex. o esqueleto), e até a iluminação são sugestivos de filmes de horror. (CARROLL, 1990, p.38, tradução nossa)⁵³

O caso se encaixaria mais adequadamente, talvez, na categoria de “terror psicológico”, mas é, também, frequentemente designado como um dos mais importantes filmes de horror. Os casos de ambos *I Walked with a Zombie* e *Les Yeux sans Visage* são semelhantes ao de *Psycho*. Apesar de seus cenários, estruturas narrativas, imagens, iluminação e até mesmo suas figuras monstruosas apresentarem características condizentes com o conceito de Carroll, ambos os filmes também se afastam desse em algum sentido, seja pela falta de

⁵³ “Consider the case of Hitchcock’s *Psycho*. One could imagine the claim that it ought to be regarded as an example of horror. But, of course, my theory does not count it as such, because Norman Bates is not a monster. He is a schizophrenic, a type of being that science countenances (though only self-deceptively, the film suggests). But there appear to be many reasons to regard *Psycho* as a horror film. There is the imagery of the old dark house, and the drama of corridors. The story is set in a lonely place, off the beaten track, where the appearance of a single woman unleashes forces of sexual assault, murder, and incest. As well, various of the narrative structures (e.g., the build-up to the final manifestation of the nefarious creature), the shock tactics (sudden movements and Bernard Herrmann’s unnerving, shrieking strings), the imagery (e. g., the skeleton), and even the lighting are suggestive of horror films.”

um elemento ameaçador ou repugnante nos zumbis em *Zombie*, ou pela humanidade dos monstros em *Les Yeux*.

Hoje, assistindo um filme como *I Walked with a Zombie*, a primeira impressão que temos, por conta de seu título, implicaria seu pertencimento ao subgênero que conhecemos como “filme de zumbi”, no qual, geralmente, existem monstros evidentemente sobrenaturais, ameaçadores e repugnantes. Mas este não é o caso. Com a exceção dos zumbis serem associados à uma doença, não existem outras semelhanças entre os mortos-vivos contemporâneos e os do filme. Entretanto, apenas o fato dos monstros de *Zombie* não serem fisicamente ameaçadores não os excluiria do conceito de Carroll, como este explicita:

É um fato notável sobre as criaturas do horror que muito frequentemente elas não parecem ter força suficiente para fazer um homem se amedrontar. Um zumbi deformado [*tettering zombie*] ou uma mão cortada pareceriam incapazes de reunir força o suficiente para dominar uma criança de seis anos coordenada. Ainda assim, eles são apresentados como irrefreáveis, e isso parece psicologicamente aceitável para os espectadores. Isso pode ser explicado notando a afirmação de Douglas [Mary Douglas]⁵⁴ que objetos culturalmente impuros geralmente são entendidos como sendo empossados de poderes mágicos, e, como resultado, são frequentemente empregados em rituais.⁵⁵ (CARROLL, 1990, p.34, tradução nossa)

Vemos nesse trecho, que inclusive cita o zumbi com um exemplo, que um monstro é ameaçador devido à sua impureza mais do que sua capacidade de ferir alguém. Como é mencionado, esses seres frequentemente são assimilados a algum tipo de magia e, aqui, de fato se relacionam com rituais. Não atoa, Betsy fica assustada com a primeira aparição de Jessica e foge desta, apesar de ser apenas uma mulher se aproximando. Entretanto, os zumbis contemporâneos frequentemente provam sua ameaça ao apresentarem, de fato, perigo àqueles que os tocam - o que costuma significar que a pessoa será também infectada

⁵⁴ “Seguindo Douglas, então, eu inicialmente especulo que um *objeto* ou *ser* é impuro se é categoricamente intersticial, categoricamente contraditório, incompleto ou sem forma.” (CARROLL, 1990, p.32, tradução nossa) “Following Douglas, then, I initially speculate that an *object* or *being* is impure if it is categorically interstitial, categorically contradictory, incomplete, or formless.”

⁵⁵ It is a remarkable fact about the creatures of horror that very often they do not seem to be of sufficient strength to make a grown man cower. A *tettering zombie* or a severed hand would appear incapable of mustering enough force to overpower a co-ordinated six-year-old. Nevertheless, they are presented as unstoppable, and this seems psychologically acceptable to audiences. This might be explained by noting Douglas’s claim that culturally impure objects are generally taken to be invested with magical powers, and, as a result, are often employed in rituals.

- sem falar quando realmente se alimentam de seres humanos e que geralmente andam em grupos, premissas que se popularizaram a partir do filme “*Night of the Living Dead*” (1968). Os zumbis em *Zombie* estão mais próximos de vítimas ou ferramentas de um poder maior, que é a verdadeira ameaça. Jessica, por exemplo, é logo descreditada como ameaça, funcionando apenas como um elemento desencadeador de outros horrores mais profundos.

Outro elemento a ser levado em conta é a evidente caracterização muito mais explícita que existe hoje, que torna esses zumbis visualmente repugnantes e ameaçadores, o que também começou a ser mais comum com *Night of the Living Dead* ou outros filmes de zumbi da década de 60 como “*The Plague of the Zombies*” (1966) da *Hammer Films*. Mas mesmo observando filmes de horror dos anos 40 e anteriores, percebemos que os monstros de *Zombie* e dos outros dois filmes da dupla Lewton-Tourneur, *Cat People* e *Leopard Man*, são peculiares. Seja pela própria maquiagem e figurino de criaturas como dos filmes *Frankenstein* (1931), *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1931) e *The Wolf Man* (1941), que era mais exagerada (Fig. 80, 81, 82, respectivamente) ou pela relevância que esses filmes davam à seus monstros.



(Fig.80)



(Fig.81)



(Fig.82)

Como já vimos anteriormente, os filmes de Lewton-Tourneur se utilizam de momentos de mostração, mas seus monstros são praticamente invisíveis. O que é mostrado, o verdadeiro monstro, são seus rastros, suas sombras, o ambiente atmosférico que os cerca. Não por acaso, os monstros dos três filmes são pessoas fisicamente normais, sendo em *Cat People* uma mulher que se transforma em pantera, em *Leopard Man* um homem que se finge de leopardo e em *Zombie* pessoas que foram transformadas em zumbi. Em *Cat People* e *Leopard Man* os monstros ora são atores ora panteras normais (Fig.83), que

aparecem em alguns poucos momentos, e em *Zombie* são atores sem muitos exageros de maquiagem ou figurino (Fig.84).



(Fig.83)



(Fig.84)

O contexto, portanto, é fundamental nestas imagens não-explicítas dos três filmes, sendo em *Zombie* talvez ainda mais relevante pela falta de uma ameaça física e evidente no monstro. A ameaça concentra-se na mulher-pantera de *Cat People* e no homem-leopardo de *Leopard Man*, que são criaturas violentas que atacam pessoas, enquanto os zumbis em *Zombie*, como já mencionado, estão mais próximos de vítimas de um inimigo impreciso. Nos outros dois filmes, afinal, ainda que sejam animais existentes no mundo real, são animais perigosos, enquanto em *Zombie* são apenas pessoas presumidamente mortas que andam lentamente, ainda longe da noção de zumbi atual.

Os filmes da dupla Lewton-Tourneur não foram inovadores por não mostrarem o explícito, e sim pelo que construíram em cima desta premissa. Se não existe monstro - por motivos orçamentários, como foi o caso de *Cat People*, por exemplo - que todo o ambiente conspire contra os personagens, que o espectador se identifique com esses personagens, que a iluminação ganhe um caráter narrativo, que as sombras sejam os próprios monstros, constituindo uma atmosfera própria. No caso de *Zombie*, que existam momentos de mostraçõ mesmo que não exista nada inerentemente aterrorizante para mostrar, que esta seja construída de expectativas e desconhecimentos.

Esta ausência de monstros e como “mostrá-la” - afinal, a figura dos monstros ainda está presente - foi extremamente influente no cinema de horror. Desde a técnica chamada “*Lewton bus*”, que define o momento de muita tensão acumulada em que ouvimos um

barulho que soa como algo ameaçador mas acaba não sendo nada⁵⁶, até o próprio adiamento e economia da aparição como em *Jaws* (1975), no qual, na maior parte do filme, vemos apenas os rastros do tubarão, ou até mesmo ausência do monstro. Os filmes de Lewton-Tourneur também podem compôr toda uma vertente de horror que se constitui pela atmosfera dos ambientes, como o subgênero italiano *Giallo*, em filmes de Mario Bava, nos quais as cores substituem a importância das sombras, ou Dario Argento, em espaços impossíveis como em “*Inferno*” (1980), ou em filmes como “*The Shining*” (1980), no qual o hotel parece ser o verdadeiro monstro, que domina os personagens.

O caso de *Les Yeux* se relaciona mais diretamente com o de *Psycho*, sendo talvez mais estranho - beirando o sobrenatural ou surreal - do que este, mas seus monstros são ainda mais humanos. O cinema de horror que ecoa nos anos posteriores *Les Yeux* caminha em uma direção quase contrária a este horror atmosférico citado, tanto em seus monstros humanos (fisicamente humanos, psicologicamente monstros) e protagonistas quanto na mutilação explícita, sendo considerado, afinal, junto com *Psycho*, um dos pioneiros do gênero *splatter*; além, é claro, de acrescentar uma máscara à extensa lista do adereço em filmes de horror.

O filme demarca uma década em que os monstros como eram conhecidos estavam perdendo força, seu fator de ameaça se tornando mais interior e complexa e menos visivelmente repulsiva. O horror não estava mais tanto em ver o monstro mas em ver o que este era capaz de fazer. É o caso de diversos filmes do subgênero *slasher*⁵⁷, como *The Texas Chain Saw Massacre* (1974), *Halloween* (1978) e *Scream* (1996), não por acaso três filmes onde os “monstros” usam máscaras - que ao mesmo tempo evitam a repulsão visual do monstro e desumanizam a pessoa. Quando esta vontade tendeu mais para ver a violência em si, independente de quem esteja por trás, surgiram os filmes *splatter*, que extrapolam o voyeurismo sádico de *Les Yeux* ao ponto de que a mutilação do corpo humano em suas diferentes formas torna-se o único tema do filme, como na franquia *Saw* (2004) ou na trilogia *The Human Centipede* (2009) ou no filme *Hostel* (2005).

⁵⁶ Referência à cena em *Cat People* onde a personagem está sendo perseguida pela pantera na rua e ouve um som que parece com um rugido de um felino, mas é apenas um ônibus chegando

⁵⁷ O subgênero se caracteriza, de forma abrangente, pela presença de assassinatos em série - e, geralmente, um psicopata por trás deles.

Les Yeux também recebeu seu próprio título sensacionalista em seu lançamento nos Estados Unidos, “*The Horror Chamber of Dr. Faustus*”, associando-o ao horror de ficção científica hollywoodiano da época - em filmes como “*The Thing from Another World*” (1951), “*It Came from Outer Space*” (1953), “*The Incredible Shrinking Man*” (1957). O filme, de fato, contém um cientista que fará experimentos bizarros em jovens inocentes, o que está de acordo com os enredos desse horror, mas não é louco ou sádico, tendo uma motivação até compreensível - de salvar o rosto de sua filha. O fator da empatia e aparente normalidade em *Les Yeux* difere seus monstros - se considerarmos ambos o Dr. Génessier e Christiane - de *Psycho* assim como da maioria dos filmes *slasher*, incluindo aqueles citados anteriormente. Em *Psycho*, Noël Carroll ainda afirma que Norman Bates assemelha-se à outros seres impuros:

Pois mesmo que Norman Bates não seja um monstro tecnicamente falando, ele de fato começa a aproximar as características centrais do art-horror como eu as desenvolvi. Que um homem louco com uma faca de açougueiro é ameaçador não precisa-se comentar. Mas, da mesma forma, Norman Bates, em virtude de sua psicose, assemelha-se aos seres impuros no cerne do conceito de art-horror.⁵⁸ (CARROLL, 1990, p.39, tradução nossa)

O mesmo pode se aplicar ao monstro de *Halloween*, por exemplo, que é humano e inclusive apresentado enquanto criança no início do filme, mas sua maldade é inexplicável, tornando sua humanidade questionável - e ainda mais pela dificuldade ou impossibilidade em matar o personagem. O Dr. Génessier não apresenta nenhuma forma aparente de loucura, sadismo ou sobrenaturalidade, como Georges Franju explicita:

Quando eu realizei esse filme o produtor me disse “Você vai fazer um filme de horror. Eu quero um filme de horror, mas eu não quero sangue por causa da censura francesa. Eu não quero animais torturados por causa da censura inglesa. Eu não quero médicos loucos por causa da censura alemã, porque vai lhes trazer memórias ruins.”.

Então cumpri todas as promessas esperadas e eu disse para ele que não teria médico louco pelo seguinte motivo: Se um homem visivelmente anormal tem um comportamento anormal, é normal. Por outro lado, um personagem marca muito

⁵⁸ For even if Norman Bates is not a monster technically speaking, he does begin to approximate the central features of art-horror as I have developed them. That a madman with a butcher knife is threatening needs no comment. But, as well, Norman Bates, in virtue of his psychosis, resembles the impure beings at the core of the concept of art-horror.

mais a partir do momento em que ele aparenta ser normal mas sua conduta anormal.⁵⁹

Aqui, torna-se evidente que Franju desejava que seus monstros fossem mais inquietantes do que assustadores, apesar de serem, por exemplo, mais ameaçadores do que em *Zombie*. Mais adiante na entrevista o realizador afirma que o filme de horror mais assustador que já viu foi um filme instrucional médico chamado “*Trépanation pour crise d’épilepsie*” (“Trepanação para crises de epilepsia”), no qual ilustravam o procedimento em imagens assustadoras, precisamente porque não tinham esta intenção. A polêmica cena da operação mutilatória, afinal, não teria sido tão intensa se todos os elementos e o próprio estilo do filme não a introduzissem com uma atitude clínica, instrucional e estranhamente mundana e humana. É muito diferente, por exemplo, de qualquer uma das diversas cenas de mutilação na franquia *Saw*, onde os personagens estão, geralmente, confinados e são impelidos a se mutilarem para fugirem da morte.

Christiane, a outra personagem-monstro do filme, parece acumular a função de repulsa de Noël Carroll e dispensar a ameaça, que já se encontra no médico. Ambos são humanos e empáticos de diferentes formas, Christiane cumprindo uma função mais clássica do monstro e Dr. Génessier algo mais próximo do monstro do *splatter*. O caso de Christiane se assemelha à um exemplo que Carroll cita do filme “*The Fly*” (1986) de David Cronenberg:

O objeto horrível é um composto de ameaça e impureza. Entretanto, em grande parte do filme o monstro mosca não é ameaçador. Ele tem uma namorada, quem, como nós argumentamos, sugere nossa resposta à mosca, e até o final do filme, pelo menos, ela não se sente ameaçada pela mosca. Ao invés disso, ela permanece preocupada. Da mesma forma, em grande parte do filme, o espectador, através da agência da namorada, responde emocionalmente à mosca em termos de repulsa tingida com empatia e cuidado.⁶⁰ (CARROLL, 1990, p.39-40, tradução nossa)

⁵⁹ Depoimento de Georges Franju a Claude Villers para o programa “*Ciné Parade*”, episódio “*Le Fantastique*”, 20 de maio de 1982. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IEtXvsnBShE&t=164s&index=19&list=WL>. Consulta em 23/10/2018.

⁶⁰ The horrific object is a compound of threat and impurity. However, for much of the film the fly monster is not threatening. He has a girlfriend, who, as we have argued, cues our response to the fly, and until the end of the film, at least, she does not feel threatened by the fly. Rather, she remains concerned. Likewise, for most of the film, the audience, via the agency of the girlfriend, emotionally responds to the fly in terms of disgust tinged with sympathy and care.

Assim como a Mosca, a figura de Christiane é perturbadora, e por vezes repulsiva, e personagens como seu pai e Louise, lhe demonstram empatia, mas não ameaça. No caso da Mosca, nossa empatia provém do efeito de espelhamento por outra personagem, recurso utilizado em um filme como *Zombie*, mas não aqui. Nossa empatia é conquistada de outras formas, como quando Christiane explora a sala de operações de seu pai, onde essa dualidade da personagem é bem ilustrada.

A personagem vai até outra sala cheia de cachorros presos em jaulas e faz carinho em alguns. A empatia do espectador por Christiane é conquistada pela demonstração de empatia da própria personagem diante de outros - no caso, os cachorros, que estão presos como ela - em uma cena semelhante à que o Dr. Génessier atende um jovem paciente, já comentada. Quando Christiane volta para a sala de operações, entretanto, retira sua máscara e acaricia o rosto da jovem sequestrada na maca, que acorda e vê – e nós vemos também, em um plano ponto de vista da jovem – o rosto desfigurado de Christiane, por alguns segundos, até gritar. Nesse momento Christiane é um monstro, de aparência tão repugnante quanto os monstros da Universal. É como se a personagem possuísse dois níveis de monstruosidade, o primeiro mais sutil e inquietante através da máscara e o segundo mais exagerado e repulsivo, seu rosto deformado (Fig.85). Seu rosto deformado aparece apenas por frações de segundo e em um plano desfocado, mas veremos que a máscara de Christiane também torna a personagem repulsiva, por desfigurá-la e transformá-la numa figura intersticial, como será aprofundado no capítulo a seguir.

Assim, os monstros de ambos os filmes oscilam entre uma proximidade e um distanciamento dos monstros tradicionais da Universal ou do conceito de Noël Carroll. O monstro de *Zombie* ainda tem nome de criatura, apesar de quase não transparecer ameaça ou repulsa e se comportar também como vítima, enquanto o de *Les Yeux* já é um ser humano, ou dois, que oscilam entre a empatia e a ameaça ou repulsa. O *art-horror* em *Zombie* parece se originar mais de uma magia vodu onipotente, através do ambiente que reflete seus rastros, enquanto em *Les Yeux* se concentra no que é visivelmente normal mas se comporta de forma anormal, ou no que é visivelmente anormal mas se comporta de forma normal. Ambos se originam, portanto, mais do que em seus monstros ameaçadores e repulsivos, no inquietante, que será finalmente adereçado a seguir.



(Fig.85)

3.2 O inquietante

No documentário já mencionado sobre Val Lewton, é descrita (através da narração de Scorsese, texto de) uma sensação peculiar diante de seus filmes, que se difere da ameaça e repulsa do *art-horror* de Noël Carroll:

Lewton nos deu algo bem diferente do que é agora conhecido como a “*craftsmanship* (habilidade; artesanato) de Hollywood”. Pode-se dizer que ele nos apresentou a um mundo paralelo, no qual tudo é sentido de forma ao mesmo tempo real e um pouco irreal, familiar mas estranho. Os personagens e o espectador deslizam para uma zona cinza misteriosa e perturbadora, onde a vida real e os sonhos se encontram e da onde a beleza e a destruição emergem.

Esta zona cinza misteriosa e perturbadora, este familiar estranho, real e irreal também podem ser percebidos em *Les Yeux*, e se aproximam especialmente do conceito de “inquietante” ou “estranho familiar” (*unheimlich*) de Freud. O termo - que foi mencionado diversas vezes ao longo desta monografia - trata daquilo que é de alguma forma familiar mas foi de algum modo reprimido, e então quando ressurge é inquietante:

(...) compreendermos que o uso da linguagem faça o *heimlich* converter-se no seu oposto, o *unheimlich* (p.340), pois esse *unheimlich* não é realmente algo novo ou alheio mas algo há muito familiar à psique, que apenas mediante o processo da repressão alheou-se dela. O vínculo com a repressão também nos esclarece agora definição de Schelling⁶¹, segundo a qual o inquietante é algo que deveria permanecer oculto, mas apareceu. (FREUD, 2010, p.360)

⁶¹ “Ocultar o divino, rodeá-lo de uma certa Un-keit” (SCHELLING apud FREUD, 2010, p.337)

O conceito costuma se aproximar, mais do que de histórias de horror, do terror ou terror psicológico. Talvez isso se deva ao fato de que o inquietante é uma emoção mais interna - ou “psicológica” - enquanto o *art-horror* é externo, físico. Talvez apenas esta diferença já seja o suficiente para que um filme mais inquietante do que ameaçador e repugnante não seja classificado como horror - caindo, frequentemente, em seu vizinho terror. Se essa classificação está certa ou não, aqui, não é de grande relevância, o fato é que, apesar de se encontrarem em alguns pontos, são emoções diferentes, e que acredita-se que ambos *I Walked with a Zombie* e *Les Yeux sans Visage* se utilizam diretamente do inquietante e apenas ocasional e circunstancialmente do ameaçador e repugnante.

Mas na verdade, enquanto o *art-horror* está restrito ao horror - foi feito para esse sob medida - o inquietante é um conceito fronteiro, que pode ser encontrado efetivamente em qualquer gênero narrativo. Acredita-se, aqui, que assim como o conceito de atmosfera é prejudicado se reduzido a um sistema estável, o inquietante funciona melhor de forma independente do sistema de gêneros, podendo estar contido em um gênero mas não sendo suficiente para defini-lo ou restringi-lo. Ou seja, o inquietante pode estar presente em um filme de horror e até mesmo contribuir em sua caracterização como tal, mas não é o suficiente para caracterizá-lo como é o *art-horror* - tampouco para excluí-lo de tal classificação, apesar de poder colocá-la em questão.

Existem, ainda, alguns pontos nos quais os dois conceitos se encontram. Noël Carroll afirma que no *art-horror*, para que um monstro cause repulsa, deve conter algum elemento de impureza, que se define como uma combinação de características intersticiais: “[...] Eu inicialmente especulo que um objeto ou ser é impuro se é categoricamente intersticial, categoricamente contraditório, incompleto ou disforme.”⁶² (CARROLL, 1990, p.32, tradução nossa). O autor vai mais adiante ao apresentar uma destas possibilidades de combinação como uma “fusão”:

Impureza envolve um conflito entre duas ou mais categorias culturais constantes. Portanto, não deveria ser uma surpresa que muitas das estruturas mais básicas para se representar criaturas horríveis são de natureza combinatória.

Uma estrutura para a composição de criaturas horríveis é a fusão. No nível físico mais simples, isso frequentemente implica na construção de criaturas que

⁶² “I initially speculate that an *object* or *being* is impure if it is categorically interstitial, categorically contradictory, incomplete, or formless.”

transgridem distinções categóricas como dentro/fora, vivo/morto, inseto/humano, carne/máquina, e assim por diante. ⁶³ (CARROLL, 1990, p.43, tradução nossa)

O conceito do inquietante também refere-se à algo de natureza intersticial, ambígua: “Somos lembrado que o termo *heimlich* não é unívoco, mas pretende a dois grupos de ideias que, não sendo opostos, são alheios um ao outro: o do que é familiar, aconchegado, e do que é escondido, mantido oculto.” (FREUD, 2010, p.338). Um dos exemplos do inquietante que Freud cita, a partir de outro psiquiatra, Jentsch, é a “dúvida de que um ser aparentemente animado esteja de fato vivo ou, inversamente, de que um objeto inanimado esteja vivo” (JENTSCH apud FREUD, 2010, p.340).

Esta é a primeira ideia que parte do inquietante que se relaciona a ambos os filmes em questão. A análise de Freud sobre o inquietante se dá, principalmente, a partir do conto “*Der Sandmann*” (“*O Homem de Areia*”, 1816) de E.T.A Hoffmann. Nesse, o protagonista Nathanael é assombrado por um medo de criança de um homem que viria roubar-lhe os olhos, e posteriormente se apaixona por uma boneca chamada Olímpia, um autômato com olhos humanos, acreditando que esta é uma mulher.

O caso de Olímpia se assemelha à personagem Christiane, cuja máscara inanimada revela apenas seus olhos vivos. A personagem compartilha diversas semelhanças com uma boneca, por seu andar delicado, sua roupa infantil, e, principalmente, sua máscara. Assim, Christiane se encaixa tanto no conceito de impureza-repulsão do *art-horror* como no inquietante, uma vez que seu corpo é incompleto - lhe falta um rosto - e intersticial, entre humano e objeto, animada e inanimada. Mas, como a própria Christiane afirma no filme, “meu rosto me assusta, minha máscara me assusta ainda mais”⁶⁴, sua deformação repulsiva incomoda - ela e o espectador - menos do que sua máscara inquietante.

O fato dos olhos serem a única prova de humanidade, de vida, de ambas Olímpia e Christiane, também não deve ser ignorado - aquele que olha, age, aquele que age é um sujeito e não objeto. Os olhos da boneca Olímpia confundem o protagonista Nathanael e o enganam - da mesma forma que o próprio olhar do personagem o engana. *Der Sandmann*

⁶³ Impurity involves a conflict between two or more standing cultural categories. Thus, it should come as no surprise that many of the most basic structures for representing horrific creatures are combinatory in nature. One structure for the composition of horrific beings is *fusion*. On the simplest physical level, this often entails the construction of creatures that transgress categorical distinctions such as inside/outside, living/dead, insect/human, flesh/machine, and so on.

⁶⁴ “Ma tête me fait peur, mon masque me fait plus peur encore.”

combina o medo de perder os olhos com o perigo do olhar - e, conseqüentemente, da curiosidade e do voyeurismo - o que acaba, inclusive, levando Nathanael à morte. Freud comenta sobre este medo: “A experiência psicanalítica nos diz, por outro lado, que o medo de ferir ou perder os olhos é uma terrível angústia infantil. Muitos adultos a conservam, e mais do que qualquer outra lesão física, temem a lesão ocular.” (FREUD, 2010, p.346). Como afirmado anteriormente, o olhar como signo da curiosidade é um elemento recorrente no horror. Assim como no conto, *Les Yeux* nos mostra o perigo que existe no ato de olhar quando nos deparamos, por exemplo, com a cena perturbadora do transplante ou o rosto deformado de Christiane - e nossa própria curiosidade e voyeurismo. A própria Christiane comenta no filme “eu queria estar cega, ou morta”, o que, da mesma forma que indica que o que a personagem vê é tão ruim que ela preferia estar cega, como equipara a cegueira com a morte.

Os dois exemplos citados, a cena do transplante e o rosto de Christiane, nos levam à outra ideia que parte do inquietante, a de que algo que deveria permanecer oculto foi revelado: “*Unheimlich* seria tudo o que deveria permanecer secreto, oculto, mas apareceu.” (FREUD, 2010, p.338). Na cena do transplante vemos aquilo que há por trás das salas cirúrgicas e aquilo que há atrás da pele, o interior do corpo humano - algo que não deveríamos ver, tanto no sentido moral como biológico. O rosto de Christiane, o que há de mais familiar em uma pessoa - e é mais esperado pelo espectador cinematográfico - é oculto pela máscara pela maior parte do filme, sendo revelado em dois momentos, um que mostra sua deformação e outro sua beleza - mas de um rosto roubado e transplantado, também moralmente errado e antinatural.

Georges Franju explica⁶⁵ porque não acredita que seu filme seja fantástico, afirma que “O fantástico se cria, o insólito se revela. Não é criado, é visto.”. O inquietante em seu filme não é algo sobrenatural, mas sim algo muito familiar que está escondido, como o realizador acrescenta depois na entrevista: “Eu amo as imagens que me fazem sonhar, mas eu não gosto que sonhem por mim”. Esta ambigüidade entre o familiar e o estranho funciona em vários níveis do filme, seja o rosto familiar que não vemos, o exterior em oposição ao interior do corpo, a normalidade e o horror da mutilação médica, a empatia ou

⁶⁵ No já citado depoimento de Georges Franju a Claude Villers para o programa “*Ciné Parade*”, episódio “*Le Fantastique*”, 20 de maio de 1982. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IEtXvsnBShE&t=164s&index=19&list=WL>. Consulta em 23/10/2018.

o sadismo do Dr. Génessier, a oscilação de Christiane entre humanidade e monstruosidade ou figura e objeto.

E então, voltando à questão da Olímpia e do ser intersticial, podemos chegar ao zumbi em *I Walked with a Zombie*, que é também uma figura intersticial, um morto-vivo, entre a vida e a morte, o movimento e a inércia, um ser morto mas animado. Ainda sobre isto, Freud cita Jentsch novamente:

Um dos mais seguros artificios para criar efeitos inquietantes ao contar uma história consiste em deixar o leitor na incerteza de que determinada figura seja uma pessoa ou um autômato, e isso de modo que tal incerteza não ocupe o centro de sua atenção, para que ele não seja induzido a investigar a questão e esclarecê-la, pois assim desapareceria o peculiar efeito emocional, como foi dito. (JENTSCH apud FREUD, 2010, p.341)

A afirmação aplica-se perfeitamente aos zumbis em *Zombie*, que estão presentes durante todo o filme mas sua natureza nunca é esclarecida, permanecendo sempre incerta. Mais do que mortos-vivos, as criaturas são bonecos, autômatos orgânicos, e a verdadeira questão passa a ser quem, ou o que, as controla.

Partindo da infância, assim como com o medo de perder os olhos, Freud comenta como uma criança acredita, e deseja, que sua boneca esteja viva - curiosamente ele menciona uma menina que acreditava que se olhasse suas bonecas de determinada forma elas adquiririam vida, colocando ato de olhar e seus enganos novamente em questão - o que será posteriormente reprimido por sua impossibilidade. O mesmo acontece, segundo ele, com nossa crença na onipotência de nosso pensamento, presente enquanto crianças e nas idades mais antigas da humanidade e posteriormente reprimida:

A análise de casos do inquietante nos levou à antiga concepção do animismo, que se caracteriza por preencher o mundo com espíritos humanos, pela superestimação narcísica dos próprios processos psíquicos, a onipotência dos pensamentos e a técnica da magia, que nela se baseia, a atribuição de poderes mágicos cuidadosamente graduados a pessoas e coisas estranhas (mana), e também por todas as criações com que o ilimitado narcisismo daquela etapa de desenvolvimento defendia-se da inequívoca objeção da realidade. Parece que todos nós, em nossa evolução individual, passamos por uma fase correspondente a esse animismo dos primitivos, em que em nenhum de nós ela transcorreu sem deixar vestígios de traços ainda capazes de manifestação, e que tudo hoje nos parece 'inquietante' preenche a

condição de tocar nesses restos de atividade psíquica animista e estimular sua manifestação. (FREUD, 2010, p.359)

Somos assombrados, portanto, por nossa antiga crença exacerbada no poder de nossos pensamentos, “parece que dotamos de caráter ‘inquietante’ as impressões que tenderiam a confirmar a onipotência do pensamento e a forma de pensar animista em geral, quando em nosso julgamento já nos afastamos deles.”. É precisamente esta onipotência que irá controlar os bonecos zumbis em *Zombie*, apresentada no filme por meio de uma magia que provém dos costumes religiosos do vodu - não por acaso, costumes considerados “primitivos”⁶⁶, ou seja, próximos das crenças animistas mencionadas por Freud. As cenas finais de *Zombie* parecem ilustrar o conceito, com os rituais vodu utilizando bonecos para controlar os zumbis e - o que não é totalmente esclarecido - até mesmo os vivos. Essa magia desrespeita nossa impotência, manipulando estes seres como marionetes, objetos, assim como em *Les Yeux* também brinca-se de Deus alterando e violando o corpo humano.

Essa magia também é associada aos desejos reprimidos e recrimináveis dos personagens, como se bastasse querer o mal de alguém para que este se realizasse. Freud fala a respeito destas superstições, como o “mau-olhado”: “Teme-se, portanto, uma secreta intenção de prejudicar, e supõe-se, por determinados indícios, que esse propósito tenha força para ser levado a efeito.”. É o que acontece, por exemplo, quando a Sra. Rand deseja que Jessica se torne um zumbi e isto acontece, ou Rand deseja que a personagem se livre de seu fardo como morta-viva e isto acontece. A onipotência do pensamento, aqui, se confirma, o que acaba sendo inquietante tanto para os personagens como para nós, como Freud explicita: “Parece que dotamos de caráter ‘inquietante’ as impressões que tenderiam a confirmar a onipotência do pensamento e a forma de pensar animista em geral, quando em nosso julgamento já nos afastamos deles”.

Todas estas noções que partem do inquietante, a crença na vida de objetos inanimados, o olhar voyeur perigoso, a crença em uma magia onipotente, o animismo, são frequentemente utilizadas em histórias de horror⁶⁷, mesmo que funcionem apenas como

⁶⁶ Acredito que tanto a palavra no texto de Freud quanto a religião vodu como é representada no filme têm conotações pejorativas. Mas julgo que a palavra no sentido literal, como algo primário, seja relevante e interessante, assim como a religião tem origens antigas na África.

⁶⁷ A religião vodu, por exemplo, tem inúmeras ilustrações no horror além de *I Walked with a Zombie* - geralmente, mas não de forma exclusiva, associada a zumbis - como nos filmes “*White Zombie*” (1932), “*Voodoo Island*” (1957), “*The Serpent and the Rainbow*” (1988) e “*Skeleton Key*” (2005), ou na série “*American Horror Story: Coven*” (2013-14).

um pano de fundo para um horror mais ameaçador e repulsivo. Afinal, como já se mencionou, o inquietante não está restrito ao gênero, como confirma-se em “*Der Sandmann*”, que apesar de conter muitas dessas noções, não é um conto geralmente caracterizado como horror. O que se torna evidente é, mais do que uma relação direta com o horror, uma associação do inquietante com emoções primárias e primitivas, que por sua vez se relacionam diretamente ao horror.

Este primitivo que compartilham se apresenta em diferentes instâncias, seja através do medo, da curiosidade, do desejo ou em nossa relação supersticiosa entre a vontade e a ação - olhar e andar, participar de uma ação ou assisti-la, querer o mal ou fazer o mal - ambas compartilhadas por qualquer espectador cinematográfico de qualquer filme, na verdade. Longe de sinônimos, a emoção expressa pelo inquietante ou pelo *art-horror*, podem ainda funcionar em conjunto, em diferentes doses e momentos dentro de uma narrativa - como acredita-se ser o caso dos dois filmes em questão.

Este capítulo pretendeu, assim, mais do que provar um distanciamento do inquietante com o horror, confirmar uma compatibilidade da sensação com o gênero, enquanto ainda apresentando suas divergências. Mais do que afastar os dois filmes do horror, o inquietante os torna preciosos ao gênero, caracterizando um tipo de horror peculiar. Talvez o inquietante puxe ambos para o terror, mas a presença - mesmo que diluída - de monstros e da ameaça e repulsa, o uso da mostraçõ e da atmosfera, os puxa de volta em direção ao horror, de forma que talvez seja mais conveniente deixar os dois filmes nesta gangorra e admirá-los precisamente por isto.

Conclusão

O que se entende, por fim, é que existem diversas formas de construir o horror, e que mesmo que uma definição restrita do gênero seja proveitosa de um ponto de vista funcional - como foi aqui com o *art-horror*, afinal - não é necessário que um filme também se restrinja. O conceito do horror deve ser construído a partir de filmes e não o contrário. Inclusive, talvez um filme que apresente exceções e contradições à regra enriqueça ainda mais a discussão, como *Psycho* e *The Fly* fazem com o conceito de Noël Carroll e como

acredita-se, aqui, que *I Walked with a Zombie* e *Les Yeux sans Visage* também façam com o horror. É diante de possibilidades infinitas de combinação de âmbitos aparentemente contraditórios que se tem uma variedade que enriquece o gênero. Assim como o DNA, o horror se favorece de sua variabilidade - enquanto ainda sendo algo tão primário.

É possível afirmar-se, ainda, que estes filmes enriquecem o gênero a tal ponto que seus elementos também podem funcionar fora dele. Ambos tiveram outras repercussões cinema que extrapolam o horror, *I Walked with a Zombie* no filme “Casa de Lava” (1994) de Pedro Costa e *Les Yeux sans Visage* em “*La Piel que Habito*” (2011) de Pedro Almodóvar, que funcionam quase como releituras, demonstrando como mecanismos ou imagens semelhantes podem funcionar de outras formas, com outros propósitos, evocando outras emoções.

O filme de Pedro Costa é um caso curioso por se referenciar não apenas à *Zombie*, sendo deste quase um *remake*⁶⁸, mas também à *Les Yeux*, trabalhando inclusive com a mesma atriz do filme, Édith Scob. A questão do “Outro” através do colonialismo é a base narrativa e atmosférica de *Zombie*, mas é explorada muito mais a fundo e subjetivamente em *Casa de Lava* - no sentido de que enquanto em *Zombie* os nativos são versões genéricas de uma cultura, aqui é muito relevante o fato de ser Cabo Verde e estes personagens específicos. A ameaça é ainda menos clara do que em *Zombie*, mas o envolvimento da personagem na cultura do “Outro”, mais intenso.

O filme também espelha a crescente imersão da própria narrativa no mundo dos nativos presente em *Zombie*. Aqui, este lugar e estes corpos, que se apresentam de forma muito mais palpável e documental, parecem afetar o filme ainda mais intensamente, embaralhando sua narrativa inicialmente mais convencional. A atmosfera ainda está presente na mesma intensidade, ganhando agora cores, nos cenários de texturas quase extraterrestres.

⁶⁸ Como o próprio Pedro Costa sugere em seu livro “Casa de Lava”, um caderno sobre o filme: “O [filme] original era uma espécie de ‘remake’ de um filme americano de que gosto muito (*I Walked with a Zombie*, de Jacques Tourneur) [...]. Aventuras em Cabo Verde, vulcões, ‘zombies’, mulheres malucas. E deu-me para puxar o filme para o lado das coisas mais indefinidas, políticas, documentais, se quiser.” (COSTA, Pedro, 2013)

La Piel que Habito também tem *Les Yeux Sans Visage* como referência assumida⁶⁹, e é interessante sua tradução do gênero do horror para o melodrama. O horrível ainda está presente no filme, afinal também trata-se de uma mutilação corporal, mas Almodóvar transfere a ênfase no rosto para a ênfase no gênero (no sentido de sexo⁷⁰) e não atenta tanto à violência gráfica da mutilação e sim à violência mais moral de suas consequências. Mais do que uma desfiguração forçada, a operação no filme é uma mudança de sexo e, conseqüentemente, de identidade. Enquanto Christiane e as vítimas em *Les Yeux* perdem sua identidade, a(o) personagem de *La Piel que Habito* ganha outra forçosamente, e é treinada(o) em cativado para que a cultive. O sentimento de culpa do Dr. Génessier em *Les Yeux* transforma-se em vingança no médico em *La Piel que Habito*, o que justifica suas atividades mais sádicas e eventualmente loucas - acaba tomando sua prisioneira como amante - e condiz com a questão moral do melodrama.

Acredita-se, então, que estas repercussões dos filmes são um exemplo de como conseguiram trabalhar dentro de um regime de gênero mas também para além deste. O gênero não deveria ser uma amarra, e sim um impulsionador de narrativas, uma figura fílmica, como a temporalidade ou o primeiro plano são colocados por Inês Gil. Um filme é uma rede de elementos complexa e até mesmo viva - no que é possível novamente compará-lo ao material genético, no qual uma pequena mudança pode alterar completamente o indivíduo.

Percebemos assim, que o horror funciona, em ambos os filmes, mais do que como um conjunto de regras, em um balanço delicado de aspectos narrativos, atmosféricos e afetivos com o objetivo principal de causar uma emoção de origem primária, e até mesmo primitiva.

Vimos que a mostraçãõ é um mecanismo recorrente em narrativas de horror, que expõe suas emoções através da imagem, principalmente no cinema. Em *I Walked with a Zombie*, chega-se a estas imagens, que não seriam muito assustadoras fora de um contexto, através de um olhar subjetivo da protagonista enquanto em *Les Yeux sans Visage* as

⁶⁹ Entrevista de Pedro Almodóvar por H. Dayez: “Eu tinha em mente *Les Yeux sans visage* de Georges Franju enquanto eu estava escrevendo o filme e também quando comecei a pensar em filmar.”. “J’avais en tête “*Les yeux sans visage*” de Georges Franju pendant que j’écrivais le film et aussi quand j’ai commencé à penser au tournage.”. Disponível em: https://www.rtb.be/info/medias/dossier/cannes-2011-dayez/detail_cannes-pedro-almodovar-s-essaie-au-thriller?id=6137363. Consulta em 10/11/2018.

⁷⁰ Mas é interessante o duplo sentido da palavra “gênero” uma vez que o filme trabalha com a mudança nos dois, cinematográfico e sexual.

imagens são explícitas e mostradas para o espectador sem mediação. Vimos como as imagens em *Zombie* eram performances do desconhecido ou ininteligível e portanto místico e como em *Les Yeux* era a violência explícita da revelação do que é oculto, que iriam posteriormente significar o inquietante.

Observamos, também, como essas imagens em *Zombie* se fazem sentir através da atmosfera do ambiente, que parece controlar os personagens ao mesmo tempo que o espaço no filme é evocado pela memória subjetiva da protagonista. E como em *Les Yeux* as imagens são ao mesmo tempo plásticas e líricas, e o espaço é construído aos poucos, através de trajetos instrucionais. Enquanto em *Zombie* o ambiente é vivo e respira, *Les Yeux* se situa em um mundo de imagens desenhadas e encarnadas - e descarnadas ou apagadas.

E então contemplamos os filmes a partir de suas perspectivas históricas e diante da questão que paira sobre ambos quanto a serem classificados como filmes de horror repulsivos ou “filmes de arte” poéticos. Ambos se colocam em uma posição peculiar, em *Zombie* devido à seu baixo-orçamento e estatuto de “filme B” em oposição a uma tentativa dos próprios realizadores do filme - Jacques Tourneur e Val Lewton - para que fosse algo melhor, um “filme A”, e em *Les Yeux* a aparente contradição para a crítica da época entre o já minimamente consagrado realizador de documentários Georges Franju e um filme de um gênero “menor”.

Atentamos ao fato de que, para além dos preconceitos com o gênero, os dois filmes realmente se distanciavam ou destacavam do horror em alguns aspectos - ao menos na noção do *art-horror* de Noël Carroll, que foi tomada como ponto de partida por convergir em muitos aspectos com o senso-comum do que é o gênero.

O primeiro destes aspectos seria a ausência da figura do monstro como foco principal em ambos os filmes. Em *Zombie* os zumbis não são ameaçadores visual ou fisicamente, sendo fantoches de uma força maior, a magia vodu onipotente, que se manifesta através do ambiente do filme mais do que pela repugnância de seus monstros. Vimos também como esta diluição do monstro em prol do ambiente insere o filme em uma vertente de um horror mais atmosférico.

E então em *Les Yeux* como os monstros são não apenas humanos como empáticos, separando a figura de Noël Carroll entre dois personagens, um mais ameaçador e a outra

mais repulsiva. Vimos como este aspecto ameaçador do personagem é transferido mais para suas ações do que sua aparência, uma tendência que seguiria no subgênero do cinema de horror *splatter*, quando trata-se do personagem, e *slasher*, quando trata-se da ação (a mutilação, no caso) por si só. E como o aspecto repulsivo da outra personagem é, na verdade, muito breve e na maior parte do tempo é inquietante.

Partimos, assim, para o inquietante, que permeou todos os âmbitos desta monografia. O inquietante que engloba tanto o oculto em *Les Yeux*, quanto os “bonecos” de ambos os filmes até, por fim, a magia onipotente e primitiva de *Zombie*.

Acredita-se que, com esta colocação final, o texto completa uma espécie de círculo, em que sai de uma emoção primária e chega ao primitivo, que seria o cerne da questão, entre o *art-horror* e o inquietante. Ou talvez o cerne seja precisamente esta oscilação, ou ainda a coexistência entre dois âmbitos, o gênero e o “filme de arte”, o horror e o terror, a emoção física ou psicológica, aspectos afetivos e narrativos-formais, a atmosfera do espaço diegético ou da imagem plana da tela.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALTMAN, Rick. *A Semantic/Syntactic Approach To Film Genre*. Cinema Journal, Austin: University of Texas Press, Vol. 23, No. 3, 1984.
- BRYCE, Allan. “*Cat man of Hollywood: The films of Val Lewton*”. In: Revista Online *The Dark Side Magazine* (<http://thedarksidemagazine.com/cat-man-of-hollywood-the-films-of-val-lewton/>). 10 Jul. 2014. Acesso em 28/06/2018.
- CARROLL, Noël. *Philosophy of Horror*. New York and London: Routledge, 1990.
- COSTA, Flavia Cesarino. O primeiro cinema: Espetáculo, narração e domesticação. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.
- COSTA, Pedro. Casa de Lava - Caderno. Lisboa: Pierre von Kleist Editions, 2013.
- DAYEZ, H. “*Cannes : Pedro Almodovar s'essaie au thriller*”. In: Site do canal RTBF (https://www.rtb.be/info/medias/dossier/cannes-2011-dayez/detail_cannes-pedro-almodovar-s-essaie-au-thriller?id=6137363). 20 Mai. 2011. Acesso em 10/11/2018.
- FREUD, Sigmund. O Inquietante (1919). In: Obras Completas Volume 14: História de uma Neurose Infantil (“O Homem dos Lobos”), Além do Princípio do Prazer e outros textos (1917-1920). Tradução de Paulo César de Souza. Companhia das Letras, 2010.
- GIL, Inês. A atmosfera como figura fílmica. Actas do III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO. Volume I, 2005.
- GIL, Inês. “*A atmosfera fílmica como consciência*”. In: Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura (<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2192>). n.2. 2 Jul. 2011. Acesso em 10/10/2018.
- GUNNING, Tom. An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the Incredulous Spectator. In: WILLIAMS, Linda (Ed.). *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*. New Brunswick: Rutgers University Press, 1995. p.114-133.
- HAWKINS, Joan. *The Scalpel's Edge: George Franjus Les Yeux sans visage*. In: *Cutting Edge: Art-horror and the Horrific Avant-garde*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000. Cap. 4, p.65-85.
- HOFFMANN, E.T.A. “O Homem de Areia”. In: BARBOSA, Maria Aparecida (Trad.). “O Reflexo Perdido e Outros Contos Insensatos”. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.
- INCE, Kate. *Georges Franju*. Manchester: Manchester University Press, 2005.

KUTNER, Jerry C.. “*Lewton/Tourneur – The Lennon & McCartney of Cinema*”. In: *Bright Lights Film Journal* (<https://brightlightsfilm.com/lewtontourneur-the-lennon-mccartney-of-cinema/#.W-zfYHpKjJx>). 14 Jan. 2008. Acesso em 5/10/2018.

LOVECRAFT, H. P.. “Carta a R. Michael” e “Notas sobre a Escritura de Contos Fantásticos”. In: BRAGA, Guilherme da Silva (Ed. e Trad.). “O Chamado de Cthulhu e Outros Contos”. São Paulo: Editora Hedra, 2012.

SPADONI, Robert. Horror Film Atmosphere as Anti-Narrative (and Vice Versa). In NORWELL, Richard (Ed.). *Merchants of Menace: The Business of Horror Cinema*. New York and London: Bloomsbury Academic, 2014. Cap. 7, p.109-128.

SPADONI, Robert. Carl Dreyer’s Corpse: Horror film Atmosphere and Narrative. In BENSHOFF, Harry M. (Ed.). *A Companion to the Horror Film*. Chinchester: John Wiley & Sons, 2014. Cap. 9, p.151- 167.

TELOTTE, J. P. Narration and Incarnation: I Walked with a Zombie. In: *Dreams of Darkness: Fantasy and the Films of Val Lewton*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1985. Cap. 3, p.40-58.

FILMOGRAFIA CITADA

Abbott and Costello Meet Frankenstein, EUA, 1948.

A History of Horror with Mark Gatiss (série), John Das, Rachel Jardine, Reino Unido, 2010.

American Horror Story: Coven (série), EUA, Ryan Murphy, Brad Falchuk, 2013-14.

Casa de Lava, Pedro Costa, Portugal, 1995.

Cat People, Jacques Tourneur, EUA, 1942.

Ciné Parade (episódio “*Le Fantastique*”), Jean Douchet, França, 1982. (depoimento Georges Franju: <https://www.youtube.com/watch?v=IEtXvsnBShE&list=WL&index=19&t=0s>).

Creature from the Black Lagoon, Jack Arnold, EUA, 1954.

Dracula, Terence Fisher, Reino Unido, 1958.

Dr. Jekyll and Mr. Hyde, Victor Fleming, EUA, 1941.

Frankenstein, James Whale, EUA, 1931.

Halloween, John Carpenter, EUA, 1978.

Hostel, Eli Roth, EUA, 2005.

House of Dracula, Erle C. Kenton, EUA, 1945

House of Frankenstein, Erle C. Kenton, EUA, 1944.

Human Centipede (trilogia), Tom Six, Holanda, 2009-2011. (Primeiro filme: *Human Centipede (First Sequence)*, Tom Six, Holanda, 2009).

Inferno, Dario Argento, Itália, 1980.

Invasion of Body Snatchers, Don Siegel, EUA, 1956.

It Came from Outer Space, Jack Arnold, EUA, 1953.

I Walked with a Zombie, Jacques Tourneur, EUA, 1943.

Jaws, Steven Spielberg, EUA, 1975.

Leopard Man, Jacques Tourneur, EUA, 1943.

Le Sang des Bêtes, Georges Franju, França, 1949.

Les Yeux Sans Visage, Georges Franju, França, 1960.

Night of the Living Dead, George A. Romero, EUA, 1968.

Piel que habito, Pedro Almodóvar, Espanha, 2011.

Psycho, Alfred Hitchcock, EUA, 1960.

Saw (franquia), EUA, 2004-2017. (Primeiro filme: *Saw*, James Wan, EUA, 2004).

Scream (franquia), Wes Craven, EUA, 1996-2011. (Primeiro filme: *Scream*, Wes Craven, EUA, 1996).

Skeleton Key, Iain Softley, EUA, 2005.

Texas Chainsaw Massacre, Tobe Hooper, EUA, 1974.

The Curse of Frankenstein, Terence Fisher, Reino Unido, 1957.

The Fly, David Cronenberg, EUA, 1986.

The Incredible Shrinking Man, Jack Arnold, EUA, 1957.

The Mummy, Carl Freund, EUA, 1932.

The Mummy, Terence Fisher, Reino Unido, 1959.

The Mummy's Curse, Leslie Goodwins, EUA, 1944.

The Mummy's Hand, Christy Cabanne, EUA, 1940.

The Plague of the Zombies, John Gilling, Reino Unido, 1966.

The Secret Beyond the Door, Fritz Lang, EUA, 1947.

The Shining, Stanley Kubrick, EUA, 1980.

The Thing from Another World, Christian Nyby, EUA, 1951.

The Serpent and the Rainbow, Wes Craven, EUA, 1988.

The Wolf Man, George Waggner, EUA, 1941.

Val Lewton, The Man In the Shadows, Kent Jones, EUA, 2007.

Voodoo Island, Reginald Le Borg, EUA, 1957.

White Zombie, Victor Hugo Halperin, EUA 1932.