

O ASSOMBRO DAS IMAGENS: OBSERVAÇÕES SOBRE A FANTASMAGORIA NOS FILMES DE TERROR SOBRENATURAIS CONTEMPORÂNEOS

Dirceu Marins¹

Abertura do filme *A Entidade* (*Sinister*, EUA, 2012), de Scott Derrickson.

Em fade out surge uma imagem em plano geral de conjunto de câmera super-8 (fhashforward), com uma árvore com quatro pessoas se debatendo em forcas, no lado esquerdo do plano. À medida que um galho no lado direito do plano é cerrado, os corpos de uma família encapuzada sobem e agonizam sob as forcas. Durante a sequência, uma breve trilha soturna acentua as imagens macabras em câmera lenta (sob som do projetor de super-8), enquanto os corpos se debatem até a morte. Um corte brusco na filmagem, com a parada do projetor e a imagem se imobiliza, com a inscrição do título do filme à esquerda². Fade. Corte final. Fotograma - Figura 1.

Saber como foi feita a filmagem e os mistérios dos crimes que a cercam levam o escritor Ellison Oswalt (Ethan Hawk) ao encontro das aparições ao longo do filme. Ao encontro do fantasmagórico e do macabro. Assim, encontrar-se com as imagens é ser possuído por elas e/ou trazido para a sua ‘realidade’.

O diretor Scott Derrickson havia trabalhado com elementos macabros em seu filme *O Exorcismo de Emily Rose* (*The Exorcism of Emily Rose*, EUA, 2005)³, que a par da originalidade de fundir o filme de terror com o filme de tribunal, em suas ambigüidades propositais ilustrava, em várias sequências, as aparições de espectros ou figuras macabras no delírio e/ou provação da personagem principal. Em seu tratamento gráfico de pós-produção, essas aparições lembram uma utilização similar em *Alucinações do Passado* (*Jacob's Ladder*, dir. de Adrian Line, EUA, 1990): as tomadas e as trilhas fazem bruscas passagens nos planos que distorcem os rostos de pessoas comuns ou transeuntes, ou utilizam planos gerais e de conjunto para sugerirem as aparições que frequentam determinado ambiente.

1 Pós doutorando em História da Arte no IFCH/UNICAMP. Pesquisa financiada pelo Cnpq.

2 Versão do DVD importado em *widescreen* anamórfico (EUA, Summit Entertainment, 2013).

3 O diretor já havia trabalhado com o gênero na direção de seu primeiro filme, *Hellraiser: Inferno* (*Idem*, EUA, 2000), co-escrito com o criador da série, Clive Barker.

Filmes como *A Entidade* remetem a estruturas simbólicas e de montagem que se espriam por outros filmes, como *Terror em Amityville* (*The Amityville Horror*, dir. de Stuart Rosenberg, EUA, 1979), por exemplo.

As tomadas dos espaços internos ou externos dos ambientes da casa ou da paisagem, a maneira como a montagem estabelece os cortes de inserção do macabro e suas aparições, bem como a utilização de livros que remetem as tramas a uma literatura ‘histórica’ e testemunhal do sobrenatural. Essa última, uma condição quase tácita, que é freqüente na literatura e no cinema, pois o medo do sobrenatural precisa, geralmente, estar ancorado num passado longínquo ou histórico (sobretudo a Idade Média) – precisa ser ‘documentado’ e perturbar o espectador por sua ancestralidade. Da alquimia aos tratados de exorcismo, da demonologia ao universo ancestral do *Necronomicon* e/ou de Cthulhu de H. P. Lovecraft, os livros fabulam um sobrenatural que se insere no cinema de terror como mola mestra da ação que o invocará.

As semelhanças se dão num campo simbólico de motivos que são correlatos. Mas cuja montagem, em filmes da década de 90 em diante, opera alternâncias entre cortes rápidos, recursos de computação gráfica e outros recursos estéticos contemporâneos, tanto quanto retoma soluções já empregadas ao longo da história do gênero.

No campo simbólico, filmes asiáticos (japoneses, sul coreanos, etc.) como *Ringu* (*O Chamado*, dir. de Hideo Nakata, JAP, 1998), *Espíritos* (*Shutter*, dir. de Banjong Pisanthanakun e Parkpoom Wongpoom, TAI, 2004) e outros retomaram as fantasmagorias do terror norte americano e britânico para reencená-las sob as tradições de fantasmas dessas mesmas cinematografias, bem como de sua literatura religiosa e/ou fantástica. O efeito contrário, como sempre⁴, também ocorreu com as recriações dessas obras por cineastas norte-americanos, ou mesmo os próprios diretores asiáticos trabalhando em estúdios norte-americanos.

Os espectros e outros seres sobrenaturais se confundem com a própria história do cinema.

As projeções de imagens do terror ainda observam muitos mecanismos básicos da arte da fantasmagoria, acrescidos dos inúmeros recursos tecnológicos e de edição ao longo da história do cinema⁵. Mas, convém notar que muitas produções contemporâneas parecem adquirir um sentido

4 A título de exemplificação, podemos lembrar como o *western* americano alimentou a obra do diretor japonês Akira Kurosawa, em seus filmes sobre samurais. E, depois, como essas obras foram reapropriadas pelo *western* e pelo cinema norte americano.

5 “A encenação macabra, inventada para esse novo gênero de projeções acentuava nos espectadores a impressão de mal estar e angústia. Na maioria das vezes, as paredes da sala eram encortinadas de negro. Um silêncio sombrio, interrompido pelo discurso metafísico de

nostálgico da tecnologia: a câmera super-8 (*A Entidade*), o VHS (*Ringu*), a câmera Polaroid (*Espíritos*), entre outros inúmeros exemplos. Talvez, a própria tecnologia e seu percurso recente tenham se tornado uma nova fantasmagoria a nos assombrar e nos entreter: as imagens dentro desses e outros filmes são como formas de possessão, como modos estéticos de criar narrativas específicas através dos seus diferentes recursos de montagem. Tais dispositivos estéticos criam um jogo de espelhos e perturbações para o espectador, dentro dos objetivos narrativos dessas produções. Paralelamente, invocam as imagens *do cinema e pelo cinema* como obscuridades, velamentos e redistribuições alegóricas dentro de suas diversas tramas.

Muitos dos efeitos de projeção dos espectros também trabalham com formas tradicionais de filmagem, como máscaras, sobreposições e outros recursos de montagem que são anteriores às técnicas digitais, nesse infinito diálogo:

- em *O Exorcista* (*The Exorcist*, dir. de William Friedkin, EUA, 1973), a imagem do demônio projeta-se pelos ambientes da casa (na versão para o cinema, em 1976, não havia esta cena).

Fotograma – Figura 1.

- em *Espíritos* (2004), o fantasma de uma mulher se move dentro da fotografia e olha para a câmera e o personagem principal. Fotograma – Figura 2.

- em *A Entidade* (2012), o espectro/demônio descreve o mesmo movimento do fotograma de *Espíritos* e olha para o escritor de dentro da fotografia, reproduzida na tela do computador. Fotograma – Figura 3.

Ou diferentes recursos de montagem e edição são utilizados como modos das imagens invadirem o campo dos personagens:

- Em *Videodrome – A Síndrome do Vídeo* (*Videodrome*, dir. de David Cronenberg, EUA, 1983), a tela de televisão se deforma e uma mão adquire uma aparência orgânica com ela, sem recursos digitais na montagem. Fotograma – Figura 4.

- O mesmo recurso reaparece transformado no remake de *Ring* (*Ringu*, 1998), *O Chamado* (*The Ring*, dir. de Gory Verbinsky, 2002), agora com o próprio fantasma esgueirando-se para fora da tela de TV, com produção digital na montagem. Fotograma- Figura 5.

um grave 'fantasmagórico', ou pelos sons lúgubres de uma 'marimba de vidro', servia de prelúdio a um verdadeiro sabá diabólico." Laurent Mannoni, *A Grande Arte da Luz e da Sombra: arqueologia do cinema*, p. 151.

Observar as produções contemporâneas de terror implica, assim, em retomar diversas produções anteriores, em que elas se comunicam num campo de elementos simbólicos, técnicos e cinematográficos.

Essas imagens são uma gama de citações à própria história do cinema, da pintura, do vídeo e da própria tecnologia, em variações particulares que são como uma forma de ‘metalinguagem’: os reflexos em espelhos, a reprodução de livros ilustrados e/ou pinturas demoníacas ou similares, o uso de fotografias ou de câmeras fotográficas, do VHS, do super-8, de câmeras digitais, celulares, IPods e outros aparatos tecnológicos contemporâneos. Captura de imagens e sons, reproduções de imagens, filmes ou filmagens dentro de filmes – imagens que se auto-referem ou se complementam, numa cornucópia de signos e sentidos que são direcionados para diferentes representações do macabro.

Há um ganho estético significativo pelo modo como essas produções invocam os aparatos tecnológicos ou as representações tradicionais da pintura e do livro, ao mesmo tempo em que mergulham suas narrativas em soluções estéticas do próprio gênero.

Pois ao fazê-lo, tais produções retomam essas soluções em novos formatos, o que passa, muitas vezes, despercebido de grande parte da crítica e da historiografia de cinema.

Os quatro filmes de *Atividade Paranormal*⁶ são um forte exemplo, no qual as discussões giraram mais em torno da questão dos ‘*mock documentaries*’ (falsos documentários) e não da maneira como o aparato da câmera de vigilância retoma as mesmas questões encenadas pelo filme ‘tradicional’ de terror. Compará-lo a *A Bruxa de Blair (The Blair Witch Project*, dir. de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, EUA, 1999) ou *Cannibal Holocaust (Idem*, dir. de Rugero Deodato, ITA, 1980) é não perceber que o modelo de filmagem é outro, bem como suas estruturas simbólicas e de montagem.

No entanto, há outras formas de interpretar esses e outros filmes, em que os modos de filmagem/edição e os simbolismos decorrentes possam ser percebidos como dispositivos que passem por suas estratégias narrativas.

A franquia de *Atividade Paranormal (I, II, III, IV)*, apresenta, além do registro documental,

6 *Paranormal Activity* (EUA, 2007) foi inicialmente concebido, escrito e dirigido pelo cineasta israelense radicado nos EUA, Oren Peli.. Os filmes seguintes – *Atividade Paranormal II* (2010), *III* (2011) e *IV* (2012) foram dirigidos por Henry Jooste e Ariel Schulman e produzidos por Peli. *Atividade Paranormal em Tóquio (Tokyo Night*, JAP, 2010) foi dirigido por Toshikazu Nagae e é um *remake* do filme original de Oren Peli. Em 2014, *Marcados pelo Mal (Paranormal Activity – The Marked Ones*, dir. Christopher Landon, EUA) continua a franquia.

a presença constante de dispositivos de vigilância, em que existe uma forma de tentar manter certa segurança sobre os eventos sobrenaturais. As aparições passam a interagir de um modo que evoca filmes sobre casas assombradas, fantasmas e possessões das décadas de 40, 60 e 70, com ranger de portas, utilização de espelhos e/ou sessões espíritas, entre outros. Essas montagens são marcadas pelo ponto de vista e tomadas em câmera subjetiva, que, se apresentam esses registros de *'mock documentaries'*, possuem uma edição concatenada a que eu chamaria de *'montagens encontradas'*. À medida que a própria série se desenrola, as soluções de filmagem e a utilização de dispositivos como o jogo Kinetic (*Atividade Paranormal IV*), encapsulam a trama no seu real sentido: uma história *'tradicional'* de bruxaria contada com recursos *'documentais'*, mas os dispositivos, como em *Ringu* e outros, são verdadeiros ícones midiáticos que se comportam como mecanismos de possessão. As imagens criam o próprio assombro nesses filmes e são como ícones perversos. Se os ícones religiosos cristãos⁷ deveriam arrebatá-los seus fiéis, esses ícones perversos devem apossar-se daqueles que estão sob o seu influxo.

Além dessas condições, pode-se observar como esses e outros dispositivos apresentam uma característica de simultaneidade, em que os meios de registro/captura (filmagens, fotografias), os meios de representação (pinturas, gravuras, etc.) e os meios de reflexão/aparição (espelhos, paredes, etc.) passam a interagir com o mundo dos personagens.

Dentro dessa condição temática específica do cinema de terror sobrenatural, com espíritos/demônios e/ou fantasmagorias, é evidente que muitos desses recursos procuram dar *'veracidade'* aos fatos sobrenaturais para o espectador.

Algumas fórmulas são muito utilizadas, desde o início do gênero, em que há uma tradicional oposição entre misticismo e ciência como meio de aumentar o clímax da ação, pois a confirmação posterior da *'veracidade'* cria um conseqüente desconforto pela *'existência'* do sobrenatural.

Mas esses elementos são dosados por diferentes épocas e objetivos narrativos: em *A Casa dos Sete Mortos* (*The House of Seven Corpses*, dir. de Paul Harrison, 1974), um cineasta realiza um filme de terror e acaba invocando os mortos de uma casa assombrada, ao utilizar-se de rituais de magia negra para dar maior autenticidade às filmagens; essa cumplicidade se dá como uma vertigem psicológica proposital do personagem, que ignora os avisos de invocar o sobrenatural; já

⁷ As referências para um estudo dos ícones religiosos estão, sobretudo, em Egon Sendler, com seu *L'Icona: Imagine dell' Invisibile – elementi di teologia, estetica e tecnica*; Milão: Edizione San Paolo, 2001, 6ª. Edição.

em *O Despertar (The Awakening*, dir. de Nick Murphy, ING, 2011)⁸, uma escritora que desmascara ‘fantasmas e espíritos’ é convidada para provar a existência do sobrenatural numa escola de meninos; a vertigem psicológica se dá porque os conceitos científicos e racionais da personagem entram em choque com a presença do sobrenatural; no primeiro filme, o espectador vê nos planos iniciais as mortes que criarão a maldição da casa, com *zooms e closes* abruptos típicos dessa época, em pinturas de retratos e com as mortes em câmera lenta; ao passo que no segundo, testemunha uma mesa espírita que é desmascarada pela personagem, utilizando tomadas abertas e fechadas desses eventos que enganam o espectador, cuja fotografia é trabalhada num registro requintado e de claro escuro ao longo de todo o filme; o terror já está dado no primeiro filme e os espíritos enfatizam a situação macabra inicial, enquanto no segundo se constrói por climas psicológicos até as primeiras manifestações ‘reais’ do sobrenatural, que leva a personagem a uma redescoberta.

Outro elemento que chama a atenção é a presença de crianças e/ou famílias e que são continuamente ameaçadas por essas assombrações, em grande parte dessas produções contemporâneas: *Atividade Paranormal, A Dama de Negro, Sobrenatural, A Entidade*, entre tantos exemplos. Uma temática que invade outros gêneros, nos últimos anos, como o filme de ação ou o drama, ao tratar de diferentes ameaças.

Não é nosso interesse criar estudo sociológico, sobretudo quando se busca evitar o pecado das generalizações.

O cinema se presta a muitas delas, e os imaginários de diferentes filmes parecem funcionar como ‘prova material’ dessas mesmas generalizações. Com o sacrifício arrogante das formas narrativas específicas do cinema e da própria arte, tratada como mera coadjuvante de ‘sistemas’.

Mas como os cineastas e seus colaboradores são também observadores do mundo atual, é interessante notar como a imagem parece funcionar, nessas produções, como um desassossego permanente. É um elemento narrativo e fabular, utilizado por esses diferentes cineastas de acordo com tradições estéticas e simbólicas do cinema (e do terror, particularmente), mas parecem dirigir todo um imaginário coletivo de ansiedades e medos contemporâneos. Claro que também se podem observar como determinadas modalidades de terror são mais incidentes em certas épocas, mas ao lado do filme de fantasmas ou espíritos, os de psicopatas, mortos vivos, vampiros e outros continuam tão presentes quanto antes.

8 O filme é claramente uma refilmagem de *Ilusões Perigosas (Haunted*, dir. de Lewis Gilbert, ING, 1995), embora muito diverso de seu antecessor na trama e na concepção estética.

A marca de nossa época – se existe alguma – são a complexidade e a simultaneidade, que nas formas estéticas refletem tantos ‘modelos’ quantos se queiram ver.

Porém, ao se buscar traçar uma pequena ‘arqueologia’ de imagens nas produções contemporâneas de terror, creio que se parte de um princípio indutivo e de formulação de hipóteses. E no caso das imagens em movimento, a sua abordagem indutiva se espelha naquilo que o historiador de cinema David Bordwell adverte sabiamente, a meu ver, que

“(…) baseados nos conceitos teóricos que norteiam nossas investigações, depreendamos hipóteses, delicadas o suficiente para responder às flutuações do material e flexíveis o bastante para admitir correções. As idéias orientam nossas observações, mas os dados recolhidos devem questionar nossas idéias. (...). Grande parte das teorias adotadas nos estudos de cinema não é movida a hipótese. São tão somente doutrinas (geralmente não tão complexas como suas apresentações barrocas fazem parecer), referentes ao funcionamento da sociedade (geralmente para a infelicidade de seus membros) ou ao comportamento da mente (geralmente para a infelicidade de seu possuidor). São tão somente estudos teóricos com pouca sustentação empírica, imunes a testes e refutações, com tendência a serem vagos, plenos de equívocos e truísmos, ou apresentam todos esses defeitos ao mesmo tempo. Não são passíveis de correção.”⁹

BIBLIOGRAFIA

BORDWELL, David. *Figuras Traçadas na Luz: A Encenação no Cinema*. São Paulo: Papirus Editora, 2008.

_____. *Making Meaning: Inference and Rethoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge/Massachusetts/London: Harvard University Press, 1991.

CARROL, Noël. *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

_____. *The Philosophy of Horror, or; Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990.

DYSON, Jeremy. *The Bright Darkness: The Lost Art of the Supernatural Horror Film*. London: Cassel, 1997.

9 David Bordwell, *Figuras Traçadas na Luz*, p. 343.

LOVECRAFT, H. P. *O Horror Sobrenatural na Literatura*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.

MANNONI, Laurent *A Grande Arte da Luz e da Sombra: Arqueologia do Cinema*. São Paulo: Editora Senac/Unesp, 2003.

ROYER, Carl and Diana Royer. *The Spectacle of Isolation in Horror Films: Dark Parades*. New York: Routledge, 2005. Print.



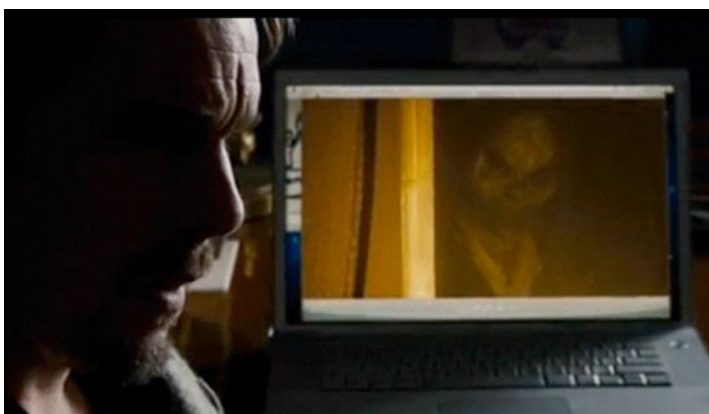
Fotograma – Figura 1.



Fotograma – Figura 2.



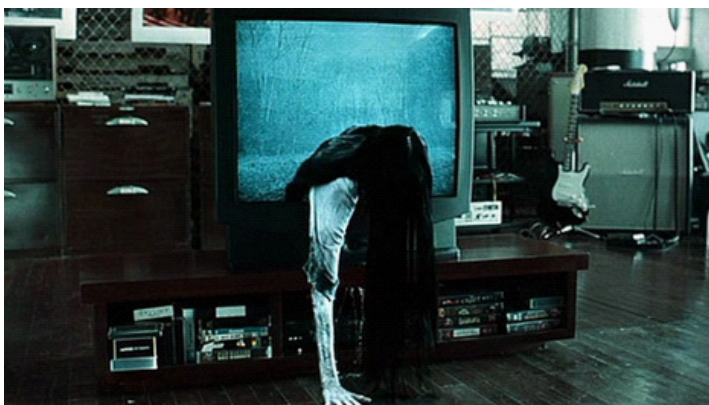
Fotograma – Figura 3.



Fotograma – Figura 4.



Fotograma – Figura 5.



Fotograma – Figura 6.