

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO**  
**CURSO DE REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL**

**THIAGO BIGARELLA DORSCH**

**UMA ANÁLISE COMPARATIVA DA ESTÉTICA DO MEDO EM SEXTA-FEIRA 13**  
**E MIDSOMMAR**

**São Leopoldo**

**2020**

THIAGO BIGARELLA DORSCH

**UMA ANÁLISE COMPARATIVA DA ESTÉTICA DO MEDO EM SEXTA-FEIRA 13  
E MIDSOMMAR**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, pelo curso de Realização Audiovisual da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

Orientadora: Profa. Ms. Renata Heinz

São Leopoldo  
2020

## AGRADECIMENTOS

Dedico este TCC à minha avó, Maria José Bigarella, por ter sido a minha maior fonte de luz ao longo deste ano, assim como por toda a minha existência. Por ter sido um exemplo de amor, de família e o maior modelo de força e perseverança que pode caber em alguém. Obrigado pelo afeto e carinho incondicional, por todas as lições e ensinamentos, propositais ou não, pela tua eterna presença e preocupação comigo. Obrigado por ter me dado esta faculdade e tudo que sempre esteve ao teu alcance para me fazer feliz. Só tenho a te agradecer, toda a minha existência, caráter e espírito foram moldados por ti e tentarei viver aos teus passos, cada vez mais. Cada conquista, por mais banal que seja, continuará sendo celebrada contigo em mente. Sempre em minha mente. Te amo vó, gratidão eterna. Amor maior do mundo.

Dedico também à minha mãe, que sempre me apoiou incondicionalmente, estimulando os meus estudos e celebrando todas as minhas vitórias como se fossem as dela. Quero te homenagear em todas as oportunidades que me forem concedidas e te dar toda a felicidade e orgulho que tu mereces no mundo.

Agradeço muito ao meu primo Gabriel, por todo o suporte que ele me deu durante o processo e por sempre ceder o tempo dele para me ajudar com meu TCC. Eu não teria conseguido acabar a tempo se não fosse pela tua ajuda, carinho e suporte.

Agradeço ao meu pai por sempre torcer por mim, me estimular, desde pequeno, a seguir os meus sonhos e por me apresentar ao mundo fantástico dos filmes de terror e horror, que tanto me apaixonou e me fascina. Sinto muitas saudades de ti e vou poder te visitar assim que a vacina chegar.

Ao meu avô, querido, que eu amo tanto. Obrigado por me amar como um filho e me servir de todo amor e carinho que sempre pôde me dar. Por me ensinar a viver a vida da melhor forma possível e sempre ver o melhor em tudo e de todos.

À minha colega Beatrice, por sempre ter estado de prontidão para me ajudar no TCC, quando eu precisei de ajuda com as normas da ABNT, e por ser minha eterna parceira e um dos melhores exemplos de amizade que eu já conheci. Um dos melhores presentes que o curso me deu, te quero ao meu lado pelo resto da vida.

Ao meu amigo Thiago, por me ajudar a ensaiar para a apresentação do TCC, a sempre se dispor a me apoiar no que fosse preciso e a ouvir meus desabafos durante as madrugadas. Todo teu carinho foi essencial pra mim durante esse processo. Muito obrigado por toda a força que tu sempre me dás durante os meus trabalhos e projetos.

Aos meus amigos Artur Ilha, Marina Stein, Natalia Polla, Julia Heerd e Juliana Matuella por assistirem às minhas cenas de análise e me nutrirem com suas próprias visões, conceitos e conhecimentos. Amo muito vocês.

Ao meu colega Lorenzo, por sempre conversar comigo sobre os nossos trabalhos e o andamento deles, permanentemente com pensamento positivo e firmeza de sucesso. Assim como às minhas colegas Alice Sperb e Júlia Zoppas, por se manterem ao meu lado durante os quatro anos de faculdade, criando um laço de amizade e companheirismo que torço que seja duradouro.

À minha orientadora Renata Heinz, por entender tudo que estava havendo comigo durante o ano e me dar apoio, força, ânimo e coragem para terminar o TCC. Obrigado por ter acreditado em mim e por ter me apoiado durante todo o processo, seja com conhecimento ou com carinho.

Agradeço também a todos os meus amigos por – direta ou indiretamente – me erguerem sempre que eu estava para baixo e iluminarem o meu ano com carinho, risadas e muito amor. Obrigado por serem exemplos de amizade verdadeira, estarem presentes na minha vida durante quase todos os dias do ano e sempre mostrarem preocupação e amparo nos meus maiores momentos de necessidade.



## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo dissecar a construção do medo por meio de elementos da estética em dois filmes: *Sexta-feira 13* – como representativo de filmes de terror – e *Midsommar* – como representativo de filmes do gênero horror. Ao demonstrar a existência de formas antagônicas de causar o medo, foram abordadas técnicas e teorias específicas sobre indução do efeito catártico. Após, uma cena de cada um dos filmes escolhidos foi selecionada, a fim de que seus elementos estéticos fossem analisados individualmente. Por fim, foi realizada uma análise comparativa entre as duas cenas. A partir do que foi analisado, pôde-se refletir sobre a variedade estética existente dentro de um gênero muitas vezes visto como único, mas que comporta, como nos exemplares selecionados, duas categorias que se destacam por características próprias e distintas, ainda que compartilhando o efeito que pretendem causar nos espectadores.

**Palavras-chave:** Estética do medo; Terror; Horror; Midsommar; Sexta-feira 13.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Profecia ilustrada em "Midsommar".....	26
Figura 2 - Colheita de costas .....	26
Figura 3 - Outra parte da profecia .....	27
Figura 4 - Copo com menstruação.....	28
Figura 5 - Revelação da assassina .....	29
Figura 6 - Transa.....	29
Figura 7 - Punição.....	30
Figura 8 - Plano um: início do movimento.....	48
Figura 9 - Plano 1: final do movimento.....	48
Figura 10 – Quebra da quarta parede.....	49
Figura 11 – Zoom out .....	50
Figura 12 – Zoom out II .....	50
Figura 13 - O namorado de Dani, Dani e o amigo .....	51
Figura 14 - Irma e o livro.....	52
Figura 15 - Ritual com a mão .....	53
Figura 16 - Close-up do ritual com a mão .....	53
Figura 17 - O sangue e a rocha .....	54
Figura 18 - As emoções de Dani .....	54
Figura 19 - Visão da base .....	55
Figura 20 - O pico e a rocha .....	56
Figura 21 - Olhar de Dani à senhora.....	57
Figura 22 - Olhar da senhora à Dani.....	57
Figura 23 - Dani agarrando o punho de Christian .....	58
Figura 24 - O início da queda .....	58
Figura 25 - O final da queda.....	59
Figura 26 - Reação de Dani à queda.....	59
Figura 27 - Gore .....	60
Figura 28 - Voo dos pássaros .....	60
Figura 29 - Dani em estado de choque .....	60
Figura 30 - Connie e Simon desesperados.....	61
Figura 31 - Plano gore da cabeça.....	61
Figura 32 - Homem idoso no pico .....	62
Figura 33 - A multidão assiste ao idoso .....	63
Figura 34 - Idoso com dor .....	64
Figura 35 - O martelo .....	64
Figura 36 - A caminhada ao homem .....	65
Figura 37 - Reação de Dani .....	65
Figura 38 - Plano fechado.....	66
Figura 39 - Olhar de Dani.....	66
Figura 40 - Personagem correndo.....	67
Figura 41 - Olhar através da janela.....	68

Figura 42 - Brecha de luz .....	69
Figura 43 – Entrada da assassina.....	70
Figura 44 – Fim do tracking shot.....	70
Figura 45 - Marcie alheia ao perigo.....	71
Figura 46 - Marcie abrindo a porta.....	72
Figura 47 - Raccord .....	72
Figura 48 - Marcie na pia .....	73
Figura 49 - Olhar de Marcie .....	74
Figura 50 - Tracking shot chegando ao rosto de Marcie .....	75
Figura 51 - Câmera seguindo Marcie .....	75
Figura 52 - Marcie abrindo os boxes .....	76
Figura 53 - A sombra do machado .....	76
Figura 54 - Marcie ao encontro do assassino .....	77
Figura 55 - Plano do machado .....	78
Figura 56 - Reação de Marcie.....	78
Figura 57 - Lâmpada do banheiro.....	79
Figura 58 - Plano Gore com o rosto de Marcie .....	79
Figura 59 - Corpos.....	81
Figura 60 - Bill morto.....	82
Figura 61 - Brenda morta.....	82

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 O HORROR E O TERROR .....</b>	<b>16</b>
2.1 O SURGIMENTO E CONCEITUAÇÃO TEÓRICA DO HORROR.....	16
2.2 O SURGIMENTO E CONCEITUAÇÃO TEÓRICA DO TERROR E DO SUBGÊNERO SLASHER.....	19
2.3 CONTRAPONTO E ATRIBUIÇÕES AOS FILMES .....	22
2.4 O HORROR E O TERROR NA LITERATURA INFANTIL E SUA INFLUÊNCIA PARA A COMPOSIÇÃO INDIVIDUAL DO MEDO .....	24
<b>3 A ESTÉTICA TRANSMISSORA DO MEDO .....</b>	<b>32</b>
3.1 A TRANSMISSÃO DO MEDO NO CINEMA E SUAS TÉCNICAS ESPECÍFICAS	32
3.2 LUZ E SOMBRA .....	35
3.3 CINEMATOGRAFIA.....	39
3.4 FIGURINO, MAQUIAGEM E CENÁRIOS.....	42
<b>4 ANÁLISE DAS CENAS .....</b>	<b>46</b>
4.1 MIDSOMMAR.....	46
4.2 SEXTA-FEIRA 13 .....	67
<b>5 CONCLUSÃO.....</b>	<b>80</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>86</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Marcie, sozinha, usando apenas uma blusa colorida sobre sua calcinha, tenta abrir a torneira do banheiro após transar com seu namorado. O banheiro situa-se isolado em meio a um arvoredor escuro e é completamente poeirento e deteriorado, tendo como único ponto de luz uma pequena lâmpada suspensa no teto, que balança com a corrente do ar. A luminescência de cor fraca e o desequilíbrio de tonalidades transmitem uma sensação de estranheza e não pertencimento. A personagem ouve um barulho. “Ned?”, pergunta ela, chamando o nome de seu namorado. Em sua frente há somente uma enorme penumbra, quase em uma escuridão completa. “Ned?”, pergunta novamente, enquanto encaminha-se ao ruído, sendo engolida pelo breu. Acompanhada por um sobressalto musical não diegético, a silhueta de um machado é erguida por trás da personagem. Gritos. A única luz do ambiente balança, salientando o forte jogo de luzes e sombras. Não é possível ver o assassino.

A cena descrita é do filme *Sexta-feira 13* (1980), do diretor Sean S. Cunningham. Escolhido como uma das obras representativas de suas categorias para fim de comparação neste estudo, representa uma *mise-en-scène* de filmes clássicos do gênero terror dos anos 1980, cuja estrutura serviu de base para diversos filmes que vieram posteriormente. Embora o arranjo narratológico seja um importantíssimo elemento dessa *mise-en-scène*, o presente trabalho pretende focar na forma como a construção do medo ocorre por meio de elementos da estética como iluminação, adereços, figurinos e maquiagens.

É possível perceber, analisando teorias que têm sua origem datada desde o filósofo grego Aristóteles, que o cinema de terror exerce fascínio sobre os espectadores em razão do processo de catarse, que consiste na purgação de sentimentos negativos e preocupações sobre o mundo real mediante uma simulação dessas mesmas sensações de maneira externa e impessoal. Ele também foi o primeiro a relacionar o sentimento de catarse à estética das artes, já que as considerava como “uma espécie de libertação ou serenidade que a poesia e, em particular, o drama e a música provocam no homem” (ABBAGNANO, 1998, p. 120).

Tomando como exemplo a cena descrita do filme *Sexta-feira 13*, pode-se identificar a importância da atmosfera, dos cenários e da composição de luzes e quadros como indutores da catarse do sentimento de medo. Na composição de luzes da cena, utiliza-se do uso intenso da subexposição. A omissão das informações aos espectadores faz com que seus cérebros trabalhem diretamente para fabricar essas representações. Assim, criam possibilidades muito mais assustadoras, o que atua diretamente com os medos de quem assiste.

Embora muitos elementos dessa estrutura continuem a ser utilizados no cinema de terror contemporâneo, não são os únicos que podem ser empregados na indução da catarse. Ao longo das décadas, diversos filmes aplicaram, com sucesso, elementos estéticos inovadores com o mesmo propósito. Um destes filmes é *Midsommar* (2019), do diretor Ari Aster.

Como cena exemplificativa foi selecionada a seguinte: Dani, acompanhada de seu namorado e de amigos, em meio a um enorme grupo de pessoas, encara um imenso penhasco à sua frente. Todas as pessoas, afora seus amigos, vestem longos trajes brancos com delicadas costuras em azul bebê e fitam o topo do penhasco com impassibilidade no olhar. O dia está claro e o céu ilumina todos. Dentre a borda do penhasco, surge uma senhora, também vestindo branco. Um silêncio abrupto toma a cena, sendo apenas possível ouvir a respiração de Dani. A senhora gesticula silenciosamente para o enorme céu que a circunda, respira fundo e, severamente, parece encará-la. Silêncio total. Dani segura o braço de seu namorado, a senhora pula do penhasco e um imenso grupo de pássaros levanta voo, tapando o céu.

Como se pode perceber, essa cena opera com elementos estéticos completamente antagônicos à primeira, uma vez que *Midsommar* parece redefinir os conceitos clássicos dos filmes de terror. Na cena descrita do filme, é possível notar que a estética é subvertida de modo a provocar a sensação do horror de uma forma que o espectador não está acostumado a receber. Um dos principais elementos que conduz todas as cenas trágicas e de cunho assustador é o da luz do dia. Enquanto a maioria dos filmes se utiliza da escuridão e do jogo de sombras e silhuetas para a transmissão do medo, *Midsommar* brinca com o estranhamento e a fuga do lugar-comum dos espectadores, passando um falso clima de segurança e retirando do espectador a convicção de saber de onde virá o medo.

Portanto, tenta-se estabelecer uma comparação entre a construção da catarse e os elementos estéticos dos dois filmes citados, sendo o primeiro representativo de uma gama de filmes clássicos *slashers* de terror, e o segundo de uma tendência mais contemporânea de horror. Assim, busca-se identificar a construção do medo por meio de elementos da estética nos filmes *Sexta-feira 13* e *Midsommar*, bem como as semelhanças e distinções que existem na construção estética do medo nestes dois filmes.

Esses questionamentos relacionam-se diretamente com a minha motivação pessoal, já que, ao pesquisar por esse assunto do meu interesse, encontrei sobre ele poucas análises e dissertações em comparação a outros gêneros. Por essa razão, abordo a seguir o motivo pelo qual considero o aprofundamento sobre essas questões essencial, trazendo exemplos pessoais de fatores que influenciaram minha escolha sobre o tema.

Muitas vezes, por serem considerados gêneros menosprezados perante grande parte dos críticos e pesquisadores teóricos, os filmes de terror clássicos acabam sendo negligenciados. Os estudos do cinema, em vez de investirem suas pesquisas em busca de maior conhecimento do subgênero *slasher*, acabam, em sua maioria, optando por categorias de maior reputação na presença da academia. Percebo essa negligência em relação à estética do gênero, uma vez que há ainda menos análises sobre esse aspecto do que sobre a narrativa.

Filmes de horror sofrem de uma generalização superficial que os posiciona à margem da alta cultura. Essa trivialização ocorre por um preconceito que costuma não reconhecer qualquer possibilidade de sofisticação depositada nesses filmes. Tal pensamento é sustentado por inúmeros textos e relatos que me causam desconforto e um desejo de desbanalizar a arte do horror. Muitas pessoas não assistem aos filmes justamente por um estabelecimento pré-concebido de que estes não seriam considerados dignos de apreciação crítica e reconhecimento.

Devido à vulgarização, quando um filme de terror recebe aclamação, ao contrário de ser respeitado como uma elevação dentro da conjuntura do grupo de filmes de terror, é apelidado de alcunhas como “terror sofisticado”, “terror inteligente” ou “pós-terror”<sup>1</sup>, como no caso de *Midsommar*. Essas denominações não só forjam uma nova errônea divisão, como também acabam por reputar todos os outros filmes do gênero como boçais e não merecedores do mesmo respeito pela academia e pela indústria cinematográfica.

Segundo Michelle Park (2018), os filmes de terror são um reflexo direto dos nossos medos ante a sociedade. As crises que passamos dentro dos contextos histórico-econômicos, em meio a pandemias, escândalos e guerras, são muitas vezes adaptadas para os filmes por trás de criaturas e monstros que nos permitem purgar os sentimentos negativos e ansiedades sociais da realidade em um ponto de fuga ficcional. O expressionismo alemão, da década de 20, destacou-se por meio de filmes cujas metáforas estéticas representavam temores e angústias caracterizadoras daquele período histórico. Para alguns autores, como Vatsala Manan (2015), as raízes de efeitos cinematográficos indutores de medo surgiram do próprio expressionismo alemão, que introduziu recursos ainda hoje utilizados. Seria, portanto, uma das bases fundamentais de todo o gênero de horror e terror.

O medo é uma emoção associada a situações de perigo ou angústia, que normalmente desperta o comportamento de evitação. Entretanto, quando em filmes de terror, desperta a

---

<sup>1</sup> O crítico de cinema Steve Rose batizou os exemplares sofisticados de pós-terror quando escreveu sobre *Ao cair da noite* (2017). A sensibilidade disposta nos filmes pós-terror os colocaria em um nicho diferente aos de filmes de terrores habituais, com litros de sangue, vampiros que não refletem em espelho, a senhora cuja maldição é ignorada, e por aí vai. Disponível em: <https://bit.ly/36NaNWO>. Acesso em: 21 set. 2020.

reação oposta<sup>2</sup>, de atração, devido ao alívio físico e emocional que segue às cenas assustadoras. Essa sensação atrai um enorme público, o que possibilita que o gênero seja o mais lucrativo do setor, levando em conta os investimentos e o rendimento final. Levanta-se, então, a pergunta: por que há tão pouco investimento teórico e apreço intelectual aos filmes de terror, apesar do seu sucesso comercial e do fascínio que exerce nas massas?

De outro lado, considerando a relação do tema com minha trajetória, eu também possuía como prioridade estudar sobre o mundo da estética no cinema, visto que sou aficionado pelo mesmo desde a infância, envolvendo-me desde cedo no estudo e na prática das artes. Somado ao meu carinho por esse universo, sempre fui apreciador do cinema de horror e terror e de todos os seus entornos artísticos, o que me levou ao tema de minha pesquisa.

A arte utilizada nos filmes destes gêneros sempre foi de enorme fascínio para mim, devido à sua flexibilidade, uma vez que pode variar de uma estética clássica do gênero *slasher* a uma completamente antagonista, e ainda assim transmitir a mesma sensação. Apesar desse campo enorme de possibilidades, poucos estudos dedicam-se a investigar os enfoques contemporâneos em comparação com os clássicos do gênero, o que talvez explique por que estes últimos ainda são os únicos figurando no imaginário social sobre filmes de terror.

O primeiro citado foi o elemento primário a ser selecionado como material de estudo, por se enquadrar perfeitamente como o exemplo nítido da estética cinematográfica clichê do subgênero *slasher*. *Sexta-feira 13* foi produzido quando ainda nem havia sido elaborada uma palavra específica para identificar essa gama de obras e se tornou um dos exemplos primários que deram origem ao termo (SILVA, 2014). Seguindo essa linha, a escolha do filme como objeto de análise foi feita para investigar a estética da obra, a qual foi extensamente utilizada em filmes subsequentes componentes do mesmo subgênero. É analisada em comparação à de *Midsommar*, que tem uma configuração contemporânea e distinta.

O filme *Sexta-feira 13* apresenta a série de eventos que ocorrem no Acampamento Crystal Lake, vinte e um anos depois do assassinato de dois jovens, vítimas de um assassino não encontrado. Nesse novo cenário, o assassino retorna para matar todos os monitores, um por um, das formas mais brutais possíveis. Alice Hardy é a protagonista, conhecida pelo termo *final girl*, por ser a heroína do filme e única sobrevivente. A assassina revelada é Pamela Voorhees, mãe de um menino que morreu afogado no mesmo acampamento em 1957, jurando assim se vingar de todos os monitores que trabalharam naquele lugar. Em uma batalha final, após todos

---

<sup>2</sup> A Bruxa de Blair (1999) Custou US\$ 60 mil e arrecadou US\$ 248,6 milhões. As pessoas acreditavam estar vendo imagens recuperadas da câmera de vídeo de jovens que se embrenharam na mata em busca de emoções e não sobreviveram para contar a história (GAÚCHAZH, 2017).



os amigos de Alice terem sido assassinados, a senhora Voorhees é decapitada pela protagonista na beira do lago em que seu filho morreu.

A estética do filme é um reflexo imediato de seu gênero. O subgênero *slasher*, em sua maior parte, é comprometido a uma cadeia que se repete. Como a sua fórmula tem um êxito enorme com o público-alvo, a maioria dos filmes reutiliza dos mesmos recursos e reproduz a mesma receita, sem arriscar uma mudança que possa afetar os espectadores habituados de forma negativa. A estética é reproduzida em um número enorme de obras subsequentes e é comumente associada diretamente com o gênero do terror. Assim como a estética própria desta categoria e a associação referida, o *slasher* é explicado na seção do referencial teórico.

Por oposição, escolhi *Midsommar*, de Ari Aster, por dispor de um contraste visual com a primeira obra selecionada. Esse filme possui uma estética *anti-horror*, definição cunhada por alguns artigos jornalísticos e críticas cinematográficas. Cai-se em um mesmo gênero que *Sexta-feira 13* quando conceituado pela superfície, mas possui uma exclusiva e autêntica identidade visual. Uma quebra completa da construção visual coletiva do que até hoje é considerada a estética diretamente vinculada ao gênero ocorre durante o transcurso de *Midsommar*, fazendo dele o perfeito segundo objeto de estudo para esta pesquisa.

*Midsommar* ilustra a história de Dani, uma estudante de psicologia obrigada a lidar com o luto. Sua irmã Terri suicidou-se na casa dos pais enchendo a casa com monóxido de carbono, levando junto consigo a vida do casal. Christian, o namorado de Dani, estava distante e em preparo emocional para terminar o relacionamento. No entanto, com a tragédia, sabia que não poderia afastar-se. Dani descobre, saindo com o namorado, que ele e os amigos estavam planejando uma viagem para Suécia para participarem de uma celebração de meio de verão. Christian não havia lhe contado sobre a viagem, entretanto, sentiu-se obrigado a convidá-la. Dani, Christian e outros três amigos partem juntos, chegando em uma comunidade alegre e acolhedora, onde tudo é banhado por verde e flores e até a noite é clara. O que eles não esperavam é que aquela comunidade seria um culto que os acolheria para matá-los.

Assim, pretendo comparar não somente as formas diferentes de se trabalhar com o mesmo elemento, o medo, mas como essas diferentes maneiras podem ser igualmente eficazes para atingir o mesmo efeito catártico.

O trabalho aborda os conceitos de terror e horror, assim como a forma pela qual estes conceitos se relacionam aos dois filmes selecionados a partir de minha perspectiva. O tema é aprofundado desde a sua origem, passando pela literatura até sua inserção no cinema. Após, é realizada uma análise fílmica a situar as obras em seus respectivos gêneros.

Essas definições são de grande importância para a análise final, tendo em vista que cada um dos gêneros representa maneiras diferentes pelas quais o medo é transmitido esteticamente. O horror e o terror possuem expressividades muito divergentes, influenciando diretamente o que é exposto em tela e conseqüentemente nas análises comparativas, evidenciando a importância da categorização. Como será visto, cada um dos filmes representa uma forma explícita de utilização estética destes dois gêneros, o que foi um fator determinante para suas escolhas. A análise comparativa é abordada a partir de Silva (2011) e Borges (1992).

Abordo, em um subcapítulo próprio, a transição da forma de representação literária imagética e a sua influência estética nas obras cinematográficas utilizadas até hoje, inclusive nas duas obras selecionadas para análise. Ressalto, ainda, a influência dos contos desde sua tradição oral e do imaginário infantil, até a concepção do que é assustador e a forma como isso é traduzido esteticamente, segundo Corazza (2002) e Bunn (2011).

Superada a análise teórica concernente aos conceitos de horror e terror, busco elaborar uma concepção teórica focalizada na estética, especificamente no que concerne ao gênero terror e horror e às diferentes técnicas utilizadas para a transmissão do medo. Esta conceituação é importante para que a estética utilizada especificamente para filmes dos gêneros escolhidos seja compreendida durante a análise final. Ainda dentro da conceituação da estética, são aprofundadas as técnicas do cinema utilizadas para a indução do efeito catártico, que são partes fundamentais da construção da *mise-en-scène*.

São utilizados autores Fu (2016), Park (2018) e Burch (2006) a fim de elucidar a influência de cada técnica utilizada no cinema para a composição da estética de terror e/ou horror. Essas técnicas se tornaram a base fundamental para a análise proposta, uma vez que a comparação que foi realizada tem como fundamento justamente os métodos utilizados em cada filme, tanto a estética na composição da *mise-en-scène* quanto a forma pela qual é utilizada para a transmissão do medo.

A fim de realizar a análise comparativa proposta, assisti novamente aos dois filmes selecionados e achei em cada um deles momentos em comum que poderiam ser analisados em termos de comparação estética. Escolhi um momento de cada um dos filmes que considerei propício para tal. A sequência selecionada de cada filme é propositalmente semelhante à do outro.

Faz-se importante esclarecer que não existe somente uma maneira correta de análise fílmica, uma vez que muitos autores podem discordar da maneira e dos conteúdos necessários para executá-la. Dito isso, para este trabalho é utilizada a concepção de análise fílmica de Vanoye e Goliot-Lété (2008).

A primeira fase descrita consiste na desconstrução dos elementos que compõem a cena selecionada, separados da totalidade fílmica para fornecer uma visão detalhada da sua utilização. Essa fase não precisa estar antes da outra na análise, podendo aparecer de forma imbricada ou alternada com a segunda dentro do texto.

A segunda fase é constituída pelo estabelecimento de elos entre os elementos identificados na primeira fase. Para isso, constrói-se uma espécie de ficção cujo limite é restrito ao próprio filme analisado. Não deve o autor criar algo que extrapole o objeto, entregando-se a uma fabulação pessoal, mas trazer sentido entre as partes e o todo significativo do filme.

Assim, assisti atentamente a ambos os filmes, observando-os à procura das cenas de maior possibilidade de reflexão e uso de instrumentos para o estudo. As cenas de cada filme foram determinadas pelo seu alto potencial de desenvolvimento quanto à proposta do trabalho, contendo uma grande composição de técnicas atuantes quanto à transmissão do efeito catártico do medo.

Em um segundo momento, examino as cenas por suas técnicas à procura de cada instrumento que possibilite uma reflexão intelectual. Cada uma dessas técnicas utilizadas para a composição do *mise-en-scène* é posta à análise quanto a seus papéis na cena em diferentes aspectos: assistência direta ao roteiro quanto ao que deveria ser transmitido visualmente em termos de emoções, conforme a narrativa proposta; a forma como a técnica utilizada na cena influencia na transmissão do medo; e como essa forma foi utilizada tecnicamente.

Concluída a análise dos elementos constitutivos das cenas de cada filme, realizo uma reflexão sobre o sentido e a influência das cenas em comparação a cada um dos filmes e suas respectivas propostas. Ou seja, o resultado final e entregue ao público da composição estética de cada um dos filmes é observado a partir de alguns elementos constitutivos centrais, criando-se um sentido a partir de partes aparentemente desconexas.

Por fim, após concluídas as análises individuais, realiza-se uma análise comparativa entre as duas obras selecionadas, evidenciando suas diferenças e semelhanças em termos estéticos, especialmente em relação à transmissão do efeito catártico por meio do sentimento de medo. Sem a pretensão de se chegar a uma conclusão definitiva ou de se fazer uma avaliação hierárquica entre os filmes, o presente estudo tenta levantar uma reflexão sobre diferentes formas, ambas eficazes, de transmitir sentimentos semelhantes nos espectadores.

## 2 O HORROR E O TERROR

Como perspectiva teórica, inicio diferenciando, nos três primeiros subcapítulos, os conceitos dos gêneros terror e horror a partir de Silva (2011) e Borges (1992), desde a literatura até o cinema. Essa diferenciação é sustentada por exemplos literários e filmicos. Contextualiza-se, no Subcapítulo 2.2, o conceito do subgênero *slasher*, o qual é importante por consistir na principal categoria de um dos filmes selecionados. Enfim, no Subcapítulo 2.4 os conceitos de horror e terror são levantados sob a perspectiva da literatura infantil. É observada, dentro dos filmes selecionados para análise, a forma como esse olhar ajuda a compor a estética e a narrativa de ambos.

### 2.1 O SURGIMENTO E CONCEITUAÇÃO TEÓRICA DO HORROR

Antes de partir para uma análise mais profunda, é pertinente estabelecer uma distinção teórica entre os gêneros horror e terror, uma vez que essa denominação influencia diretamente a análise da diferença entre os filmes selecionados. Para isso, é feita uma breve contextualização sobre o surgimento dos conceitos e uma diferenciação entre suas concepções. Os termos são aplicados às duas obras selecionadas.

Silva (2011) explica que o horror teve sua origem, ainda no século XIX, dentro da literatura europeia, em livros como *Frankenstein*, *Histórias extraordinárias*, e contos folclóricos que introduziram figuras como dos lobisomens e vampiros. Esse gênero não foi considerado como uma categoria própria até o final do século XIX, embora os elementos que o constituem já existissem em outras obras, como as tragédias gregas e a peça *Hamlet* que, se analisadas sob a ótica atual, poderiam entrar nessa categoria.

Assim, embora obras com características semelhantes tenham existido de forma desvinculada deste conceito desde a antiguidade, para o autor ele é considerado uma invenção da modernidade. Tanto os contos épicos trágicos gregos quanto os contos folclóricos que vieram depois e até mesmo obras clássicas foram sedimentando uma base para o que foi considerado mais tarde como contos de horror.

O horror estava presente, portanto, nas tragédias gregas da antiguidade, que tentavam simular sensações catárticas por meio de recursos narrativos: não havia tantos recursos visuais que proporcionassem a emoção de medo direta nos espectadores. O medo e outros sentimentos semelhantes eram induzidos em histórias que estimulavam os espectadores a senti-los de forma mais internalizada e imaginativa, com recursos imagéticos que por muitas vezes eles mesmos geravam (SILVA, 2011).

O horror, portanto, já vinha relacionado com o conceito de fantástico, que também já vinha presente em muitas obras gregas, estreitando ainda mais essa relação ao ser associado com os contos folclóricos e até mesmo com elementos sobrenaturais presentes em obras dramáticas como Hamlet, de William Shakespeare. Esta obra, utilizada como exemplo, demonstra como a assombração do personagem por um fantasma precedeu o que veio a ser chamado posteriormente de subgênero fantasmagórico dentro do conceito de horror.

A partir desse vasto campo em que o horror e o fantástico estavam imiscuídos, este conceito específico veio a ser particularizado e consagrado somente por volta do século XIX, tendo como principal representante o escritor Edgar Allan Poe (apud SILVA, 2011). Ao empregar a palavra “grotesco” ao título da compilação de diversos contos, o autor designou essa categoria de narrativas assustadoras e com temática fantástica.

Edgar Allan Poe define o horror em suas obras como algo que vem da alma, como sensações e medos internos associados ao estranho em cenários supostamente cotidianos. Essa definição pavimentou a ideia que outros autores posteriormente reforçaram, a fim de definir o gênero horror como categoria própria, utilizada até os dias atuais.

O gênero horror é mais associado ao interno, a experiências que são sentidas de dentro para fora, mais da ordem do psicológico do que do físico. Quando concretizado como uma experiência real, a experiência interna será confrontada e poderá dar lugar ao sentimento de terror ou a dissipação do medo (SILVA, 2011).

Tomando como exemplo a experiência de uma montanha russa, pode-se pensar no horror como o pavor que se sente ao se imaginar no brinquedo, uma vez que o conceito subjetivo e internalizado de medo existe sem que se tenha tido qualquer contato real com ele. Ao confrontar a ideia de medo com a experiência real, há o terror. Ele pode se concretizar ou se transformar em algo trivial ou prazeroso.

Tal como no poema O corvo, de Edgar A. Poe, o horror apresenta um aspecto de solidão e de degradação psicológica, condições que se estendem no tempo e não são imediatas ou facilmente solucionadas. É um processo psicológico que pode beirar a obsessão e se prolongar indefinidamente como algo que se quer evitar, entender ou superar.

Essa característica associa-se por suas semelhanças ao conceito de sublime concebido pelo filósofo Edmund Burke (apud RADCLIFFE, 1826). Ele descreve o sublime como a emoção mais forte que a mente é capaz de experimentar, havendo uma linha tênue e ambígua entre níveis de grandeza e escuridão exercidas por um temor intrínseco. Uma sensação que simultaneamente exerce tanto fascínio quanto ânsia torna o ser humano extremamente atraído e repellido por ela. Essa sensação é diretamente ligada ao horror pela razão da mente requerer

uma certa distância do objeto. A partir do distanciamento do indivíduo com a matriz do medo, seja temporal, longitudinal ou intelectual, é formada a sensação do horror. Se alguém for pego por um assassino em série, não poderá sentir nada além de desespero, um completo terror; mas, se ler uma descrição detalhada sobre um assassino e suas vítimas, poderá atingir o sublime.

Aplicando-se tal conceito ao cinema, pode-se perceber que todos os aspectos mencionados podem ser manifestados em filmes de horror, ao mesmo tempo em que existem especificidades próprias do meio. O enfoque costuma ser na experiência ou na sensação que as personagens estão sentindo, acima do porquê ou de uma possível causa real dessa ameaça. Com efeito, é possível existir um filme de horror sem que o objeto do medo sequer apareça ao público. O que importa é a sensação que será transmitida aos espectadores ao verem e se identificarem com a degradação psicológica do personagem.

O movimento do expressionismo alemão, anterior a esta classificação, representa muito bem essa característica. Os seus filmes representam conceitos aterrorizantes e representações diretas de violência explícita a partir de elementos estéticos como sombras espreitando pelas paredes ou figuras distorcidas. Também priorizou elementos narratológicos que tinham como enfoque causar a sensação da iminência de um perigo, como a visão dos céus sendo rasgados por nuvens tempestuosas e densas florestas escuras precedendo a chegada do vampiro no filme *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau (CÂMARA *et al.*, 2016).

A característica de apresentar personagens tipicamente mais complexos e com maior profundidade, em contraste aos de filmes de terror, será vista adiante. Justifica-se em razão da identificação que se busca com esses filmes, precisando haver uma empatia dos espectadores para que se importem e se imaginem no lugar daquelas pessoas atormentadas por sentimentos que envolvem o horror.

Segundo Lima *et al.* (2015), a técnica pode tanto fazer com que o público torça pelo triunfo da personagem, por ter presenciado o percurso que ela passou e as injustiças que a colocaram na situação presente, como que tenha uma aversão e torça contrariamente a ela, como no filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock. Esse filme utiliza muito bem a fórmula para o efeito contrário, mostrando uma personagem que não é afirmada como “digna” e que é assassinada como punição pelos seus atos considerados imorais para a comunidade da época. Este efeito psicológico, especificamente, possui relação com os paleossímbolos que virão a ser abordados no subcapítulo do terror.

Outro exemplo famoso de horror é o filme *A Bruxa de Blair* (1999), de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, cuja característica de não revelar a imagem da bruxa aos espectadores representa outro aspecto importante do gênero. A potencialização do medo gerada quando é

estimulado que os próprios espectadores imaginem o objeto da ameaça faz com que a audiência projete elementos imagéticos dos seus próprios medos.

Outro aspecto peculiar é quando a externalização do medo por parte dos personagens os leva à loucura e à irracionalidade. Um exemplo é o filme *O Iluminado* (1980), de Stanley Kubrick, no qual o protagonista, Jack Torrance, acaba sendo influenciado a cometer atos antes inimagináveis para ele, após ter seu psicológico extremamente manipulado por causas sobrenaturais.

De forma muito similar ao horror, o gênero terror também está ligado à indução da catarse e também surgiu no entretenimento antes mesmo da denominação do termo. Porém, este tomou maior proporção com o surgimento do cinema, como é explicado na subseção seguinte.

## 2.2 O SURGIMENTO E CONCEITUAÇÃO TEÓRICA DO TERROR E DO SUBGÊNERO SLASHER

Ainda que o conceito de terror como conhecemos hoje tenha surgido muitos anos depois, a essência do que o fundamenta pode ser encontrada desde o início da humanidade, com registros que datam desde os espetáculos da Grécia Antiga. Em seus primórdios, o terror, como argumenta Aristóteles, já era encarregado da função transmissora da catarse. Mesmo sem uma distinção própria, essa forma pré-freudiana de reação era acionada mediante o terror assentado pelo testemunho de acontecimentos perturbantes. Acompanhado de recursos visuais escassos, utilizavam do terror fundamentado no impacto do inesperado para o choque do público.

A formulação do terror como gênero individualizado surgiu a partir da adaptação dos contos de horror ao cinema, como *Drácula*, passando da imaginação à visualização chocante de cenas grotescas. O gênero terror demanda diretamente o choque visual, o medo do externo, um perigo que vem de fora e ameaça a segurança de quem presencia. Ou seja, o terror vem do medo físico, da indignação visual, do impacto e aversão a algo carnal (SILVA, 2011).

Sendo o terror uma experiência de impacto visual, é no cinema que esse gênero é explorado em capacidade máxima. Existem exemplos na literatura, como *O Inferno* de Dante, por Dante Alighieri (BORGES, 1992). O mesmo autor argumenta sobre a linha entre pesadelo e realidade ao analisar o poema, evidenciando a passagem direta do horror para o mais extremo terror ao decorrer da narrativa. O horror é declarado na abertura do poema, expondo ao leitor os pensamentos de Dante, que inflaria o peito com “horror” somente ao imaginar a “floresta negra”. A transição para o terror ocorre ao passo que vagueia pelos tormentos do inferno,

externalizando o medo ao se deparar com a visão de toda a angústia e bestialidade que antes existia somente como medo internalizado.

No campo psicológico, o terror utiliza fortemente das fobias humanas, como as de aracnídeos, serpentes, palhaços e altura. Seu solo ficou muito mais prolífero no cinema por usufruir altamente do impacto visual. Este permitiu que, acima de imaginarem os seus medos, os espectadores pudessem vê-los encarnados na tela. Especificamente quanto à fobia de aranhas, por exemplo, existem diversos recursos para incrementar ainda mais o medo para a transmissão do terror, como mostrá-las bem de perto, ocupando grande parte da tela e salientando todos os aspectos que as fazem assustadoras.

A experiência de choque visual abre maior espaço para o envolvimento direto de cenas de tortura e violência agudamente explícita. Com o passar do tempo, foi percebido o fascínio provocado nos espectadores e ampliado o espaço de investimento na criatividade, concebendo-se as mais variadas mortes violentas que poderiam servir ao público. Neste sentido, o filme *Halloween* (1978), de John Carpenter, é considerado um dos maiores nomes do terror físico no cinema, além de grande representante do subgênero *slasher*.

Richard Nowell (2010), em um estudo sobre o cinema *slasher*, expõe que o subgênero possuiu um encadeamento significativo de filmes entre 1974 e 1981, mesmo não havendo uma palavra específica que os categorizasse como semelhantes. Como eram distintos dos filmes de terror habituais, não havia um entendimento averiguado pelo público da expressão própria daquela gama de filmes que estava surgindo. Com uma conquista enorme de espectadores, jornais, educadores e grupos sociais empenharam-se em categorizar aquele material alvo de preocupação para a época. Eles atribuíam a esses filmes denominações como “filmes de sangue adolescente” ou “gênero de adolescentes sendo mortos”.

A palavra “*slasher*”, segundo o dicionário Merriam-Webster ([20--?]), é traduzida como “uma pessoa que mutila ou mata com uma lâmina afiada” (*tradução nossa*)<sup>3</sup>. O termo *slasher* surgiu por meio de pais e professores que quiseram batizar os filmes assistidos por seus filhos e alunos; na maioria desses filmes, havia presente um assassino que matava adolescentes com algum utensílio cortante. Nesses componentes do nicho do terror, a figura central da trama é o psicopata responsável por um show visual de carnificina, corpos dilacerados e um uso enfático de sangue.

---

<sup>3</sup> “A person who mutilates or kills with an edged blade”.



Com o intuito de agradar o público, por motivos mercadológicos, o enfoque é dado na variedade de possibilidades de tortura acima do foco narrativo ou da motivação para tais acontecimentos. Como a fórmula *slasher* foi efetiva, segundo Lima *et al.* (2015), nos próximos filmes foram se reutilizando os mesmos recursos, como uma receita de bolo que deve ser seguida passo a passo para obter o resultado idealizado. Entretanto, como uma receita de bolo, o resultado pode ficar velho e sem sabor, ao passo que outros bolos são elaborados com os mais diferentes sabores.

No cinema, um dos exemplos mais famosos de transição do horror ao terror é o filme *O Exorcista*, de William Friedkin (1974), cujos elementos visuais, como a degradação física da protagonista, servem como elemento fundamental da transmissão de medo. Por outro lado, a obra investe fortemente na degradação espiritual, em uma decomposição psicológica de todos os personagens que a entornam e na violência implícita comum dos filmes de horror, o que mostra que os elementos podem atuar juntos na composição de uma obra.

*O Exorcista* (1974) possui outro traço muito presente no terror: a influência direta da literatura gótica. É no terror que temas como satanismo, heresia, necrofilia, incesto, pactos com o diabo e corrupção sexual são alimentados pelo suporte fortíssimo do impacto visual, assim, acima de imaginar o terrível, possibilita-se presenciá-lo em seu máximo. Silva (2011) também lembra que apesar de ter cenas muito presentes do terror, como deformação corporal, vômito e efeitos visuais pavorosos, há maior proximidade com o horror pelo impacto atmosférico e pela violência implícita serem mais dominantes que as cenas de choque visual. O que é mais presente é a degradação psicológica de todos os personagens e a corrupção do corpo de uma menor outrora inocente. O horror que nos carrega para uma totalidade de dor acima da violência por espetáculo.

Na década seguinte, o gênero passou a apresentar novas características, intimamente ligadas com o contexto social da época. O personagem principal passou a ser o adolescente, por ser agente de maior identificação do público-alvo do gênero, assim como um representante do período de depravação do próprio corpo. Os personagens pubescentes são os alvos impecáveis para os assassinos dos filmes (SILVA, 2011). Eles estão vivendo a época de descoberta do corpo, de passagem para a fase adulta em que experienciam todos os tipos de corrupções da inocência, como perda da virgindade e a experimentação de álcool e drogas. No pique da era da Aids, nos anos 1980, o psicopata era considerado como um justiceiro, como um ser casto que punia os jovens que transassem, em uma relação diretamente vinculada aos paleossímbolos, como explica Kellner (1979, apud LIMA *et al.*, 2015).

Freud (apud LIMA *et al.*, 2015) exemplifica que imagens como a de uma criança que apanha por se masturbar ou que descobre os pais transando por invadir o quarto deles são responsáveis por um intenso impacto na conduta sequente por quem as vê. Essas chamadas cenas paleossimbólicas, muito utilizadas em filmes do gênero, são responsáveis pela subsequente culpa e medo depositados na mente dos espectadores. Em seus exórdios, causou enorme estremecimento nos adolescentes, criando um ciclo de sedução e repulsão pelo sexo, os ligando simultaneamente com o prazer e a morte. Em relação aos filmes, causava inclusive satisfação ao ver os personagens que “pecavam” sendo punidos com a morte.

Aristóteles (apud SILVA, 2011) lembra que a trepidação de enxergar cenas chocantes e explícitas poderia acarretar decorrências prazerosas e proveitosas para quem as vê. As pessoas, ao se depararem com acidentes, cadáveres ou cenas de crime, se aglomeram. Elas saem de suas casas, botam suas cabeças para fora do carro em busca de informações. É uma mistura de fascínio com consolo, que, nos filmes, podemos ver à vontade, sem um peso na consciência por saber que não há veracidade.

O terror, agente da derivação *terrorismo*, como lembra Silva (2011), tem o foco em aterrorizar os espectadores, assustá-los. É sobretudo uma experiência momentânea do que ocasiona inquietação. É procedente da dor física, uma hostilidade no olhar que nos leva a imaginar e externalizar a dor que vemos na tela. O terror tem como objetivo fazer com que os espectadores se remexam em seus assentos, cubram os olhos ou se apertem contra a poltrona. Eles obtêm o êxtase de experienciar o terror em primeira mão e somente adquirir consequências positivas, como o alívio pós sobressalto e a conquista do enfrentamento. Ver um filme de terror é como se o espectador passasse pelo processo de andar de montanha-russa sem ter que realmente enfrentá-la.

### 2.3 CONTRAPONTO E ATRIBUIÇÕES AOS FILMES

Autores como Radcliffe (1826) consideram o terror como o aspecto inicial do medo (o interno que é exteriorizado), e o horror como o impacto visual (o confronto direto com o determinante do pânico). A teórica argumenta que terror e horror são extremos opostos: o primeiro seria impulsor de uma expansão intrínseca da alma que leva o receptor até o mais alto nível da mente; o segundo contrairia o espírito, afogando-o e o aniquilando.

Aqui, o terror, acreditado como o medo interiorizado, é relacionado com o sublime. Torna-se algo grandioso, já que possui um distanciamento muito grande da capacidade de

enfrentá-lo, e esse é o requerimento principal para o alcance do sublime. O terror seria o condutor do sublime, um ponto positivo por ser apto a levar espectadores a essa visão avançada.

O que tornaria o terror positivo é semelhante ao conceito de horror que é utilizado neste trabalho (SILVA, 2011). Uma vez que internalizado, pode ser explorado, pré-analisado, convertido etc. Assim, pode-se aprender com ele e sublimar o sentimento de medo. O horror, aquele que contrairia o espírito na concepção de Ann, seria somente o choque com o medo que não encaminharia a consequências positivas, somente aos impulsos instintivos de luta ou fuga.

Tal contraponto faz-se indispensável para ilustrar que a escolha realizada neste trabalho não altera a essência do que é abordado, somente a inversão das palavras definidoras do conceito. Ainda, justifica-se por mostrar que existem correntes de pensamento diversas entre muitos autores, portanto, não existe uma escolha objetivamente correta.

No caso dos filmes selecionados para análise, temos exemplos diretos de cada um dos gêneros. *Sexta-feira 13* é ligado eminentemente à ameaça externa, ao risco carnal e ao terror voltado à indignação visual, fazendo uso recorrente da tortura e da violência explícita. A fonte do medo é dada por um assassino que, apesar de se revelar aos monitores momentos antes de suas mortes, é apresentado desde o início aos espectadores como o condutor dessa emoção. O rosto do assassino é revelado no último bloco do filme, mas a sua existência corpórea é incontestável por todo o decorrer do filme.

Como mostra o filme exemplificado, o assassino não precisa ter sua fisionomia exposta para que o público seja consciente de sua existência. A partir do momento em que é revelado que o vilão possui uma representação física responsável pela morte dos personagens, é uma clara fonte do terror. Esse antagonista representa a aniquilação completa dos monitores e, para eles, é a associação do terror ao seu máximo, o pavor externo manifestado, e o choque direto com o medo antes internalizado. A obra tem como foco transmissor entregar mortes sanguinolentas e criativas acima de um enredo engenhoso e detalhado, priorizando um choque visual e explícito.

Por outro lado, *Midsommar* é um filme de horror, sendo marcado pela degradação psicológica da protagonista acima de qualquer violência explícita. É moldado sobre a entrega de um mundo artificial, sombra da nossa realidade, cujas leis e princípios são aceitos devido à sua elaboração e envolvimento com o psicológico de quem assiste. Propondo um novo acordo visual, possui um foco agudamente narrativo e atmosférico, sendo estabelecida desde cedo a fonte do medo e a desconfiança quanto aos antagonistas, tanto para os personagens quanto para os espectadores. O espectador tem sempre o mesmo nível de consciência, adstrito ao campo de

visão dos protagonistas, diferentemente de *Sexta-feira 13*, em que o vilão é revelado separadamente para cada personagem e, para os espectadores, somente na última sequência.

Os antagonistas desse filme são a coletividade – todas as pessoas de uma comunidade que fazem parte de um mesmo culto. Entretanto, o foco do horror não é definido por eles e pelo que eles são capazes de fazer, mas pela deterioração mental da protagonista e pela forma como as personagens externas vão percebendo aos poucos o seu destino iminente. O processo do estado psicológico da Dani no filme é gradual, mas podemos perceber que, na situação inicial do filme, ela já está debilitada.

Mesmo possuindo momentos típicos de filmes de terror, abrangendo momentos de violência explícita e sequências de sobressalto, *Midsommar* é um filme majoritariamente de horror. *Sexta-feira 13*, assim como *Midsommar*, possui seus poucos ápices de horror. De qualquer maneira, é uma exata representação de uma obra de terror. Os filmes são extremos em suas próprias características, sendo exemplos claros de linguagens opostas.

#### 2.4 O HORROR E O TERROR NA LITERATURA INFANTIL E SUA INFLUÊNCIA PARA A COMPOSIÇÃO INDIVIDUAL DO MEDO

Neste Subcapítulo, os conceitos de terror e horror são abordados sob a perspectiva da literatura infantil segundo autores como Corazza (2002) e Bunn (2011). Seus elementos narratológicos e estéticos ajudam a compor as imagens que ficam associadas ao sentimento de medo das pessoas em suas vidas adultas, além de representarem as primeiras formas de se lidar com o sentimento, representado por metáforas que permanecem no imaginário. A sua importância pode ser percebida por meio da sua presença em filmes do gênero terror e horror antigos e atuais, servindo de sustentação para a análise final deste projeto.

O medo como prazer estético é utilizado desde o surgimento da tradição oral de contar histórias com o intuito de assustar crianças, como as histórias da Chapeuzinho Vermelho e do Lobo Mau. (BUNN, 2011). Com finais instigadores de ansiedade, em forma de alertas e ensinamentos, pareciam ter um propósito malicioso que despertava um fascínio infantil que poucos gêneros têm a capacidade de o fazer.

Elementos como as figuras do lobisomem e da madrasta perversa, segundo Corazza (2002), aos poucos foram sendo subvertidos como forma de entretenimento ao serem colocados nos meios de comunicação voltados ao público infantil. As criaturas horripilantes, criadas para a indução do medo, foram incorporadas ao imaginário infante e começaram a ser exibidas como criaturas jocosas entre os meios de comunicação.

O fato de essas criaturas horripilantes serem incorporadas de forma jocosa não descaracteriza a potência desses elementos. Pelo contrário, mostra que independentemente de estarem sendo retratados de forma mais lúdica e menos aparentemente aterrorizante, a fim de ficarem mais aprazíveis às crianças, a essência do que eles representam continua tendo força suficiente para sustentar sua contínua reprodução. A maioria dos contos infantis foca na instigação da imaginação de quem está consumindo o conteúdo, a fim de que ela mesma projete seus temores internos em elementos metafóricos ou representativos. Tal projeção assemelha-se às imagens ou às figuras assustadoras que enxergamos em objetos inanimados como cabideiros e frestas de armários quando crianças, advinda de um medo internalizado (a principal característica do horror).

Essa transição imagética é representada em *Chapeuzinho Amarelo* (1979), história de Chico Buarque. Apresentando elementos estéticos ligados à subversão do medo, há uma protagonista que simboliza o medo por meio de sua cor amarela, remetendo a analogias negativas como o receio e a covardia. Ela tem fobia de tudo, vive guiada pelo próprio receio de viver e isso é evidenciado não somente por suas ações, mas por sua aparência. O imprevisto ocorre no momento de seu encontro com o lobo. A chapeuzinho, de maneira oposta à esperada pelos leitores, ao se deparar com a criatura, começa a gargalhar, perdendo a coloração amarela.

O lobo mau, em sua aparição inicial, resume-se ao completo estereótipo de um antagonista clássico. Ele é retratado pelos seus enormes dentes pontiagudos, seu olhar vermelho e esbugalhado, suas unhas afiadas e seu torso desproporcional, que se impõe contra a protagonista. Com o choque pela reação antagônica da personagem, ele desaba. Ocorre uma completa inversão entre o ser que come e o que seria devorado, representada pelo jogo de palavras presente no grito do lobo, o qual faz uma metamorfose entre as palavras lobo e bolo.

O exemplo representa o legado de contos corriqueiros como os da Europa Medieval, que foram estabelecendo no imaginário popular figuras representativas dos seus medos materializados. Este legado, embora tenha sido em grande parte subvertido e apresentado de formas muito diferentes das originais, ainda tem influência na produção estética dos filmes de terror e horror, uma vez que os mesmos elementos continuam presentes nas memórias de cada espectador.

A influência de elementos visuais e simbólicos como prenúncios de consequências catastróficas é bastante utilizada no filme *Midsommar*, que apresenta figurativamente, em diversos momentos e de diferentes formas, desenhos ilustrando o que está por vir. Quase como em uma história infantil, pistas vão sendo mostradas durante todo o decorrer da narrativa, de

modo que uma ilustração do fim trágico das personagens vai sendo estabelecida no subconsciente dos espectadores desde o momento que são reveladas.

Embora bastante caricatas e às vezes explícitas, as imagens são apresentadas de maneira sutil durante toda a narrativa, como em quadros, pinturas na parede e objetos presentes nos cenários. Ora como detalhes presentes no fundo, ora como elementos aparentemente sem sentido que são focados, as pistas são constantes e vão permeando o imaginário de quem assiste.

Um exemplo representativo consiste em uma cena apresentada entre os minutos 45:26 até 45:58 do filme, totalizando 32 segundos dedicados somente a ela. Acompanhada unicamente por uma sinfonia angelical, é mostrada, lentamente, uma sucessão de figuras explícitas sobre eventos bizarros, aparentemente típicos de uma cultura pagã antiga. No entanto, retrata exatamente o enredo principal ao qual as personagens estão atreladas (ver Figura 1).

Figura 1 - Profecia ilustrada em "Midsommar"



Fonte: *Midsommar* (2019).

Figura 2 - Colheita de costas



Fonte: *Midsommar* (2019).

As imagens acima demonstram a representação direta entre o início das pinturas e o início do ritual que elas profetizam. A estética presente nas cenas denota o tom do filme em seu todo, uma vez que consiste em uma caracterização pueril, quase infantil, de eventos

perturbadores. Essa representação remete à descrição anteriormente mencionada de personagens assustadores, como o Lobo Mau, que foram sendo infantilizados, mas que nem por isso deixaram de ser representações simbólicas potentes de medos internalizados. Inversamente, a estética contrastante com imagens que são associadas diretamente ao horror e ao terror pode tornar as cenas ainda mais perturbadoras e, assim, potencializar a sensação buscada pelo gênero.

A Figura 1 apresenta traços lúdicos que mostram o início de uma história aparentemente romântica e sem maior importância para o resto da narrativa, com elementos como uma menina apaixonada e a colheita de flores à luz do dia. A Figura 2 representa o início do ritual tomando forma, apesar de ser muito difícil que esse início provoque plena compreensão sobre a associação.

A dificuldade decorre da apresentação das Figuras 3 e 4, que trazem um contraste com as primeiras ao ilustrarem cenas perturbadoras, atraindo o foco dos espectadores. O observador desatento tende a esquecer as imagens anteriores e não as relacionar com suas primeiras representações vivas. O momento de maior choque visual é simbolizado pela sequência de imagens em que a menina corta seus pêlos pubianos para colocá-los em uma refeição. Subsequentemente, ela menstrua em um copo para oferecê-los a um homem.

A Figura 4 é a que representa o momento de concretização da profecia, no qual os símbolos que chamam mais a atenção ganham enfoque, como o copo com líquido mais escuro, seguida da imagem de Christian tirando um pêlo pubiano de sua boca. Neste momento, que ocorre depois de transcorridas uma hora e meia do filme, transmite-se a sensação de que não há mais esperança de não concretude da profecia macabra.

Figura 3 - Outra parte da profecia



Fonte: *Midsommar* (2019).

Figura 4 - Copo com menstruação



Fonte: *Midsommar* (2019).

Todavia, *Sexta-feira 13* apresenta, ao menos em sua superfície, uma abordagem muito mais direta e visceral dos acontecimentos. Desde o início, a sensação de perigo e medo que irá permear todo o filme é estabelecida e as mortes são escancaradas. Em uma primeira análise, pode-se pensar que esse filme, assim como tantos outros do subgênero *slasher*, deve grande parte de seu sucesso ao desejo de presenciar cenas violentas, quer por curiosidade ou por uma espécie de prazer. Porém, sob um olhar mais atento, pode-se identificar um componente essencial no mistério e na sensação de ameaça desconhecida que instiga a imaginação de quem assiste. Maria Rita Kehl (apud CORSO, 2006, p. 16) afirma:

O medo é uma das sementes privilegiadas da fantasia e da invenção; grande parte dele provém das mesmas fontes do mistério e do sagrado. O medo pode ser provocado pela percepção de nossa insignificância diante do Universo, da fugacidade da vida, das vastas zonas sombrias do desconhecido. É um sentimento vital que nos protege dos riscos da morte.

Assim, o medo seria um sentimento vital que vem desde a infância como um potencializador de outros, como a curiosidade, a autopreservação e a disposição à coragem, possibilitando a expansão de pulsões de vida. Vindo desde o imaginário infantil como elemento essencial, é nos contos e nas histórias que se apoiam elementos conscientes e inconscientes para que medos reais sejam representados (CORSO; CORSO, 2006). As narrativas, então, nomeiam e representam medos comuns às pessoas desde a infância. Cada uma vai criando um repertório de símbolos e imagens que estabelece uma concepção própria sobre o que é mais assustador e o que representa o medo para cada uma.

Neste contexto, embora *Sexta-feira 13* não seja voltado para o público infantil, penso que o filme tenha uma de suas maiores potencialidades justamente na exploração desse imaginário evocada através do mistério. Ao manter a identidade do assassino oculta até os



últimos 18 minutos (ver Figura 5), o filme mexe com a imaginação dos espectadores, permitindo que cada um projete na figura desconhecida elementos associados a suas próprias concepções de medo, arraigadas desde a infância.

Em seus últimos minutos, o filme revela que a mãe de Jason, o menino que havia morrido afogado no mesmo acampamento em que se passam os acontecimentos, é a responsável pelos assassinatos de todos os monitores. Tal como em contos infantis mais recentes, que passaram a conter lições conhecidas popularmente como “moral da história”, há na revelação uma representação quase literal: as vítimas são jovens vistos pela assassina como similares àqueles que negligenciaram a morte do seu filho.

Figura 5 - Revelação da assassina



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

As Figuras 6 e 7 representam a sucessão de um ato e sua punição mostrada na sequência inicial do filme, na qual os jovens monitores são flagrados tentando fazer sexo em um galpão e penalizados, pela personagem da mãe, com a morte. Essa sequência é bastante representativa não somente de filmes do gênero *slasher*, mas de filmes da década de 1980, em que a epidemia da Aids estava no seu pico e a punição de jovens inconsequentes em relação ao sexo ganhava especial relevância (SILVA, 2011).

Figura 6 - Transa



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Figura 7 - Punição



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Vistos exemplos de ambos os filmes, analisando-os sob enfoque de aspectos psicológicos que remontam à origem de contos infantis, pode-se pensar que neles são retratados aspectos básicos, como de ações das personagens e punições que são seguidas a elas. Há uma espécie de mistura de elementos entre a época em que a maioria dos contos foi criada, uma vez que eram voltados a outros adultos como forma de elaborar os medos e perigos constantes da época, e os contos mais recentes, adaptados para o público infantil, em que se foi introduzindo uma espécie de lição a ser extraída.

Por um lado, os filmes possuem elementos em comum, como os aspectos psicológicos que sustentam a sensação de medo e um possível efeito catártico por meio da sua expurgação. Esses elementos ganham relevância por serem projetados em metáforas – como a figura da mãe em *Sexta-feira 13* – e percebidos de forma mais ou menos explícita por cada espectador, que não necessariamente vai associar as conexões com seus próprios temores internos.

Por outro lado, já nestes exemplos pode ser percebida uma grande diferença entre a abordagem que cada filme dá a elementos semelhantes. No filme *Sexta-Feira 13*, há uma retratação explícita e direta de personagens com atitudes descuidadas e suas mortes em consequência, bem como do perigo iminente e quase que evidente que se percebe pelo cenário, iluminação e contexto. Em *Midsommar*, há uma retratação sutil e gradual, com símbolos que vão indicando a iminência de um clímax terrível, mas que será visto somente na parte final do filme.

Neste último, ainda que as mortes vão ocorrendo ao longo da trama, seguidas a ações imprudentes e/ou desrespeitosas das personagens, nenhuma delas é mostrada de forma explícita, e tudo que se pode fazer é imaginar o que está acontecendo, o que leva a uma sensação de que se está destinado a um final terrível sem saber ao certo qual será. Quanto à parte estética,

apesar da ligação aos contos e do conceito de causa e consequências serem evidentes e ainda mais monstruosas do que no filme anterior, contrastam por apresentarem elementos visuais de aparência pueril ou inocente.

Essa diferenciação remete, por sua vez, àquela já referenciada entre os gêneros horror e terror, já que seriam muito diferentes pela forma como são transmitidos aos espectadores, ainda que possam ser semelhantes quanto a elementos psicológicos e à indução do efeito catártico. Sendo este o tema central deste trabalho, evidencia-se por meio dessa comparação a importância da contextualização realizada, a partir da qual se pôde iniciar a análise principal.

### 3 A ESTÉTICA TRANSMISSORA DO MEDO

Definidos conceitos teóricos importantes sobre os gêneros de horror e terror, passa-se à conceituação dos componentes estéticos desses gêneros. Eles servem de base para a análise comparativa realizada no capítulo final. No Subcapítulo 3.1, há um breve conceito sobre a estética utilizada em filmes de horror e terror, que neste trabalho é nomeada como estética transmissora do medo. Nos subcapítulos seguintes, são especificadas as técnicas mais importantes para as cenas dos filmes analisados. O esclarecimento delas é essencial para, no capítulo seguinte, serem aplicadas diretamente aos objetos de análise.

#### 3.1 A TRANSMISSÃO DO MEDO NO CINEMA E SUAS TÉCNICAS ESPECÍFICAS

Para Walters (2004, apud FU, 2016), existem três fatores que exercem papel fundamental no prazer dos espectadores ao assistirem a filmes de terror ou horror. O primeiro deles consiste na captação da atenção da audiência, criando uma atmosfera de tensão por meio de uma iluminação dramática, sons incongruentes ou a direção de arte do filme.

Cada aspecto envolvido na criação de uma cena de filme de terror ou horror tem uma influência efetiva na criação da atmosfera de tensão que irá captar a atenção dos espectadores, e é a conjunção de cada um deles que determina o todo. É possível resgatar os estudos da Gestalt, que propõe que a mente humana tende a perceber objetos de forma holística, rearranjando partes individuais de forma que elas façam sentido dentro de um todo. Assim, o que o cérebro percebe é um objeto único e maior do que somente a soma de suas partes (PARK, 2018). Semelhantemente, Arnheim (1974, apud KENNEDY, 1980), ao reconhecer que há um sentido na tensão visual das formas, vai além do fisiológico que se tinha então na Gestalt. O autor coloca que as formas visuais contêm tensões por si mesmas, não sendo meros produtos de dinâmicas exteriores a elas.

Neste sentido, cumpre mencionar o que se convencionou como efeito Kuleshov, proposto, ainda no início do século 20, pelo renomado cineasta soviético Lev Kuleshov. Através deste conceito, convencionou-se que na composição de cenas de filmes de terror e horror, cada pequeno aspecto individual normalmente não seria suficiente, por si só, para induzir um efeito catártico ou indutor da sensação de medo, mas a soma de todos os aspectos, que é percebida como algo único pelos espectadores, só é capaz de transmitir este efeito em razão da influência de cada uma dessas partes. Por exemplo, uma imagem isolada do rosto de uma pessoa pode não induzir uma sensação específica de medo que se deseja. Se colocada logo antes ou logo após

outra imagem, porém, em uma sucessão rápida, o cérebro de quem está assistindo pode fazer automaticamente uma associação que levará a esta sensação (PARK, 2018).

O segundo fator que exerce influência na forma como os filmes de terror e horror são apreciados, para Fu (2016), é a relevância. Ela pode ser subdividida em quatro tipos: a universal, que se refere a medos comuns à maioria das pessoas, como a morte e o desconhecido; a cultural, que leva em conta aspectos sociais; a relevância pessoal de cada espectador; e o irrealismo. Quanto ao último, embora seja um conceito paradoxal, uma vez que os filmes buscam causar terror ao mesmo tempo em que demonstram que aquilo não é real, é justamente o fato de deixar claro que se trata de uma ficção que permite que as pessoas aproveitem os filmes. Juntamente com os conceitos, aborda-se a relação de cada um dos aspectos com a estética do gênero (FU, 2016).

Todos os tipos seriam importantes para que um filme seja lembrado e tenha apelo à audiência, tendo influência direta de aspectos estéticos na sua composição. Quanto ao primeiro tipo, o universal, tem-se como exemplo uma técnica comum de ocultação e jogo de sombras: uma pessoa vagando desacompanhada na escuridão da noite, quando, ao passar por um poste de luz, é percebida uma sombra humana além da dela. Este exemplo é potente porque suscita medos diversos e comuns a muitas pessoas, como do desconhecido e da escuridão, tendo assim um apelo muito mais abrangente do que o de fobias específicas, que poderiam afetar, embora com maior intensidade, um número mais reduzido de espectadores.

O segundo tipo, o cultural, comporta estéticas pensadas com base em lendas, folclores e mitos de regiões específicas, como o exemplo das fantasmas virgens da Coreia do Sul. Elas são retratadas como pálidas, com cabelos longos e escuros e vestidas com vestimentas longas e brancas, que cobrem seu corpo inteiro. Na Coreia do Sul, o apelo dessa estética é maior do que o da estética típica de vampiros, por exemplo (PARK, 2018).

Outro protótipo clássico de contos e fábulas é o das sereias. As criaturas podem ser retratadas tanto como seres mágicos e encantadores quanto como sanguinárias e sedutoras. No cinema, muitas vezes é através de sua fisionomia que é possível discernir a sua índole. Cada espectador possui uma concepção imagética de como é uma sereia benévola ou maléfica. Quando tomam forma, aparecem os traços que irão influenciar para que se identifique visualmente de qual concepção está se tratando. Esse método é conectado com o fator do elemento surpresa. Após um pré-julgamento de caráter, influenciado por características como uma aparência humanoide, joias e escamas coloridas, os espectadores podem ficar surpresos ou chocados quando a sereia revela seu lado sombrio, apresentando dentes afiados, olhos esbugalhados ou uma fisionomia animalesca.

No que se refere ao terceiro tipo de relevância, que é a pessoal, pode-se relacioná-lo aos aspectos já mencionados anteriormente de ocultação, para que cada espectador projete suas próprias fobias. Quanto ao último tipo, consistente no irrealismo, considera-se que tem relação direta com o terceiro e último fator fundamental para captar a atenção dos espectadores: a imaginação.

Esteticamente, esse fator pode ser ressaltado por meio de técnicas como múltiplos ângulos de câmera e efeitos sonoros que evidenciam que se trata de uma ficção, pois não ocorreriam em situações reais de perigo. Esses efeitos proporcionam o prazer dos espectadores, que sabem que podem sentir a adrenalina do medo com a segurança de que aquilo não é real. Reforça-se a ideia de que é um conceito paradoxal; esses mesmos efeitos que evidenciam se tratar de uma ficção buscam criar uma atmosfera de um medo mais real possível que estimule a imaginação dos espectadores.

Na visão de Park (2018), conquanto o medo seja associado a uma emoção negativa e se procure evitá-lo na maioria das situações, a atmosfera de segurança sentida em razão da estética torna a experiência da adrenalina liberada ao sentir medo prazerosa para a maioria das pessoas, que podem experienciá-lo de forma catártica. A estética é, portanto, um elemento fundamental na indução da catarse transmitida por filmes de horror e terror. É por meio dela que se pode dar forma, não somente às concepções estabelecidas narrativamente, mas à maneira pela qual se pretende que elas sejam percebidas.

Silva e Monteiro (2016) estabelecem a estética do horror como uma subversão dos elementos da estética comumente utilizados para a transmissão de sensações aprazíveis, como a métrica, simetria e a harmonia. Dessa forma, conceitos como o feio e o belo são invertidos em uma nova configuração em que o prazer estético advém do choque visual, composto por um conjunto de técnicas conhecidas no cinema como *mise-en-scène*. O termo foi concebido a partir de uma expressão francesa que significa “*to put on stage*”, ou, em português, “colocar no palco”. Não se sabe precisamente uma data de origem, mas Gibbs (2002) explica que o termo foi incorporado para a língua inglesa desde, pelo menos, 1833. À época, surgiu como expressão teatral, significando o conteúdo visual de uma cena e a forma como este é organizado.

Gibbs (2002) diz que a *mise-en-scène* é importante para influenciar a percepção dos espectadores e a dos atores e atrizes. Estes, ao terem uma relação própria com a técnica, imergem na cena e a transmitem de volta aos espectadores. A *mise-en-scène* abrange não somente o que os espectadores irão ver, mas a forma que se quer que eles vejam.

Quanto aos seus componentes, consiste no conjunto do trabalho de maquiagem, figurinos, iluminação, ornamentos, cenários, atuação e técnicas de cinematografia e toda a

relação com a direção estética das obras. É ela que faz com que, mesmo que os espectadores saibam que os personagens e a narrativa não sejam reais, acabam sendo tão absorvidos pela experiência estética que, por vezes, cheguem a esquecer que estão no cinema, manifestando reações muito similares àquelas diante de ameaças reais (PARK, 2018). Estimula-se de tal modo a catarse, uma vez que as cenas são notadamente fictícias, mesmo que possam agredir visualmente.

Quanto à agressão, Burch (2006) explica que é transmitida de diversas formas aos espectadores, havendo uma grande semelhança entre a que se dá por meio do conteúdo e a puramente ótica, em que a beleza da cena é consagrada pela afronta que fazem à vista. Ambas ajudam a compor uma relação hipnótica com os espectadores, conforme Kracauer (apud BURCH, 2006). Ao autor, independentemente da sua consciência crítica ou dos seus mecanismos de defesa, quando está envolta pela escuridão e a sós diante da tela do cinema, a audiência fica à mercê das técnicas catárticas.

Estabelecidos conceitos gerais sobre a ligação entre a estética e os filmes de horror e terror, passa-se a analisar algumas dessas técnicas que foram consideradas relevantes dentro do gênero. Dada a importância da estética para a indução de sentimentos de medo, são especificadas algumas das técnicas mais utilizadas ao longo do desenvolvimento do gênero. Os mecanismos nele presentes comumente são dissecados e, posteriormente, analisados de forma aplicada às cenas escolhidas de ambos os filmes.

Adotando como base os ensinamentos de Park (2018), Fu (2016) e Davis (2004), são aprofundadas camadas dentro de categorias gerais que compõem a *mise-en-scène*, tais como o uso de sombras e o excesso de escuridão, técnicas fundamentais para o gênero. A importância dessas técnicas pode ser percebida pela capacidade que têm de atravessar a barreira da consciência dos espectadores e torná-los absortos, de forma a sentir como se aquilo fosse real, mesmo quando lembram a si mesmos, constantemente, de que não é.

### 3.2 LUZ E SOMBRA

A primeira associação realizada quando se pensa em filmes de horror e terror normalmente é relacionada à escassez de luz e a todo o tipo de criaturas que podem estar fazendo uso dela para se ocultar. Não é à toa que o gênero utiliza do imaginário popular com abundância e maestria. Posto isso, uma imagem sem movimento pode ganhar vida, quase como se desse à escuridão uma vida própria.

Na perspectiva de Davis (2004), a iluminação discreta é um recurso de baixo custo que tem uma efetividade muito grande, criando sombras que podem conceber cenários ao mesmo tempo aterrorizantes e lindos, bem como estabelecer a atmosfera que será sentida pelos espectadores. Ao criar contrastes com a luz, sendo a escuridão uma técnica de baixo orçamento, é possível dar vida e credibilidade a elementos assustadores de todos os tipos. Como coloca perfeitamente o diretor Jacques Tourner (apud DAVIS, 2004, p. 195): “Quanto menos você vê, mais você acredita”.

A distorção de imagens para a transmissão de sensações é algo muito utilizado através da iluminação em filmes do gênero, criando imagens inusitadas e alarmantes aos olhos dos espectadores. Segundo Park (2018), uma das técnicas mais usadas é a iluminação vinda de baixo, formando sombras enormes que distorcem os rostos dos personagens. Um efeito completamente não natural, que ajuda a salientar na estranheza do resultado, visto que uma luz inferior evoca uma sensação de mistério, como se vinda do inferno, opondo-se à luz que vem de cima, do céu.

Outro efeito decorrente é o das sombras que são projetadas ao redor dos olhos das personagens, bem como outras características faciais invertidas que os espectadores não estão acostumados a enxergar. Com isso, cria-se a sensação de estranheza e de que algo não está certo, deixando-os alarmados. A luz vinda de baixo opõe-se não somente à luz solar, mas a outras fontes de luz que conhecemos e estamos acostumados a enxergar, tanto naturais quanto artificiais. Isso deixa todas as expressões mais dramáticas e traz à tona as imperfeições dos rostos (PARK, 2018).

Ainda dentro das técnicas de iluminação e de jogo de luz e sombras, bem como de utilização da distorção, outra que se destaca para o gênero é de sombras e silhuetas. Através desta, a distorção é utilizada com o intento de ocultar a identidade do assassino, tanto para criar a atmosfera de desconfiança em relação a todas as personagens, aumentando a inquietação e despertando curiosidade, quanto para jogar com a imaginação dos espectadores, estimulando que projetem seus próprios medos.

Este mesmo estímulo à imaginação é o principal efeito de outra técnica similar, que é a subexposição. Normalmente utilizada nos monstros, personagens suspeitas e assassinos, deixando-os sob uma penumbra e não permitindo aos espectadores que possam vê-las com clareza. Essa técnica funciona à base da ocultação. A partir do momento que a imagem do antagonista é omitida aos olhos dos espectadores os seus cérebros trabalham para fabricar essas representações, trazendo possibilidades muito mais assustadoras aos medos de quem assiste. A



partir do momento em que o monstro é revelado por completo ao público, ele isola a parcela que não se sente amedrontado pela sua fisionomia. O'Callaghan (2017, p.1) complementa:

O poder da imaginação humana é capaz de nos fazer acreditar que as mais irracionais concepções são reais, especialmente quando não temos muitas informações sobre as situações. Sombras em sua natureza são obscuras, levantando nossas suspeitas e criando sentimentos de medo.

É interessante perceber como o uso de silhuetas se relaciona à subexposição, uma vez que se pode jogar com quais partes de uma pessoa ou de um objeto se quer expor, e com a precisão das medidas que se quer revelar de cada uma delas. A manipulação do que se quer mostrar e do quanto se quer mostrar pode servir para dar destaque a algum aspecto especialmente alarmante, como os olhos ou os dentes de alguém, instigando a confusão mental de quem está assistindo. Deixa-se propositadamente uma dúvida sobre a natureza do que se está enxergando. Quando a silhueta demonstra características humanas, mesmo que não seja um ser vivo ou uma pessoa, é que se revela a existência real de um perigo, por vezes demonstrado através de detalhes que ganham toda a relevância, como um abrir de olhos.

A este aspecto relaciona-se diretamente o do jogo de sombras, que, similarmente às silhuetas, estimula o imaginário dos espectadores, os quais tentam instintivamente associar uma sombra ao objeto que a está projetando. É justamente por esta razão que criar uma sombra definida claramente, mas com uma forma inumana ou irreconhecível, consiste em uma disparidade de informações que instiga a confusão dos espectadores (O'CALLAGHAN, 2017).

As sombras não são apenas mais abstratas e manipuláveis do que as silhuetas, mas podem ser contrastadas com estas para que, ao diferirem da origem, aumentem a sensação de surpresa e de desconfiança dos espectadores. Em razão dessa maior maleabilidade, podem mudar significativamente de tamanho e largura, levando à ideia de que a sua fonte é maior e mais assustadora.

Hollander (2004, apud O'CALLAGHAN, 2017) traz a definição do que chama, em uma tradução literal para o português, de meta-medo da desorientação. O termo representaria aquele em que não se sabe exatamente o que está causando o sentimento, ou mesmo se ele devia estar sendo sentido em primeiro lugar, mas é exatamente esta dúvida de que o objeto possa revelar-se outra coisa que instiga ainda mais o sentimento de medo. Auxiliando com a ocultação, e um elemento essencial para a própria projeção das sombras, o cinema de terror e horror utiliza técnicas caracterizadas por uma fonte única de luz.

A iluminação vinda de uma única fonte, além de ser importante em razão da atmosfera de ocultação já mencionada (DAVIS, 2004), pois transmite a sensação de que há um único ponto visível de segurança e instiga a imaginação sobre tudo o que pode estar à volta, também é importante em razão da sensação de perigo iminente que esta única fonte pode representar justamente por não existirem outras. Prevê-se, assim, mesmo que não de forma totalmente consciente, a extinção repentina deste único ponto de iluminação e o subsequente caos que pode se instaurar.

Dentre as técnicas de iluminação por uma única fonte, uma que capitaliza diretamente o medo de extinção da única fonte de luz é a da que pode ser traduzida, de forma literal, como luz piscante. A utilização desta técnica joga com a lógica comum de que, se uma luz está piscando, ela irá apagar em breve, e é justamente esta antecipação advinda da consequência lógica que instiga mais o medo, ou, para Hollander (2004, apud O'CALLAGHER, 2017), o meta-medo.

Como instrumento comum a essa técnica, menciona-se a prevalência do uso de lanternas, instrumentos adequados para orientar o foco dos espectadores aos elementos que se quer que vejam. Uma fonte única de luz, que conduz instintivamente o olhar da maioria, pode fazer uso de quase todas as técnicas já mencionadas para instigar o medo, como a ocultação e a surpresa, a instabilidade e a antecipação sobre o que está fora do foco.

Cabe mencionar a técnica da luz vinda de trás, que confere às pessoas e a objetos inanimados, como mansões, uma aura macabra, além de ajudar na formação das silhuetas ao fornecer um contraste de luz e sombras (*chiaroscuro*). Para Park (2018), o efeito é capaz de distorcer mais ainda as imagens, modificando os objetos em cena, limitando o campo de visão dos espectadores e salientando a aura de mistério e tensão das cenas.

Os procedimentos de iluminação atuam diretamente com as construções de paleta nos filmes do gênero. Os diretores de arte utilizam muito das cores para mudanças de emoções, possuindo influência direta no humor dos espectadores. Muitos filmes de terror usam uma combinação de diferentes cores em determinados ambientes para auxílio na transmissão do sentimento de horror, pactuando com a luz e exibindo resultados estéticos louvados pelo público.

Cores estranhas em diferentes ambientes, ao qual normalmente não pertencem, ajudam com a sensação de anormalidade e criam percepções de desconforto, mistério e irrealismo. Stanley Kubrick é fornecedor de exemplos significativos de contrastes de cores em seus filmes de terror, como longas sequências do filme *O Iluminado* (1980). Nesse sentido, Baker (2016, n. p.) argumenta: “Seja uma certa escolha estética feita durante a coloração ou os figurinos e

objetos com os quais o *frame* é preenchido, as cores podem manipular as emoções de um público em diferentes níveis de consciência e subconsciência”.

Seja por meio da manipulação das cores, de luzes e sombras ou do foco, as técnicas de iluminação mostram-se fundamentais para compor a *mise-en-scène* de filmes de terror e horror. Ainda que sejam essenciais, porém, deve-se reconhecer que, por sós, à parte de outros elementos que compõem o todo, não teriam o efeito desejado. Assim, mostra-se igualmente importante a cinematografia.

Estes efeitos e técnicas são encontrados com abundância em *Sexta-feira 13*, o qual se passa quase em sua totalidade, durante a noite, e utiliza iluminação por fontes de luz instáveis e brilhos de lanternas. A obra, quando em suas cenas temerosas, é quase tomada pela escuridão, com alto uso de subexposição e técnicas de ocultação. *Midsommar* mostra-se o extremo oposto. Apesar de também trazer o elemento da cegueira, subverte o seu uso para que seja por meio da luz do dia. Tudo é tão brilhante e superexposto que parece cintilar fulgor. Não existem breus para se esconder e, como é visto da análise final, isso pode se tornar tão assustador quanto as técnicas aqui mostradas.

### 3.3 CINEMATOGRAFIA

Uma das principais operantes transmissoras de sensações é a cinematografia e o modo como ela se expressa nas mais diferentes formas de condução do medo. Dentro da ampla gama de técnicas abrangidas por este conceito, são abordadas aqui as mais comumente utilizadas nos gêneros de terror e horror, ou seja, especificamente como o manejo de câmera pode influenciar nesse tipo de filme.

Uma das técnicas mais utilizadas, relacionando-se à ocultação, é o emprego de close-ups e planos detalhes. Esses efeitos de câmera são empregados como tática psicológica voltada a acessar os receios e fobias de cada espectador e, em trabalho conjunto, elaborar a imagem do(a) antagonista ainda antes de sua aparição completa.

Consistindo no uso de planos muito fechados, revela-se somente detalhes alarmantes das criaturas, por breves durações. Detalhes como olhos vermelhos, pele escamosa e dentes afiados podem ser suficientes para criar uma concepção hedionda que, em soma com a elaboração própria de complemento de cada espectador, são mais assustadores do que a revelação final. Essa visão limitada do(a) antagonista ajuda na proeminência das particularidades mais horrendas e amedrontadoras da personagem, dando foco aos seus atributos aterrorizantes e os ampliando ao seu máximo.

O uso de close-ups e planos detalhes, segundo Park (2018), são aplicados nas personagens protagonistas e nas vítimas dos antagonistas para a transmissão de diferentes variantes do dispositivo do medo. Os planos detalhes atuam enquadrando um espaço minucioso para isolar uma área específica do corpo, sendo, nestes casos, fragmentos da personagem, operantes de uma emoção intensa.

Nos filmes de terror e horror, close-ups e planos detalhes são normalmente utilizados para capturar uma característica facial, invadindo agudamente o íntimo da personagem e explorando a sua desesperança e agonia ao máximo. Esse terror cru, ao ter somente o olho descrente da personagem prestes a ser afoiçada ocupando toda a tela, excluindo qualquer outra possibilidade de vista, deposita um foco completo na desesperança da vítima e proporciona uma maior possibilidade de compaixão por parte do espectador. De acordo com Michelle Park (2018) esse efeito enfatiza a importância dramática da cena e expressa pontualmente a emoção que ela quer passar sem o uso de palavras.

Em contraste com os close-ups extremos, há o uso de planos gerais. Planos gerais são o extremo oposto dos planos detalhes, posicionando as personagens em grande distância da câmera e representando visualmente a sua pequenez em relação ao ambiente. Este efeito é utilizado em filmes do gênero com a intenção de, com a escala do sujeito em relação à imensidão do cenário que o entorna, gerar uma sensação de solidão e desamparo, ou de ausência de esperança quanto a qualquer possibilidade de alcance ao resto da civilização.

Burch (2006) descreve o efeito surpresa que pode ser empregado ao plano geral nestes filmes. Segundo o autor, a sensação de desesperança e aflição “ocorre também nas relações entre o espaço em off e o espaço da tela (surpresa de constatar, por exemplo, que determinada personagem se encontra nos limites do quadro, quando a julgávamos muito longe dali)” (BURCH, 2006, p. 149).

Este efeito é utilizado, por exemplo, em situações em que há uma personagem em fuga de um assassino e, com a revelação do plano geral expondo a distância entre os dois, espera-se uma reação de surpresa e mal-estar, aclarando-se subitamente a proximidade entre os dois. Pode-se utilizar, para salientar o efeito, a ausência de rotas de fuga ou de opções de esconderijo com a revelação longínqua do ambiente, resultando em uma agressão à sensibilidade do espectador (BURCH, 2006).

Em cenas de perseguição, existem recursos que podem ser utilizados para intensificar a experiência dos espectadores. *Tracking shots*, por exemplo, podem ter diversos significados, mas nesta situação são utilizados para denominar os movimentos de câmera que seguem as personagens em movimento. Este movimento, muitas vezes efetivado por uma câmera presa a

uma plataforma, a qual é sustentada por trilhos e rodas de borracha, é utilizado como influente do medo mesmo quando não é revelado se realmente há alguém perseguindo a personagem seguida pela câmera. Park (2018) diz que esse movimento pode levar a crer que a personagem está sendo seguida ou observada, criando suspense entre os espectadores pelo simples fato de não se ter certeza sobre a realidade do perigo.

O efeito citado pode ser amplificado pela aplicação de câmera na mão, trazendo um maior senso de realidade e acentuando a sensação de que se está observando uma personagem através dos olhos de outra pessoa. Mitry (1997, p. 61) alega que atualmente é considerado inassistível um *tracking shot* em que a imagem é instável ou trêmula, afirmando que “a qualidade mais importante desta captação é manter o frame em perfeita estabilidade axial”. Entretanto, este é um recurso que também pode despertar a consciência dos espectadores e mantê-los alertas através das imagens em constante movimento. A movimentação torna-se um catalisador contínuo, mantendo-os atentos e transmitindo a sensação de que algo está para acontecer antes mesmo que o motivo seja especificado.

A técnica da câmera na mão, como ressalta Noel Burch (2006), em razão do seu efeito objetivado de despertar aflição devido a um evento desorientador estar acontecendo, mesmo que não se saiba o que, tem relação direta com a técnica do *raccord* “falso”. Para entender o *raccord* “falso”, é pertinente conceituar o *raccord* usual, que consiste no corte de um plano para outro, de forma que o segundo seja decorrência lógica e subsequente do primeiro. É frequentemente utilizado em diversos gêneros de filme para que seja realizada a passagem de um plano ao outro, com uma expectativa automática criada nos espectadores do que se seguirá a cada cena. Como exemplo, pode-se pensar em uma cena de uma personagem abrindo uma porta, vista do lado de fora. Automaticamente, cria-se no espectador a expectativa de que o *raccord* terá como cena seguinte do corte a visão dessa mesma porta sendo aberta pelo lado de dentro.

O *raccord* falso, por sua vez, é aquele em que a cena subsequente contraria expectativas usuais e mostra algo que não é decorrência direta da primeira cena. Ganha maior relevância em filmes do gênero terror e horror, uma vez que se mostra muito propícia para causar uma sensação de mal-estar semelhante à de outras técnicas de cinematografia, como a câmera tremendo.

Outro recurso cinematográfico do gênero é o uso de pontos de vista, filmando personagens como se estivessem sendo observadas pelo antagonista. Este efeito também pode ser manufaturado pelo uso de planos sobre o ombro, expondo-se a observação e transmitindo-se a sensação de iminência de que o vilão está de pé e perseguindo a vítima (PARK, 2018).

Conforme coloca Noam Kroll (2015), ainda que um close-up muito próximo do rosto de uma personagem possa ser potente para demonstrar emoção, uma filmagem da mesma cena vinda do lado de fora pode ser muito mais impactante. Isso porque, além de denotar a solidão da personagem, cria-se um sentimento perturbador de voyeurismo, que pode ser aumentado se a filmagem ocorre através de uma camada de vidro ou algo semelhante.

Faz-se importante lembrar das filmagens vistas de cima, que, ao mostrarem uma personagem como pequena e sem consciência de que está sendo vista, induzem a sensação de sua vulnerabilidade. Contrariamente, ângulos sob uma perspectiva de baixo das personagens remetem a uma sensação de poder e dominância, e podem ser utilizados para fazer com que antagonistas pareçam mais assustadores diante das protagonistas (PARK, 2018).

Ainda, pode-se salientar as técnicas de ângulos tremidos, que cria uma tensão dramática através de imagens que parecem estar fora de equilíbrio, como se algo estivesse fora do lugar ou inconsistente, e as texturas enevoadas que concebem um ar de mistério e são usualmente produzidas por máquinas de fumaça. Embora sejam truques antigos e bem conhecidos, mas não deixam de ser potentes até os dias atuais, sendo difícil substituí-los por outros que deem uma textura semelhante às cenas (PARK, 2018).

Por fim, cita-se uma técnica que mistura tanto efeitos de luz e sombras como de câmera, e que, apesar de ter um efeito muito potente para a transmissão do medo, não é tão frequentemente utilizada. Esta técnica constitui-se em camuflar um ser aterrorizante ou o(a) próprio(a) antagonista em um cenário muito familiar e aparentemente tranquilo, através do uso de iluminação e de outras técnicas de cinematografia. Nos últimos segundos antes da mudança de cena, a pessoa ou ser vivo se move, levando os espectadores a perceberem que estava ali o tempo todo. Dessa maneira, a sensação de vulnerabilidade e impotência é potencializada.

As técnicas cinematográficas apresentadas podem ser aplicadas aos meus objetos de análise de diferentes maneiras. Ambos os filmes utilizam com abundância tais técnicas, especialmente os recursos de lentidão e do elemento de suspense como indutor do medo. A forma como utilizam, porém, difere significativamente. Evidencia-se na análise final as suas formas particulares de utilizar as mesmas técnicas com o fim de causar efeitos divergentes.

### 3.4 FIGURINO, MAQUIAGEM E CENÁRIOS

É fundamental que sejam mencionadas as técnicas de maquiagens, fantasias e cenários, que complementam os efeitos pretendidos por outras técnicas. Com estas, completa-se os componentes mais influentes da *mise-en-scene* do gênero horror e terror, cuja estrutura só é

possível com a junção de cada uma das técnicas de forma coordenada, uma vez que nenhuma, isoladamente, tem a capacidade de transmitir o efeito difundido pelo seu conjunto.

Maquiagens e fantasias são essenciais na construção dos ícones que identificam os filmes. A maioria dos filmes do gênero são conhecidos por seus vilões, figurinos e máscaras características, frequentemente sendo a imagem que vem à cabeça das pessoas quando se fala no nome do filme. Os vilões mais notáveis dos filmes de terror dispõem de uma exterioridade marcante e uma máscara que os torna inconfundíveis, tal como o antagonista Jason Vorhees, de *Sexta-Feira 13* (1980). Há exemplos semelhantes de vilões muito conhecidos: Michael Myers, de *Halloween* (1978), e Ghostface, de *Pânico* (1996). Máscaras, maquiagens e próteses possuem o papel de uma fachada, uma vez que o objeto esconde sua verdadeira identidade, possíveis emoções faciais ou qualquer humanidade por trás dela.

Um dos exemplos mais clássicos, que também se relaciona com a característica da subversão já referida, é a da imagem do palhaço como causadora de terror. Isso porque, segundo Park (2018), essa sensação vai além da coulrofobia, que é o fenômeno psicológico conhecido de pânico que algumas pessoas sentem em relação a palhaços. A figura do palhaço, nos filmes de terror e horror, utiliza muito da subversão de um elemento supostamente inofensivo e familiar, manipulando a sua maquiagem para, não somente ativar a coulrofobia, como para esconder as expressões faciais da personagem. Por essa razão, é uma das mais utilizadas nesse gênero, de forma que esses elementos naturalmente ansiogênicos são ainda mais ressaltados através da utilização de técnicas de maquiagem, as quais fazem com que ainda mais pessoas, mesmo que nunca tenham tido esse medo, sejam afetadas. (PARK, 2018).

Há ainda um efeito conhecido como vale da estranheza, descrito como aquele em que o que é visto aparenta ser humano, mas apresenta elementos que mostram que não o é totalmente, ou que algo não está totalmente certo, o que causa uma sensação perturbadora (PARK, 2018). Pode-se citar o filme *The Purge* (2013), cujos antagonistas, tanto homens quanto mulheres, usam máscaras com sorrisos largos e brancos, ou o filme *Annabelle* (2014), de John R. Leonetti, que explora o medo frequente que se tem de bonecas em razão do mesmo efeito.

O figurino, dentro do qual encontra-se o elemento da maquiagem, pode pré-indicar a índole das personagens, parte fundamental do que compõe a imagem geral de um filme. Também tem que fazer o personagem se destacar em quesito de originalidade, com tantas obras e criaturas já feitas cada vez mais os diretores de arte precisam exercitar a criatividade para a criação de novos vilões capazes de gerar pesadelos. Landis (2013, apud DIERKER, 2019) ressalta que é o figurino que faz a personagem, e a composição, que já deve ser elaborada antes

mesmo do início do filme, é formada como algo híbrido entre uma pessoa autêntica, que é o ator ou a atriz, e a identidade construída da personagem que irá representar.

Dierker (2019) menciona uma técnica aparentemente simples para ilustrar a sua potência, já que cada elemento estético, que sozinho pode passar despercebido, deve ser bem pensado para que os efeitos transmitidos aos espectadores sejam os pretendidos. A técnica mencionada é “*artificial dirt*” consiste na arte de aplicar uma espécie de sujeira artificial para envelhecer ou dar uma aparência de algo sujo ou repulsivo a algum figurino, que pode constituir parte integrante da identidade de diversos antagonistas de filmes do gênero.

Cumprir lembrar que, muito frequentemente, utiliza-se figurinos mais escuros e sombrios para os antagonistas, considerando que há uma composição harmônica entre este tipo de vestimenta e cenários pouco iluminados ou de tons menos vívidos. Contrapondo-se a esta constante referente aos antagonistas, pode-se ter o figurino muito usual de cores vibrantes e chamativas das personagens que são as vítimas ou protagonistas, a título de contraste. Técnica utilizada especialmente em contextos com pouco orçamento, para que se possa destacá-las sem que muitos efeitos de iluminação sejam utilizados.

Deve-se lembrar de fatores culturais, como aqueles ressaltados por Fu (2016), que fazem com que vestimentas brancas, como as das fantasmas virgens da Coreia do Sul, possam ser muito mais assustadoras em outras sociedades e contextos. Além das vestimentas, ressalta-se a importância da maquiagem para produzir com maior credulidade o visual dessas criaturas folclóricas assustadoras da Coreia do Sul. É preciso que se utilize uma maquiagem que torne a sua pele muito pálida, os olhos com aparência morta, ou até pode-se colocar cicatrizes evidenciando a forma como morreram (PARK, 2018).

Especialmente em filmes de terror, é muito comum que se utilize próteses, cosméticos, sangue falso e tecidos que criem a aparência de mutações, cortes e deformidades. Estes efeitos são pensados e implementados por artistas de efeitos especiais através da maquiagem, que foram gradativamente especializando-se na utilização de sangue, tripas, dilacerações e outros que convençam os espectadores visualmente da melhor forma possível. Cada vez mais, assim, prioriza-se o choque visual e a quantidade de sangue e corpos, na medida em que aumentam também os recursos e o desejo dos espectadores por consumir obras do gênero.

Finalmente, quanto aos cenários e locações, filmes de terror e horror esbanjam no uso de ambientes como florestas, campos, cabanas isoladas, vilarejos e casas abandonadas (PARK, 2018). Estas escolhas são elaboradas em razão do contraste entre estes lugares, muitas vezes enormes, com uma possibilidade quase nula de fuga. Em razão da vastidão, a sensação transmitida é a de isolamento e solidão; não há uma escapatória clara. Embora este efeito seja



potente com cenários amplos, é amplificado e complementado pela existência de elementos dentro desses cenários que possibilitem a presença de algo escondido, como pontos angulares escuros em que existam cantos e sombras. São muito utilizadas as florestas, que são repletas de árvores, arbustos e folhas, e assim dão ensejo à presença de algum outro ser de forma camuflada.

A estética do gênero de terror e horror é composta por diversas técnicas que buscam elementos assustadores do nosso imaginário para compor obras que sejam mais eficientes para a indução da sensação do medo. Seja subvertendo elementos familiares para torná-los mais assustadores em razão da sombra da realidade, seja ressaltando elementos já aterrorizantes, a *mise-en-scène* é responsável por fazer com que as pessoas se sintam absorvidas pelas sensações transmitidas, mesmo tendo plena consciência de que não fazem parte das suas realidades.

Em termos de maquiagem, figurinos e locações, os objetos de análise diferem muito em técnica. Os de *Sexta-Feira 13* são elaborados para harmonizar com os outros elementos da estética do filme, que seguem, em sua maioria, as técnicas típicas de filmes do gênero descritas desde o Subcapítulo 3.2. *Midsommar* utiliza algumas técnicas semelhantes, mas a maioria de forma oposta, criando figurinos e maquiagens harmônicos com a imagem destoante que mantém durante a narrativa.

## 4 ANÁLISE DAS CENAS

Apresentadas as principais técnicas que compõem a *mise-en-scène* dos filmes de terror e horror, passa-se à análise das cenas selecionadas para comparação, para a qual todas as técnicas abordadas ganham relevância, e na qual elas podem ser efetivamente analisadas com base em exemplos concretos. A partir desta, fica evidenciado o propósito de salientar as formas antagônicas – consistentes no conjunto de técnicas diversas que podem compor a *mise-en-scène* – por meio das quais é possível atingir objetivos semelhantes.

Para a escolha das cenas dispostas na análise, resolvi selecionar uma cena de cada um dos filmes. As duas cenas foram selecionadas com base no pensamento de serem semelhantes narrativamente e simbólicas não somente por sua estética, como também por disporem de um significado narrativo recorrente nas obras do gênero.

Filmes de terror e horror direcionaram muita força e dedicação às suas cenas de assassinato. Elas recebem amplo destaque visual e muitas vezes são o motivo que atrai os espectadores para as exibições das obras, tornando-se coeficientes responsáveis pelo enorme sucesso comercial. As sequências de assassinatos, constituídas pela soma do modo como o filme é mecanizado, do que é exibido nessas cenas e do que é omitido, bem como de quais as prenunciações e vestígios que nos encaminharam para esse momento, demarcam os momentos mais memoráveis das produções.

A maior parte dos filmes mais famosos do gênero possui uma inesquecível cena de morte, muitas vezes se tornando o momento pelo qual o filme é lembrado e referenciado. Em razão dessa importância, as cenas selecionadas são as cenas de morte que considero as mais significativas, visualmente, de ambos os filmes.

### 4.1 MIDSOMMAR

A cena selecionada para análise em *Midsommar* é a sequência antes sintetizada na introdução. É o momento em que todas as conspirações dos espectadores são asseguradas, solidificando as ponderações que haviam sido sugestionadas por todo o percurso do filme. Dani, vivendo em coabitação com o culto, no mesmo instante em que os espectadores, absorve o horror ao seu máximo quando tem uma quebra completa de convicção e senso de realidade. Este é o momento em que os temores dos espectadores se solidificam e se pode perceber, ao

seu extremo, a ruptura das personagens não pertencentes ao meio e os horrores que aguardam os seus futuros.

A luz do sol é cegamente brilhante, e ainda assim todos o encaram na espera de algo. Na direção de seus olhares há apenas um penhasco, tão esmaiado que poderia ser resguardado por areia branca, se não fosse pelas rochas acinzentadas que esculpem o seu cume. Ao olhar as personagens principais, fica cristalino, por meio de suas expressões, suas dúvidas sobre por que estão ali. Dani e os outros viajantes destoam do culto tanto em vestimentas quanto em conhecimento. A única informação recebida pelos viajantes era de que ocorreria a primeira de uma série de grandes cerimônias.

Em uma alternância de pontos de vista, a câmera sai do campo de visão das protagonistas e revela aos espectadores o que está ocorrendo no topo do penhasco. Um casal senhoril tem as palmas das mãos cortadas por uma lâmina afiada e, em seguida, a pressionam contra uma enorme rocha com um símbolo entalhado, espalhando o sangue pela superfície do rochedo. Tudo isso ocorre fora do espectro de visão das personagens principais, que aguardam abaixo da montanha, surpreendendo-se com a repentina aparição da idosa caminhando em direção à ponta do rochedo. Dani respira fundo e aperta a mão do namorado, perplexa ao ver que a idosa se joga do penhasco.

A fisionomia da personagem torna-se irreconhecível após a queda, e Dani mal consegue se recuperar quando percebe que o idoso está prestes a se atirar também. Ao contrário da senhora, ele despenca verticalmente e não morre. Todas as pessoas do culto gritam de dor em coro em conjunto, como sentissem o sofrimento do homem, pois ele teve as pernas quebradas na queda. Em seguida, vão em direção a ele e esmagam o seu crânio com um machado, a fim de sepultar a dor, enquanto Dani encara toda a cerimônia em um completo abalo emocional.

Estabelecida a introdução sobre os aspectos gerais da cena, passa-se a analisar detidamente os planos conforme as principais técnicas já especificadas. O *tracking shot* em trilho nas Figuras 8 e 9 fazem um percurso retilíneo horizontal, revelando o enorme número de membros, todos usando roupas tão claras quando a paisagem que os entorna. Como trazido por Park (2018), esse recurso pode ter diversos significados, dependendo da intenção da cena. Em *Midsommar*, foi utilizado para ressaltar a quantidade de membros e a sua dissonância com os protagonistas.

Figura 8 - Plano um: início do movimento



Fonte: *Midsommar* (2019).

Figura 9 - Plano 1: final do movimento



Fonte: *Midsommar* (2019).

Logo, visa-se trazer a sensação de pureza, espiritualidade e pacificidade. Ao fundo pode-se ouvir uma música leve, tão relaxante quanto atordoante quando colocada em contexto com a imagem, e que vai se tornando paradoxalmente uma crescente nauseante. O movimento de câmera é lento e, em conjunto com a falta de movimento das personagens, faz cada pequeno gesto parecer estar em câmera lenta.

Todas as pessoas presentes, distribuídas pelo enorme cenário enquanto encaram ao céu, são mostradas no plano até que, ao fim do movimento de câmera, são revelados os protagonistas, destoando do resto, destoando do resto tanto em postura quanto em vestimenta. Estes personagens parecem sujos em relação à branquitude do lugar, trazendo uma quebra para a cena, evidenciando-se o não pertencimento àquele local.

Os espectadores podem perceber que algo vai dar errado pela música nauseante, pela lentidão dos movimentos e pelo tempo que a cena leva para revelar o que realmente vai

acontecer, deixando-os esperando tanto que ela acabe logo quanto que não seja algo tão horrível quando as possibilidades que vêm à cabeça. O número de membros do culto, comparado ao de protagonistas, ajuda a ressaltar a impossibilidade de fuga, caso o desenrolar da cena seja trágico.

Cabe lembrar da técnica *artificial dirt*, de Dierker (2019). Neste filme, particularmente, o efeito proposto por essa técnica consegue ser transmitido mesmo sem os recursos normalmente utilizados, como de sujeira artificial para o envelhecimento de um figurino. Diante de um cenário completamente harmonioso, monocromático e aberto, simplesmente a caracterização usual dos protagonistas, com cores diferentes e mais escuras, transmite a sensação de profanação de um cenário sagrado (ver Figura 10).

Figura 10 – Quebra da quarta parede



Fonte: *Midsommar* (2019).

A figura acima revela um plano geral do ambiente, estabelecendo os dois diferentes espaços fundamentais para a cena: a base do penhasco e o topo. Todas as protagonistas, não membros do culto, estão situadas na base. Dessa forma, estabelece-se uma relação de completa impotência com o que ocorre no topo. O cume do penhasco representa literalmente e figurativamente o controle dos participantes do culto sobre os visitantes, mostrando que eles estão acima deles, mesmo quando estão lado a lado e, dessa forma, lideram integralmente toda a sequência de eventos que está por vir.

Ao canto direito do plano, um personagem, membro do culto que antes encarava o pico da montanha, passa a encarar diretamente os olhos dos espectadores, em uma quebra de quarta parede, evidenciando uma sensação de controle sobre as personagens principais e sobre os próprios espectadores, que são inseridos na cena. O céu é estourado, quase cegante, tirando

qualquer possibilidade de vista dos detalhes e trazendo uma sensorialidade quase divina. Tudo é branco, claro, luminoso. Ao mesmo tempo que o esplendor parece revelar um calor ardente, possui uma leveza e uma tonalidade fechada e pálida, escassa de amarelos e laranjas, mantendo uma ambiguidade entre uma atmosfera desértica ou de neve. Há uma grandiosidade inquietante (ver Figuras 11 e 12).

Figura 11 – Zoom out



Fonte: *Midsommar* (2019).

Figura 12 – Zoom out II



Fonte: *Midsommar* (2019).

O terceiro plano, mostrado nas Figuras 11 e 12, dura 41 segundos (58:07 até 58:48) e é nele que a trilha sonora ganha destaque. Aqui, a junção do efeito sonoro com o movimento de câmera produz um dos principais coeficientes transmissores de sensações diversas e intensas. A trilha é relaxante; porém, quando posta em contraste com o que está acontecendo, tem um efeito gerador de ansiedade devido à extensão da sua sonoridade, acompanhada pelo lentíssimo *zoom out*. Este efeito tem o propósito contrário do efeito já citado de close-ups e planos detalhes (PARK, 2018), que buscam fazer com que os espectadores se identifiquem com as emoções de

uma personagem. Portanto, em oposição, este visa transmitir a sensação de distanciamento com as pessoas do culto, já que a identificação se torna cada vez mais difícil por parte dos espectadores.

O movimento de câmera já se inicia em um plano geral e, sem pressa, com nada desenrolando-se além do andar de homens que carregam os senhores em uma cadeira, sóbrios, ao decorrer de quase um minuto, torna-se um plano geral, que faz a posição inicial de câmera parecer um plano detalhe. O plano revela a imensidão do cenário, representando a pequenez das personagens em relação ao ambiente e ao evento que está acontecendo, salientando uma sensação de exílio e penúria.

O ajuste de brilho da câmera gera uma super exposição que tira a visibilidade completa da cena e suaviza as bordas do cenário, auxiliando na aura astral e divina que propõe. O topo da montanha é composto por diversas rochas horizontais, que criam veracidade aos costumes do culto.

Na Figura 13, que segue de imediato à anterior, há um plano médio dos protagonistas que, neste momento, têm menor conhecimento que os espectadores sobre o que está acontecendo. Ao mesmo tempo em que a trilha é interrompida pelo sopro de um instrumento, o que destaca a importância dos efeitos sonoros, eles percebem o anúncio da chegada dos idosos ao topo. Aos poucos, a trilha retorna suavemente enquanto Josh (à direita), amigo do namorado de Dani, caminha em direção a Pelle e o questiona sobre o livro que Irma, a mulher que conduz o evento, tem em mãos. O diálogo ajuda a acalmar os espectadores, tirando-os do foco da situação em questão e depositando sua curiosidade em outro objeto de interesse.

Figura 13 - O namorado de Dani, Dani e o amigo



Fonte: *Midsommar* (2019).



Com um *raccord* de olhar, pode-se ver o livro a que Josh se refere nas mãos de Irma, minúsculo em relação ao enquadramento que o cerca (ver Figura 14). O *raccord* tradicional, à Burch (2006), refere-se a uma mudança de plano para outro, que seria logicamente decorrente do primeiro. Já o *raccord* de olhar, que é muito semelhante, consiste no primeiro plano com o olhar de uma personagem e um segundo que mostraria diretamente o objeto deste olhar. Na cena analisada, o *raccord* acontece entre o olhar de Josh para a imagem do livro. Após o olhar, Irma olha para cima e, com expectativa, todos a acompanham. Sabe-se que o local operante será o pico da montanha, sendo estabelecida uma relação de passividade na base, como se fossem somente espectadores.

Figura 14 - Irma e o livro



Fonte: *Midsommar* (2019).

A Figura 15 mostra o que acontece no topo, cujo evento é aguardado com expectativa por quem está na base. Em um plano aberto, o idoso tem a sua mão, calmamente estendida, cortada por um membro do culto vestido de azul, que a risca com uma faca afiada como se realizasse qualquer outra tarefa

Desfoca-se então da mão cortada do idoso, omitindo a visão com a mudança de foco para algo mais efetivo, que é a mão da idosa sendo cortada em primeiro plano, como mostrado na Figura 16. Com estas cenas pode-se interpretar, mais uma vez, entendimentos ambíguos, tanto para o lado da representação da quebra de uma pureza - inclusive representada pela cor escura da roupa dos membros que realizam o corte - e de uma contaminação, representada pela agressão ao espectador (BURCH, 2006). A ambiguidade também está presente na normalização advinda da calma ritualística do procedimento.



Figura 15 - Ritual com a mão



Fonte: *Midsommar* (2019).

Figura 16 - Close-up do ritual com a mão



Fonte: *Midsommar* (2019).

O vermelho sangue é introduzido como uma nova cor, sendo mostrado em detalhe para amplificar as sensações de que o gesto é dolorido e agonizante, principalmente em conjunto com efeitos práticos de sangue que trazem o realismo ao corte. Por mais que o espectador saiba que é só um filme, transmite-se a veracidade da dor como uma sensação que pode ser mais potente em razão disso. O conhecimento de que é uma fantasia permite a catarse, experimentando situações e sentimentos reproduzidos como reais, mas com a certeza da segurança do olhar do espectador (BURCH, 2006). É nesse momento em que as desconfianças dos espectadores começam a ser concretizadas, e a profanação da lucidez da cena tem início.

Após o corte, os dois idosos se ajoelham em frente a uma das rochas do pico. Elas têm um símbolo religioso, do culto, desenhado. Metaforicamente, a religiosidade é manchada por sangue, ao longo do ato em que as palmas das mãos cortadas são esfregadas na superfície da rocha, causando uma justaposição entre o sangue e o símbolo (ver Figura 17). Há uma segunda

contaminação: aquela da sujeira entrando na ferida aberta, causando uma angústia salientada pela ardência do sol escaldante.

Figura 17 - O sangue e a rocha



Fonte: *Midsommar* (2019).

Este plano tem, por sua inteireza, um efeito constante de *zoom in*, adentrando no objeto de aflição e enfatizando a agonia do espectador. Ao continuar com a filmagem e ampliá-la, mesmo após a saída da idosa, evidencia-se a sua importância narrativa sem a necessidade do uso de palavras sobre o que está acontecendo.

A música vai se tornando mais alta e maçante, intensificando a angústia da cena conforme se revela mais sombria. Pode-se ver a reação de Dani sobre o que está acontecendo: mesmo sem poder enxergar o que está ocorrendo ao topo, as suas emoções espelham a ansiedade e o desconforto dos espectadores, validando os sentimentos da audiência e criando uma relação de compaixão por ela (ver Figura 18). A falta de ambiência ao seu redor, tendo todo o seu entorno desfocado em um plano médio em um leve *plongée*, designa o foco do olhar dos espectadores, não tendo nada para contemplar afora a personagem e suas emoções.

Figura 18 - As emoções de Dani

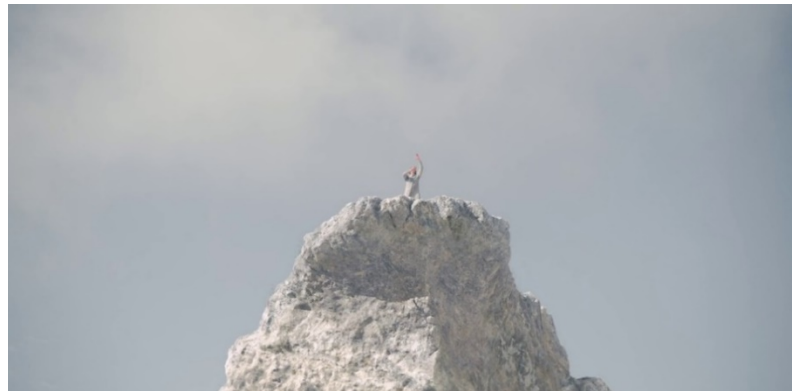


Fonte: *Midsommar* (2019).

Na Figura 19, há o ponto de vista subjetivo da personagem, que, da base do penhasco, observa a senhora surgindo lentamente na ponta do cume. A imensidão do penhasco e do céu cobre a imagem quase em sua integridade, denotando uma aparência divina através de um céu límpido e vividamente azul, como se a personagem fizesse parte de algo maior, tanto pela sua centralidade e gesto corporal, quanto pela sua vestimenta branca, que parece conferir a ela uma aparência antiga e assemelhada ao cenário.

Ao ter o bico da montanha posicionado ao meio do enquadramento, é evidenciado que algo vai surgir de lá e, pela troca de olhares seguinte, é certo que ela irá se jogar. Quebra-se assim qualquer expectativa de que fosse ocorrer algum ritual pacífico, causando uma sensação potente de tensão nos espectadores.

Figura 19 - Visão da base



Fonte: *Midsommar* (2019).

A idosa levanta os braços aos céus, relembrando a ideia de sacrifício e da morte pelo sagrado. A imagem branca, clara como a neve, contrasta diretamente com todos os clichês relacionados à estética de filmes de terror, trazendo uma oposição direta entre imagem e conteúdo. Há uma dualidade que transforma o lindo no terrível, fazendo a imagem do que é considerado belo ter uma quebra integral de conforto e segurança.

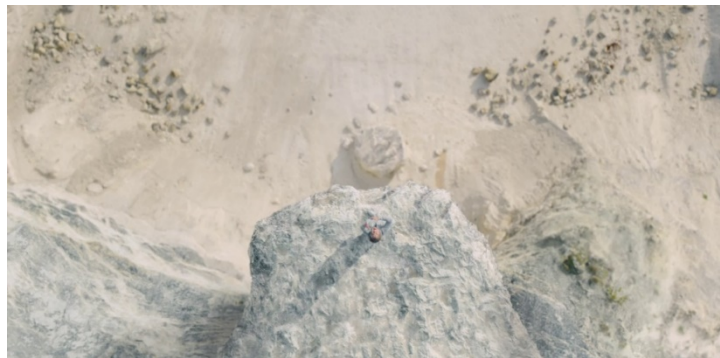
Isso mostra que o espectador não pode se prender à ideia clássica de segurança da luz do dia, ao mesmo tempo em que estabelece que o filme não vai se esconder na luz da noite. Essa estética, que é subvertida, torna-se mais aterrorizante pelo fato de transformar o lugar comum em algo pavoroso, tirando lugares seguros de profanação. Essa cena é representativa de todo o filme, no sentido de que não se apoia em técnicas comuns de filmes de terror para estabelecer a atmosfera de tensão permanente desejada. Ela inverte este mesmo conceito para criar um clima de tensão possivelmente ainda maior, fazendo com que os espectadores saiam

do lugar comum e tenham dificuldade de prever quando e como ocorrerão os momentos assustadores.

Em um *plongée* absoluto, em que a câmera fica no céu apontando integralmente para baixo, pode-se ver uma rocha estrategicamente posicionada bem abaixo da senhora, parecendo encontrar-se exatamente onde ela cairá se entrar em queda livre (ver Figura 20). Essa imagem antecipa o salto, levando o espectador a pensar que ela se jogará e cairá diretamente naquela rocha, profanando este lugar branco e desvanecido.

Durante essa sequência de planos, é importante lembrar que as filmagens, quando mostradas de cima das personagens, fazem com que eles pareçam frágeis e indefesos em relação a quem está acima (PARK, 2018). Isso evidencia a posição de vulnerabilidade entre quem é visto e quem observa. Assim, no caso específico do *plongée* da Figura 20, podem ser pensadas duas posições de poder e dominância do que está acima, tanto dos deuses do culto e do universo perante o qual é conduzido o ritual sobre a senhora que vai saltar, quanto dela mesma, representando o culto, acima das personagens abaixo.

Figura 20 - O pico e a rocha



Fonte: *Midsommar* (2019).

Seguidamente, há uma alternância entre Dani olhando a idosa e a própria mulher, reverenciando os céus. Ao filmar Dani de cima e a senhora de baixo, mostra-se que, mesmo esta estando abaixo da própria crença e da religião em que vive, está acima daquela, e tem poder e dominância sobre ela.

Salienta-se o predadorismo da idosa, enquanto representante de todo o culto, mesmo sendo vítima imediata da situação. Também, a impotência de Dani que, vista de cima, mostra-se dominada pelo culto. Cada vez mais em que as câmeras se alternam, o plano da Dani e da senhora vão tornando-se mais e mais fechados, invadindo o íntimo da protagonista e refletindo como ela está se sentindo em relação àquele acontecimento.

A aproximação dos personagens não é obtida por meio dos cortes, mas de um *zoom* suave que, como todos os movimentos de câmera da cena, é feito com enorme lentidão. Conforme ocorre essa intercalação à trilha, que já está muito alta, esta é progressivamente substituída pelo respirar de Dani que, assim como suas expressões faciais, torna-se cada vez mais desesperada.

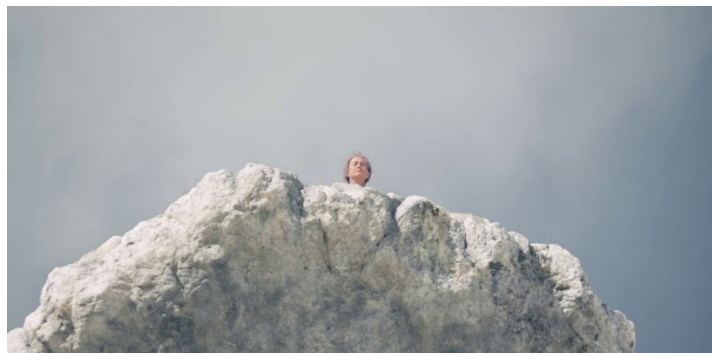
As respirações ofegantes contaminam a música e vão levando o espectador à loucura, transmitindo ansiedade de que tudo acabe. O ponto de vista subjetivo da personagem, em conjunto com a alternância de planos, é salientado pelo momento em que a idosa encara a câmera, embora se saiba que quem ela realmente encara é Dani. Após a troca de olhares entre as personagens, todos os sons anulam-se e obtém-se um silêncio inquietante, de modo que a suspensão da respiração da jovem leva o espectador a suspender a sua (ver Figuras 21 e 22).

Figura 21 - Olhar de Dani à senhora



Fonte: *Midsommar* (2019).

Figura 22 - Olhar da senhora à Dani



Fonte: *Midsommar* (2019).

O espectador é deixado somente com o olhar da Dani, e com ele há uma quebra do silêncio, ocorrida através da troca de planos abrupta. A troca consiste na transição entre a

imagem de Dani berrando, que traz de volta o som à cena, seguida de outra em que agarra o punho de Christian (ver Figura 23). A sequência que quebra a lentidão da cena e, como lembra Mitry (1997), desperta a consciência dos espectadores, mantendo-os alerta mediante uma troca rápida de recursos, com uma rápida movimentação na tela.

Figura 23 - Dani agarrando o punho de Christian



Fonte: *Midsommar* (2019).

Esses dois planos ressaltam a ideia de que a idosa se jogaria do penhasco, e seriam suficientes por si sós. O plano seguinte, porém, tira qualquer dúvida dos espectadores, mostrando a senhora saltando e, em uma *pan* de acompanhamento, acompanhando toda a sua queda até o choque com a rocha na superfície (ver Figuras 24 e 25).

Figura 24 - O início da queda



Fonte: *Midsommar* (2019).



Figura 25 - O final da queda



Fonte: *Midsommar* (2019).

O baque da queda corta para três planos rápidos das reações das personagens protagonistas, em completo desespero e choque sobre o que acabou de acontecer. Só a queda da senhora, da forma como foi mostrada, já seria o suficiente para causar desespero e mal estar entre os espectadores. Entretanto, após esses planos de reação, subitamente muda-se para um plano da cabeça esmagada da senhora com o abalroamento da queda.

Esse plano choca os espectadores não somente pela maquiagem e *gore* de extrema qualidade, mas em razão do *raccord* falso, conforme ressaltado por Burch (2006), uma vez que o corte após a queda para a reação dos personagens faz parecer que não iria revelar o estado do corpo da idosa. Quanto ao *gore*, cujo conceito representa uma versão extrema dos efeitos de sangue mencionados anteriormente (PARK, 2018), faz-se importante mencioná-lo também porque é a única cena em que ele é realmente utilizado neste filme. A entrega é repentina e salienta ainda mais o impacto visual do que representa, tanto visualmente quanto substancialmente (ver Figuras 26 e 27).

Figura 26 - Reação de Dani à queda



Fonte: *Midsommar* (2019).

Figura 27 - Gore



Fonte: *Midsommar* (2019).

Como visto na Figura 28, um plano de vários pássaros voando deixam o local com o choque da queda. Isso pode representar tanto a corrupção da natureza e a fuga da inocência quanto a naturalidade e a quase serenidade daquela morte, como se fosse um acontecimento frugal que faz parte daquele cenário pacato e plácido. Em mais uma quebra abrupta, porém, que intercala os dois estados emocionais descritos, corta-se para a cena da Figura 29, em que Dani aparece em estado de choque.

Figura 28 - Voo dos pássaros



Fonte: *Midsommar* (2019).

Figura 29 - Dani em estado de choque



Fonte: *Midsommar* (2019).



Os entornos estão ainda mais desfocados e possuem uma distorção que evidencia uma sensação subjetiva de tontura. Essa tontura é salientada pelos sons abafados, dificultando a compreensão sobre o que é gritado pelos outros personagens e salientando o foco em Dani, uma vez que coloca os espectadores diretamente na sua pele, isolando-a dos outros e invadindo seu desespero ao máximo. A atuação da atriz salienta a tontura transmitida em composição com a *mise-en-scène*.

Troca-se para um *raccord* de olhar assim que ela olha para o lado, seguindo as vozes abafadas. É por meio dele que se vê Connie e Simon gritando desesperados entre os membros do culto que, com exceção de Pelle, os ignoram e continuam encarando placidamente a cena à sua frente (ver Figura 30). A audição ainda está abafada, e no momento que Simon pede para que olhem para a cabeça da senhora, temos um plano *gore* mostrando literalmente o que foi sinalizado, com a cabeça destrocada e irreconhecível da idosa, até há pouco viva, inerte no chão. (ver Figura 31).

Figura 30 - Connie e Simon desesperados



Fonte: *Midsommar* (2019).

Figura 31 - Plano gore da cabeça



Fonte: *Midsommar* (2019).

A figura acima introduz a feiura, o vermelho sangue e o terror puro. O recurso do terror do choque visual destoa do resto do filme que, até então, seguia um clima completamente oposto, tornando-o, dessa forma, ainda mais impactante. A brancura ao redor ajuda a normalizar essa violência, assim como a pacificidade dos membros usando a mesma cor.

Os gritos aumentam a sensação de ansiedade, em contraste com a banalidade retratada nos mais extremos momentos de violência, como se representassem a sensação de desespero e indignação que os espectadores teriam com a situação. Em um desfoque da cabeça deteriorada para os membros do culto em pé, mostra-se que todos voltam a encarar o céu, tranquilamente, trazendo ainda mais à tona um sentimento de perversidade indiferente e naturalizado, como se ele próprio abafasse os gritos externos das personagens e internos dos espectadores.

Dani, ao ver todos encarando o céu novamente, tenta virar a face para seguir o olhar dos outros. O som abafado dá retorno à trilha antes angelical, agora corrompida pelas imagens que acabaram de ser mostradas e trazendo um completo oposto significado. No topo do penhasco, surge o homem idoso (ver Figura 32). Agora, evidente que ele irá se jogar tal como sua antecessora. Dessa vez, Dani e os outros viajantes, exceto por Simon e Connie, aceitam as suas posições de impotência e assistem ao salto do homem quase que anestesiados.

Os espectadores, assim como os personagens, não podem fazer qualquer coisa além de assistir ao desenrolar do próximo suicídio (ver Figura 33). Fica clara a distância que as personagens principais estão das pessoas do culto, bem como a sua menoridade numérica e dissonância em relação aos demais. Todas essas características são propositalmente ressaltadas em razão do plano geral, conforme explicado por Burch (2006). A imagem ampla demonstra a ideia de solidão das protagonistas, mesmo que estejam cercadas por outras pessoas, em razão das características mencionadas.

Figura 32 - Homem idoso no pico



Fonte: *Midsommar* (2019).

Figura 33 - A multidão assiste ao idoso



Fonte: *Midsommar* (2019).

De súbito, durante o salto, o som volta integralmente, e se pode ouvir os gritos de Simon e Connie logo antes do estrondo causado pelo choque do homem com o solo. Porém, o baque é diferente da outra queda, e o silêncio retorna. Os personagens de fora do culto aparecem reagindo com desespero, até que novamente retorna o som, dessa vez com um gemido em primeiro plano. Percebe-se que o homem não morreu, mas quebrou as duas pernas, que sustentaram o seu impacto com a rocha.

Ocorre um corte para o rosto do idoso agonizando de dor e olhando para a sua perna (ver Figura 34). Seguindo o olhar do senhor, a câmera movimenta-se revelando a perna quebrada. Exsurge um show de sangue e ossos, permitindo que os espectadores vejam cada detalhe da festividade em primeiro grau. Nesta cena, portanto, utiliza-se efetivamente o efeito de sentimento da personagem através da proximidade da imagem, conforme mencionado por Park (2018).

A dor causada pela visão da perna quebrada com os engasgues do idoso é salientada pelo plano seguinte, que revela todos os membros do culto gemendo e se contorcendo de dor, como se estivessem sentindo a mesma dor que o homem, e multiplicando, conseqüentemente, a dor dos espectadores. Com esta cena transmite-se, novamente, a naturalização da violência e o pertencimento àquele lugar em que todos os sentimentos são compartilhados e absorvidos conjunta e unissonamente.

Figura 34 - Idoso com dor



Fonte: *Midsommar* (2019).

Volta-se, na Figura 35, ao campo de visão de Dani, que acompanha dois homens e duas mulheres, membros do culto, caminharem em direção ao idoso com um enorme martelo de madeira. Não há mais como voltar atrás e tampouco senso de segurança, já que a mácula sobre o que se poderia esperar dentro de padrões mínimos da nossa sociedade foi estabelecida de forma perene. A partir deste momento, o pior que poderia acontecer foi confirmado de forma crua e explícita, e os espectadores são levados a expandir o limite da sua imaginação e do seu temor.

Figura 35 - O martelo



Fonte: *Midsommar* (2019).

Em um plano geral, pode-se acompanhar gritos de terror dos visitantes e dos próprios membros do culto, em compaixão ao idoso agonizando (ver Figura 36). Lentamente, quatro membros caminham em direção ao corpo, enquanto Connie e Simon tentam impedir que outro ato trágico aconteça.

Subitamente, ouve-se um baque ensurdecedor. A primeira pessoa da fila, que é o homem do culto mostrado à frente de duas garotas na figura, utiliza o martelo para destruir o crânio do

homem com uma pancada. O plano geral ajuda a situar a distância de Dani em relação ao que está acontecendo, e pode suscitar a sua solidão e desamparo. O som cessa, e tudo que se pode ouvir é a respiração de Dani, desta vez, quase nula.

Figura 36 - A caminhada ao homem



Fonte: *Midsommar* (2019).

Um plano de reação da personagem revela toda sua perda de esperança, o que visa compactuar com a percepção dos espectadores. Dani parece anestesiada, em completo estado de choque e de perda de humanidade. Nada além de choque e melancolia (ver Figura 37).

Figura 37 - Reação de Dani



Fonte: *Midsommar* (2019).

É feito um plano fechado, que foca no rosto do idoso sendo destruído pela martelada (ver Figura 38). Planos assim mostram a violência de forma crua e explícita, remetendo a um *gore* que se associa mais a filmes do gênero terror. Contudo, não há elemento do susto ou de uma emboscada, pois a surpresa está na sua contraposição ao entorno, de onde menos se espera que ela surgirá dessa forma.



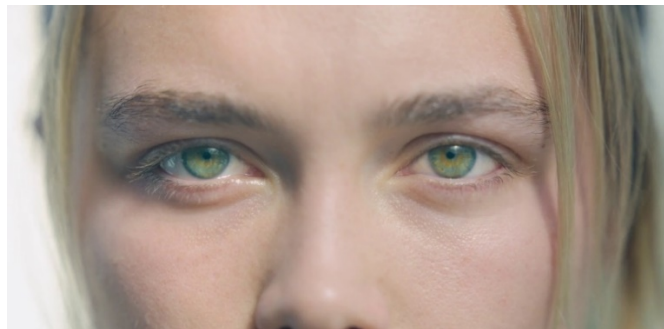
Figura 38 - Plano fechado



Fonte: *Midsommar* (2019).

A última imagem de choque visual da cena selecionada ocorre como um *flash* na mente de Dani; somente através da imagem dos seus olhos é transmitida a perda de esperança (ver Figura 39). Como lembra Park (2018), os olhos que ocupam toda a tela excluem qualquer outra possibilidade de vista e invadem o extremo íntimo da protagonista. É como se tudo que foi absorvido, por Dani e pelos espectadores, fosse captado e refletido através das lentes da personagem, que tenta organizar na sua mente aquela simbiose inesperada entre o horror e o júbilo das pessoas presentes.

Figura 39 - Olhar de Dani



Fonte: *Midsommar* (2019).

Por fim, a segunda da fila repassa a ferramenta para a seguinte, que se prepara para dar a terceira martelada, assim terminando, concomitantemente, com o ritual e com o que poderia restar de vida no homem. Com a última martelada, o filme parece selar a expectativa que se poderia ter sobre uma proposta menos cruel e um destino mais brando aos protagonistas. Isso cria não só uma atmosfera de tensão e incerteza sobre os seus destinos, mas de quase certeza de que não sairão daquele lugar inesperado.

## 4.2 SEXTA-FEIRA 13

Realizada uma análise mais aprofundada da cena selecionada do filme *Midsommar*, passa-se a analisar a cena selecionada do filme *Sexta-Feira 13*. A cena foi escolhida em razão de representar, assim como a outra, uma das mortes do filme, ainda que, e também por esta razão, de modo muito diverso em aspectos fundamentais.

Cumprir mencionar que, como cena imediatamente anterior à escolhida, o namorado da personagem em destaque é assassinado com um objeto pontiagudo que atravessa o seu pescoço. Representando uma morte explícita, é cortada para a cena da personagem Marcie caminhando, em meio a um cenário muito escuro, com poucas roupas, para um banheiro isolado. Estabelece-se, assim, já no início a sensação de perigo iminente e impotência que a permeia.

Esta sensação é amplificada por meio da técnica de plano geral, que é o primeiro da sequência, de modo que a personagem aparece em uma imagem vista de longe, pequena em relação ao tamanho do ambiente que a cerca. Como já colocado por Park (2018), o plano geral atua como potente catalisador da sensação de solidão e desamparo da personagem. Isso ocorre não somente em razão da distância que a mostra em tamanho diminuto, mas também em vista do ângulo, que, em consonância com a iluminação e com o cenário, ao mostrá-la só e cercada de árvores, aumenta a sensação de que é como uma presa sendo observada (ver Figura 40).

A personagem segue iluminada somente por duas fontes, que são a sua lanterna e uma lâmpada fixa acima da porta do banheiro. Todo o resto é envolto em um breu absoluto em que se encontra a floresta que a cerca. Remete-se às técnicas mencionadas sobre iluminação e cinematografia, como de fonte única, de lanterna, e de cenário isolado, mas com diversos pontos angulares, como de uma floresta e um pequeno recinto mal iluminado (PARK, 2018).

Figura 40 - Personagem correndo



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Ainda na cena inicial, ganham destaque as cores da roupa de Marcie, como o amarelo do casaco de chuva, que pode denotar medo ou inocência, o rosa-choque da sua blusa e o branco da sua calcinha, contrastando vivamente com o cenário. Esse recurso é importante em razão de ser uma técnica de baixo custo para salientar a imagem da personagem, e também para enfatizar a sua aparência de não pertencimento àquele lugar, destoando diretamente do ambiente.

Na figura 41, a personagem aparece através de uma janela do banheiro, já dentro do recinto, sob uma imagem que a expõe como alguém que é vista de fora, totalmente alheia ao fato de que poderia estar sendo observada. Esse efeito potencializa o impacto da cena, transmitindo um sentimento de vulnerabilidade maior (KROLL, 2015). Além da iluminação interna, a única outra fonte de luz é a de um trovão, outro recurso bem conhecido de filmes do gênero. Ele serve para dar clareza momentânea a um cenário absolutamente escuro e sombrio que envolve o imóvel.

Figura 41 - Olhar através da janela



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Neste mesmo plano, utiliza-se o enquadramento de modo contínuo, mesmo após ela entrar em uma cabine do banheiro, mostrando um acontecimento aparentemente irrelevante propositalmente para que a angústia dos espectadores com a confusão e a expectativa aumente. Isso faz com que a audiência se questione por que o plano não cortou naquele momento e ainda estão vendo aquela cena. Este recurso, como colocado anteriormente, é bastante utilizado em filmes do gênero, e tem em *Sexta-Feira 13* um exemplo onde sua ocorrência é constante ao longo da sua duração.

Seguindo a este plano, através de um *raccord* falso, uma vez que sucede à imagem de Marcie abrindo uma das portas que leva a uma privada, pode-se ver, na figura 42, uma fresta



muito pequena de luz. Esta fresta, que aparenta ser uma cruz iluminada, parece ter, metaforicamente, nesta imagem uma sutil e fugaz esperança de que pudesse levar somente ao pequeno recinto em que a personagem estava entrando (ver Figura 42). Suscita-se uma possível confusão mental, pois o espectador tem essa pequena brecha de choque visual para imaginar outros cenários e possibilidades subvertidas, aumentando a sensação do medo com a expectativa, em consonância com o que foi visto anteriormente (HOLLANDER, 2004).

Figura 42 - Brecha de luz



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Ainda dentro do mesmo plano, o feixe de luz é revelado como uma fresta de luz vinda da porta externa, de entrada para o banheiro onde Marcie chegou poucos momentos antes. Mostra-se, por meio de recursos visuais, a perseguição e o perigo de morte da personagem, uma vez que fica claro que mais alguém está entrando no ambiente, propositalmente despercebido. A entrada dessa personagem dá início ao primeiro *tracking shot* da cena. O efeito da sensação de medo é amplificado em razão das cenas anteriores já levarem os espectadores a imaginar que isso aconteceria, confirmando-se gradativamente que tal imaginação está correta.

Faz-se relevante acrescentar que, ao longo do filme, estabeleceu-se uma expectativa contrária, de que o suspense pode revelar-se somente como pegadinhas infantis por parte das personagens protagonistas, levando a falsos sustos. Aqui, pode-se aplicar o conceito de meta-medo, de Hollander (2004). Há a antecipação a um medo que instiga ainda mais medo; não se diminui a sensação em razão de poder revelar-se falso, pelo contrário, pode haver um aumento.

Figura 43 – Entrada da assassina



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Passa-se à Figura 44, que demarca o final de um longo *tracking shot* que revela a parte de baixo das cabines de banheiro dentro do estabelecimento. Ao fim do movimento de câmera de 34 segundos, em uma delas, podem ser vistos os pés da personagem, iluminados pela luz unidimensional da sua lanterna, suspensa ao lado. Este plano, mais uma vez, é visto de um ponto de vista externo, denotando a observação por um olhar alheio, de modo a contrastar com a cena seguinte, em que é mostrado um *plongée* de Marcie dentro do pequeno recinto fechado. O efeito causado por este *tracking shot* trêmulo, denotando uma câmera na mão, para Mitry (1997), transmite instabilidade e desperta os espectadores, mantendo-os alertas.

Figura 44 – Fim do *tracking shot*

Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Na Figura 45, fica claro ao espectador que não se trata mais de um olhar externo. É contrastante com aquele de alguém que acaba de adentrar o recinto e observa as frestas por baixo. Mesmo que o olhar não seja sob o ponto de vista da personagem, o ângulo é intimista e ressalta o primeiro sentimento de apreensão de Marcie, alheia ao perigo que a espreita.

O plano, com a câmera em *plongée*, segue o movimento de Marcie pegando a lanterna que repousava ao seu lado na cabine. Esta, inicialmente coberta pela escuridão, vai progressivamente tornando-se iluminada pela luz da lanterna, de modo que se cria novamente uma tensão progressiva sobre o que poderá ser visto. A antecipação do medo, causada pelo levantamento da única fonte de luz, remete ao que coloca Hollander (2004, apud O'CALLAGHER, 2017), o qual menciona o medo de antecipação ao que está para ser visto como ainda maior do que aquele não antecipado.

Figura 45 - Marcie alheia ao perigo



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Ainda dentro da cabine, Marcie encara o teto e as paredes como se procurasse por algo, observando seu entorno como que para se distrair, até perceber uma mensagem, fora da visão do espectador, possivelmente cravada na parede: “35 metros até o banheiro”. A mensagem salienta a ideia da distância que existe entre ela e o resto das pessoas do acampamento, aumentando a sensação de isolamento para os espectadores.

A personagem encara com deboche e acredita ser mais uma brincadeira dos amigos: “Qual é, criança? Vocês podem fazer melhor que isso.” Ao proferir a frase para si mesma, Marcie parece querer solidificar a ideia de que pode ser apenas mais uma pegadinha, como alguém que quer se convencer do que está dizendo. Para os espectadores, abre-se o terreno para a ideia de que ela possa estar ainda mais vulnerável ao perigo real, pois deliberadamente ignora sinais potencialmente alarmantes.

Ouve-se então um barulho similar a um rangido de madeira, que Marcie, ainda dentro do box, assume como sinalizando a presença do seu namorado. “Jack?”, pergunta animada e desconfiada. Abre, em seguida, a porta lentamente, levando consigo a luz do ambiente, como

mostrado na Figura 46, chamando pelo seu namorado, parecendo alheia à possibilidade de um perigo como aquele já imaginado pelos espectadores.

Figura 46 - Marcie abrindo a porta



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Em seguida, é utilizado um novo *raccord* de corte de movimento, começando no momento em que ela abre a porta e transicionando para quando Marcie é mostrada novamente pela perspectiva de fora da janela do banheiro (ver Figura 47). Ao reiterar o uso do recurso, demonstra-se o reconhecimento, por parte dos produtores do filme, da potência do que coloca Kroll (2015). Uma cena vista de fora, especialmente através de uma camada de vidro, cria uma atmosfera muito perturbadora que outros ângulos não transmitiriam.

Figura 47 - *Raccord*



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Por outro lado, cria-se com este plano uma falsa sensação de esperança de que o perigo não seja real e de Marcie esteja realmente segura neste momento. Isso porque, ao utilizar o mesmo plano após a confirmação de que havia mais alguém no recinto, os espectadores são

levados à considerar ou que o assassino deixou o local, voltando a espia-la à distância, ou que este ponto de vista não representa a visão de alguém observando de fora.

De qualquer forma, sabe-se que a incerteza sobre a existência de alguém observando não leva à diminuição da sensação de medo, mas possivelmente a um aumento em razão do estímulo à imaginação e da dúvida constante. Mesmo sem tropejar mais, o que transmite uma sensação de calma temporária, pode-se vê-la caminhando até a pia.

Voltando a uma visão interna, Marcie aparece de lado, olhando-se no espelho acima da pia (ver Figura 48). O banheiro é todo amadeirado e tem uma aparência antiga e suja, já que pertence ao acampamento há muitos anos, conforme demonstram as marcas de pessoas que passaram por ali, como entalhes nas paredes. Há uma iluminação fraca, advinda da única lâmpada acesa, e uma imagem muito chapada, apresentando contraste imagético com as cores fortes, como o rosa choque e o amarelo. Este contraste proposital, de forma semelhante com muitos momentos da cena do filme *Midsommar*, evidencia o não pertencimento da personagem ao local, que a rodeia com tons terrosos e apagados.

Figura 48 - Marcie na pia



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

A capa de chuva amarela, remetendo ao medo, é retirada e colocada à frente de Marcie. Esse aspecto denota uma maior vulnerabilidade, porque a personagem a retira em um momento de total distração e descontração, despindo-se de uma camada de vigilância que parecia protegê-la na floresta. Dessa maneira, os elementos relacionam-se diretamente com os da obra de Chico Buarque (1979), como a cor da roupa, utilizada para subverter a simbologia e remeter ao receio e à covardia, e o próprio cenário de uma floresta escura.

Visivelmente solta e distraída, fica um tempo fazendo gestos e poses à frente do espelho, até que ouve um novo barulho. Marcie vira-se em direção ao cômodo em que a câmera se

encontra, mas direcionando o olhar acima dela (ver Figura 49). Esse é outro recurso utilizado para levar aos espectadores a sensação de que estão inseridos na cena.

Figura 49 - Olhar de Marcie



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Mantém-se a ambiguidade sobre o local do assassino. Escondido sob o breu onde se encontra, poderia estar atrás do campo de visão dos espectadores, como se estes estivessem na cena, entre as personagens. Ele poderia estar também como ponto de vista da câmera, como se os espectadores estivessem assistindo à cena através de seus olhos, observando a vítima de perto. Estabelece-se uma dúvida instigadora do sentimento de medo por meio do posicionamento da câmera, que pode levar os espectadores a pensarem que o assassino espreita em algum lugar atrás de si próprios, assim ampliando a experiência de quem se sente incluído e importante na cena, ou que estão vendo a vítima, em primeira pessoa, pelo campo de visão do próprio assassino.

Ainda olhando para um ângulo acima da câmera, Marcie pergunta novamente pelo seu namorado: “Ned?”. A câmera começa a mover-se em direção a ela, muito lentamente. Agora, o espectador percebe que não está sob o ponto de vista do assassino, pois Marcie não percebe a câmera se aproximando dela. Remete-se ao efeito que foi colocado por Mitry (1997) e Park (2018): com uma câmera aparentando estar segurada por uma mão, transmite-se um senso maior de realidade e uma sensação de que se está olhando pelos olhos de outra pessoa.

Finalmente deixando-se tomar pela sensação de medo de que haja um perigo real, a personagem abaixa-se para ligar a pia e, quando se levanta, ouve ainda outro barulho. O *tracking shot* chega ao rosto de Marcie, como mostrado na Figura 50, invadindo o seu íntimo e salientando o seu desconforto e desconfiança. Está visivelmente assustada, mas logo em seguida

volta ao seu ponto de conforto, convencendo-se novamente de que é uma pegadinha dos amigos. Em seguida, caminha em direção ao barulho, mas a câmera não a segue.

Figura 50 - Tracking shot chegando ao rosto de Marcie



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Após o corte para a Figura 51, a câmera acompanha os movimentos da personagem, agora de costas, mostrando aos espectadores tudo o que ela vê. Através da perspectiva de Marcie, toda a cena torna-se mais assustadora, uma vez que ela não vê nada devido à escuridão completa do cômodo que adentra. Marcie é engolida pela vastidão daquele cômodo escuro, e anda nervosamente até que encontra um interruptor.

Figura 51 - Câmera seguindo Marcie



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Há somente uma fraca lâmpada pendurada no teto, que remete ao recurso da fonte única de luz (DAVIS, 2004). Marcie caminha em direção à cortina de um box, ainda com a esperança de que fosse somente uma brincadeira, até que abre e não vê ninguém. Esse momento coloca



os espectadores em uma expectativa de susto que é desvanecida pela frustração, os acalmando com o alívio, mas os deixando apreensivos por não saberem o local de esconderijo do assassino.

A personagem olha em direção ao box do lado, sorrindo, esperando que seus amigos estivessem escondidos ali, visto que era o único que ainda estava tapado por uma cortina. Ao abrir outra porta, há um corte de movimento para o próximo plano, agora tirando os espectadores do seu ponto de vista.

Figura 52 - Marcie abrindo os boxes



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Marcie abre o box. Sua frustração no olhar deixa implícito que não havia ninguém. O espectador passa a saber mais do que ela no momento em que, atrás dela, enorme na parede, é erguida a sombra de um machado. “Deve ser minha imaginação” ela diz. Entretanto, o espectador sabe que não é (ver Figura 53).

Figura 53 - A sombra do machado



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).



Marcie não está ciente da sombra, a qual, neste ponto, é um recurso que somente os espectadores podem ver, assim remetendo a dois conceitos diferentes. Por um lado, pode-se lembrar do recurso de uso de sombras, conforme lembra O'Callaghan (2017), já que este filme utiliza muito bem dele para jogar com a imaginação dos espectadores e manter a identidade do assassino oculta, sendo que esta ocultação estimula que os espectadores criem imagens muito mais assustadoras. Por outro lado, ao mudar subitamente a perspectiva da câmera, muda-se também, pela primeira vez desde que Marcie saiu de dentro da cabine do banheiro, a visão dos espectadores para algo que a personagem não vê, o que torna este momento mais impactante e mais assustador. Ao perceber a cabine vazia, sem saber do perigo que enfrenta, Marcie vira-se em direção à sombra.

Sem revelar o assassino, o plano mostra que ele está na frente de Marcie, cuja reação de surpresa pode ser vista na figura 54, ainda que não se revele qualquer detalhe sobre como ele é. Segurando a cortina, ela grita.

O machado é erguido em um plano detalhe rápido. Mostra-se o que vai acontecer por meio da montagem e dos movimentos. Conforme pode ser visto nas figuras 55 e 56, somente através destas duas imagens pode-se entender exatamente a sequência do que está acontecendo. Cumpre lembrar do efeito Kuleshov, pelo qual, somente com duas imagens, os espectadores conseguem criar todo o acontecimento em suas cabeças, sem que se necessite explicitar o que ocorre entre o início o fim do acontecimento (PARK, 2018).

Figura 54 - Marcie ao encontro do assassino



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Figura 55 - Plano do machado



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Figura 56 - Reação de Marcie



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Após essa sequência, retornando ao plano do machado, que antes recuava e agora é movimentado para a frente, estabelece-se suficientemente bem o acontecimento, sem que seja necessário revelar detalhes que poderiam comprometer a identidade do assassino ou diminuir a atmosfera de mistério. Não há mais esperança e é evidente que ela foi assassinada.

O plano seguinte mostra um *raccord* falso. A primeira imagem é da lâmpada do banheiro como única fonte de luz, balançando de forma instável. Fica subentendido que não se verá o que acontece com a personagem (ver Figura 57). Até que o plano seguinte apresenta uma cena de *gore*, com o rosto de Marcie cravado no meio pelo machado (ver Figura 58). Esse recurso aumenta a sensação de choque dos espectadores ao surpreendê-los e desorientá-los com a quebra de expectativa (BURCH, 2006). Após a machadada, Marcie cai e sai do quadro, restando somente a imagem da cortina.

Figura 57 - Lâmpada do banheiro



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Figura 58 - Plano Gore com o rosto de Marcie



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Volta-se para a imagem da lâmpada, que, assim como o ânimo que se espera dos espectadores, parece ir diminuindo o ritmo e o movimento, até cessar o balanço. Finaliza-se, assim, a análise das cenas dos dois filmes escolhidos, mostrando alguns recursos que fazem delas exemplos de diversos filmes de gêneros semelhantes. Passa-se então à conclusão, em que é feita uma análise comparativa, por meio da qual as diferenças e semelhanças são aprofundadas e discutidas sob o ponto de vista do autor.

## 5 CONCLUSÃO

Estabelecidas as principais conceituações teóricas e aplicadas aos filmes que são objetos deste estudo, passa-se à conclusão, na qual são colocadas em perspectiva de comparação e análise crítica. Antes, é importante que seja retomada a decisão que levou à escolha destes filmes e de suas cenas, a fim de que se possa contextualizá-los em relação ao que foi percebido.

Inicialmente, o filme *Sexta-feira 13* foi selecionado para representar o gênero de filmes de terror, já que foi visto, por mim, como um exemplo típico que serviu de base para diversos outros, bem como para a concepção do subgênero *slasher*. Embora isso se mantenha como verdadeiro, percebi, ao longo da análise, que há muitas semelhanças com concepções técnicas do gênero horror, bem como com técnicas utilizadas no filme considerado antagônico, *Midsommar*.

É fundamental que se reconheça que a escolha foi feita em razão de memórias sobre a franquia que se originou deste primeiro filme. Progressivamente, a cada novo filme, aumentaram-se efeitos e técnicas típicos de filmes de terror. Dentre elas, pode-se mencionar o uso de mortes explícitas e mostradas como eventos principais, pelos quais os espectadores esperam, e de uma atmosfera de tensão que mantém os espectadores na expectativa de um momento de susto, normalmente precedido de momentos de silêncio.

Foi por esta razão que este filme, originário de franquias típicas de terror, foi mantido, ainda que deva ser reconhecido que não consiste em um exemplo típico, mantendo muitas características do gênero horror. Há a atmosfera de mistério instigadora da imaginação dos espectadores, sem que cenas explícitas precisem ser mostradas em detalhes, e uma exploração maior da narrativa, com cenas voltadas a estabelecer o contexto por meio do qual o clima de medo será instigado aos espectadores.

Ressalta-se que a cena selecionada do filme *Sexta-Feira 13* é uma das poucas que representa propriamente um exemplo de *gore*, típico de outros filmes de terror. Destarte, das dez mortes ocorridas durante o filme, somente quatro são mostradas explicitamente. Denota-se a sua não centralidade para a narrativa, que neste ponto pode assemelhar-se mais a filmes de horror.

Portanto, reconhece-se que esta cena é escassa em relação a outros exemplos característicos do gênero, mas ainda assim é relevante por ser mais frequente do que no filme *Midsommar*, selecionado como um representante do gênero horror. Neste, cabe mencionar, a

cena selecionada é a única em que são mostradas mortes explicitamente e em detalhes. Destaca-se aqui, propositalmente, diferenças visíveis de estilo em cenas com conteúdo semelhante.

Como exemplo mais típico de um gênero horror como *Midsommar*, traz-se a Figura 59, com as mortes de Josh, Mark, Connie e Simon, que se encontram empalhados e decorados com símbolos e vestimentas típicos do ritual, assemelhando-se a bonecos ou figuras quase humanas, suscitando o efeito do vale da estranheza (PARK, 2018).

Figura 59 - Corpsos



Fonte: Screenrant (2020).<sup>4</sup>

Com estas mortes, mais típicas do gênero horror, explicita-se uma estética com corpos limpos, ausentes de sangue e de órgãos internos, sem os aspectos explícitos comuns ao terror. Ambos os filmes chocam por meio de imagens, mas o ponto que fica aparente é a diferença com que cada um atinge este objetivo. Filmes de horror, como *Midsommar*, fazem com que os espectadores sintam um temor ainda maior por imaginarem as circunstâncias da morte.

Traz-se as Figuras 60 e 61, representando outras mortes ocorridas no filme *Sexta-Feira 13*. Há o personagem Bill, perfurado com quatro flechadas, e a personagem Brenda, que morreu de uma causa desconhecida. Da estética norteadora do filme típico do gênero terror, destacam-se os aspectos de sujeira e brutalidade, como sangue espalhado pelos corpos, cortes abertos e expostos, posicionamento do corpo no chão, e cenários escuros e sujos. Opõe-se diametralmente aos corpos limpos e esteticamente arranjados de *Midsommar*.

<sup>4</sup> Disponível em: <https://bit.ly/3kR1utK>. Acesso em: 20 nov. 2020.

Figura 60 - Bill morto



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Figura 61 - Brenda morta



Fonte: *Sexta-feira 13* (1980).

Escolheu-se manter a única cena de morte explícita de *Midsommar* para ressaltar como, mesmo no momento em que os gêneros mais se assemelham, há escolhas estéticas opostas entre os filmes. Enquanto em *Sexta-Feira 13* há elementos estéticos típicos de filmes de terror, em *Midsommar* há elementos com os quais nunca se imagina que serão associadas mortes violentas, como o cenário, a iluminação e as vestimentas. Essa diferença é explorada nos parágrafos seguintes, quando são retomadas as três divisões analisadas no capítulo anterior.

Quanto ao tópico referente à iluminação, destaco a diferença explícita entre a escuridão que domina toda a cena de *Sexta-Feira 13*, com apenas pequenos focos de luz instáveis, e a claridade presente durante toda a cena do filme *Midsommar*, que se passa durante o dia. Não haverá a expectativa usual de sustos ou de recursos do uso de sombras, em que o perigo estará escondido. Com a exposição da claridade de *Midsommar*, as surpresas não serão as fontes causadoras do sentimento de medo; o choque ocorrerá pela superexposição de uma violência

que parece fora de contexto. Em *Sexta-Feira 13*, há uma subexposição típica de filmes de terror, com uso de sombras em todos os lugares que rodeiam a personagem, mantendo a perspectiva de um possível susto a cada momento.

Em *Sexta-feira 13*, a assassina mantém-se até o fim acobertado pelas sombras, de modo que nem no momento dos assassinatos é revelada a silhueta do seu corpo. Em *Midsommar*, não há qualquer pessoa a ser escondida pelas sombras: não há sequer um assassino a temer, mas uma multidão que é exposta aos espectadores desde a chegada das personagens ao vilarejo. O choque é a descoberta de como naturalizam atos extremos, e a imaginação subsequente sobre o que mais são capazes de fazer.

A imaginação pode ser relacionada à literatura infantil, pois *Midsommar* utiliza outros elementos estéticos que expuseram a narrativa desde o início, indiretamente, como sinais que podem ser desvendados e revelar uma mensagem. Diferentemente, *Sexta-Feira 13*, embora também possa ter o aspecto suscitado de conter uma mensagem simples de consequências adversas para jovens descuidados e inconsequentes, mantém uma atmosfera de mistério até o final, sem expor os sinais explicitamente durante o filme.

Quanto ao tópico da cinematografia, observa-se maior semelhança entre as duas cenas selecionadas. Há uma diferença importante na utilização da câmera, pois em *Sexta-Feira 13* ela aparece instável, como se houvesse uma terceira personagem na cena, causando uma sensação de vulnerabilidade e descontrole. Em *Midsommar*, apresenta-se estável e controlada, parecendo representar o controle absoluto existente por parte do culto em relação a todos os acontecimentos, bem como do filme sobre os espectadores.

Contudo, há semelhanças em relação à lentidão com que os movimentos de câmera são utilizados. Planos longos vão estabelecendo um contexto ameaçador e aumentando a expectativa dos espectadores, com quebras abruptas e muito rápidas de violência, que aumentam ainda mais o choque visual. Na cena selecionada de *Midsommar*, as quebras ocorrem nos momentos em que a idosa salta para sua morte e bate a cabeça na pedra, chocando as personagens principais. Em *Sexta-Feira 13*, é o momento em que ocorre a machadada fatal.

A principal característica a ser comparada, executada por meio da cinematografia, é a semelhança no sentido de ambos os filmes utilizarem o suspense como condutor e mantenedor da sensação do medo. *Sexta-feira 13*, assim como filmes típicos do gênero terror, utiliza o suspense como foco em quando e de que forma a morte ocorrerá, mas com a certeza prenunciada do seu acontecimento. *Midsommar* utiliza o suspense focado na narrativa dos acontecimentos. Apesar de que tudo seja colocado de forma aberta e exposta, as mortes não deixam de causar surpresa pelo contexto e razões pelas quais estão acontecendo.



Na cena de *Sexta-Feira 13*, fica explícito que, ao não se tratar de um susto em razão de uma pegadinha, acontecerá um assassinato. O suspense mantém-se em torno de quando e de que forma esta morte ocorrerá, logo, de quando o susto será sentido.

Na cena de *Midsommar*, o suspense não é prenunciado em torno de uma morte certa e anunciada, típica do gênero terror. É o contexto que está levando a ela e a razão pela qual ela ocorrerá, de modo que se torna surpreendente mesmo para quem captou os sinais. Ambas as cenas provocam suspense, o que é utilizado de maneiras diferentes para atingir objetivos semelhantes.

Por fim quanto aos recursos de maquiagem e figurino, talvez a maneira como são utilizados seja o aspecto pelo qual os filmes possuem mais semelhanças. Com relação à caracterização das vítimas, nos dois filmes destoam propositalmente dos cenários e do contexto em que se encontram. Marcie, em *Sexta-Feira 13*, apresenta-se com cores vivas e chamativas, opostas ao cenário escuro e poeirento que entorna. Dani e seus amigos apresentam-se, no mesmo sentido, com cores mais escuras e desbotadas, diferentes daquelas monocromáticas e claras das pessoas do culto, que variam somente entre o branco e o azul claro.

Com relação aos antagonistas, nas cenas de ambos os filmes se utiliza o recurso de que seu figurino seja concordante com o do meio onde se encontram, como se pertencessem àquele cenário e representassem uma sensação de unidade com o meio. Não só quem mata em *Sexta-Feira 13* mescla-se ao cenário por meio da utilização de luz e sombra, mas também por meio das suas botas enlameadas de chuva, que aparecem quase silhuetadas e compartilham da mesma paleta. As pessoas do culto de *Midsommar* aparecem quase como parte integrante do cenário em que se encontram, com cores claras e harmonizadas com todo o entorno de céu azul e aberto.

Diante de todo o exposto, reconhece-se que ambos os filmes podem não ser os exemplos mais típicos dentro das categorias escolhidas de horror e terror. Foram mantidos por renderem comparações ricas em semelhanças e diferenças, que serviram de subsídio para que diversos aspectos estéticos fossem suscitados. Justamente em razão dessas peculiaridades, a escolha permitiu que se ampliasse a visão de análise sobre os gêneros, bem como sobre os aspectos estéticos específicos de cada um.

*Midsommar* é um exemplo muito singular, com muitas particularidades mesmo dentro do gênero horror. Isso não deixa, porém, de considerá-lo como um representante da categoria. Acredito que seja um exemplo típico do gênero horror, por todas as razões que já foram expostas, mas serve para se ter a ressalva de que possui muitos aspectos únicos. Portanto, pode



haver outros filmes mais representativos para outras pesquisas que se proponham a aprofundar diferenças e semelhanças entre os gêneros.

Feitas as ressalvas necessárias, acredito que os filmes representam suficientemente bem duas categorias que são comumente classificadas como um único gênero. Os filmes escolhidos demonstram que há uma gama ampla de possibilidades técnicas e estéticas dentro de seus gêneros respectivos, as quais podem induzir um efeito catártico de indução do sentimento de medo muito semelhante nos espectadores de maneiras antagônicas.

## REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- BAKER, Logan. Manipulating the Audience's Emotions With Color. **Blog Premium Beat**, [s. I.], ago. 2016. Disponível em: <https://bit.ly/33aGkB7>. Acesso em: 20 nov. 2020.
- BLAIR, Davis. The Evolution of Cinematic Style, 1931-1958. In: HANTKE, Stephen (Org.). **Horror Film: Creating and Marketing Fear**. Alabama: University Press of Mississippi, 2004.
- BORGES, Jorge Luis. **Siete noches**. Cidade do México: Tierra Firme, 1992.
- BUNN, Daniela. Medo e estranhamento na literatura infantil: estratégias narratológicas e recursos estéticos para arrepiar os leitores. In: VII Painel Reflexões sobre o Insólito na Narrativa Ficcional e II Encontro Nacional O Insólito como Questão na Narrativa Ficcional **Anais (...)** Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <https://bit.ly/3kL5ufj>. Acesso em: 20 nov. 2020.
- BURCH, Noel. **Práxis do Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- CÂMARA, Roberto C. Zarco; CÂMARA, Ana Zarco. Teogonia e “Expressionismo Alemão” – I due volti della paura [As duas faces do horror]. **Prometeus Filosofia**, v. 9, n. 21, dez./2016, p. 45-59. Disponível em: <https://bit.ly/360Ro5H>. Acesso em: 22 nov. 2020.
- CONHEÇA filmes que custaram pouco e faturaram muito. **GAÚCHAZH**, Porto Alegre, 16 maio 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3kPHeJ8>. Acesso em: 20 nov. 2020.
- CORAZZA, Sandra. **Infância e Educação**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- DIERKER, Urs Axel George. **Every Stain a Story: The Use of Textures on Costumes in Hollywood Action, Horror, and Sci-Fi Movies**. Thesis (Master of Arts) – Graduate Program in Interdisciplinary Studies, York University, Toronto, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3nPHIke>. Acesso em: 22 nov. 2020.
- FRANÇA, Júlio. Fontes e sentidos do medo como prazer estético. In: **Insólito, mitos, lendas, crenças. Anais do VII Painel Reflexões sobre o Insólito na narrativa ficcional/II Encontro Regional Insólito como Questão na Narrativa Ficcional – Simpósios 2**. Júlio França (org.). Rio de Janeiro: Dialogarts, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/36N3bmY>. Acesso em: 20 nov. 2020.
- FU, Xiangyi. Horror movies aesthetic. Tese (Doutorado) – Degree of Master of Fine Arts, Northeastern University, Boston, maio. 2016. Disponível em: <https://bit.ly/3nJjYyh>. Acesso em: 20 nov. 2020.
- GIBBS, John. **Mise-en-scène: film style and interpretation**. London and New York: Wallflower, 2002.

HALLOWEEN - A Noite do Terror. Direção: John Carpenter. Intérpretes: Jamie Lee Curtis, Donald Pleasence, P.J. Soles. [S.I.]: Compass International Pictures, 1978. (91 min)

HERWITZ, Daniel. Estética: **Conceitos-chave em Filosofia**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

HOLLANDER, John. Fear Itself. **Social Research: An International Quaterly**, v. 71, n. 4, winter 2004, pp. 865-886. Disponível em: <https://bit.ly/2IKXjD5>. Acesso em: 20 nov. 2020.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Bauru: Edusc, 1988.

KENNEDY, John M. A Commentary on Rudolf Arnheim's Approach to Art and Visual Perception. **Leonardo**, v. 13, n. 2, spring 1980, pp. 117-122. Disponível em: <https://bit.ly/3kQLyb9>. Acesso em: 20 nov. 2020.

KRACAUER, Siegfried. **Theory of Film**. New Jersey: Princeton University Press, 1960.

KROLL, Noam. Cinematography Tips for Horror Filmmakers. **Blog Premium Beat**, [s. I], 8 jun. 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3pPfCaT>. Acesso em: 20 nov. 2020.

LANDIS, Deborah Nadoolman. Hollywood Costume: About the Exhibition. **Victoria and Albert Museum**, London, [20--?]. Disponível em: <https://bit.ly/2IT4adk>. Acesso em: 20 nov. 2020.

LICHTENSTEIN, Diana Corso; CORSO, Mário. **Fadas no divã: Psicanálise nas Histórias infantis**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

LIMA, Gleison Teixeira de *et al.* A fórmula matemática dos filmes de terror slashers e a estética da repetição. *In*: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. **Anais (...)** Rio de Janeiro, set. 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3nLWMj5>. Acesso em: 20 nov. 2020.

MANAN, Vatsala. What German Expressionists Gave to the Horror Genre. [s. n], [s. I], 14 ago. 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3lQj56A>. Acesso em: 20 nov. 2020.

MIDSOMMAR. Direção: Ari Ester. Intérpretes: Florence Pugh, Jack Reynor, Will Poulter, William Harper, Vilhelm Blomgren. [S.I]: A24, Parts & Labor, 2019. (147 min)

MITRY, Jean. **The Aesthetics and Psychology of the Cinema**. Bloomington: Indiana University Press, 1997.

NOWELL, Robert. **Bloody Money: A History of the First Teen Slasher Film Cycle**. London: Continnum, 2010.

O'CALLAGHAN, Brogan. SHADOWS in Horror Films: Fear of the Unknown. **Blog Brogan O'Callaghan**, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/396Rc6z>. Acesso em: 20 nov. 2020.

O EXORCISTA. Direção: William Friedkin. Intérpretes: Linda Blair, Max Von Sydow, Ellen Burstyn. [S.I]: Warner Bros Pictures, 1973. (132 min)

PÂNICO. Direção: Wes Craven. Intérpretes: Neve Campbell, Courteney Cox, David Arquette, Skeet Ulrich, Matthew Lillard. [S.I.]: Dimension Films, 1986. (111 min)

PARK, Michelle. **The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films**. 2018. Tese (Graduação) - Long Island University, Long Island, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/390SwId>. Acesso em: 20 nov. 2020.

RADCLIFFE, Ann. On the Supernatural in Poetry. **The New Monthly Magazine and Literary Journal**, v. 16, n.1, 1826, pp. 145-152. Disponível em: <https://bit.ly/3lR418O>. Acesso em: 20 nov 2020.

RODRIGUES, Robson G. Pós-terror: Entenda o gênero e conheça exemplos de filmes. **Correio Braziliense**, Brasília, 4 jul. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/391JXwX>. Acesso em: 20 nov. 2020.

SLASHER. In: DICIONÁRIO Merriam Webster. Disponível em: <https://bit.ly/390N1Jv>. Acesso em: 20 nov. 2020.

SEXTA-FEIRA 13. Direção: Sean S. Cunningham. Intérpretes: Adrienne King, Betsy Palmer, Kevin Bacon. [S.I.]: Paramount Pictures, Warner Bros Pictures, 1980. (95 min)

SILVA, André Campos. O Processo Comunicacional do Clichê Cinematográfico em Filme de Terror Slasher. 2014. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Rio dos Sinos, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/3fgXBgC>. Acesso em: 20 nov. 2020

SILVA, Rodrigo. MONTEIRO, Maria Carolina. A Estética do Horror. *In*: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXIII Prêmio Expocom–Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação. **Anais (...)**, Pernambuco, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2IPLVFv>. Acesso em: 20 nov. 2020.

VANOYE, Francis; LÉTÉ-GOLIOT, Anne. **Ensaio Sobre a Análise Fílmica**. São Paulo: Papirus, 1994.

WALTERS, Glenn D. Understanding the popular appeal of horror cinema: An integrated-interactive model. **Journal of Media Psychology**, v.9, n.2, maio 2004. Disponível em: <https://bit.ly/3fh77jM>. Acesso em: 20 nov. 2020.