

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO

André Campos Silva

**O PROCESSO COMUNICACIONAL DO CLICHÊ CINEMATOGRAFICO EM
FILMES DE TERROR SLASHER**

São Leopoldo

2014

André Campos Silva

**O PROCESSO COMUNICACIONAL DO CLICHÊ CINEMATOGRAFICO EM
FILMES DE TERROR SLASHER**

Tese apresentada como requisito parcial para
obtenção do título de Doutor, pelo Programa de
Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos -
UNISINOS.

Orientadora: Profa. Dra. Nísia Martins do Rosário

São Leopoldo

2014

S586p Silva, André Campos.
O processo comunicacional do clichê cinematográfico em filmes de terror slasher / André Campos Silva. – 2014.
123 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2014.
"Orientadora: Profa. Dra. Nísia Martins do Rosário."

1. Cinema. 2. Clichês. 3. Filmes de terror. 4. Cinema – Estética. 4. Narrativa (Retórica). I. Título.

CDU 659.3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecário: Flávio Nunes – CRB 10/1298)

"Há entre min e o mundo uma névoa que impede que eu veja as coisas como verdadeiramente são - como são para os outros" Fernando Pessoa

AGRADECIMENTOS

Ao meu irmão e amigo, pelo auxílio e palavras de incentivo

A minha mãe pelo carinho e apoio nos momentos difíceis

Ao meu pai pelas conversas inestimáveis em momentos de apuros

A minha orientadora, Professora Nísia Martins do Rosário, pela paciência nos momentos cruciais do curso de doutorado e por tornar esta jornada mais rica em conhecimentos.

Aos colegas de turma que tornaram o processo científico deste trabalho mais alegre e descontraído

Ao falecido colega Victor Folquening pelo provocativo sarcasmo

Ao Professor Antonio Manuel dos Santos pelo encorajamento

A Fabiana Karla de Almeida que nunca soube o quanto sua presença foi importante neste trabalho

Aos professores e funcionários do PPGCOM da UNISINOS pela dedicação

Ao apoio do CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, que sem sua ajuda este trabalho jamais existiria

A UNISINOS – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, que me possibilitou uma mudança muito mais profunda do que a própria pesquisa desta tese.

RESUMO

A pesquisa busca problematizar o uso do clichê no cinema, entendendo-o como um processo comunicacional que ajuda contribuir com a compreensão da forma e do conteúdo dos filmes. O foco do estudo recai sobre os clichês, presentes no subgênero de terror *slasher*, por meio de conexões com o arquétipo da sombra. Três eixos conceituais basilares organizam o trabalho: filmes terror, forma e conteúdo estéticos, processo de construção e narrativas dos personagens dos filmes de terror. As poucas pesquisas específicas sobre os clichês no cinema nos levaram à utilização de autores de diversas vertentes, entre eles estão os pesquisadores do campo da comunicação e do audiovisual como Eco, McLuhan, Xavier, Aumont, Bordwell. Também participaram da construção teórica estudiosos de narrativa como Candido, Mckee, Campos, Field. O campo da filosofia em sua ligação com a vertente estética foi igualmente importante com Kant, Szondi e Burke. A pesquisa empírica se deu sobre uma coleção de seis filmes do subgênero *slasher* produzidos entre 1979 e 1984, a partir dos quais foi realizada uma análise em três etapas que visaram um mapeamento dos clichês de medo encontrados no *corpus*. A tese afirma que o clichê faz parte da instituição cinema, bem como, constitui a linguagem cinematográfica e se compõe a partir de certo grau de mobilidade. No que se refere às lógicas que constituem o clichê de medo em filmes de terror *slasher* fica evidenciada a presença do sublime nos 18 clichês encontrados. Eles se organizam na forma-conteúdo de maneira a estabelecer uma forte característica de valorização do espaço-tempo de incerteza dentro da estrutura dramática, colocando em destaque a ideia de ameaça.

Palavras-Chaves: Cinema; Clichê; Narrativa; terror; estética audiovisual

ABSTRACT

The research aim problematize the use of cliché in film , considering it as a communication process that helps contribute to understanding the form and content of the films . The focus of the study is on the clichés present in the slasher subgenre of horror , through connections with the archetype of the shadow . Three basic conceptual axes organize work : horror movies , fashion and aesthetic content, the construction process of the characters and narratives of horror movies . The few specific studies on the clichés in movies led us to the use of authors from various aspects , among them are researchers in the field of communication and audiovisual as Eco , McLuhan , Xavier , Aumont , Bordwell . Also participated in the theoretical construction of narrative as Candido , Mckee , Fields , Field. The field of philosophy in its connection with the aesthetic aspect was also important to Kant , Burke and Szondi . The empirical research took place over a collection of six films of the subgenre slasher produced between 1979 and 1984 , from which performed was analysis in three steps aimed at mapping the clichés of fear found in the corpus . The thesis argues that the cliché movie is part of the institution as well, is the cinematic language and is composed from a certain degree of mobility. With regard to the logic that constitute the cliché of fear in horror movies slasher is evident the presence of the sublime in the 18 cliches found. They are organized in the form-content in order to establish a strong feature of appreciation of space - time uncertainty within the dramatic structure , highlighting the idea of threat .

Key-Words : Movie , Cliché , Narrativity ; horror, visual aesthetics

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	1
2 FILMES DE TERROR E GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS	8
2.1.Terror ou horror	10
2.2.Subgênero Terror Slasher	14
3 INTRODUÇÃO AO CONCEITO DE CLICHÊ.....	19
3.1.Inovação e convencionalidade.....	23
3.2.O paradoxo do clichê.....	27
3.3.Clichê e serial killers nos filmes slashers	31
3.4.Clichê e reconfiguração	34
3.5.A gênese do clichê.....	36
4 FORMA E CONTEÚDO	42
4.1.Conteúdo no filme de terror.....	46
4.2.Ruptura moderna com a representação clássica	49
4.3.Naturalismo e convenção na forma do terror	52
4.4.Articulação da forma e do conteúdo com a linguagem cinematográfica	55
5 A PERSONAGEM ASSASSINA DOS FILMES DE TERROR SLASHER	56
5.1.Protagonista e antagonista nos filmes de terror	59
5.2.Vilão e Herói	63
5.3.O lado perverso do vilão.....	67
6 ANÁLISE DOS CLICHÊS DE FILMES SLASHER	69
6.1.Metodologia.....	69
6.2.Procedimentos de análise.....	71
6.2.1.Sinopses dos filmes	74
6.3. Clichês analisados	76
6.3.1. Clichê de contextualização	76
6.3.2. Clichê do assassino oculto.....	78
6.3.3. Clichê câmera subjetiva.....	80
6.3.4. Clichê de trilha e ruídos premonitórios	82
6.3.5. Clichê de gritos femininos.....	84
6.3.6. Clichê do travesti psicótico.....	87
6.3.7. Clichê mortes que só ocorrem à noite	89
6.3.8. Clichê cena do banheiro	91
6.3.9. Clichê do arauto do perigo.....	92
6.3.10. Clichê da final girl	94
6.3.11. Clichê da representação policial	95
6.3.12. Clichê das máscaras.....	97
6.3.13. Clichê das armas brancas.....	98
6.3.14. Clichê do trauma/transtorno	100
6.3.15. Clichê da vingança.....	101
6.3.16. Clichê das cenas de sexo	102
6.3.17. Clichê do núcleo de amigos.....	103
6.3.18. Clichê da fuga.....	104
6.3.19. Clichê da morte aparente do assassino	105
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	108
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	117

1 INTRODUÇÃO

Até o século XVIII era bastante comum entre as manifestações artísticas à busca por reflexões a respeito da formalização de procedimentos e posturas que deveriam ser adotadas para a elaboração da obra de arte, tendo como justificativa a melhoria da transmissão de sentidos da obra para o público. Entretanto, em parte isto caiu em desuso, como iremos explicar mais a frente. Por este motivo Rick Altaman (1999) comenta que os estudos sobre gêneros no cinema e suas estruturas de criação são bastante reduzidos, mesmo que estas questões sejam percebidas pelo público em conversas informais. Entre as questões que têm relação com gênero está a figura do clichê cinematográfico, que é o objeto de estudo desta tese. A existência do clichê pode ser observada em varias épocas e em distintas manifestações artísticas, porém o foco deste trabalho restringe-se ao cinema, mais especificamente ao do gênero terror *slasher*, no cinema estadunidense.

A manifestação estrutural do clichê no cinema detém um aspecto comunicacional bastante revelador, visto que é facilmente reconhecido pelo público como um elemento partilhado por diversos filmes e em distintas épocas, com atribuições de valor variáveis entre os espectadores. Esse fato permite a existência de uma relação contraditória entre o público e as obras, já que todos os filmes de terror norte americanos são produzidos visando um grupo específico de espectadores, os quais em alguns momentos enfatizam o desagrado com certos clichês destes filmes. A constatação da percepção de desagrado do espectador de um tipo de tratamento dado a um ou mais elementos do filme denuncia a existência de um fragmento que se impõe sobre a articulação da narrativa do filme e vai ao encontro da expectativa do público, permitindo a estes antever comportamentos, organizações das histórias, falas, cenas e até procedimentos de filmagem das mesmas. Apesar das críticas em relação ao clichê, eles ocorrem em filmes que são elaborados para atender interesses destes mesmos espectadores, o que aparenta ser um contra-censo.

Assim, o objetivo geral desse estudo é compreender o processo comunicacional que se instaura no uso do clichê em filmes de terror, sobretudo considerando os clichês de medo. Compreender a lógica por de traz do clichê no cinema é dar espaço ao entendimento das lógicas de representação do próprio cinema e da comunicação.

Para empreender este estudo selecionamos o gênero de filmes de terror do subgênero *slasher*. Inicialmente, realizamos uma pesquisa teórica sobre o clichê no

cinema e posteriormente uma pesquisa empírica buscando articular a teoria desenvolvida com elementos de realidade dos filmes, visando configurar uma reflexão mais embasada sobre a ocorrência do clichê em filmes de terror. A escolha de gênero e do subgênero se dá primeiramente por uma constatação estratégica na condução da tese visando obter um foco pontual. Apesar de existirem divergências sobre o que constitui o gênero terror, é possível encontrar inúmeros pontos de consenso a respeito da classificação do que vem a ser o gênero terror, enquanto que isto não parece ser tão verdadeiro para os demais gêneros. Por tanto utilizaremos a seguinte classificação do que entendemos como gênero de terror:

Rick Worland (2007, p.7) descreve o filme de terror como:

A parte principal da conceituação é por si só evidente: é um filme que objetiva acima de tudo nos assustar. Entretanto a maneira de invocar e tratar deste medo é particularmente própria.

Apreciamos a experiência da angústia e do medo nos demais gêneros - guerra, filmes de catástrofes, suspense, por um momento - o filme de terror invoca algo muito mais profundo, um medo psicologicamente mais severo. O medo mais básico dos filmes de terror são as histórias que lidam com o medo da morte.

O fato de o gênero terror poder ser determinado até certo ponto permite fazer uso de elementos próprios a este gênero sem cair no risco de trazer para esta discussão elementos que consideramos pertencentes a um universo de filmes enquanto outro autor desconsiderar o mesmo. Além disto, por nos atermos a um subgênero, a delimitação espaço-temporal facilita a observação de um possível comportamento: da estabilidade de clichês deste gênero em detrimento da variabilidade dos clichês existentes nos demais gêneros de outras épocas. O subgênero *slasher* é bastante recente, quando comparado a subgêneros mais antigos como os filmes do “velho oeste” e tido por diversos autores, como iremos demonstrar, como detentor de inúmeros clichês.

O fato de críticos de cinema e do público perceberem a existência do clichê é revelador sobre a sua natureza. Para fins de uma compreensão inicial utilizamos a definição de clichê de Leonor Areal (2011), que entende o clichê como uma imagem que transporta um sentido ou uma segunda significação, como uma figura de estilo, um tropo tornado imagem. Quantas vezes ouvimos uma trilha lúgubre ou um ranger de portas anunciando que algo sombrio irá acontecer? Isto é um clichê e é bastante reconhecido por todo o público em filmes de terror. Ele faz parte de um hábito interpretativo que o associa a diversas emoções e entre elas o sentimento de medo.

Feitas estas considerações, indagamos sobre os motivos que levam a existência de uma determinada interpretação sobre a figura do clichê.

Para Jaques Aumont (1993) as imagens se relacionam conosco simbolicamente, e colocam-se entre o espectador e a realidade, estabelecendo relações entre nós e o mundo a nossa volta. Compreendemos que o clichê estaria justamente estabelecido nesta disposição intermediária, entre o público e a obra, configurando-o como objeto comunicacional e como o objeto de pesquisa desta Tese.

A percepção de haver elementos que são partilhados entre diversos filmes e que permitem à plateia ter uma expectativa de sua ocorrência, não é só atribuída a um dado clichê cinematográfico como também é um dos critérios para a definição de um filme como pertencente a um gênero cinematográfico. Para Rick Altman (2000), um gênero se caracteriza pela utilização de uma técnica específica e pela sua estrutura interna peculiar, o que compreende atitudes, tom, intenção, tema etc. Isto implica em haver uma interconexão de elementos entre estes filmes para que possam ser identificados. Quando reconhecemos um grupo de filmes como pertencentes a um gênero denominado musical, por exemplo, não estamos falando das histórias cantadas, mas sim da organização da estrutura, das estratégias adotadas que permitem o reconhecer como tal. Como aponta Altman (2000), o gênero de um grupo é vivo e, podemos perceber em sua organização, mudanças na articulação de conteúdo em decorrência, por exemplo, de sua época. Sua existência é, em certo sentido, concreta, passando por uma fase de descobrimento e autoconsciência entre público e produtores até uma fase de previsibilidade. Os elementos desta previsibilidade nos filmes de terror *slasher*, caracterizados como clichês é que são os objetos deste estudo. Tais elementos pertencentes às obras são manifestações culturais que se valem de práticas que se consolidaram ao longo do tempo na inter-relação entre rituais, expressões e manifestações específicas de determinadas sociedades que, traduzidas e ou reelaboradas, e como pretendemos demonstrar constituem parte do que chamamos linguagem cinematográfica de terror.

Christian Metz (1980) irá dizer que o discurso no cinema é marcado por uma riqueza perceptiva estranha, já que se desenvolve dentro da própria imaginação, mostrando o plausível dentro da própria ideia de imaginário. O uso destes elementos pertencentes à realidade foram amplamente explorados pela filmografia do subgênero *slasher*, em decorrência de seu impacto cultural dos anos 1970, permitindo a construção de uma cadeia de elementos que hoje reconhecemos como pertencentes a este

subgênero. O clichê, enquanto ocorrência de uma dada configuração cultural implica em efeitos estéticos particulares de um determinado momento. Por conta disto alguns clichês são tidos como estranhos ou inadequados para a situação em que ocorrem pela facilidade com que denunciam sua idade. Desta maneira, o fato de uma determinada imagem causar maior ou menor reação emocional se deve à sua eficiência em nos comunicar seu elemento estético. Este conceito permite compreender porque alguns filmes de terror “*trash*”, por exemplo, são capazes de causar grande repugnância em alguns públicos e, em outros, risadas ou até mesmo uma simples indiferença.

Os filmes do subgênero de terror *slasher*, como iremos mais a frente abordar com maior profundidade, surgem na década de 1970 conforme a televisão passa a transmitir diversos casos brutais de assassinos seriais. Lowenstein (2005) permite compreender como estes fatos desencadearam traumas que posteriormente se configuraram em clichês cinematográficos no subgênero *slasher*, ocupando o centro da subjetividade do indivíduo, o que permite neste momento sinalizar de maneira mais superficial o processo de articulação do clichê em uma dada conformação visual.

Entretanto, estes clichês, operam por uma apreensão prazerosa em revisitar traumas e medos, configurando uma estética sádica na arte cinematográfica. Onde há uma exposição repetidamente em re-elaborações naquilo que causa desconforto. Segundo Stephen King (1987) os meios de massa são extremamente competentes para descobrir os medos e angústias em um amplo espectro. Os livros e os filmes são muito eficientes no modo como lidam com nossos medos primais. De acordo com Marc Jimenez (1999), houve uma longa trajetória nas tentativas para compreender a capacidade de representação do efeito estético das obras de arte sobre as pessoas.

O medo proveniente dos clichês em filmes de terror é anacrônico, visto que seu aparecimento se dá por um estado de algo já presenciado. Como o que ocorre com a lenda de Prometeu, em que ele – ao roubar o fogo dos deuses e entregá-lo aos humanos – foi sentenciado a ter o fígado comido todos os dias por uma ave, mas o órgão se regenerava para no dia seguinte ser devorado novamente. Não importa quantas vezes venhamos a assistir determinadas passagens do filme de terror, sempre nos causará temor. Este elemento aponta para a existência de uma sintonia entre a exibição de um filme e o público.

Joseph Campbell (1992) nos permite compreender o medo em uma situação baseada em um clichê. Para o autor o ser humano tem poucas certezas sobre o mundo, só podendo inferir, por analogia com acontecimentos passados (senso comum), se um

comportamento poderá se manifestar novamente, ou não. No entanto, a inferência indutiva não oferece, de fato, nenhuma garantia acerca do que vai acontecer. O medo ficcional decorre desta ameaça causada pela incerteza de saber o que poderá ocorrer – dando-se crédito à história que está sendo contada. É um tipo de medo bastante peculiar porque está ligado diretamente a um acontecimento que se espera ocorrer.

A tese está dividida em cinco partes. No primeiro capítulo é abordada a discussão da pesquisa de cinema de gênero cinematográfico e como podemos classificar o gênero de terror/horror. A questão de gênero nesta pesquisa é evidenciada por uma questão metodológica, que pretende compreender os elementos existentes que são partilhados entre filmes, como também pela percepção de que o cinema tomou como base diversas outras artes existentes para nortear o estabelecimento de seus pressupostos de funcionamento. Portanto, se torna necessário o estudo inicial de gêneros para compreender o processo de criação dramaturgico no cinema para a criação os clichês no cinema de terror *slasher*.

No segundo capítulo é abordada a teoria dos clichês de filmes de terror *slasher*, onde buscamos instrumentalizar esta discussão pela existência de um processo normativo velado em torno do clichê, que é o responsável por elaborar pressupostos de sua própria adaptação e superação. No terceiro capítulo é tratada a relação entre forma e conteúdo, por um ponto de vista da estética comunicacional visando aprofundar a discussão teórica dos clichês nos filmes. O quarto capítulo discute-se a configuração dos personagens no cinema, tendo como foco o assassino de filmes de terror, visando demonstrar que dentro da própria estrutura dramática do personagem já existe uma forte característica determinista sobre a maneira que este personagem poderá ser representado pelo clichê cinematográfico. No quinto capítulo são abordadas as análises realizadas sobre os filmes *slasher* selecionados, de maneira que o material teórico desenvolvido permita justificar a instrumentalização das lógicas dos clichês de medo dos filmes pertencente amostra .

Um dos fatores que argumenta em favor da relevância do estudo proposto está relacionado às poucas pesquisas que se dedicam ao gênero de terror no cinema. No portal da Capes entre as teses e dissertações, defendidas entre 1987 e agosto de 2013, não foram encontrados estudos acerca da ocorrência dos clichês cinematográficos. Durante os primeiros levantamentos bibliográficos foram procuradas referências sobre clichês em filmes, porém este elemento se restringia a um único livro de McLuhan e

alguns artigos, na maioria estrangeiros, sendo que todos eles foram discutidos nesta tese.

O cinema, como meio de diversão, alcança platéias de maneira diversificada e acaba por negociar conceitos e significados entre os espectadores quase que despercebidamente. A dramatização do terror nos fala diretamente de um mundo sensível, negociando apropriações e construções de contextos definidos entre o filme e o espectador, delineando usos e maneiras de interagir com o medo, decorrente de nossas dúvidas, expressando assim conteúdos agenciados por um forte discurso intermediário entre os filmes. A proposta de estudar os clichês nos filmes de terror, como elemento estético comunicacional, permite obter conhecimento sobre as estratégias utilizadas nos filmes de terror e sua relação emocional com o espectador, enquanto campo gerativo de sentidos.

O cinema de terror se difere de uma grande gama de gêneros por tomar a reação emotiva do medo no espectador como principal parâmetro qualitativo. Ao estabelecer uma preocupação com o estado emotivo do espectador passa-se a dar ênfase à percepção que o espectador tem do mundo, expressa pelo material fílmico, o que permite uma aproximação da compreensão de suas crenças culturais e comportamentos sociais. Por isto foi escolhido estudar um determinado gênero de filmes, como o de terror, permitindo compreender as estratégias ocorridas no processo de mutação da cultura comunicacional.

Estudar o cinema nos permite entrar em contato com anseios, desejos, traumas e fragilidades, decorrentes de manifestações culturais e sociais. Segundo Turner (1997), o cinema é uma prática social para aquele que o faz e também para o público, já que é possível identificar através dele as evidências do modo como nossa cultura dá sentido a si própria.

Não existe prova maior da capacidade comunicativa dos clichês no cinema do que sua previsibilidade, repetição e renovação. Ao saber que dado elemento ou conjunto de elementos cinematográficos tem a possibilidade de ocorrer na narrativa, já temos consciência do tipo de sentido que pode ser gerado num grande grupo de filmes do mesmo estilo e gênero. Estes filmes não produzem conteúdos similares apenas para a platéia daquele momento, como também remetem a filmes anteriores que detiveram práticas similares àquela que se desencadeia de maneira tão previsível.

O interesse deste trabalho encontra-se justamente pelos filmes de terror norte americano.

Este trabalho não pretende determinar todas as ocorrências dos clichês de terror no cinema, mas compreender melhor as manifestações de certas repetições em determinados mecanismos de produção de sentidos no cinema, por meio da manifestação estética.

Ao estudar os filmes de terror a pesquisa pretende ainda colaborar com a diversidade de produções acadêmicas existentes no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, bem como da linha de pesquisa “Mídias e Processos Audiovisuais”. Ao contribuir com as interações mediadas pela representação cultural e suas significações

2 FILMES DE TERROR E GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS

Para iniciarmos esta tese, cujo tema trata dos clichês em filmes terror, mostra-se necessário realizar uma breve abordagem sobre gêneros cinematográficos, visto que a classificação de um filme como pertencente ao terror insere-se nas questões de gênero. Além disso, como iremos abordar mais à frente, os estudos de gênero no cinema são de extrema importância para a organização da narrativa, lugar em que o clichê expressa boa parte de sua carga simbólica.

O estudo do gênero cinematográfico, segundo Rick Altman (1999), nasce na cultura ocidental com Aristóteles, em “A Poética”. Para Aristóteles, os gêneros diferem-se em épico, lírico e dramático. Sua preocupação era fazer a distinção entre o modo (maneira de representar), forma (cantado, recitado ou narrado) e conteúdo (comédia, tragédia etc.). Sua intenção era compreender como cada um dos gêneros, o épico, lírico e o dramático, se articulavam, bem como suas especificidades. Entretanto, séculos depois, Horácio propõe uma nova maneira de olhar os gêneros artísticos na obra “A Arte Poética”. Segundo este autor, haveria uma série de regras implícitas existentes em cada um dos gêneros identificados por Aristóteles. Horácio procurou estabelecer um modelo para explicar como cada um destes elementos deveria ser pensado. Desta maneira, Horácio propôs uma relação entre a maneira correta de elaborar um gênero.

De acordo com Tzvetan Todorov (2006), há pouco mais de dois séculos, os estudiosos do campo literário se opuseram fortemente à noção de gênero. Eles acreditavam que enquadrar as obras em um único gênero era desvalorizá-las, por viverem sobre forte influência da obra de Horácio e não de Aristóteles. Ainda segundo o autor, tal atitude ocorreu porque, no entendimento destes estudiosos de gênero da época, preconizavam que a obra que não obedecesse às rígidas regras do gênero, inspiradas no modelo de Horácio, era uma obra ruim. Essa tendência procurava não só descrever os gêneros, como prescrevê-los; assim, o estudo dos gêneros precedia à criação literária, ao invés de segui-la. As gerações seguintes recusaram-se a elaborar suas obras de acordo com qualquer modelo de regras, tendo como consequência interromper os estudos dos gêneros. Este pensamento levou à crença de que as obras são simplesmente conduzidas por seus autores numa relação histórica, como se estivessem soltas no espaço, desconsiderando a construção e o uso de mecanismos estéticos-narrativos ao longo de toda a história da arte. Todorov (2006) propõe que o estudo do gênero não deve ser feito

a partir de esquemas lógicos abstratos como era anteriormente conduzido, mas, sim, a partir da comparação entre elementos estruturais que possam medir ou mensurar o gênero estudado, permitindo que o estudo de determinada conformação revele mais do que os mecanismos de um conto específico que encerra-se em si mesmo.

Curiosamente, o cinema acabou por herdar a dicotomia entre Aristóteles e Horácio, porém de maneira esquizofrênica, visto que passou a assumir ambas simultaneamente. Hora, torna-se interessante ter o comportamento de seguir as regras da maneira mais rígida possível e, em outro momento realizar rupturas extremas. No artigo intitulado “A ideia do gênero no cinema americano”, de Edward Buscombe (in Ramos, 2005), o autor aponta que o “*farwest*” seria um conjunto de elementos heteróclitos que comumente assume vital importância dentro deste tipo de história. Este gênero também conta com uma baixa variabilidade destes elementos estilísticos e, por conta disto, são facilmente identificados pelo público.

Dito isto, acreditamos que, por um lado, torna-se interessante para um filme enquadrar-se no aspecto de certas diretrizes de um gênero, do ponto de vista normativo, para posicionar-se de maneira mais explícita e declarada dentro de uma visão generalista tida pelos investidores e o público possam ter. Isto garantiria o sucesso nas etapas de arrecadação e patrocínio financeiro frente aos estúdios de cinema e distribuidores, tornando mais simples a identificação do filme nas sessões testes realizada pelos estúdios e nas projeções comerciais de segmentação da audiência - visto que os grandes estúdios de cinema e os distribuidores nacionais e internacionais dos Estados Unidos só se envolvem em projetos cinematográficos capazes de mostrar nas avaliações o retorno financeiro e a aceitação da plateia. Além disso, torna-se interessante aos produtores adequar seus filmes a um gênero específico para facilitar o reconhecimento do grande público, quando este busca um filme para se entreter no *trailer*, nas críticas de jornais e nos cartazes das salas de exibição.

Nossa suposição é perfeitamente justificada pelo relato de Luíz Nogueira (2010) quando constata a existência dos seguintes eixos nos gêneros: produção, consumo, crítica e divulgação. Na “Produção”, os filmes pertencentes a um determinado gênero fazem uso de elementos de repertório testados e instituídos dentro do próprio gênero, a fim de controlar os riscos de investimentos na produção e acabando por desenvolver familiaridade nas expectativas do espectador, o que permite a criação de fórmulas e padrões de reconhecimento. No “Consumo”, os gêneros são usados pelo espectador como uma ferramenta baseada em experiências anteriores para determinar se haverá a

cogitação para determinado novo filme e quais as expectativas se poderá ter sobre um *trailer*, cartaz ou comentário da obra. Na “Criação”, ele funciona como um sistema de mediação entre as expectativas do espectador e o estabelecimento das expectativas artísticas e monetárias dos produtores do filme, assim, como referência, para o aprendizado de futuros profissionais de cinema ao tentarem imitar os filmes predecessores e determinar o equilíbrio entre as convenções e as possíveis rupturas de códigos por novos autores. A “Crítica” é estabelecida em relação às obras já realizadas e pela compreensão dos críticos no momento em que classificam os filmes como pertencentes a um gênero e não a outro. Na “Divulgação”, os filmes recebem tratamento diferenciado de acordo com seu gênero, dos *pôsteres* e *trailers* na organização da grade de programação das televisões e salas de cinema. Um filme de terror terá um *trailer* que demonstre o medo, assim como terá uma imagem perturbadora no pôster e, ao ser exibido na televisão aberta será em horários específicos.

Por isto passamos a ter no cinema ocidental dois elementos que funcionam simultaneamente, um prescritivo, que dita como os elementos de um gênero devem ser articulados e de que maneira estes elementos podem ou não se ligar aos demais filmes pertencentes ao gênero, conservando determinadas condições de ser operado. O outro elemento que ocorre simultaneamente é o descritivo, que permite flexibilidade pela compreensão das regras que produtores, críticos e público têm dos gêneros, incentivando as modificações, a revitalização do cinema e evitando o imobilismo técnico. Segundo Luiz Nogueira (2010), estes dois elementos refletem a disputa entre as concepções do elemento clássico, já consolidado no cinema, e do moderno de um determinado gênero. Ambos ocorrem de maneira negociada e simultânea. É preciso considerar ainda que, sem estes dois elementos, seria impossível uma arte cinematográfica, já que dificultaria toda a rede de consumo simbólico entre críticos, espectadores, criadores e teóricos.

2.1.Terror ou horror

Como este trabalho adentra em uma série de elementos muito pouco explorados no campo da comunicação, torna-se importante realizar um esforço de esclarecimentos dos elementos de definição que serão trabalhados. Por isto, é necessária a distinção entre terror e horror: no Brasil, é comum utilizar a nomenclatura de gênero de terror

para descrever os filmes que buscam causar medo na plateia; entretanto, nos Estados Unidos, utiliza-se a expressão *Horror movies*, dando ênfase ao horror e não ao terror.

Como observado por Mark Jancovich (2002), apesar de ser comum o uso de categorias genéricas para se referir aos filmes, nem sempre estes termos são muito precisos, em decorrência de se perceber que um determinado filme pode ser cotejado como ficção científica em certo momento e, em outro, como de aventura, porque os elementos que permitem as conexões entre os diversos filmes se dão de maneira implícita. Assim, torna-se importante indagar sobre o que significa um filme ser enquadrado como de terror ou horror e como se pode definir o gênero em relação aos demais. Outra pergunta de extrema importância feita por Mark Jancovich (2002) é o que devemos entender por um filme de gênero.

O problema da definição de um gênero cinematográfico é que sempre existirão mudanças nos filmes e nas maneiras de compreendê-los, tornando qualquer designação ao longo do tempo imprecisa. Um filme como *Nosferatu* (1922) – que não tinha som, fazia uso de iluminação e cenário não realista, além de contar com um tipo de atuação que hoje seria vista como exagerada – pode ser enquadrado como pertencente ao mesmo grupo que *Cannibal Holocaust* (1980), que dissimula um documentário onde diversas personagens são massacradas, sodomizadas e torturadas por índios canibais. Esta constatação levou os teóricos do gênero de terror, segundo Jancovich (2002), a pensarem menos em um grupo de artefatos e mais em uma organização de discursos. Este tipo de postura acaba por enfatizar a existência de linhas de pensamentos diferentes, como o subgênero dentro do gênero.

Terror e horror são dois termos diferentes, mas que, por vezes, são usados como sinônimos de um gênero cinematográfico. Apesar de ambos serem utilizados de maneira similar, gramaticalmente existem diferenças no significando entre horror e terror.

Segundo o dicionário Michaelis (2012), horror vem do latim *horrore* e significa estremecimento ou agitação causada por coisa espantosa; aquilo que causa medo; susto, pavor; aversão; coisa repelente; caráter do que é medonho, sinistro; grande número, quantidade espantosa de coisas; padecimento insuportável; crime bárbaro. Por outro lado, terror deriva do latino *terrore*, uma qualidade de terrível; grave perturbação trazida por perigo imediato, real ou não; medo, pavor; ameaça que causa grande pavor; objeto de espanto; perigo, dificuldade extrema.

O verbo horrorizar aceita ser conjugado de maneira reflexiva, o que significa que o sujeito pratica e sofre a ação ao mesmo tempo, o que não ocorre com o verbo

aterrorizar. Por conta disto, podemos perfeitamente aceitar a ideia de horroriza-se. Assim, para que fiquemos em um estado de horror, é necessário que venhamos a sofrer o ato de sentir o horror.

Com o terror, é diferente, visto não existe o ato de alguém terrorizar-se, porque não somos suscetíveis de sentir o terror de nós mesmos, apenas podemos sofrê-lo em decorrência de algo ou alguma coisa. Do ponto de vista gramatical, a diferença está no fato do terror só passar a existir quando há uma força externa sobre nós, enquanto que a apreciação do horror existe independente de uma força externa a nós.

Por isto, Anderson Pires da Silva (2011) argumenta que a visão de terror de Aristóteles não era buscar imagens chocantes no gênero grego da tragédia, mas sim, o temor pela indignação moral causada na plateia. Ainda segundo o autor, até o período histórico do renascimento, este movimento de provocar aflição na plateia sem necessariamente imputar o medo era bastante presente, porque estava ligado aos gêneros épicos e trágicos. O fato de Hamlet ver o fantasma do pai não era percebido como algo abominável, ou tratado como algo a ser temido pela personagem. Já os romances góticos ingleses, os quais inauguraram as narrativas de terror, faziam mais questão, inicialmente, de tentar espantar mais pelo comportamento das personagens do que propriamente pela origem nefasta de tais comportamentos.

A distinção entre terror e horror fica mais clara quando Stephen King (1987) considera que o terror consiste em assustar sem a necessidade de mostrar, sendo mais sutil e eficiente ao causar pavor no espectador; já o horror está ligado ao aparecimento de determinado objeto ou coisa que causa essa sensação. King (1987) busca, em seus contos, aterrorizar o leitor; quando isto não é possível, opta por horrorizá-lo com alguma coisa chocante.

Para Silva (2011), a definição entre horror e terror é inversa da concepção de Stephen King (1987). Para aquele autor, o primeiro é de ordem psicológica - e por isto, dramático -, enquanto que o terror é de ordem física - e, por isto, estabelece sua lógica enquanto um espetáculo que busca mostrar coisas repugnantes, o que acaba refletindo em um gênero literário épico. Apesar da compreensão ser inversa, Silva (2011) aponta a existência de duas lógicas diferentes: a dramática, a qual visa inspirar o medo, e a lógica, que procura uma apoteose visual como mecanismo produtor de uma dor física capaz de instaurar o medo. Poderíamos comparar esta distinção com o prazer de assistir a um filme que busca perverter o sofrimento do outro com o prazer de uma perversão,

impugnada sobre nós mesmos. Esta distinção permite conceber dois tipos de prazeres distintos, um sádico e outro masoquista.

Como se pode ver até aqui, a distinção entre horror e terror se torna um tanto complicada.

De acordo com Cavallaro (2002), mesmo sendo diferentes, terror e horror acabam por serem complementares. Para este autor, convencionalmente, o terror está ligado ao medo e tem como gatilho elementos indeterminados, como uma passagem ou insinuação. O horror, por outro lado, manifesta-se em atos visualmente repugnantes. Porém, Cavallaro (2002) ainda salienta que certas lógicas adotadas em um filme podem causar diferentes sentimentos e impressões no público, ou mesmo alterar-se ao longo do tempo em decorrência da abordagem utilizada, levando a uma mudança súbita de percepção. Dessa forma, o que era para provocar medo pela simples insinuação pode ser repugnante apenas pelo visual e não por insinuar algo. Segundo o autor, dependendo da sensibilidade, da idade, do referencial cultural e social, pode-se invocar um ou outro elemento. Assim terror e horror não são antagônicos, muito menos elementos excludentes um do outro, mas são inter-relacionados. Por este motivo, tratamos neste trabalho os filmes como terror, mesmo quando forem de horror. Além disto, no Brasil, é mais consolidado o título do gênero que se preza a causar medo no espectador como terror, ao invés de horror, como ocorre nos Estados Unidos.

Tanto o horror como o terror são elementos vizinhos do gênero fantástico e por isto, partilham diversas concepções. Todorov (2006, p.148) desenvolve a noção de fantástico.

Num mundo que é bem o nosso, tal qual o conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mundo familiar. Aquele que vive o acontecimento deve optar por uma das soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, um produto da imaginação, e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são. Ou então esse acontecimento se verificou realmente, é parte integrante da realidade; mas nesse caso ela é regida por leis desconhecidas para nós. Ou o diabo é um ser imaginário, uma ilusão, ou então existe realmente, como os outros seres vivos, só que o encontramos raramente. O fantástico ocupa o tempo dessa incerteza; assim que escolhemos uma ou outra resposta, saímos do fantástico para entrar num gênero vizinho, o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que não conhece as leis naturais, diante de um acontecimento aparentemente sobrenatural.

A diferença principal entre ambos os gêneros, o fantástico e o terror/horror, de acordo com Noel Carroll (1999), reside no fato do terror não deixar haver dúvidas sobre a existência sobrenatural em suas histórias.

Segundo Todorov (1981), o fantástico baseia-se no fenômeno de nossa hesitação sobre as causas naturais e/ou sobrenaturais ser responsável por criar o efeito do gênero fantástico, sendo que este gênero só dura o período da hesitação¹. É exatamente este momento de hesitação que também produz os sustos em determinadas passagens aterradoras nos filmes: nos envolvermos com a história e acreditamos momentaneamente na impossibilidade de superar o pesadelo dos acontecimentos, os quais recebem um tratamento naturalista, como se pertencessem à vida real. A hesitação do fantástico, indispensável para a constituição do gênero terror/horror, nasce, para Laura Loguercio Cánepa (2008), do “contragolpe” da concepção de mundo da sociedade iluminista do século XVIII², como uma resposta inconsciente aos apelos de um mundo lógico e cartesiano. Por isto, os *serial killers*, monstros, assassinos e entidades espirituais são capazes de realizar feitos e ter atitudes que as pessoas normais não conseguiriam. Estes tipos de personagem detêm uma força de ordem sobrenatural que só se explica pelas atitudes que desempenham nas histórias macabras quando hesitamos em acreditar na sua superação.

2.2.Subgênero Terror Slasher

Pelo o que já foi exposto, torna-se compreensível quando Altman (1999) diz que, para um gênero existir, são necessários três elementos: a) uma estrutura modelo que seja compartilhada entre diversos filmes; b) a necessidade da audiência reconhecer certas particularidades do gênero em relação aos demais; c) a existência de um contrato estabelecido entre o público e os produtores nos modos de operar este gênero.

Segundo o modelo de Altman (1999), em relação ao surgimento do subgênero *slasher*, primeiro houve a elaboração de um filme que seguia certos modelos clássicos e pressupostos dos filmes de terror, entretanto, trazia outros elementos não cotejados anteriormente pelos filmes de terror. Tais filmes acabaram por criar um modelo que foi

¹ Segundo Tzvetan Todorov (2006), com o final da hesitação entre as causas naturais e as sobrenaturais, a história pertencerá ao estranho ou ao maravilhoso. O estranho dá-se quando as leis da realidade permanecem intactas e permitem explicar o fenômeno. Se, ao contrário, é necessário admitir novas leis da natureza a fim de explicá-lo, estamos no gênero do maravilhoso.

² A invasão das narrativas que primaram pelo medo se dão no século XVIII, no mesmo momento em que são lançadas as primeiras novelas góticas inglesas. Cánepa (2008) acredita que este dado não é à toa, visto que as ideias Iluministas tornavam-se populares neste mesmo momento com o enaltecimento dos ideais iluministas e, por isto, segundo a autora, havia um desprezo de temáticas envolvendo o sobrenatural. Enquanto que o pensamento iluminista prezava por romances naturalistas do mundo, os romances góticos ingleses valorizavam as emoções e, dentro das suas ficções, prezavam, particularmente, as emoções violentas.

utilizado por outros cineastas, instaurando a possibilidade de reconhecimento destes elementos junto ao público.

Esta obra de terror inovadora abriu um enorme leque de possibilidades ao estabelecer um novo subgênero, caracterizando aquilo que Todorov (2006) chama de grande obra³, um tipo de obra que acaba por transitar por dois gêneros: o das normas seguidas até determinado ponto; e o da inauguração de um novo gênero, ao transgredir as regras aceitas até então. Os filmes de terror tradicionais não fazem uso, em sua maioria, de planos do ponto de vista do assassino (POV) ou da perseguição à vítima, muito menos exploraram o medo pela maneira visual, no ato de matar as vítimas, horrorizando a plateia ao mostrar, com enorme evidência, decapitações e mutilações nos planos cinematográficos, algo feito pelo *slasher*, assim como a alta valorização da *final girl*⁴.

Segundo Richard Nowell (2010), os filmes que hoje chamamos de *slasher* foram produzidos quando não havia um nome específico para identificá-los. Mais revelador é perceber que estes filmes compreenderam uma gama considerável de obras entre 1974 e 1981. Isto demonstra que, naquele momento, não havia a clara percepção dos espectadores para a representatividade daquele grupo de filmes que estava surgindo, entretanto, por parte de jornais e grupos sociais preocupados com o tipo de material exibido, houve várias tentativas por parecer diferentes dos filmes de terror habituais. Eles se referiam àquele grupo de filmes como *Kill the teenagers cycle* ou *young folk getting killed genre, teen age blood film etc.*

O nome *slasher film*, no qual o termo *slasher* significa, segundo o dicionário Michaelis (2013), cortar, talhar, no sentido de realizar um movimento de abrir um talho etc, teria surgido, segundo Nowell (2010), das tentativas que estes pais e educadores tiveram em nomear os filmes que seus alunos e filhos assistiam. Logo perceberam que sempre havia um assassino que utilizava algum tipo de equipamento cortante para matar adolescentes em histórias que aconteciam rotineiramente no campo.

³ Apesar do autor conceituar a grande obra, ele nega que ela exista dentro da literatura de massa, por acreditar que toda obra de massa busca apenas se manter ao máximo possível no padrão. Não concordamos com esta posição, visto que o autor toma a concepção de popular como algo pobre. Diversos gêneros artísticos, como o romance que nasce no século XVIII, eram vistos como gêneros menores por serem populares. Sendo justamente o caráter popular que leva a uma necessidade de mudança para continuar ofertando o mercado.

⁴ O que veio a ser chamado de *final girl* é um dos comportamentos estruturais mais comuns nos filmes *slasher*. Segundo Kyle Christensen (2011), a grande maioria destes filmes mostra lindas garotas sendo brutalmente assassinadas, entretanto, a personagem que sobrevive, via de regra, é uma garota e não um homem. A *final girl* é uma personagem vitoriosa distinta das demais pelos traços que possui, como evitar atividades sexuais e ser cautelosa em relação às ameaças quando o perigo surge.

Para efeito de evitar maiores imprecisões, um filme *slasher* é, para Mark⁵ Jancovich (2002, p.5), assim concebido:

Os filmes deste subgênero se preocupam com o processo de aterrorização, onde o assassino serial persegue metodicamente um grupo de estudantes, que são mortos um a um, tendo ainda uma atitude conservadora, em particular com as mulheres. Primeiro, o argumento destes filmes encoraja a audiência a se identificar com o assassino e sua violência, ao invés das mulheres que são assassinadas. Isto supostamente acompanhado pelo ponto de vista das cenas da câmera,[...] Segundo, se pode afirmar que a maior parte dos ataques são direcionados às mulheres, em particular, aquelas que tem um comportamento sexual.

Segundo Nowell (2010), em pesquisa realizada nas descrições dos filmes com os distribuidores de cinema nos Estados Unidos, o autor percebeu a existência de um padrão bastante resistente às mudanças no modelo das histórias. De acordo com o autor, o assassino *slasher* age em uma situação em que espreita e mata os jovens membros de um grupo antes de sua ameaça ser neutralizada. Ele ainda enfatiza que existem três partes de acontecimentos nestas histórias: a) exposição das características da história, explicando por que o assassino escolheu o grupo dos jovens; b) ruptura, oscilação entre o grupo dos jovens se divertindo e o assassino os observando e matando-os; c) resolução, o momento em que o assassino é confrontado. Como o público deste subgênero é formado por jovens, os itens “a” e “b” nos permite obter uma identificação com as personagens, porque só assim podemos sofrer por sua perda. De maneira geral, Nowell (2010) diz que este tipo de filme preza por levar o espectador a interrogar-se sobre como se pode parar este assassino ao invés da típica pergunta feita nos filmes policiais de assassinos em série, “quem é o assassino?” ou “por que ele está fazendo isto?”. Por este motivo, segundo o autor, sentimos medo deste subgênero, medo pela ameaça que o assassino representa para as personagens e do que este vilão irá fazer com as demais. Não por menos, as histórias dos *slasher films* mostram jovens despreparados, sem equipamentos necessários para lidar com o assassino.

As semelhanças encontradas por Nowell (2010) são perfeitamente justificáveis em decorrência dos elementos prescritivos e descritivos que mencionamos anteriormente. Do ponto de vista clássico do gênero, devemos ter em mente que o assassino do filme *slasher* foi fortemente influenciado pelo modelo estabelecido por Hitchcock no filme *Psicose* (1960), mesmo este não sendo um filme pertencente ao

⁵ Tradução livre

subgênero. Segundo Jim Harper (2004), a personagem Normam Bates ditou inúmeros elementos constituintes dos filmes *slasher*, o que se torna evidente ao se fazer várias comparações.

Para o autor, os principais assassinos em série deste subgênero como Jason Voorhees, Mike Myers, Leather Face sofrem de ambiguidade sexual, assim como Normam, fazem uso de apetrechos para mudar suas aparências e não demonstram qualquer interesse sexual, por isto, subvertem o sexo em violência. Todos as personagens assassinas destes filmes também sofreram e são impotentes em relação a certos traumas que tiveram, além de terem uma relação afetiva bastante conturbada com a mãe.

A história do surgimento dos filmes *slasher* explica a proximidade de parentesco entre *Psicose* (1960) e os demais filmes. Segundo Jim Harper (2004), a popularidade iniciada com o filme “Halloween” (1978), de John Carpenter, foi a responsável por desencadear uma série de transformações no cinema. Mark Jancovich (2002) comenta o mesmo, enfatizando a importância que este filme teve para o surgimento do subgênero *slasher*. Adam Rockoff (2002) observa que os filmes *slasher*, além de trazerem a venda de ingressos, também trouxeram uma enorme cadeia de produtos destinados a jovens e adolescentes - que iam de jogos de videogame a brinquedos de plástico e até a histórias em quadrinhos. Durante este fenômeno, crianças e jovens faziam uso destes produtos com grande simpatia, o que, de fato, constitui algo bastante curioso por se tratar de filmes de terror.

O diretor John Carpenter, do filme “Halloween” (1978), inspirou-se em Hitchcock e buscou realizar um filme sobre um assassino, entretanto, não possuía qualquer vínculo com os grandes estúdios e realizou a obra de maneira independente, com apenas \$ 320,000 dólares. O diretor buscou estabelecer, assim como Hitchcock, planos com o ponto de vista do assassino, entretanto, desprezou a estrutura de suspense do filme do diretor britânico, passando a enfatizar os aspectos da perseguição às vítimas. A história é bastante simples, não deixa dúvidas para o espectador de quem é o assassino, diferente dos filmes anteriores do gênero de terror. A respeito do parentesco entre “*Psicose*” (1960) e “Halloween” (1978), Michelle Le Blanc e Colin Odell⁶ (2011, p.150) dizem

⁶ Citação Livre

Talvez a relação mais clara entre o filme de Hitchcock e todos os *slashers* seja o parentesco de avô deles. De fato Sam Loomis deriva do nome do namorado de Marion Crane. De fato a própria Marion Crane foi interpretada por Janet Leigh, mãe de Jami Lee Curtis. Mãe e filha irão aparecer em "A Nevoa" e "Halloween" h20 (1997).

Em decorrência de "Halloween" (1978) ser um filme independente, a distribuição nas salas de exibição foi feita de maneira bastante modesta em virtude dos baixos orçamentos disponíveis. A divulgação era praticamente nula, sendo o efeito "boca-a-boca" que o tornou extremamente popular. Segundo Harper (2004), o filme arrecadou mais de \$ 80 milhões de dólares e foi, entre os independentes, o que obteve o maior retorno. Jancovich (2002) comenta ainda que este processo foi facilitado pelo surgimento do vídeo cassete nos anos 1980. Em decorrência dos grandes estúdios acreditarem que o aparelho poderia drenar os lucros das salas de cinema, não realizaram os lançamentos de seus sucessos em vídeo, tornando um mercado de fácil acesso para as produções independentes. Além do mais, os filmes classificados como violentos eram de difícil acesso aos menores de idade, justamente o público alvo dos filmes *slasher*. Estes grupos de jovens poderiam assistir a qualquer filme sem ter a censura ou mesmo a presença dos pais. O mercado de *homevideo* foi dominado pelas pequenas produtoras de baixo orçamento e, entre os títulos mais populares, estavam os de terror *slasher*.

Em consequência do efeito que o filme "Halloween" (1978) provocou nas bilheterias, surgiram diversos cineastas que tentaram, sem muito sucesso, copiar o modelo de John Carpenter. Há algumas exceções, como o diretor Sean Cunningham, que também buscou realizar um filme realmente barato, rápido de ser realizado, a fim de obter um retorno módico. Essa produção se chamou "Sexta-feira 13" (1980). O retorno financeiro de John Carpenter despertou o olhar dos grandes estúdios para este nicho de mercado que envolvia imagens fortes e violentas e que, até aquele momento, não eram produzidas. "Sexta-feira 13" (1980) foi vendido por \$ 1,5 milhões de dólares para a Paramount, logo após ser produzido e antes mesmo de ser lançado. Com um enorme orçamento de \$4 milhões, a Paramount investiu pesado na distribuição e divulgação do filme, transformando-o em um sucesso instantâneo de público.

Os grandes estúdios passaram a ver lucros indo além dos 800 por cento, como no caso de "Sexta-feira 13" (1980). Os *slasher* pareciam um meio infalível de ganhar dinheiro e, por isso, foram extremamente explorados.

Contudo, poucos filmes *slasher* continuavam a repetir o sucesso financeiro de "Halloween" e "Sexta-feira 13", por isso, a crítica jornalística e o público passaram a

duvidar que surgisse outra narrativa de sucesso a respeito de um assassino serial que passa a massacrar diversas pessoas ao longo do filme. O diretor West Craven, com um orçamento de \$2 milhões da New Line Cinema, realizou publicações em jornais por todo os Estados Unidos descrevendo mortes estranhas de jovens, como lógica de marketing. Em todas as histórias publicadas, havia uma nota dizendo que estes jovens haviam tido pesadelos horrorosos e, em decorrência, não conseguiam dormir. Logo em seguida, West Craven lançou o filme “A hora do Pesadelo” (1984). Era um filme completamente diferente dos demais *slashers*. Ainda existia sangue nesta história, mas de maneira mais comedida do que as chacinas visuais de “Sexta-feira 13” (1980). O filme de Craven faturou dez vezes o que gastou para ser feito, assim como levou à criação de diversos filmes que tentaram copiar a fórmula.

Conforme os lucros deste subgênero não encontravam o mesmo sucesso dos diretores anteriores, as produtoras pararam de investir e o *slasher* do ciclo inicial⁷ encontrou seu fim. Houve uma sobrevida deste subgênero com outros ciclos que se iniciaram na metade da década de 1990 e começo dos anos 2000, mas não produziram o mesmo impacto do primeiro ciclo.

3 INTRODUÇÃO AO CONCEITO DE CLICHÊ

Apesar do termo clichê ser bastante difundido entre os públicos consumidores de cinema, infelizmente, existem poucos trabalhos científicos sobre o assunto⁸, tornando, dessa forma, necessário e relevante pensar e avaliar as consequências deste fenômeno para os produtos comunicacionais, sobretudo para o cinema.

Leonor Areal (2011) propõe que o clichê ou *cliché*⁹ cinematográfico seja uma espécie de embrião de um signo visual e cultural.

⁷ Falamos em ciclo inicial porque o subgênero acabou voltando à vida nas décadas de 1990 e de 2000 com uma certa instabilidade com a série de filmes “Pânico” (1996), “Eu sei o que vocês fizeram no verão passado” (1997) e com as refilmagens “Halloween – o Início” (2007), “A hora do Pesadelo” (2010) e “Sexta-feira 13” (2009).

⁸ Com base em nosso levantamento bibliográfico, encontramos apenas três livros que tratam diretamente da questão do clichê na cultura: *Les Discours du Cliché* (1982), de Ruth Amossy e Elisheva Rosen; *Les Clichés au Cinéma* (2000), de Annick Fiolet, e, por último, *Do Clichê ao Arquétipo*, de Marshall McLuhan e Wilfred Watson (1973). Desta breve bibliografia, apenas um dos títulos é encontrado em português ou inglês, os demais, apenas em francês. As demais referências sobre clichê são feitas em alguns poucos por artigos científicos, não sendo possível encontrar referências a este assunto no banco de teses da CAPES.

⁹ A autora usa a grafia francesa da palavra, enquanto utilizamos a grafia adaptada ao português.

Uma imagem cuja forma se repete e se torna reconhecível é o que se chama um clichê. O cinema vive de clichês e gera clichês — imagens que, quanto mais simplificadas, mais facilmente são retidas. Um clichê é ainda uma imagem que transporta um sentido ou uma significação segunda (além daquele que a insere no fio narrativo) [...] Um clichê será então como uma figura de estilo, um tropo tornado imagem. (AREAL, 2011, p.141)

O clichê é um símbolo comunicacional para McLuhan e Watson (1973). Eles observam que a palavra símbolo vem do grego *symbollein*, que significa jogar junto. Símbolo para o autor refere-se à justaposição de duas coisas. Originalmente, o *symbollein* descrevia o ato de quebrar um graveto em duas partes, onde cada pessoa ficava com uma metade e, quando justapostos novamente, os gravetos criavam um símbolo. O clichê adquire sentido justamente quando o público vê esta justaposição entre uma ocorrência na tela do cinema e rememora a mesma em diversas situações anteriores.

Chama-nos a atenção da existência deste processo comunicacional causado pelo clichê na interseção da troca simbólica entre os diversos filmes que, ao fazerem uso de um mesmo mecanismo de representatividade que é partilhado. Consagrando uma forte postura interacional entre a elaboração e o consumo destas obras.

A palavra clichê é de origem francesa, derivada de *clicher*, e se refere a uma peça de chumbo utilizada para realizar impressões, um molde que contém em sua superfície um determinado grafismo impresso que, quando pressionado com tinta sobre uma superfície porosa, permite a obtenção de inúmeras impressões idênticas e padronizadas. Também é importante ressaltar que o clichê tipográfico era o principal meio para divulgar as ideias que seriam transmitidas por impressos.

A primeira definição formal da palavra clichê ocorreu na literatura por críticos franceses em meados do século XVIII.

Segundo o dicionário Aurélio Buarque de Holanda Ferreira (1988, p.118), o termo clichê significa: “S. m. 1. Fotogravura. Placa fotomecanicamente gravada em relevo sobre metal, usualmente zinco, a traço ou a meio. (...) 2. A imagem ou o texto assim impresso. 3. Tip. V. estereótipo (...) Fig. v. lugar-comum”.

Sua própria definição já aponta a ideia de que, em decorrência da reprodução sucessiva, as obras acabam se tornando desgastadas e pertencentes a um lugar comum. Ainda é bastante revelador que este termo tenha ganhado força no século XVIII, visto que, no período romântico, passou-se a valorizar a obra de arte produzida pela visão do artista. Com isto, as obras passaram a serem assinadas e haver uma enorme valorização

do nome do artista. Apesar de não nos encontrarmos mais neste período, ainda hoje carregamos em nossa sociedade esta compreensão.

Acreditamos que esta definição inicial do termo clichê é bastante limitada e, como esperamos demonstrar ao longo deste texto, a manifestação do clichê está intimamente ligada à própria organização do pensamento humano. A tendência em ver nos clichês um processo de saturação promovido pela estrutura de composição da obra capitalista é superficial e apenas uma parte da problemática, como buscaremos demonstrar. Segundo Mcluhan e Watson (1973), existe a percepção de que os clichês são moldados pelas muitas estruturas ocultas da cultura. Eles não são necessariamente verbais, porque, de alguma maneira, têm um aspecto ativo na sondagem de nossas próprias consciências.

O clichê está presente em múltiplas funções desde a liberação de emoções até a recuperação de outros clichês, conscientes e inconscientes. A título de exemplo, citamos a existência de imagens como a pomba branca para o cristianismo, o coração estilizado para o entendimento do amor, um personagem em um filme dando um berro de olhos arregalados, num plano fechado para a compreensão do pavor, etc. São imagens simbólicas de clichês associadas a sentimentos muito próximos a todos.

Segundo Robert Mckee (2013), o clichê tem duas problemáticas. A primeira é que ele funciona e, por isto, tornou-se um clichê. Supõe-se que algum cineasta descobriu em determinado momento uma lógica de construção de sentido e soube utilizá-la com brilhantismo. Por ter sido tão bem sucedido acabou sendo copiado repetidamente. O segundo problema com os clichês diz respeito à quantidade de narrativas feitas. Comparando o século XIX com o século XX nunca se produziu tantas narrativas, seja no teatro, na literatura, no cinema ou TV. Existem hoje canais de televisão que transmitem filmes 24 horas por dia. Ainda segundo Robert Mckee (2013), por conta da enorme quantidade de narrativas produzidas anualmente torna-se cada dia mais difícil ser original e as histórias acabam ficando gastas rapidamente por conta dos clichês. Por isto, Robert Mckee diz que os clichês se proliferam como nunca ocorreu até este momento.

Mcluhan e Watson (1973) permitem explicar o porquê hoje percebermos a existência tão prolífera de clichês. Segundo os autores, devemos ter em mente que a aldeia global transformou o palco em um lugar público. Os meios de comunicação existentes trouxeram imagens que eram circunscritas a pequenos grupos e espaços geográficos para dentro da casa de todos, eliminando barreiras que antes nunca haviam

sido percebidas e amplificou a percepção dos sentidos, remodelando nossa sociedade. Em pouco tempo os membros de nossa sociedade partilhavam acesso às mesmas informações representacionais, não sendo mais necessário ser um inglês ou mesmo dominar um outro idioma além do português para obter acesso a um típico romance gótico de terror britânico, ou pertencer à cultura egípcia para tomar contato com as histórias trágicas daqueles que profanam os seus túmulos.

O que chamamos de conteúdo de uma mídia, na concepção de McLuhan, é apenas um outro meio. O meio de um filme é um livro, ou uma peça de teatro, porque a maneira deste conteúdo ser transmitido é segundo regras e utilizações já empregadas em outros meios. Por conta disto McLuhan e Watson (1973) falam que os meios de comunicação de massa fazem uso de clichê que são provenientes de outros meios.

O processo de instauração do clichê se dá por algo que é banal, e reconhecidamente óbvio para todos, e é transformado em algo artístico, que será novamente reproduzido incessantemente. Ou seja, um clichê que se transforma em outro clichê em decorrência de seu uso. O reconhecimento de algo como clichê já implica, na ótica McLuhiana, em uma figura que nasceu de um determinado uso e é constantemente direcionada a um novo uso. McLuhan e Watson (1973) preocupam-se em estabelecer um entendimento do clichê em figuras de linguagem e não especificamente no cinema ou em algum meio de comunicação. Segundo os autores, quando fazemos uso desta forma chamada de clichê, durante muito tempo ela passa a acumular um grande leque de experiências humanas em decorrência de seus usos nas diversas situações em que foi empregada. Quando esta forma é resintetizada em outra, acaba carregando consigo a energia que acumulou anteriormente. Como exemplo da instauração do clichê, McLuhan e Watson (1973) citam o caso da epifania de James Joyce. Epifania vem do grego *epiphainein* que significa manifestar, mostrar, aparecer. Este termo designava a aparição dos deuses. James Joyce se apropria e seculariza este conceito, dando outra conotação que acaba sendo institucionalizada pelo vocabulário crítico. Para James Joyce, a Epifania se refere a uma súbita manifestação espiritual de um estado memorável da mente. Apesar de haver relações entre os dois entendimentos da palavra, existe uma grande diferença da sua aplicação atual. Epifania antes do escritor já era uma expressão gasta pelo uso, um clichê, visto a existência de uma enorme carga de sentidos provocados pela sua evocação. Quando James Joyce estabelece uma nova maneira de compreender esta expressão e passa a se tornar mais utilizada do que a original, temos a

configuração de um novo clichê sobre o clichê anterior. Está é a lógica de funcionamento do clichê.

Como aponta Marshall McLuhan (2011) hoje vivemos um período de alienação, assim como um período de inovações. Estes elementos estão intimamente conectados. As inovações que surgem em um dado momento e chamam a atenção por seu reconhecido valor de inovar acabando por se transformar em uma fórmula que pode ter seus sentidos deslocados e pervertidos pelo uso.

3.1. Inovação e convencionalidade

Jörg Schweinitz (2011) constata que quando o cinema foi reconhecido como arte era bastante comum ouvir de estudiosos e críticos que frequentavam suas salas sobre como o cinema estaria destinado a cultivar uma nova cultura visual, se opondo ao convencionalismo e ao abstratismo da linguagem da escrita. Entretanto, conforme o som passou a ser implementado, rapidamente estes discursos se dissiparam de sua euforia inicial e passaram a criticar o cinema por ser um agente extremamente potente do convencionalismo. Estes críticos perceberam que o cinema não tinha vencido qualquer mecanismo de convencionalismo e sim, elaborado novos. A reflexão destes pensadores decorre do fato de verem o clichê como um padrão que se opunha criticamente a termos como: artístico, criativo, originalidade, verdade e individualidade. Nos tempos atuais o clichê passou a ser concebido como algo excessivamente simplificado e por isto inaceitável por alguns.

A este respeito José Maria de Lima (1985, p.49) diz:

O estudo da noção do clichê e de sua função na prosa literária obriga a um trabalho preliminar de cotejo entre alguns teóricos da literatura que tratam do assunto. Apesar de tais autores defenderem o uso do clichê, conferindo-lhe até um certo valor estético, quando devidamente empregado pelo escritor, prevalece ainda uma atitude negativa de só ver no clichê uma fraqueza de estilo, uma banalidade de forma ou um pensamento sem originalidade.

Esta constatação é perfeitamente justificável pelo que Umberto Eco (1985) relata. Segundo o autor, o critério da estética moderna¹⁰ para reconhecimento de valor artístico é a novidade. O prazer estético não é contemplado na repetição. Um padrão já

¹⁰ Para Umberto Eco, esta estética moderna iniciou-se no período do maneirismo, movimento que ocorreu no século XVI.

realizado ou conhecido foi considerado pelas teorias de arte moderna como não artístico e, sim elemento industrial. Por este motivo a estética do Romantismo elaborou a distinção entre artes maiores e menores, bem como entre artes e ofícios¹¹. Um artesão produz diversas obras do mesmo modelo, de maneira parecida, similar a uma pequena linha de produção. A este tipo de trabalho a estética moderna não reconhece procedimento artístico, porque antes mesmo de iniciar a elaboração de um novo modelo já tem claro para si como será a obra terminada, havendo pouco espaço para o incerto. As artes para estes novos estetas, por outro lado, correspondem a uma revolução, em que cada obra necessita ter uma individualidade e novos paradigmas de olhar para o mundo. Ainda segundo Umberto Eco (1985), esta visão estética esquece que da Grécia Antiga até a Idade Média não havia esta impaciência que acometia a divisão entre artes e ofícios, visto que utilizavam o mesmo termo, *techne* ou arte, para designar as duas ocupações. O trabalho de um barbeiro recebia a mesma classificação que um escultor de estátuas ou um poeta.

Segundo Robert Mckee (2013) as artes que utilizam histórias, como a música, a dança, a literatura, o cinema, operam através do tempo. O problema de uma obra de arte ser calcada sobre o tempo é a necessidade de levar o público através deste fluxo de tempo, sem que o espectador note que o tempo passou e um dos grandes problemas com estas artes é a repetição. Movimentos, cenas e ritmos que se tornam repetitivos levam a audiência a perder o interesse nas obras, permitindo ao público ter uma forte noção do tempo.

A estética clássica não se mostrava tão ansiosa pela inovação a todo custo, muito pelo contrário, sempre viam com bons olhos a apreciação das obras do passado em detrimento de obras novas. Não por menos era bastante comum existirem diversas interpretações de mitos gregos e histórias bíblicas. No contexto moderno os artistas respeitam os trabalhos realizados anteriormente, porém seus públicos contemporâneos admiram as tendências opostas a estes trabalhos, desejam inovação. Por este motivo, a estética moderna é tão severa com a indústria de massa ou qualquer proximidade com uma elaboração em escala.

¹¹ Umberto Eco refere-se ao movimento Arts and Crafts.

A este respeito Areal diz (2011, p. 144):

A ideia difundida e generalizada que conota negativamente os estereótipos e clichés tem a ver, diz Joly citando Barthes, “com o facto de ‘nós dependermos de uma ideologia filosófica e estética da originalidade’,” além da valorização do indivíduo versus a sociedade, do espontâneo versus o normativo. Esta valorização da individualidade interpõe-se como uma cortina que nos impede de aceitar a importância do cliché enquanto forma de reprodução social de ideias, conceitos e estruturas de significação; como forma tout court de representar o mundo, à qual ninguém é imune.

Não por menos, ainda segundo Umberto Eco (1985), produtos provenientes dos meios de comunicação, como história em quadrinhos, programas de televisão e filmes são rotineiramente vistos como reprodutores de modelos não artísticos, mesmo assumindo a existência de um prazer em sua apreciação. A apreciação prazerosa e a repetição destes "formatos" com pouca inovação são vistas como um truque meramente comercial, que visa atingir expectativas de audiências e não provocar nenhuma visão nova do mundo e por isto, são consideradas obras “pobres”. Quando na verdade, qualquer mercantilização estabelece a necessidade de sempre suprir o mercado com novos insumos a serem consumidos, com a pretensão de providenciar algo que nenhum produto antes conseguiu, permitindo a concepção da novidade. Por isto, segundo Eco (1985) nesta visão os produtos provenientes da indústria da comunicação de massa são comparados à produção serializada da indústria de produtos de consumo. A ideia de que algo possa ser produzido em série é bastante estranha na acepção artística da estética moderna. Mesmo que, segundo Jörg Schweinitz (2011), em nosso mundo contemporâneo, dominado pela representação midiática não há forma, imagem ou ideia narrativa que não tenha sido obtida sob as bases de algo anterior, caracterizando uma extensa sucessão de séries. As histórias folclóricas contadas antes do cinema eram vistas como uma arte de repetição e redução de fórmulas, assim como também eram bastante populares.

Por outro lado, as formas repetidas no âmbito midiático dão estabilidade e segurança ao público, já que são mais facilmente reconhecíveis. Beatriz Sarlo (1997, p. 73) diz que “a repetição é uma máquina de produzir uma suave felicidade, na qual a desordem semântica, ideológica ou experiencial do mundo encontra um reordenamento final e remansos de restauração parcial da ordem”.

De acordo com José Maria de Lima (1985) o clichê tem uma peculiaridade. Quando utilizado expressa uma fórmula que suscita uma ordem cronológica do aparecimento de suas estruturas nas diversas obras que fazem uso deste determinado clichê. Desta constatação nasce a ideia de que esta estrutura seria um plágio em relação a uma formulação original. Como bem nota o autor, o clichê faz parte da linguagem, mas é visto como algo desgastado e imutável, porque se olha para ele de fora de seu contexto estilístico e linguístico. Lima (1985) defende que, mesmo quando utilizado, o clichê gera renovação, quando é percebido dentro dos limites de um modelo e tira sua eficácia do desvio deste modelo anterior. Desta maneira o clichê sempre expõe as brechas para uma renovação. O autor ainda salienta que ao se buscar retirar modelos de uso, o rejuvenescimento não ocorre na obra, mas ao contrário, já que a renovação pressupõe a permanência do clichê como polo de oposição ao que foi modificado de um ou vários elementos, formando um grande contraste.

Por conta do que se encontra exposto, podemos afirmar que, quando existe a percepção de uma determinada passagem que se encontra desgastada pelo uso do clichê, já está ocorrendo uma tendência dentro da estrutura de funcionamento da linguagem cinematográfica para a sua modificação. Os grandes planos fixos dos “teatros filmados” eram rotineiramente criticados. Eram uma conformação de clichê que por conta de sua crítica acabou promovendo o nascimento da linguagem cinematográfica. O clichê age de maneira auto reflexiva - ao se deparar com uma forma já desgastada, impõe a si mesmo a necessidade de modificação dentro do uso da linguagem cinematográfica.

Segundo Marshall McLuhan (2011) a tarefa do cineasta é a de transportar o espectador de seu mundo para um criado pelo cinema, usurpando a realidade, de maneira a produzir fantasias e ilusões em nossas mentes. Além disto, segundo o autor, o espectador aceita de maneira imparcial sem tomar consciência crítica disto. Aceita o fato de aparecerem e desaparecerem figuras de suas vistas quando está em uma sala de cinema. Isto seria, para o autor, incompreensível para uma audiência de uma tribo africana ou a outros grupos que não mantêm contato com o audiovisual. Se alguém desaparecesse de um dos lados do campo, eles gostariam de saber o que aconteceu para isto ocorrer. Nossa audiência é letrada em perceber estas imagens, linha a linha, sem pôr em questão a lógica da linearidade, aceitando a sequência dos cortes sem haver qualquer protesto, em decorrência do costume de tais materiais.

Devemos ter claro que a constituição daquilo que chamamos de linguagem cinematográfica se deu por um sucessivo processo histórico de consolidação de práticas

e clichês, algumas vindas de outras artes como a ópera, o teatro e etc e outras criadas no próprio exercício de realização fílmica.

Assim podemos dizer sem receio que a linguagem cinematográfica que assimilamos de maneira tão familiar baseia-se em convencionalidades ou clichês aceitos na maneira de tratar estas ficções produzidas pelo cinema. Aída Marques (2007) nota que as relações entre sequências, planos e cenas que hoje nos parecem tão naturais foram forjadas em construções desde a invenção do cinema. Ainda segundo a autora, se hoje a linguagem cinematográfica é compreendida de maneira tão automática é porque já foi incorporada ao nosso sistema cognitivo. É uma questão de educação e hábito para que possamos realizar as conexões que são sugeridas pela montagem. Marshall McLuhan (2011, p.322) fornece um exemplo que justifica nosso pensamento:

Ao assistir a *O Vagabundo*, de Charles Chaplin, a audiência africana chegou à conclusão de que os europeus eram mágicos capazes de ressuscitar gente: ali se apresentava um tipo que conseguia sobreviver depois de levar um tremendo golpe na cabeça...sem dar mostras de ter sido ferido. Quando a câmera se desloca, eles vêem árvores em movimento e edifícios crescendo ou encolhendo, pois não podem partir da pressuposição dos povos letrados de que o espaço é contínuo e uniforme. Os povos não-letrados simplesmente não "entendem" a perspectiva ou efeitos de distância em luz e sombra - coisa que julgamos serem inatas ao equipamento humano.

3.2.O paradoxo do clichê

O clichê, segundo Jôrg Schweinitz (2011), é uma simplificação profundamente ligada a nossa impressão mental, particularmente persistente, que nos leva a perceber e realizar um processo de julgamento, funcionando como um mecanismo simbólico. Quando percebemos algum elemento novo, nossa mente associa a este elemento informações. Desta maneira, sempre que algo similar se repete, nossa mente já processará com as informações abastecidas, reforçando o estabelecimento de um clichê. Por isso, quando processamos alguma informação de um elemento novo, nossa mente entra em alerta, nos chamando atenção. O clichê é uma necessidade para a mente humana acomodar a dinâmica de multiplicidade de informações, tomando como base o reconhecimento de expectativas do grupo social, tornando estes padrões de representações simbólicas partes do indivíduo e do grupo ao qual ele pertence.

De acordo com Lima (1985) o clichê é um elemento detectável pelo leitor no decorrer de sua leitura, sendo sentido como arranjo estilístico específico pela maneira de ser

disposto e utilizado pelo criador da obra, conferindo-lhe uma força expressiva. Por conta disto, José Maria de Lima (1985) considera o clichê uma estrutura de estilo já que é ela que chama a atenção do leitor. Segundo o autor o clichê sofre renovações, mas estas não o destroem e nunca são renovações totais, já que são perfeitamente reconhecíveis pelos seus leitores. Assim o clichê se renova sempre parcialmente. A este respeito Umberto Eco (1985) diz que o público tem a sensação de conhecer algo apenas naquele momento, quando na realidade já sabe o que ocorrerá. A compreensão intertextual de um gênero se torna possível a partir do momento em que se adquirem competências e pressupostos adquiridos dentro do costume de assistir a estes filmes. O filme acaba se tornando um paradoxo, porque necessita parecer propor novidades quando na realidade tem que usar formas similares para atender ao público. Por isto, segundo Umberto Eco (1985), a estética da obra de arte hoje necessita ser orientada por dois princípios. O primeiro é estar entre uma tradição que concebe sua realização, segundo certos procedimentos e regras, e promover a inovação. O segundo está relacionado à dialética entre o tradicional e o novo que necessita ser percebido pelo consumidor, de maneira que seja possível notar a mensagem (conteúdo) bem como a maneira dela ser transmitida (forma da linguagem cinematográfica). O filme deve ser elaborado de maneira que possamos perceber um mesmo tratamento, mas presenciarmos alguns aspetos de inovação. Sob o aspecto estético moderno, um filme é interessante quando somos surpreendidos por uma reviravolta que seja reconhecida. Neste sentido a repetição de um produto não se opõe à inovação. O espaço destinado a esta inovação do antigo é o elemento que irá ditar seu julgamento de valor.

Como diz José Maria de Lima (1985, p.56)

Quando se trata de situar um texto literário face a outros textos que o precederam, ou de uma forma mais abrangente, face a diferentes discursos, tais como; estéticos, filosóficos, políticos, científicos, etc. A crítica dispõe de argumentos valorativos privilegiando, na maioria das vezes, os primeiros como fontes e os segundos como legados destas fontes. Diante desta atitude ao mesmo tempo redutora e valorizante, o mais aceitável é reconhecer o aspecto dinâmico desse mecanismo de empréstimo, fazendo do texto não mais um simples receptáculo de partes de outros textos, mas o lugar próprio de uma transformação produzida pelo escritor.

Em cada história nova, o público sente prazer quando estes elementos tradicionais reaparecem, sendo uma condição essencial para este tipo de leitura. É uma lógica estabelecida dentro da própria história. Ninguém falaria que as histórias de Sherlock Holmes são ruins por conta que Arthur Conan Doyle relatar em todas elas

elementos que persistem mais ou menos de maneiras iguais como os vícios por cachimbo, palpites sempre certos, etc. Estes elementos nos permitem reconhecer a personagem de maneira tão familiar, mesmo que ele apareça em histórias que tradicionalmente jamais pensaríamos que fosse possível. O mesmo se sucede com os filmes de terror – qualquer coisa que não seja uma trilha sonora lúgubre para nos surpreender em certa passagem tensa soará estranho e inapropriado. Um *serial killer* em qualquer contexto é uma ameaça, mas ele tem que ser capaz de inovar na maneira de ser cruel para que a surpresa de seus atos traga o medo.

Eco (1985) diz que estas características nos facilitam o acesso ao mundo que é proposto pela ficção e elas são tão importantes que a história em si se torna secundária, já que escolhemos estas obras por conta destes elementos causadores do paradoxo e não necessariamente pela trama. Não lemos as histórias de Sherlock Holmes por conta das histórias de quebra-cabeça mas sim para ver como a personagem consegue solucionar crimes similares utilizando sua mente em todas as histórias da mesma maneira. O mesmo se dá com os sucessivos filmes de terror do subgênero Gore¹². Quem procura um filme pertencente ao gore como *Fome Animal* (1992) não dá tanta importância por se tratar de um filme de zumbi, mas sim busca a maneira da história ser tratada. Um personagem atirando em um morto-vivo para evitar ser devorado não é tão assustador porque é algo óbvio, mas presenciar uma personagem comer o cérebro de outra com uma colher de sobremesa, vagorosamente, isto se torna tão repugnante que acaba provocando medo. Neste paradoxo criado pelo clichê, entre se manter em uma antiga tradição e assumir simultaneamente a percepção de algo novo, enquanto uma estética moderna, podemos assumir que as expectativas do público por encontrar estes padrões de repetição já ocorrem antes mesmo de assistir ao filme. Isto porque a existência do filme do gênero de terror está atrelada à crença de que o espectador tem a respeito do que venha a ser esta tradição que chamamos de gênero terror. Tão logo este conhecimento é estabelecido pelas expectativas do público, ao encontrar os elementos que para eles constituem as lógicas deste gênero. Qualquer filme que não atende esta visão do público nos futuros lançamentos não serão compreendidos como filmes de terror. Por conta disto, nosso comportamento de apreciação do cinema de gênero é construído historicamente, frente às nossas expectativas do que esperamos encontrar nos novos filmes e os clichês tendem a ser identificados mais facilmente.

¹² Sub-gênero de filmes onde a criatividade em promover o exagero por cenas nojentas e chocantes é o que dita a qualidade do filme.

Esta construção de expectativas sobre a maneira que um determinado clichê irá se comportar, segundo Eco (1985) é resultado da intertextualidade. Ele comenta que existem diversos tipos de intertextualidades nas obras artísticas, porém salienta em especial a citação irônica do lugar comum. A diferença deste tipo de intertextualidade das demais se dá pela necessidade do espectador conhecer o original para compreender que aquilo se trata de uma citação, caso contrário o que não é uma inovação passa a ser visto como inovação, isto é, o clichê não é reconhecido como clichê. Este tipo de ocorrência do clichê, segundo o autor, é bastante típica das narrativas pós-modernas, em especial nos meios de comunicação de massa. A citação irônica do lugar comum faz alusão a uma determinada cena famosa, porém finaliza a cena de maneira própria. Como exemplo o autor fala do caso de Indiana Jones, no primeiro filme *Os Caçadores da Arca Perdida* (1981), onde a personagem central se defronta com um árabe enorme que demonstra uma grande habilidade com o manejo de uma espada. Indiana Jones não tem qualquer espada. Ao invés da personagem central se mostrar preocupada e brigar com o Árabe, que seria a maneira tradicional do clichê resolver a situação, ele simplesmente saca a arma e dá um tiro acabando com a ameaça de maneira esdrúxula. No segundo filme, *O templo da Perdição* (1984), ocorre uma cena muito parecida. Dois enormes árabes surgem armados com espadas, mas desta vez quando a personagem olha para a cintura para sacar a arma, ela não está lá. O diretor já sabendo o que o público esperaria encontrar nesta situação - a arma no coldre -, acaba inovando ao utilizar o clichê para surpreender, ao fazer um novo uso de uma estrutura já consagrada. Ao invés da personagem fazer uso da arma e acabar com a situação de maneira rápida, somos surpreendidos por uma nova resolução deste clichê. Este tipo de situação é bastante comum como uma maneira de tentar resolver o paradoxo do clichê. Tal tipo de intertextualidade impõe a necessidade do espectador ter um vasto conhecimento de convenções pertencentes a um gênero ou situação, sendo, segundo o autor, parte do tesouro do imaginário coletivo.

Podemos dizer que quanto maior a quantidade de filmes assistidos por uma dada plateia, mais clichês surgirão e mais alterações ocorrerão neles em decorrência de suas inovações. Por conta disto, Eco (1985) comenta que tal processo é extremamente sofisticado, ainda mais se levarmos em consideração a quantidade de material existente. Para assistir a um filme de um gênero tradicional como o terror ou outro qualquer, é necessário reconhecer certos comportamentos pertencentes a este formato. Vários diretores se tornaram famosos por criar suas identidades sobre a maneira de responder

aos clichês, como Hitchcock o mestre do suspense, o polêmico Almodóvar, o cinema intimista de Bergman etc.

Ao invés de acusar o clichê como uma fórmula que visa o empobrecimento ou banalização de uma ideia, nos perguntamos por que ele se torna eficaz em sua expressividade, sobretudo em sua capacidade de transmissão da linguagem cinematográfica nos filmes de terror. Ao se proceder desta maneira instrumentalizamos as lógicas de organização de um filme.

3.3.Clichê e serial killers nos filmes slashers

Como foi dito, a estética moderna levou à criação de um paradoxo entre a inovação e a tradição. Esta configuração é que dá sustentação à ideia de que o espectador necessita ser sempre surpreendido. Isto implicou em uma crescente necessidade de novos materiais que poderiam satisfazer o público ávido por histórias de terror. A este respeito é importante destacar o que Philip L. Simpson (2000, p.2) diz sobre a sociedade e os meios de comunicação.

Na ficção, nos filmes e na televisão, o serial killer se tornou muito rapidamente um produto de muitas vendas pelas lendas folclóricas. *Serial killers* como Ted Bundy, John Wayne Gacy, Ed Kemper, Jeffrey Dahmer, Ed Gein, Charles Starkweather, Charlie Manson, Henry Lee Lucas, entre outros se metamorfsaram dentro de ícones culturais imortais e lucrativos, da mesma maneira quem quer que mate mais prostitutas na época das mídias de massa se torna rapidamente Jack, o estripador. Concomitante, os escritores de ficção criam assassinos baseados no que a mídia pulveriza com fins de explorar sobre o mais novo *serial killer*. Estes são os antecedentes do Tio Charlie, Norman Bates, Leatherface, Michael Myers, Jason Voorhees, Francis Dolarhyde, Jame Gumb, Hanibal Lecter, entre outros, são revitalizados e particulariza o mito do vilão que se priva das normas e dos valores do mundo, isto é, caçado pelo espectro macro-cósmico da guerra, do genocídio, do terrorismo como razão para o crime violento, mas ironicamente é construído da institucionalização ideológica que faz tudo ser possível. [Tradução livre]

O subgênero *slasher* é elaborado sobre as lógicas da linguagem cinematográfica do terror, e utilizando como inspiração o pavor causado pelas reportagens de assassinos reais divulgadas nos meios de comunicação. Ou seja, essas narrativas buscam referências no mundo “real”. As atrocidades causadas por estes assassinos na vida real despertaram o interesse do público e servem de modelo para os assassinos cinematográficos. É a ação da aldeia global de Marshall Macluhan (2011), onde os

acontecimentos da vida real são partilhados e consumidos, dando continuidade à sua existência no terreno fértil da ficção em uma enorme escala. A maioria destes assassinos ficcionais acaba sendo elaborada de acordo com um estereótipo específico, do que é propagado na mídia, passando a estar presentes nos filmes *slashers*. Uma personagem puramente motivada pela loucura, fazendo uso de armas cortantes, persegue e mata a todos que vê pela frente.

William Indick (2006) salienta que uma vez que determinada conformação de uma personagem tenha se formado de certa maneira, permite que em momentos futuros esta constelação de assassinos, monstros ou lunáticos sejam resgatadas e utilizadas por cineastas em qualquer momento. É mais comum que isto ocorra quando os sentidos dos filmes estão alinhados a crenças populares. Por isto, segundo o autor, ocorre de encontrarmos a representação de um psiquiatra malévolo e manipulador em vários filmes do expressionismo alemão como Dr. Mabuse (1922) e em outros momentos encontrarmos um psiquiatra heroico como o doutor Loomis em “Halloween” (1978); como também em um determinado momento podemos sentir medo de Grendel de “Beowulf” e no outro de Norman Bates em “Psicose” (1960).

A variedade de fórmulas de personagens clichês é possível pelo resultado de vários anos em que estes foram construídos e representados em suas distintas épocas. O fato de o público consumidor destas histórias ter uma maior ou menor consciência das histórias antigas provavelmente permite uma recuperação maior ou menor destes clichês.

A sociedade provê os meios para que os pesadelos e as imagens de outras épocas e regiões se tornem elementos malignos dos filmes de terror, como fontes do mal e imaginários como dos assassinos seriais. Por conta disto Philip Simpson (2000) diz que essa capacidade humana de dar sentido a pesadelos ganha um singular contorno ao transcender o contexto temporal e social quando é representado na mídia de massa, tornando-se elementos de uma mitologia globalizada. Estes assassinos reais tornaram as mortes de suas vítimas em eventos partilhados por uma comunidade de espectadores e não apenas histórias isoladas. Seus assassinatos se tornam famosos ao ponto de constituírem clichês específicos como será abordado no capítulo de análise de filmes. Nessa via Simpson (2000) defende que sempre que consumimos informações sobre um novo *serial killer* divulgadas em jornais ou em imagens televisivas estamos na verdade vendo o processo de elaboração ficcional de um futuro novo *serial killer* em estágio embrionário.

Para Simpson (2000), o que antes era a imagem sobrenatural de um monstro como no conto nórdico de Grendel, em que ele e sua mãe monstruosa aterrorizam uma vila, passa a ser reconfigurado em um conflito psicótico entre Norman Bates e sua mãe. Nossa sociedade não concebe mais a existência de criaturas que habitam cavernas, mas o que permite tal descrença também nos instrumentaliza com novas ameaças antes não percebidas. De certa maneira tanto Grendel quanto Norman Bates são monstros, mas no caso do *serial killer*, lhe é dado um rosto humano.

Talvez o fato do *slasher* ter solidificado suas narrativas de maneira tão brutal e violenta se deva à própria natureza do surgimento deste personagem em nossa sociedade midiática.

As primeiras histórias de terror, de origem literária, eram muito mais próximas da acepção de um típico filme de suspense policial do que a ideia que o público moderno tem do que vêm a ser um filme de terror. Nestas primeiras histórias, um crime que era motivo de investigação, e que dava sentido à narrativa. A trama se baseava em trazer à luz do conhecimento dos leitores as causas e os culpados pelo crime. Porém com os filmes de terror *slasher*, há uma inovação nesta tradição. Ao invés de uma personagem buscar compreender os motivos de uma determinada manifestação e trazer à luz as complicações que levaram ao crime, é o assassino que traz à luz de nosso conhecimento sua natureza malévola, que fica escondida sob a aparente normalidade de suas dissimulações. Os dois tipos de filme buscam expor algo escondido, porém a diferença está no gênero de filme: um deles encontra a paz quando o mistério é solucionado. No caso do *slasher*, esta paz é inexistente, visto que são assassinos que têm enormes desequilíbrios psicológicos e por isto buscam se camuflar na sociedade para poderem cometer seus crimes. Esta constatação aponta a possibilidade de emergir novas crueldades desta força assassina que nunca some e pode surgir em qualquer pessoa de nosso trato diário. Assim, passa a existir uma mudança na lógica do *extraordinário*. Nas histórias de terror antigas o extraordinário emerge em uma situação única e imprevisível, enquanto que no terror *slasher*, somos avisados ao final dos filmes que esta situação poderá ocorrer novamente, em geral porque o assassino, que se julgava morto, ressurgiu.

3.4. Clichê e reconfiguração

A constatação sobre as configurações do clichê do assassino *serial slasher* permite concluir que a conformação do clichê está intimamente atrelada às maneiras de perceber o *symbollein* ou símbolo de um dado clichê pela sociedade, ao substituir parte dos entendimentos da representação, conforme o exemplo dos gravetos trazidos por McLuhan e Watson (1973) abordado no início desse capítulo, que quando justapostos constroem um símbolo. Assim como também foi sinalizado por Jörg Schweinitz (2011), o clichê tem apenas uma parte de seu sentido alterado, restando sempre uma reminiscência de sua acepção.

Como é próprio do terreno da cultura, sua existência é mutável. O clichê sendo produto da manifestação de um paradoxo moderno é perfeitamente compreensível que se altere conforme a cultura e os anseios da sociedade. Isto permite explicar porque alguns filmes de terror parecem não produzir o mesmo efeito quando são exibidos a outros públicos, similar ao exemplo dado por Macluhan (1973) a respeito da exibição de um filme a populações sem uma cultura fílmica.

Podemos perceber certos clichês que hoje podem até ser considerados cômicos em alguns filmes antigos, não porque foram pensados para serem assim, mas porque se baseiam em formatos que, na época, construíam sentidos muito diferentes. Era muito comum nos filmes de Hollywood que mostravam as cenas do quarto de um casal, a existência de duas camas de solteiro, como no caso da série de TV “I Love Lucy” (1951). A sexualidade era algo que se evitava falar e mostrar a todo custo. Hoje qualquer filme que faça insinuação à vida sexual de um casal não é visto como tabu. O que foi tabu em uma sociedade de décadas passadas não é na sociedade atual, em decorrência de vários motivos sociais, econômicos e culturais, configurando uma nova maneira de expressar os clichês do cinema. Os indivíduos que viveram no mesmo espaço e tempo que estas simbologias encontram sentidos nelas, enquanto aqueles que são de outros períodos não são capazes de reconhecer a mesma configuração. É importante lembrar que as configurações dos clichês assumem novas organizações conforme seus conteúdos são vivenciados e readaptados pela sociedade.

Antonio Carlos Pacheco e Silva Filho (1988, p.13) destacam,

Houve um tempo, na década de vinte, em que as mulheres sedutoras receberam a alcunha de *vamp*, a partir do seu protótipo, a artista do cinema mudo, Theda Bara. Tanto na maquilagem como nos ornamentos, procuravam salientar características vampirescas, com os lábios e unhas bem vermelhas, como se estivessem cobertos por sangue.

Na afirmação dos autores podemos perceber que a representação assumida por uma artista de cinema criou uma configuração de elementos de expressão para apresentar um tipo de mulher sedutora: a *vamp*. A repetição desse conjunto de recursos expressivos – seja por Theda Bara, seja por outras mulheres da sua época – auxiliou na constituição desse clichê. Contudo, é certo que com o passar do tempo os recursos expressivos para a representação da *vamp* foram se alterando.

Bill Nichols (2004) permite uma explicação do clichê pelo ponto de vista da linguagem cinematográfica. As modificações no uso da linguagem do documentário, ocorridas ao longo do tempo, aconteceram em decorrência das necessidades do estilo, que se alteraram por meio de novas invenções ou intervenções. Existe inevitabilidade de mudança estilística na busca de limitar os elementos, omitir, negar, reprimir, assim como representar para estabelecer uma ordem discursiva.

O mesmo grupo de informações que compõe um personagem ao ser apresentado para um ator dará a entender diferentes conotações, já que suas experiências de vida, influências culturais e inclinações ideológicas irão desempenhar um enorme peso na definição desta informação. A mudança no modo de representar e enxergar a personagem ocorre por conta das diferentes formas de apresentar o clichê, constituindo o conteúdo deste.

Em nosso entender, o clichê cinematográfico se dá por uma relação de parentesco, em que um clichê decorre da reconfiguração de um outro já existente, através da modificação parcial dos sentidos expressos. Sendo assim, é perfeitamente aceitável que o espaço cronológico que separa a configuração de um clichê de outro possa se dar em um maior ou menor espaço de tempo. Podemos ter em um curto espaço de tempo duas configurações de clichê diferentes para uma mesma personagem assassina que, em uma hora é caracterizada como um ser detestável e em outro momento, como um anti-herói. Esta constatação permite pensar que o espaço destinado à mutabilidade do clichê é bastante variável, podendo abarcar pequenos trechos das obras ou construções inteiras dos filmes.

Por essa perspectiva é possível compreender a linha que leva o clichê a tornar-se uma nova concepção que usa configurações expressivas já conhecidas como base para a criação de novas. A inovação está em retrabalhar o antigo, dando-lhe uma nova roupagem. Nessa construção o clichê traz segurança ao espectador, que tem a garantia de que está fazendo uma interpretação correta, tendo em vista outras sequências fílmicas para as quais já atribui esse mesmo sentido em formatos muito semelhantes.

Assim, pode-se entender que o clichê se constitui não na repetição, mas na inter-relação que existe na configuração dos elementos provocadores de determinados sentidos. Podemos imaginar que um espectador que nunca viu um filme de terror *slasher*, provavelmente achará bastante inusitado o fato de sempre haver, ao final, um espaço sugerindo que o vilão ainda pode estar vivo e se espantará com tanto sangue nas cenas. Isto faz parte das histórias destes tipos de filmes, contudo, se esse espectador tiver as referências sobre essa configuração, mesmo sem conhecer o subgênero, ele perceberá um modelo de produção de sentidos.

A característica deste desvirtuamento do passado é o elemento mais valioso para a sobrevivência das narrativas, graças a isto temos milhões de histórias que narram conflitos semelhantes. Boa parte das histórias românticas fala de amor, mas o que as tornam interessantes é a maneira de contar, que é articulada a partir de vários recursos, entre eles o clichê.

3.5.A gênese do clichê

Sendo o clichê um símbolo na perspectiva de McLuhan e Watson (1973), ainda cabe a pergunta de onde ele se manifesta e do porquê isto ocorrer. Segundo Robert Mckee (2013) as histórias são equipamentos para a vida, sejam estas provenientes do jornalismo, da literatura, do teatro ou do cinema. As pessoas consomem narrativas para obter modelos de experiência, porque a vida não fornece informações para as pessoas sobre como deve ser vivida. Por isto para Robert Mckee (2013) as histórias estão ligadas aos mecanismos de mudança da vida e suas consequências. O autor também salienta que em detrimento disto o maior medo do ser humano é a mudança, porque implica em lidar com o desconhecido e, em função disso, o estranho à nossa experiência.

McLuhan e Watson (1973) indicam um caminho similar. A imagem de uma faca provoca medo quando existem elementos em comum entre a representação desta faca

em um dado contexto e o instinto do espectador. Esta constatação permite ao autor sinalizar que o símbolo do clichê de uma imagem possui sua *causa efficiens*, isto é, uma representação que é consciente e explicável, e uma *causa formalis*, que se unifica com o símbolo de maneira inconsciente, provocando a emoção.

Sobre isso é importante lembrar que a partir da introspecção e da hipnose Sigmund Freud (1973) descobriu que existem memórias que não estão acessíveis quando nos encontramos em estado consciente¹³. Segundo o autor neste espaço inconsciente estariam depositados traumas, memórias reprimidas e conflitos que todo ser humano tem dificuldade em lidar e só seriam acessíveis por meio de sonhos e pelos lapsos de linguagem durante as sessões clínicas. Essas áreas nebulosas e de difícil acesso vivem sobrecarregadas de uma energia proveniente do conflito de nossas mentes, que encontram em objetos representacionais como o cinema uma maneira de liberar estas cargas de energia. Desta maneira, certos procedimentos da linguagem cinematográfica adquirem sentido para a representação dessas áreas nebulosas, como por exemplo, o entendimento da necessidade do uso de baixa iluminação nos filmes para gerar sentidos de incômodo e desagrado. O fato de ser pouco agradável é dado por mecanismos internos de nossa mente.

Para Carl Gustav Jung (2000) existiria um campo de energia psíquica maior do que a personalidade¹⁴ individual, que se manifestaria em nossos processos imaginativos. Ele dividiu o inconsciente freudiano em dois; um individual, formado por nossas experiências passadas e outro que é coletivo, por isto chamado de inconsciente coletivo. Nele os conteúdos e o modo de se comportar são idênticos em todos os seres humanos, porque sua formação se dá por uma questão biológica.

O inconsciente coletivo transcende o indivíduo e pouco se relaciona conosco individualmente, mas tem importância considerável em nossas vidas, pois se manifesta coletivamente, indiferente de crenças, sexo ou cultura. O inconsciente coletivo é composto da substância arquetípica, que é partilhada entre todos e que serve como uma

¹³ Freud (1973) distinguiu três níveis de consciência da mente humana: consciente, inconsciente e o pré-consciente, os quais serão abordados de forma sintetizada a seguir. O consciente seria a instância do psiquismo onde sentimentos, pensamentos, lembranças e fantasias poderiam ser facilmente recuperados. No pré-consciente, estariam as informações que, com pouco esforço, poderiam ser recuperadas e, embora não façam parte do que está sendo pensado naquele exato momento, seu conteúdo pode tornar-se consciente. No inconsciente, estão os sentimentos e as vivências não acessíveis ao indivíduo em decorrência de não serem elementos simbolizados ou por causarem sofrimento de alguma ordem e, por isto, reprimida.

¹⁴ Segundo Garcia-Roza (1990), a palavra personalidade deriva de “persona”, que eram as máscaras usadas no teatro grego quando um ator desejava representar outra pessoa.

estrutura de referência para os indivíduos enxergarem o mundo. Um mesmo arquétipo pode contemplar uma enorme variedade de elementos, como o arquétipo da mãe, usado para denotar a sacerdotisa, aquela que cuida, alimenta, pune, é vingativa, etc. Existe uma enorme quantidade de arquétipos¹⁵. Possuem uma natureza estrutural que sempre terá uma determinada configuração de padrões que irão se repetir, mesmo que seus conteúdos não venham a ser iguais. Por isto jamais encontraremos valores morais, senso de justiça ou mesmo virtudes e condenações nos arquétipos.

O clichê, como dissemos, sofre uma maleabilidade de acordo com o público e a cultura que faz uso de suas simbologias. A parte do clichê que não se altera é baseada no arquétipo, porque ele é formatado de acordo com as bases orgânicas de nosso psiquismo. Por isto, mesmo que o clichê se altere em uma cadeia sucessiva de novas representações, o elemento em comum a esta cadeia permite ao espectador perceber os vínculos destes clichês ao longo do tempo. É o exercício do arquétipo sobre o clichê.

De acordo com Lovecraft (2008) é comum encontrar crenças universais como de pessoas que foram assassinadas, suicidaram-se ou morreram antes do tempo e tornaram-se hostis após a morte, se transformando em demônios maléficos. Isso porque haveria uma quantidade de energia vital que não foi gasta, mas bloqueada de maneira antinatural, antes do tempo certo, tornando esta energia uma força hostil aos vivos. Curiosamente esta crença não está só presente em nossas histórias folclóricas, mas faz parte de um número de crenças universais. Este tipo de pensamento se manifesta em diversos clichês, sendo que cada cultura tem uma explicação para sua ocorrência e conformação, porém o elemento partilhado entre todos é decorrente do arquétipo.

Segundo Jung (2000), o homem conhece muito pouco de si mesmo. Assim como Freud, o autor concebeu que haveriam elementos reprimidos neste inconsciente compartilhado por todos e carregados de uma infinidade de pensamentos ruins e impulsos intoleráveis. Entretanto, aceitar que temos coisas desagradáveis que evitamos é algo realizado por poucos, porque escondemos a maior parte destes sentimentos de nós mesmos. Evitamos estes contatos enquanto pudermos projetar nosso negativo interno nos elementos que estão à nossa volta, no mundo externo, como em personagens ruins e cruéis no cinema. Não é possível anular estes elementos desagradáveis por ordem do argumento ou da racionalização, eles são uma parte de nós. Preferimos um mundo heroico, onde é possível separar o que consideramos conscientemente como bem

¹⁵ Exemplos de arquétipos são os mitos, contos de fada, rituais exotéricos, a astrologia e a religiosidade.

e mal para fugir destes elementos maus que estão presentes em nosso inconsciente e com os quais temos dificuldade de lidar. Este grupo de representações “ruins” que habitam o inconsciente faz parte de um arquétipo chamado por Gustave Carl Jung (2000) de “sombra”. A influência que a sombra exerce sobre o homem é enorme, muitas vezes nos pegamos desejando fazer coisas que de fato não queremos ou não deveríamos desejar, porque a Sombra, que é de origem inconsciente, age sobre nossas escolhas conscientes.

A sombra junguiana é algo que a pessoa não tem desejo de ser, é o lado negativo da personalidade. São as características desagradáveis que um indivíduo quer esconder, mas pertencem à natureza primitiva do ser humano. A este respeito Marie-Louise Von Franz (2002), diz que quando não aparece a sombra individual de cada personagem passa a existir uma duplicação da figura arquetípica e sua sombra subsiste como se fosse outra personagem em uma polaridade onde uma é identificada com o lado luminoso e outra, com o lado obscuro. Para a autora se uma figura arquetípica se desdobra, isso também acontece moralmente. Ao defender que o bem é a ausência do mal e que um nunca está onde o outro existe, a cultura religiosa judaico-cristã apenas intensificou esta oposição. Só ocorre este tipo de desdobramento se não existir uma harmonia entre as vontades instintivas do id e o rigor imposto pelo superego¹⁶.

É justamente da sombra que nascem todos os assassinos em série dos filmes de terror. Na perspectiva de Franz podemos afirmar que seus atos repugnantes e cruéis são na verdade anseios que nós mesmos temos e, no íntimo, gostaríamos de praticar contra aqueles que não gostamos, como destruir a personagem popular que sai com a garota mais bonita da história, a garota fútil, as minorias raciais e sexuais, aqueles que humilham, aqueles que são mais inteligentes, os usuários de drogas e álcool etc. Sendo também por conta deste conceito da sombra que se torna possível o bem prevalecer

¹⁶ Sigmund Freud (1973) propôs três instâncias do funcionamento do aparelho psíquico: o id, o ego e o superego. O id seria o reservatório da energia psíquica e inconsciente, sem a existência de simbolização, ou seja, a energia psíquica não estaria ligada a nenhum símbolo ou signo, sendo regido pelo princípio do prazer. O ego é responsável por identificar maneiras de obtenção do prazer, atendendo às demandas do id, capaz de simbolizar, e funcionando no nível consciente e inconsciente, ou mesmo pré-consciente, regido pelo princípio da realidade. O superego será responsável pelos valores culturais e morais quando o ego tiver que indicar determinada forma de atender às necessidades do id, funcionando nos níveis consciente, pré-consciente e inconsciente. Este processo permite compreender o porquê nos sentirmos mais ou menos à vontade com determinadas situações e escolhas que fazemos. Quando o superego realiza a identificação do que é permitido utilizar para saciar os desejos do id, realizamos um investimento de nossas energias psíquicas, nos identificando, assim, com o que aceitamos como permitido. Entretanto, pode haver um conflito entre o ego e o superego, podemos ter vontade de realizar alguma atividade ou ato que, para nossa cultura ou para nossos valores sociais, são proibitivos, gerando ansiedade, angústia e desprazeres.

sobre o mal e o protagonista ser alguém com diversas qualidades opostas a personagens como vilões.

Zweig e Abrams (2011) nos ajudam a perceber o lado mais escuro da humanidade sempre que fazemos uso de um meio de comunicação de massa como o jornal ou o cinema.

Hoje em dia, defrontamo-nos com o lado escuro da natureza humana toda vez que abrimos um jornal ou ouvimos o noticiário. Os efeitos mais repulsivos da sombra tornam-se visíveis na esmagadora mensagem diária dos meios de comunicação, transmitida em massa para toda a nossa moderna aldeia global eletrônica. O mundo tornou-se um palco para a sombra coletiva. [...]

Enquanto a maioria das pessoas e grupos vive o lado socialmente aceitável da vida, outras parecem viver as porções socialmente rejeitadas pela vida. Quando essas últimas tomam-se objeto de projeções grupais negativas, a sombra coletiva toma a forma de racismo, de busca de "bode expiatório" ou de criação do "inimigo". Para os americanos anticomunistas, a U.R.S.S. era o Império do Mal. Para os muçulmanos, os Estados Unidos são o Grande Satã. Para os nazistas, os judeus são vermes bolcheviques. Para o monge asceta cristão, as bruxas têm parte com o diabo. Para os sul-africanos defensores do apartheid e os americanos da Ku Klux Klan, os negros são subumanos e não merecem ter os direitos e privilégios dos brancos. (ZWEIG; ABRAMS, 2011, p. 19)

O filme “O Exorcista” (1973) é a história da luta de um padre contra a possessão do demônio Pazuzu que incorpora em uma menina de 12 anos de idade. De um lado existe o padre que tem sua fé testada e é o único eclesiástico de Nova York que ainda sabe fazer exorcismo, sendo no momento o único capaz de salvar a doce e ingênua garota. Do outro lado, temos a criatura impura que deseja aterrorizar a mãe da menina e lutar contra as forças naturais, que vem de um lugar não humano, é ruim em todas as suas facetas e só preza pela destruição. O conceito de sombra permite pensar no padre como a esfera do superego, destituído de lastro.

A divisão entre os impulsos mais arcaicos e nefastos do demônio fazem parte do mesmo conceito que envolve a ingenuidade suprema da virginal menina, até porque, como diz Franz (2002), os demônios coletivos só afetam aqueles que percebem algo de si nas representações que estão à nossa volta. O demônio existe porque está em nós, em nosso interior e não no exterior. De um lado são colocados todos os elementos com os quais se deseja lutar contra, afastando-os por não admitir sua fraqueza e assim suprimindo qualquer manifestação que possa ocorrer. Do outro lado deixamos fluir apenas os elementos que toleramos e vemos como exemplo correto de agir, sentir e pensar. Este embate ocorre a todo o momento em nossa mente e isto é a manifestação da sombra.

Como diz Luiz Nazário (1998, p.12)

Os filmes de terror dizem respeito, em última análise, à força dramática da aparência. [...]. A destruição é um gozo secreto, legitimado pela atribuição dos cataclismos às figuras hediondas voltadas ao extermínio. Esse é mostrado de forma espetacular, liberando os espectadores de suas ânsias destrutivas, imaginariamente satisfeitas e reintegradas na ordem natural e social, que elimina excessos e desvios: a morte do monstro é sempre uma apoteose da civilização.

O arquétipo da sombra configura nossas vontades inconscientes em uma personagem com tantas qualidades depreciativas que se configura em um monstro, sedento por destruição. Nazário (1998) levanta a hipótese de que os monstros encarnam o prazer individualmente para si, por conta de sua origem. O monstro não tem pai, culpa, ego ou princípio de realidade, podendo assim estar livre de repressões sociais. No filme “A Bolha Assassina” (1988) não nasce, apenas cai do céu; “Frankenstein” (1931) nasce de uma experiência científica herege; “O lobisomem” (1941) surge de uma maldição demoníaca. Assim como o assassino serial dos filmes *slasher*, eles existem completos e malignos. Os *serial killers* dos filmes de terror têm mãe, mas a sua sombra, o seu lado perverso nasce de elementos malignos, de um trauma. Ainda segundo Nazário, inevitavelmente os monstros tendem ao vazio, já que seu destino entre os homens é ser perseguido, capturado e destruído. Entretanto, o conflito com a sombra nunca chega a extremos, porque sempre encontramos uma maneira inconsciente de arranjar uma desculpa para ela ser vencida e, com isto, o vilão sempre falha, sempre perde. Isto porque a representação da sombra em algum momento fraqueja e é vencida a fim de nos afastar do conflito de reconhecer nossa crueldade. No caso dos filmes *slasher*, devemos levar em consideração que os assassinos são paridos por uma mulher que é, também, a figura feminina da *final girl* e é a responsável por matar o assassino ou quando não anular sua ameaça, enfatizando uma forte relação edípiana.

Pelo o que abordamos neste capítulo, esperamos auxiliar na compreensão do fenômeno do clichê cinematográfico no campo da comunicação. Constatando-se a falta de definição conceituamos clichê no cinema como um modelo que é usado repetidamente, mas que passa por constante reelaboração de sentidos, existente na inter-relação de elementos fílmicos, sobre os quais públicos e cineastas estabelecem uma negociação simbólica. Esta negociação ocorre de acordo com a capacidade de leitura da linguagem cinematográfica, e sua realização se dá por interesses particulares dentro de

um contexto histórico-social, com vistas a obter uma determinada representação de processos imaginativos no cinema.

4 FORMA E CONTEÚDO

Para abordar as análises do fenômeno do clichê se torna necessária a decomposição do material que o caracteriza artisticamente, isto é, sua forma e seu conteúdo.

De acordo com Antônio Soares Amora (1970) existem diversos tipos de obras, sendo que cada uma transmite ao "leitor" diferentes concepções de realidade: subjetiva (psicológica) e física (percebida pelos sentidos). A maneira de um autor perceber e sentir determinado tema ou mesmo a realidade externa, real ou imaginária, é algo bastante particular. O diretor Pedro Almodóvar se debruça sobre a complicada situação dos relacionamentos amorosos e da sexualidade em nossa sociedade e acaba por expressar concepções de realidade e de estado de espírito diversos. Há momentos em que presenciamos filmes de um diretor mais ou menos esperançoso, outros em que aparece desiludido, libidinoso etc.

Amora (1970) considera que o que distingue uma obra literária de outra é o tipo de conhecimento da realidade que ela transmite, ou seja seu conteúdo. Ainda segundo o autor, o conteúdo provém do espírito comum das pessoas, e as obras encontram distinções de conteúdos pela intuição individual que cada um sente ao se aproximar de determinado assunto. Outro elemento que permite a distinção de uma obra literária de outra é sua forma.

Ao fazer uso de uma determinada matéria prima de maneira constante, o artista acaba vendo essa matéria com maior acuidade, por conta da sensibilidade que é constantemente trabalhada. Como consequência, o artista acaba também sendo um criador de novas "expressões", porque a todo o momento necessita conceber novas maneiras de manifestar suas intuições, diferente das ciências duras (como a linguagem da matemática, os princípios da física etc.), onde a forma é estabelecida pelo conhecimento de regras rígidas. Nas obras artísticas as regras de expressão são criadas pelos próprios artistas, conforme trabalham. A forma é um elemento concreto e por isto passível de ser vista e ouvida.

No caso do cinema a forma se encontra nas estruturas do filme, como os planos, ângulos, enquadramentos etc. O conteúdo é fixado e carregado pela forma até o

espectador e, por isto é uma realidade imaterial. Antônio Soares Amora (1970) aponta a relação entre conteúdo e forma ou linguagem. O primeiro é a maneira individual e intuitiva de ver determinada situação e a outra é a maneira de se materializar esta situação, sendo expressão da criatividade do artista. Por conta disto, Amora (1970) diz que os meios artísticos são inalteráveis em seu conteúdo desde os primórdios, uma vez que a intuição humana é arcaica, como iremos abordar mais à frente. Apesar do autor defender a equivalência entre forma e linguagem, considera-se a perspectiva de que a segunda tem uma dimensão mais ampla que a primeira. Toda expressão fílmica adquire uma forma e compreendemos sua utilização pela constituição da linguagem.

A criação artística é uma supra realidade com dados profundos, singulares e pessoais da intuição do artista: a sensação de beleza e a emoção estética provêm da harmonia entre a originalidade do fundo ou do conjunto de dados intuitivos novos e o relevo expressivo da forma.

Toda obra é apresentada a nós como uma realidade concreta, que assistimos quando representada. Entretanto, esta realidade concreta é apenas a forma da obra, sua expressão, porque o conteúdo, aquilo que ela busca expressar, é uma realidade abstrata, que existiu apenas no espírito do autor e passará a existir no espírito dos espectadores ou leitores.

Esta ideia de obra literária como forma concreta que expressa conteúdo abstrato pode ser aplicado também ao cinema. Tal perspectiva levou à decomposição da obra em forma e conteúdo, bem como permitiu estudá-los separadamente. Amora (1970) ainda faz uma ressalva ao assinalar que este afastamento é apenas teórico, visto que na realidade estes elementos são concomitantes tanto para o público quanto para o autor e, uma vez criada a obra, tornam-se inseparáveis. Por isto este isolamento é apenas teórico. Para fins de conceituação iremos fazer esta separação entre forma e conteúdo,

Cecília Almeida Salles (2007) diz que a forma surge da necessidade de expressão do artista, daí a íntima ligação do trabalho artístico com sua linguagem. Entretanto, ela reafirma a ideia de que os conceitos de forma e conteúdo não podem ser pensados separadamente, visto que se o conteúdo determina a forma, esta por sua vez representa o conteúdo. Durante o processo de criação de uma obra de arte encontramos nos rascunhos e ensaios dos atores, ou na busca do diretor da ideia a ser tratada, elementos da forma-conteúdo, o que significa que, nestes estágios de desenvolvimento da obra, o seu conteúdo ainda está em concepção e também já carrega uma matéria que

está sendo moldada. Assim, durante todo o processo, forma e conteúdo estão em relação de interdependência.

David Bordwell (2008) também não acredita na separação entre forma e conteúdo. Para o autor, a forma é vista como um sistema totalizante pelo espectador durante a exibição do filme, não havendo diferenças entre o conteúdo de um filme e a sua forma. Para ele o motivo de existirem filmes tão diversos como “O bom, o mau e o feio” (1966) e “O nascimento de uma nação” (1915), que retratam a guerra civil norte americana, se deve ao fato de que cada um dos filmes fazer uso diferente dos sistemas do material cinematográfico.

O autor ainda conceitua a forma do filme como "Em um senso mais amplo, nos referimos ao sistema de relações globais perceptivas entre os elementos do filme." (p.55, tradução nossa). Assim, a forma da obra de arte é o elemento que desperta a reflexão, sendo responsável por desencadear a atividade de percepção de nossa mente e a concepção do conteúdo. Segundo Bordwell (2008), nossa mente busca padrões perceptivos constantemente quando depositamos nossa atenção em atividades que nos estimulam.

Conforme somos expostos a uma determinada manifestação artística de maneira rotineira nos tornamos capazes de antecipar eventos que poderão ocorrer; por exemplo em um plano vemos um carro andando em alta velocidade em outro plano, ouvimos um som de uma freada e o rosto de uma pessoa assustada. Podemos antecipar que houve um acidente de carro mesmo que não venhamos a ver efetivamente o carro batendo. Ou seja, somos capazes de estabelecer relações entre planos do filme e eventos da história, de maneira quase automática e não nos damos conta disto. No âmbito dessa pesquisa, defendemos que existe nos filmes de terror uma relação de criação e aprendizado da linguagem cinematográfica entre público e criadores.

A percepção de pistas nos filmes de terror, as quais nos advertem sobre determinados acontecimentos, como sombras surgindo em um plano médio, os sons tétricos e a trilha tensa, surgem da atividade de aprendizado de nossas mentes. O uso de cenas de suspense ou mesmo inesperadas durante a exibição de um filme de terror só é possível diante da tensão dramática criada por nosso envolvimento com a obra, bem como pelo não reconhecimento das pistas deixadas.

Bordwell (2008) fala que a forma do filme é atribuída a dois princípios organizadores, a narrativa e a parte estilística. Inicialmente é a organização dos elementos da narrativa e dos elementos cinematográficos que constituem a história do

filme, dispostos em uma grande gama de histórias, pertencentes ao gênero terror. As combinações de formas realizadas pelo diretor, pela produção, pelos artistas, pelos montadores que se configuraram na linguagem do filme constituem o seu conteúdo.

Um padrão bastante recorrente da forma nas narrativas nos filmes *slasher* é dado por uma história sem ameaça (A), em que surge um vilão que traz o conflito (B) e que é derrotado, voltando tudo ao que era antes (A). No final da narrativa descobrimos que a identidade pode não ser conhecida por todos (B), como se fosse um sistema ABAB. Este padrão se repete em quase todos os filmes *slasher*.

Os elementos estilísticos pertencentes a este filme e ao gênero terror, de maneira geral podem ser atribuídos a: padrões de cores escuras, trilhas sonoras que aumentam a tensão do espectador, iluminação baixa, escolha de enquadramentos mais fechados, encadeamento de diversos planos curtos com câmeras em intenso movimento, entre outros. Estes elementos, que se compõem como forma, são utilizados a fim de velar o transcorrer dos acontecimentos em cena, criando o conteúdo do suspense, do medo, da tensão.

Estes elementos estilísticos estão, portanto, fortemente ligados às técnicas cinematográficas de suas épocas, mas fazem parte da forma do gênero terror. É inconcebível realizar um filme de romance com uma trilha sonora tensa e aterrorizante, assim como parece inconcebível um filme de terror com diversas cores e muita iluminação. Por isto, gêneros diferentes têm formatos diferentes. Estes elementos fazem parte de um grande padrão de relações que serve para nos mostrar pistas deixadas de como acontece a história de um filme.

Mesmo a separação entre forma e conteúdo existindo apenas em um plano teórico, torna-se necessária esta distinção para promover a problematização da tese. O clichê certamente se realiza no encadeamento da forma e do conteúdo, contudo, entende-se que será preciso compreender a sua construção no modo de organização da forma, nas composições feitas, nas combinações preparadas, nas repetições, nas invenções. São esses arranjos que vão organizar o conteúdo e o modo de provocar os sentidos do terror.

4.1. Conteúdo no filme de terror

Como foi estabelecido, o conteúdo é uma expressão, um conhecimento que a obra transmite de sua realidade. Como o filme de terror busca arquitetar seu discurso de maneira a criar sentidos de medo, podemos dizer que o medo é a parte central do conteúdo deste tipo de filme. O medo, assim como o conteúdo, é abstrato e sua existência ficcional depende da necessidade de ser articulado pelo uso adequado da linguagem e da forma do filme, como trilhas tensas, pouca iluminação, planos próximos das vítimas etc. Além disso, a própria definição do gênero cinematográfico terror toma como base provocar o sentimento de medo no espectador.

Segundo Julio França (2011) o medo é uma das emoções mais intensas experimentadas pelo homem, por estar ligado ao instinto de sobrevivência. Isto porque, de acordo com Edmund Burke (1993), a forte impressão causada pelo medo não é experimentada de maneira tão intensa como sentimentos relacionados à vida e à saúde, visto que estes não impõem ameaças à autopreservação. Quando o organismo se sente ameaçado, todos os sentidos e as atividades são direcionados para esta ameaça, gerando uma enorme mobilização de todo o organismo, enquanto que o mesmo corpo quando está em uma situação confortável e feliz não necessita qualquer mobilização ou níveis extremos de atenção. Por conta disto, para Edmund Burke (1993), todas as ideias que incitam à dor, ao perigo ou ao terror produzem efeitos na mente mais fortes do que aquelas que provêm o prazer. O autor justifica este pensamento dizendo que as pessoas são capazes de viver com a ausência do prazer em certos momentos, sem grandes incômodos. Porém os sentimentos causados pela percepção de um grande perigo ou da morte eminente em certos graus são tamanhos que mobilizam completamente todas as funções da pessoa, podendo impedir inclusive o raciocínio, paralisando todo o organismo. Além disto, segundo o autor, o medo é um pressentimento de dor ou de morte e se constitui como sublime.

O sublime foi um conceito desenvolvido por Immanuel Kant (2005) e diz respeito a experiências despertadas em nós e que ultrapassam nossa natureza sensível de maneira brutal, despertando emoções contraditórias como dor e prazer, satisfação e repulsa. Para Kant, enquanto o belo lida com as formas dos objetos, o sublime se relaciona apenas com os conteúdos. Para determinar o belo em uma obra é necessário observá-lo para ser admirado, o sublime é exatamente o oposto, visto que ele só existe a partir do momento em que não somos capazes de apreender e compreender

completamente seus aspectos, por isto o objeto de sua apreciação é mais difuso e imaterial que o belo. Desta maneira, o medo e o horror são tidos por Edmund Burker (1993) e por Immanuel Kant (2005) como sublimes. Eles detêm uma força potente e ao serem compreendidos completamente perdem sua natureza horrífica, deixando de existir sua apreciação estética. Por esse motivo, o sublime detém um aspecto estético capaz de produzir uma emoção de prazer ao se admirar a obra e uma emoção de dor ao desejar se afastar das obras de arte. Ficamos apreensivos com o medo de morrer, visto que esta é uma zona indefinida e pouco clara; mesmo havendo um efeito sublime que nos leva a querer olhar para ela, não desejamos sua presença. Edmund Burke (1993) comenta que a obscuridade do conhecimento que se tem do medo é necessária para a existência deste espectro temível. Quanto mais obscuro e incerto for o elemento mais terrível e sublime será, visto a impossibilidade de formar ideias claras e precisas sobre estes elementos que provocam os medos, tornando a ameaça muito mais intensa.

Enquanto o conceito de belo lida diretamente com o prazer obtido pela beleza, o sublime é a categoria de apreciação que nos permite conectar com o assustador, o temível etc. Portanto, tudo que é terrível à visão é igualmente sublime. Quando este forte sentimento não é produzido pela experiência de um risco real, mas por um objeto estético, é conceituado por Julio França (2011) como medo estético. De acordo com o autor, este conceito se refere a sensações estéticas produzidas pela ideia da morte, da dor ou do perigo, quando o espectador não está, de fato sob qualquer risco.

A questão estabelecida por Kant e Burke implica em uma oposição entre a natureza consciente de nosso racionalismo e a natureza inconsciente de nossa imaginação. Assim o que é a princípio, pavoroso à nossa sensibilidade pode ser bastante atraente à nossa razão, o que explica perfeitamente bem porque sentimos tanto prazer ao ver um filme de terror, mesmo sendo algo de certa maneira desagradável.

Para Noël Carrol (1999) o medo no cinema decorre de uma identificação entre nós e os filmes, por meio da ação de nossa imaginação sobre os seus conteúdos.

Uma das respostas que podemos dar pela manifestação desta zona incerta de nossa sensibilidade e que nos assusta tanto no sublime é pela identificação feita pelo espectador com elementos presentes em torno do arquétipo da morte.

Como foi dito anteriormente quando abordamos a questão do clichê, o arquétipo é uma estrutura inconsciente, abstrata e arcaica partilhada por todos. Entretanto cabe a ressalva de que não estamos sugerindo que todo conteúdo é equivalente a um arquétipo específico. Segundo Cybele Maria Rabelo Ramalho (2002) as manifestações do

arquétipo estão ligadas ao instinto e se expressam por representações mentais. Em nosso entender estas representações mentais obtêm suas configurações particulares em cada filme/narrativa quando utilizadas como clichês, que são formas, e quando os conteúdos destes filmes abordam estas manifestações de origem instintiva do arquétipo de determinada maneira que permitem a recuperação de elementos presentes no inconsciente dos espectadores.

Ainda segundo Ramalho (2002) estes objetos instintivos dizem respeito aos principais elementos da humanidade como, por exemplo, o nascimento, a maternidade e a morte, etc. O filme de terror faz uso de várias manifestações de arquétipos, mas principalmente utiliza os ligados à morte, por essa razão, ela é um elemento sempre presente nas histórias dos filmes de terror, bem como nas lógicas utilizadas nos clichês da linguagem cinematográfica do filme de terror. Desta maneira é possível dizer que dificilmente um filme *slasher* existe sem a sugestão da presença da morte, visto que a todo o momento somos lembrados da existência deste arquétipo cercando as personagens. Uma maneira de observarmos a importância do arquétipo como elemento norteador para a formulação do medo é pela análise de sua força sobre a narrativa. Mais à frente, iremos tratar exclusivamente da questão da narrativa e da personagem em um capítulo dedicado a isto, porém é importante ter em mente que toda história implica na necessidade de um conflito, sem o qual não existe narrativa.

Segundo Jean Delumeau (1993), o deus grego da guerra, Ares, teve uma relação amorosa com Afrodite, deusa do amor e com ela obteve três filhos: Fobos, Deimos e Harmonia. Não é sem motivo que Fobia deriva do nome de Fobos, um sentimento de temor que, de acordo com Garcia-Roza (1990), está ligado a algo indeterminado ou desconhecido do ponto de vista estético sublime. Segundo a mitologia, Fobos empunha este medo nos guerreiros e pela intensidade levava-os a fugirem do campo de batalha antes mesmo de começar um confronto. Já Deimos era identificado como o deus do terror. Entretanto, a importância dos filhos de Ares adquire sentido com sua filha caçula, Harmonia, deusa da concórdia. Seus pais, como deuses representam o sexo e a morte, os dois pilares da psique humana segundo Freud. Os pais destes deuses aparecem ligados por um grande confronto: procriação e destruição. Esta oposição de magnitudes dá origem à harmonia do espírito humano, mas apenas após vivermos um enorme confronto de medos (Fobos) e terrores (Deimos) durante a ação dramática. Assim como é natural ao ser humano buscar um conflito para contar uma história, também é necessário buscar uma maneira de obter uma finalização que, no caso do filme de terror,

pode ser a supressão do medo, para isto, anteriormente ele precisa ser vivenciado de várias maneiras.

Enquanto nossos medos continuarem inexplicáveis permanecerão sublimes e a nos atormentar sempre que voltarem a serem revisitados pelos filmes.

4.2.Ruptura moderna com a representação clássica

É necessário ter em mente que a definição de uma obra estética para Kant (2005) cumpre uma finalidade sem fim. Ela é a possibilidade de contemplação e fruição com o objetivo inerente em si mesma e por isto é uma atitude desinteressada. Uma obra estética como o cinema nasce da associação entre apreciação e imaginação. Na acepção do autor não contemplamos uma obra de arte porque nos interessa, ela nos interessa porque a contemplamos esteticamente, não como meio, mas como fim. É uma atração que surge da obra e nela ganha vida, seu sentido se dá por um processo de apreensão sensível e é inerente à obra. Por isto, obtemos prazer ao entrar em contato com uma obra de arte, porque há uma grande atratividade entre nós e o filme, nesse caso. Entretanto, a maneira de trabalhar este conteúdo destinado à contemplação contribuiu para o surgimento estético do medo, e com isto alterou seu sentido de existir, como buscaremos mostrar nesta tese.

De acordo com Peter Szondi (2001) a doutrina dramática dos gregos exigia a prática de certos comportamentos para ocorrer o elemento dramático, como já abordado anteriormente. Nesta antiga concepção não havia uma separação entre forma e conteúdo, como os teóricos utilizados anteriormente apontavam, visto que, para os antigos gregos aquilo que chamamos hoje de forma dramática realizava-se quando unida a uma matéria selecionada com vistas a ela, como uma obra lírica se prestava a ser declamada, uma dramática a ser representada. Por isto, cada gênero se vinculava a uma determinada prática. Se a obra era mal sucedida na realização de um gênero, como por exemplo, a tentativa de realizar um drama e acabar executando um épico, isto era visto como decorrente da escolha errada da matéria, ou sua forma inadequada, não do conteúdo porque estes se mantinham. Ainda segundo Szondi (2011) esta concepção de forma também não compreende uma dimensão histórica, porque prevê um esquema comum à realização de todas as obras, implicando na forma como um elemento atemporal.

Estas formas não eram os únicos elementos a se manterem estáveis e recorrentes ao longo do tempo nas artes antigas. Devemos ter em mente que até o final da Idade Média era comum a preferência por certas temáticas ou conteúdo a serem trabalhados, como o grande panteão mitológico e as artes sacras. Isto porque, segundo Gonçalves (2004), a obra de arte desde os gregos, os quais ajudaram na concepção do modelo medieval de arte, respondia a uma dimensão concreta da divindade, e por isto a obra artística tinha uma profunda relação com o sentido de existência e razão de suas vidas. Uma representação que abordava Deus ou o mundo além túmulo não era apenas uma representação, mas a “encarnação” destes conteúdos nestas formas.

Nesse sentido, Debrey (1993) lembra que a palavra imagem tem a mesma raiz da palavra ídolo. De acordo com Belting (2005), o *Eidolon*, ou ídolo, era entendido como a aparição de um deus ou fantasma de ancestrais mortos. Estas estátuas eram concebidas como pessoas vivas, deuses e não objetos. Além disso, estas peças exigiam um ritual para serem exibidas, caso contrário, ficavam escondidas, já que eram a materialização dos próprios deuses. É por este motivo que o uso de imagens está tão fortemente ligado ao conteúdo das representações além vida.

A relação da forma e do conteúdo do mundo antigo passou a adquirir uma enorme tensão ascendente que culminou com a estética moderna. Apesar de haver algumas divergências sobre o início deste período histórico, tomamos como referência Umberto Eco (1985) que considera como início o século XVI.

A primeira percepção deste evento foi apresentada pelo filósofo alemão Hegel (1997), ao observar em seu livro "Introdução das Lições sobre a estética" que a orientação do significado da arte do mundo grego e oriental até o período medieval estava ligada ao mito, à religião e à filosofia havia chegado ao seu fim. É justamente o final desta tradição que Peter Szondi (2001) veio a apontar como uma ruptura da representação estética, inaugurando uma nova estética com a Modernidade.

Até o Renascimento, buscou-se excessivamente rever os clássicos, tomando-os como normas a serem seguidas. A concepção que temos hoje de criação era inexistente. O homem não criava nada, isto era tido como exclusivo de Deus, e a arte era vista como uma cópia da beleza criada por Deus, não pelos homens. Por conta disto não fazia sentido para os povos antigos as preocupações sobre como tornar uma forma mais eficiente em causar medo ou qualquer outro efeito estético – preocupação esta bastante comum no caso do filme de terror da atualidade, quando se busca surpreender o espectador com alguma lógica de imprevisibilidade.

Segundo Szondi (2001) o que caracterizamos como drama moderno iniciou-se com o Renascimento, no momento em que há a mudança do Teocentrismo para o Antropocentrismo. O homem, que antes era apenas uma parte componente das narrativas, passa a ser o principal referencial destas histórias, como também a conceber a possibilidade da criação, entendendo a si próprio como semelhante a Deus, e por isto capaz de ter o poder da concepção artística, ganhando espaço para a autoria. O homem deixa de fazer parte do papel secundário e passa para o lugar de destaque. Desta maneira, as grandes buscas existenciais do drama humano em compreender as vontades dos deuses, dão lugar aos pequenos dramas individuais do cotidiano e da vida “burguesa”. A imagem deixa de ser um ídolo (*Eidolon*) e, como consequência a relação que existia entre o conteúdo do divino e a imagem na Terra deixa de se constituir como a forma suprema para ser apenas outra forma de expressão. Esta compreensão da representação estética das formas percebe apenas o exercício da fantasia humana, algo bastante distante do que era anteriormente.

Esta mudança chamou a atenção de Hegel (1997) e de Peter Szondi (2001). Para eles, os artistas deixam de buscar retratar estes padrões de conteúdos e formas que se mantinham sempre presentes e eram provenientes da divindade externa para responder a questões de suas fantasias e individualidades. O padrão que se manteve durante séculos na produção de determinados conteúdos e maneira de retratá-los é abolido e, com isto, passam a existir outros conteúdos e outras maneiras de representar as formas. O que Szondi aponta (2001) é que com esta mudança abandona-se o modelo de mimese poética, efetuada desde os gregos. Passa-se para um modelo moderno, onde a reflexão sobre o gênero não é mais uma determinação de posturas ou regras, passa-se a dar ênfase a questões temporais do dia-a-dia, capazes de assumir posições diversas ao longo do tempo, tornando possível a instauração do clichê como objeto estético. Ainda cabe ressaltar que, segundo Szondi (2001), esta mudança permitiu que tanto forma quanto conteúdo, - por passarem a ser elementos temporais e por isto historicizados -, pudessem entrar em contradição, coisa antes impossível como havíamos comentado. É justamente a existência desta contradição que permite a explicação das formas estéticas no tempo. A obra de arte que não tem contradição permanece no campo da estética e se nega a dilatar-se em um diagnóstico de época. A partir daí, torna-se possível a realização de pesquisas que explicam a conformação de uma determinada obra em sua época, assim como a existência de clichês cinematográficos circunscritos a momentos temporais.

Colocar o ser humano como referência central para a representação é pôr em evidência um espaço para as representações subjetivas e emocionais. O ser humano para de olhar para o céu em busca das grandes certezas trazidas por Deus e passa a olhar para dentro de si; nesta jornada acaba ficando assustado com o que vê. O enorme desenvolvimento causado pela crise moderna pode ter sido um dos responsáveis pelo surgimento do gênero ficcional de terror, considerando a grande proximidade entre as épocas do evento. Segundo Rick Worland (2007) o terror ficcional dramático surgiu em meados do século XVIII, como produto decorrente do romance gótico inglês e do Schauer-roman alemão (romance de calafrios).

4.3. Naturalismo e convenção na forma do terror

Como havíamos dito, forma é a maneira de se materializar uma situação, sendo a expressão de criatividade do artista. São elementos concretos como enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação etc. Diferente do conteúdo, a forma não pode recuperar elementos da manifestação inconsciente. Ela pode assumir diversos sentidos como comentamos anteriormente na questão da mutabilidade do clichê dependendo do contexto cultural. Além disso, segundo Ismail Xavier (2005), os elementos para a constituição da representação encontram-se todos contidos dentro do espaço visado pela câmera.

Como nota Ismail Xavier (2005), apesar de o cinema fazer uso de objetos reais para produzir suas imagens, não é obrigatório que a forma de um filme esteja ligada a uma representação realista da realidade, visto os diversos filmes de terror enquadrados dentro da classificação expressionista alemã, como “Nosferatu” (1922) que tem projeção de sombras, expressões faciais exageradas, enormes distorções ou como no caso de “O Gabinete do Dr. Caligari” (1930), onde aparecem estruturas arquitetônicas distorcidas, personagens com olheiras etc. Nenhum destes elementos da forma do filme é condizente com o naturalismo e, mesmo assim são tidos como filmes assustadores. Outros elementos da forma não naturalista ainda persistem nos dias atuais em decorrência de uma longa tradição cinematográfica. Entretanto, podemos dizer que grande parte da representação do cinema de terror hollywoodiano segue a estética realista do naturalismo. Esta atual configuração da linguagem cinematográfica norte americana em filmes de terror é bastante peculiar, não apenas por se basear em convencionalidades do que vem a ser esta estética realista, mas também por perpassar os

mais diversos gêneros, adquirindo o aspecto de regra ao longo do tempo. Curiosamente esta convencionalidade do realismo naturalista na linguagem do cinema de terror *slasher* não parece incomodar a plateia. Neste aspecto, esta concepção da representação do mundo na forma do filme não deixa de ser um grande clichê, já que detém uma lógica e um procedimento de regras próprias, ademais, esta visão realista da obra sempre é parcial visto a impossibilidade de simular completamente a realidade. Esta constatação é uma prova da força que o clichê cinematográfico tem sobre a forma da cultura cinéfila. Neste ponto vale lembrar a importância que o teatro filmado teve para o desenvolvimento desta maneira de perceber a forma cinematográfica.

No começo do Século XX, o cinema encontrava-se em seu estágio inicial e por conta disto não tinha encontrado uma especificidade expressiva própria, por isto adaptou-se a diversas propostas, recursos e teorias vindas das várias artes, entre elas a do teatro. Uma das tendências mais influentes na dramaturgia naquele momento, de acordo com Jean-Jacques Roubine (1998), era o realismo naturalista. Soma-se a esta conjuntura o relato de Robert Stam (2003) que diz que as primeiras percepções sobre o cinema se davam em torno do dispositivo cinematográfico como uma máquina capaz de retratar a realidade. A adesão estética norte americana ao uso do naturalismo como visão de meio de representação se deu sem grandes dificuldades, visto que entre os diversos contribuidores para a formulação do que hoje compreendemos como linguagem cinematográfica, foram criados vários cineastas ao longo de décadas como Edwin S. Porter, D. W. Griffith, Orson Welles. Este modelo pregava a necessidade de haver um espelhamento entre a realidade e a peça que era encenada. Além disto, esta vertente também estimulava a busca pelo entendimento da essência humana, para obter maior vivacidade nas dramatizações. Sobre esta estética, Jacques Aumont e Michel Marie (2003, p.79) dizem:

Foi com as inovações do fim do século, associadas ao Naturalismo e a Antoine, por um lado, ao Simbolismo e a Appia ou Craig, por outro, que o aspecto visual e o aspecto representativo da arte teatral foram realmente reconhecidos, e a direção definitivamente assimilada por essa arte. Na mesma época, o Cinematógrafo propunha caricaturas de teatro, com atores privados da dicção e reduzidos à pantomima, cenário indigente e câmara imóvel.

De acordo com Jean-Jacques Roubine (1998), o teatro naturalista desta época também revolucionou o espaço cênico por passar a usar a iluminação elétrica para vários fins, como modelar os corpos dos atores, esculpir o espaço vazio do palco, dar

vida e emoção às interpretações dos atores. Elemento este também muito importante para o cinema de terror, a ponto de ter um diretor exclusivo para cuidar da concepção de luz do filme: o diretor de fotografia. O naturalismo rejeitou o uso de panos de fundo pintados e os substituiu por objetos reais, que também acabaram sendo uma característica bastante valorizada. Até hoje existem técnicos especializados na retratação dos objetos em cena: os diretores de arte.

Esta constatação permite compreender a atual configuração dramática dos filmes *slasher*, como o uso de câmeras com ponto de vista dos assassinos, ruídos de passos e respiração que condizem com a presença de um personagem na cena, montagens de planos rápidos quando um personagem está em fuga etc. A teoria do realismo naturalista buscou obter um efeito dramático mais intenso ao orientar e marcar a intervenção dos intérpretes, tornando todas as atividades desempenhadas na frente do público ativas, e assumindo a maneira de dirigir suas atitudes. Planos, detalhe de armas e feridas causadas pelas mãos dos vilões, closes de rostos berrando e chorando, entre outros, são decorrentes da aproximação entre a linguagem cinematográfica e a teoria de Brecht, incorporando esta estética naturalista. Também podemos interrogar até onde a formulação dos enquadramentos mais próximos não foi pensada por D. W. Griffith tendo estas problemáticas em mente. Inclusive a própria montagem narrativa dos filmes de terror se deu neste sentido, bastante distante da montagem soviética, onde a articulação do corte invisível e o uso do plano-contraplano, planos com ponto de vista de personagens entre outros, são inexistentes, visto que não há uma busca sobre a simulação da realidade. A intensidade destes elementos da forma é utilizada de acordo com a tensão emocional buscada em cada momento do filme. Curiosamente, alguns destes elementos ainda são utilizados para amplificar a percepção que teríamos se estivéssemos vivendo aquele dado momento. Em diversos filmes de terror, somos capazes de ouvir ruídos em alturas extraordinárias, quando, no dia-a-dia, estes passariam despercebidos. As oposições entre as luzes tornam-se mais intensas e dramáticas, etc.

O cinema norte americano passa a empreender uma busca sobre como tornar mais eficiente a representação da simulação da realidade ou do naturalismo na forma do filme de terror, como maneira de despertar o sublime para o público. Esta constatação implica em dizer que estes elementos da forma do filme de terror não buscam apenas simular a realidade, mas criar um efeito de realidade ainda mais intenso na obra ficcional. Isto permite sugerir que, na concepção dos cineastas atuais de Hollywood,

quanto maior a simulação do real maior será a produção de uma tensão emocional com vistas ao sublime e maior deverá ser a resposta emocional do público. Por isto podemos falar na existência de uma linguagem cinematográfica que tem suas especificidades quando aplicada ao filme de terror. Entretanto, como foi discutida, a geração do sublime se dá no terreno do indeterminado e, pelo que sugere, está ligada a elementos do inconsciente, assim, não haveria a necessidade desta simulação para provocar o terror no espectador, visto que o inconsciente e o indeterminado do sublime não operam pelas leis de representação naturalistas, já que se dá sobre uma ação abstrata.

4.4. Articulação da forma e do conteúdo com a linguagem cinematográfica

O clichê no cinema está vinculado tanto ao conteúdo, por conta de conhecimento da realidade percebido, como também a retratação desta realidade, que é a forma. Entretanto em decorrência da forma operar com elementos visuais e sonoros e, portanto, não abstratos como o conteúdo, acaba chamando mais a atenção para si, denunciando com maior eficiência a presença dos clichês cinematográficos.

Já abordamos o conteúdo dos medos nos filmes de terror e a operação da forma sob o aspecto dos clichês. Entretanto, ainda se faz necessário levar em conta como se dá a articulação da forma e do conteúdo pela linguagem cinematográfica.

A linguagem cinematográfica adquiriu a configuração estética atual por uma questão de convencionais e práticas que se mostraram eficientes e que foram compartilhadas. Estas configurações se formaram ao longo de toda sua história, em decorrência de mudanças tecnológicas e também por intermédio das necessidades simbólicas e da percepção de valor de suas lógicas visuais. Comprovação disto pode se dar numa comparação entre as concepções de Sergei Eisenstein (2002), em que a linguagem no cinema decorre da montagem, com a concepção de André Bazin (1991), que articula seu pensamento no extremo oposto do cineasta russo, defendendo que a forma do filme residiria na valorização de elementos de duração descritivos desta realidade. Estas visões têm valores diferentes a respeito da linguagem cinematográfica. O uso de um mesmo tipo de plano-sequência passa a assumir conotações e usos diferentes para ambos. Para Bazin, seu uso está ligado à valorização da realidade como maneira de evitar o artificialismo da encenação; para Eisenstein, é uma ferramenta para se obter um efeito emocional em relação aos demais planos do filme, deixando de ser um elemento de características descritivas para assumir um forte apelo dramático e

intencional. Esta é uma oposição onde a concepção de cinema se altera, assim como a maneira de utilizar a sua linguagem. A concepção de cinema se alterou constantemente, provocando uma constante reviravolta na estética da forma do filme em virtude das necessidades vividas e pelas formas de pensar de seus realizadores ao longo do tempo. O que se torna evidente é que a utilização de uma determinada forma da linguagem cinematográfica é variante em decorrência do contexto histórico e da perspectiva cinematográfica adotada, ou seja, seu conceito está diretamente ligado à manifestação dos clichês. Mas esta variação também decorre da intenção destes artistas de produzirem um conteúdo diferenciado na utilização de uma mesma forma da linguagem cinematográfica. Mesmo havendo o uso em comum da forma enquanto uma possível lógica para desenvolvimento de uma emoção durante a narrativa, como no exemplo do plano-sequência, a maneira de enxergar a obra será diversa, em decorrência de intenções diferenciadas entre os cineastas, possibilitando a criação de novos clichês, de acordo com as motivações que cada um tem ao conceber a obra e a utilização da forma para criar um dado conteúdo.

Neste momento, já é possível visualizar a relação entre o conteúdo dos filmes de terror estabelecida com correlação ao arquétipo da morte/sombra e a variabilidade de representações do clichê ao longo do tempo, operados pela linguagem cinematográfica.

O filme de terror necessita apoiar sua manifestação sobre efeitos que produzam algum grau de angústia no espectador para promover o desconforto que chamamos de medo nesses filmes. Isto implica em uma profunda ligação entre as formas utilizadas no filme pela linguagem cinematográfica e a atribuição de sentidos a elas.

5 A PERSONAGEM ASSASSINA DOS FILMES DE TERROR SLASHER

Segundo Antonio Geraldo da Cunha (2010), a palavra personagem deriva do latim *persona*, do qual deriva *personare*, que significa "soar através de".

De acordo com Renata Pallotini (1989), durante as celebrações do deus Dionísio, as populações se embriagavam e festejavam com todo tipo de prazer carnal existente. Em determinado ponto da festa, havia um sacrifício em tributo a Dionísio enquanto eram entoadas cantorias em sua homenagem. Em certo momento estas cantorias passaram a serem divididas em dois semi-coros, em que um responde ao outro, como em um diálogo. Durante esta música as pessoas inebriadas pelo vinho suscitavam a

fictícia aparição do próprio deus Dionísio, passando a gesticular e agir como se fossem o próprio deus. Renata Pallotini (1989) compreende este como o embrião da dramaturgia e da personagem. Nota-se que este culto se fazia a partir do sacrifício e da entonação de músicas que envolviam o público. Algo bem próximo ao que realizamos hoje com o cinema de terror, quando purgamos nossas angústias no sacrifício de personagens enquanto coletivamente participamos como espectadores de sequências de imagens e sons que nos levam para uma outra realidade.

O curioso é perceber que dentro do próprio rito de adoração a Dionísio surge esta entidade, a personagem, que se faz soar como se fosse a própria substância interpretada. Por isto Robert Makee (2006) diz que a personagem é uma obra de arte, não um ser humano, ela é uma metáfora para a natureza humana. Seus aspectos são desenvolvidos para serem claros e reconhecíveis, como se fossem reais.

Segundo Antônio Cândido (1968, p.25)

Não são mais as palavras que constituem as personagens e seu ambiente. São as personagens (e o mundo fictício da cena) que “absorveram” as palavras do texto e passam a constituí-las, tornando-se a fonte delas — exatamente como ocorre na realidade. Contudo, o mundo mediado no palco pelos atores e cenários é de objectualidade puramente intencionais. Estas não têm referência exata a qualquer realidade determinada e adquirem tamanha densidade que encobrem por inteiro a realidade histórica a que, possivelmente, dizem respeito. A ficção ou mimesis reveste-se de tal força que se substitui ou sobrepõe à realidade. É talvez devido à velha teoria da “ilusão” da realidade supostamente criada pela cena, devido, portanto, ao altíssimo vigor da ficção cênica, que não se atribui ao teatro o qualificativo de ficção.

Por isto, quando vemos uma personagem na tela enxergamos como se o seu desempenho cênico fosse similar ao comportamento de uma pessoa, com atos realizados do qual somos testemunhas e não pura ficção. Só temos a impressão de que vivemos algo real em um filme, porque somos colocados dentro do mundo imaginário, segundo o ponto de vista das personagens.

Neste ponto se torna importante lembrar a distinção existente entre lírico¹⁷, dramático e épico¹⁸. Segundo Flávio de Campos (2007), aquilo que chamamos de ficção

¹⁷ O lírico é um modo que visa representar um estado de emoção do artista e, por isto, centra-se no mundo interior do poeta e, por esse motivo, existe um grande predomínio da sua subjetividade na obra. Essa também é a razão de ser executada em primeira pessoa do singular no tempo presente. Gênero muito pouco utilizado no cinema narrativo norte americano, por causa da valorização da contemplação de impressões.

¹⁸ O épico foi pensado para ser contado e não interpretado por algum ator, por isto também é chamado de narrativo. Os fatos são narrados no passado, na terceira pessoa, e valorizam feitos heroicos e grandes ideias. O poeta olha para o

apresentou seus primeiros traços pensados pelos gregos, em especial por Aristóteles. Eles não concebiam os elementos como ficção, mas como mimese - as coisas representadas eram próximas à realidade. Estas modalidades de mimese tomavam as artes existentes naquele momento em três gêneros; épico ou narrativo, lírico e dramático. Contudo, dos três modelos elaborados pelos gregos apenas um deles se aproxima das práticas do cinema norte americano mais hegemônico, o modelo dramático. Ele era destinado ao teatro grego e visava ser interpretado e apresentado pelos atores como se fossem as personagens e retratava principalmente os conflitos humanos. Drama em grego significa ação, e preconcebida a existência do ator, do público e do texto que era representado. A modalidade do gênero dramático ainda podia ser dividida entre a tragédia, a comédia e a tragicomédia. De acordo com Giulio Carlo Argan (2003) a tragédia é a representação de uma ação grave, suscetível a provocar compaixão ou terror na plateia pelo desempenho da interpretação dos atores. Nela as personagens são elaboradas para serem modelos superiores a nós. Na comédia ocorre o inverso, a representação toma como base elementos comuns da vida capazes de provocar riso. Em geral a comédia critica os costumes e as pessoas, por isto as personagens são retratadas como inferiores a nós ou como nós mesmos. A tragicomédia é uma mistura da tragédia com a comédia.

Quando se diz que o herói clássico ou o vilão são figuras destinadas à tragédia é por estarem ligados ao gênero dramático da modalidade da tragédia. Assim também a modalidade trágica explica porque existe a separação de valores antagônicos entre o herói e o vilão - de um lado, uma personagem exemplar que detém uma configuração de valores superiores ao nosso; do outro, uma figura que é o seu oposto, com um núcleo de elementos desvalorizados. Esta polarização de valores também existe por questões estratégicas da história, tornando o confronto muito mais intenso. Toda tradição dramática (teatro, cinema, literatura, etc.) faz uso do conceito de ação dramática, que segundo Renata Pallottini (1989, p.11) se dá quando a

ação deflui do conflito; duas posições antagônicas, uma vez colocadas dentro de uma peça, onde serão defendidas, pelas palavras, sentimentos, emoções, atos dos personagens, que tomarão atitudes definitivas em consequência de suas posições, acabarão fatalmente por produzir ação dramática.

exterior, ao invés do interior, como no caso do lírico, mas ainda relata sua impressão sobre estes elementos externos. O épico se presta muito à ópera e à poesia, mas pouco ao modelo do cinema norte americano, apesar de haver algumas exceções¹⁸. O que temos de mais próximo seria um documentário narrado em terceira pessoa, sem ouvir o uso de personagens dialogando.

A condução da ação dramática produz o conflito - elemento que mostra os sentimentos das personagens, suas vontades e atitudes, permitindo que determinado texto se torne ridículo na comédia ou heroico na tragédia. Como já dissemos, o gênero dramático só é capaz de se fazer por meio da interpretação da personagem, por este motivo a personagem precisa agir, falar e mostrar o fluxo de suas emoções e pensamentos, caso contrário não há ação dramática ou mesmo o gênero dramático. É em decorrência disto que podemos dizer que sem o conflito não há uma história. Por isto, segundo Christopher Vogler (2006), uma personagem em conflito é uma pessoa real e não uma tipologia de uma personagem, quanto mais neurótica a personagem parecer mais as plateias poderão se identificar.

Se no gênero dramático, na modalidade da tragédia, o conflito antagônico é o elemento essencial, a relação de oposições do herói e do vilão também é emblemática para permitir que a história se desenvolva. No caso dos filmes de terror, este antagonismo deve ser de uma ameaça proporcional ao medo que deve causar, caso contrário as demais personagens não têm motivo para se sentirem ameaçadas e fugir do vilão. Assim, toda história necessita de um vilão/antagonista e um herói.

5.1. Protagonista e antagonista nos filmes de terror

Como deixamos claro no item anterior, o cinema, em especial o norte americano, é uma arte calcada sobretudo no drama trágico, o que significa a valorização de oposições. Um dos elementos centrais de oposição nos filmes de terror é a relação entre protagonista e antagonista, onde cada um deles tem uma função dentro da história. Protagonista é uma palavra grega onde *proto* significa o primeiro, aquele que está à frente e *gono* significa rebento, filho, descendência. Segundo David Howard e Edward Mabley (1996) o protagonista é "alguém que quer alguma coisa desesperadamente e está tendo dificuldade em obtê-la" (p.59), o interesse em observar o protagonista obter este objetivo é o que leva o público a se envolver com a história. Assim, o protagonista é a personagem central da história que torna possível ancorar os demais elementos, visto que é em torno dela que somos apresentados ao resto da narrativa. O antagonista, por outro lado, é por definição contrário ao protagonista. Segundo Doc Comparato (2009) o antagonista se instaura pela oposição ao protagonista e pode ser uma pessoa, um grupo ou mesmo um fenômeno.

De acordo com Flávio de Campos (2007) o senso comum costuma contrapor antagonista a herói, visto que é comum encontrar o herói como protagonista, porém esta posição não se sustenta. Não significa que o herói seja o protagonista e o vilão o antagonista. Podemos ter uma história onde o antagonista seja o herói e o vilão o protagonista. Exemplos disso são “Hannibal - A Origem do Mal” (2007) e “A Profecia” (1976), onde os protagonistas são exatamente os assassinos, porque são as figuras centrais da narrativa, e acompanhamos todo o desenvolvimento da história pelos seus olhos, ou como Flávio de Campos (2007) conceitua: por seus pontos de vista. Por outro lado, nesses filmes, aqueles que tentam deter os vilões e salvar as vidas dos inocentes são os antagonistas. A distinção de ponto de vista, personagem principal e foco da personagem, segundo Flávio de Campos (2007) faz uma grande diferença em nosso argumento. A capacidade de priorizar um ao invés de outro é apenas um dos vários elementos existentes no filme, que é definido na escolha do narrador.

A mesma história pode ser contada por qualquer uma das personagens que surgem em qualquer momento na narrativa, sem que isto signifique que a escolhida seja a principal. A personagem principal, segundo Flávio de Campos (2007), é aquela que sem a sua existência a história cessaria. Para abordar isto utilizaremos um exemplo do argumento do filme “Chinatown” (1974) dado por Flavio de Campos (2007, p.39),

Na década de 1910, um empresário e um engenheiro se associaram na construção de um sistema de abastecimento de água para a cidade de Los Angeles, a represa do sistema de água ruiu e mais de 500 pessoas morreram. Em seguida, a esposa do empresário morreu, o empresário seduziu e engravidou a filha de 15 anos e ela se casou com o engenheiro. Pouco depois, o engenheiro descobriu que o empresário o havia propositalmente induzido a erro na construção da represa e rompeu relações com o sócio e agora sogro. Em 1937, os dois homens entraram em confronto aberto: o engenheiro se opôs publicamente a um novo projeto do ex-sócio, uma nova afronta à engenharia e à ética. Através de logro, o empresário usou um detetive para dar um falso flagrante de adultério no engenheiro e, em seguida, matou o engenheiro, num simulacro de suicídio. Inconformado por ter sido logrado e descrendo da versão de suicídio, o detetive desvendou a verdade, que acabou sendo abafada pelo empresário.

Neste exemplo a personagem principal é o empresário. É ele que faz a história acontecer. Sem ele o engenheiro não erraria na construção e ela não desmoronaria, a filha não seria violentada, o engenheiro não morreria, o detetive não seria contratado, etc. Em suma, sem o empresário não há história, por isto ele é a personagem principal, mas não significa que a história necessita ser contada por ele. A escolha da personagem

utilizada para contar a história é chamada de foco¹⁹ da personagem. Ainda no mesmo exemplo poderíamos escolher colocar o foco da história no ponto de vista da personagem da filha, veríamos o sofrimento dela ao ser abusada sexualmente pelo pai, em ver a morte do marido etc. Algo bem diferente se colocarmos o foco no detetive que tenta descobrir por que a represa ruiu, por que a filha não tem um bom relacionamento com o pai, se de fato o engenheiro se suicidou ou foi morto; de um lado temos a valorização da corrupção e a impunidade do outro o drama da pedofilia e do assassinato. A história é a mesma, porque todos os fatos são abordados da mesma maneira, o que muda é o foco adotado para contar e com isto a maneira de contar. Quando se seleciona um determinado foco, a história acaba por priorizar um dos pontos de vista e atenuar os demais²⁰.

Curiosamente a grande maioria dos filmes de terror tem como personagem principal uma criatura ou ser maligno²¹ que provoca todo tipo de crueldade e acaba por eliminar ou alterar a pacata vida que tinham outras personagens. Porém são poucos os filmes deste gênero que colocam o foco narrativo no vilão. Esta constatação também leva em consideração as possibilidades de posicionar o narrador da história²². Apesar de a maior parte dos filmes ser narrada de cima, com o chamado narrador onisciente em literatura, nos filmes de terror é comum o narrador estar incorporado em um ou vários das personagens e estas sempre são as vítimas²³.

¹⁹ Ainda existe a opção de, ao invés de colocar o foco nas personagens, colocar o foco na história, que é chamado de foco narrativo. Por exemplo, os filmes "Crash" (2004), "Pulp Fiction" (1994), "As Horas" (2001). Todos estes filmes têm temas ou ideias centrais por onde as personagens passam, como vingança, a maneira como as pessoas se relacionam umas com as outras, a falta de ética no mundo corporativo, etc. Porém, como nos interessa o antagonista dos filmes de terror, tal questão não será contemplada neste trabalho. Visto que os filmes de terror tradicionalmente colocam o foco narrativo em uma personagem e não em uma história.

²⁰ Um exemplo bastante elucidativo do uso do foco da personagem dentro da história do filme é dado pela história de Dom Casmurro, de Machado de Assis. Nunca sabemos se Capitu de fato foi adúltera com Bentinho, porque sempre estamos presos ao foco da personagem de Dom Casmurro. Ele não tem certeza da traição, apesar de acreditar nela; por isto, nunca temos certeza, porque ele também não tem elementos para nos mostrar esta afirmação. Caso a história fosse contada pelo foco da personagem de Capitu, saberíamos disto, assim como dos sentimentos dela por Bentinho.

²¹ Para uma constatação bastante simplista, basta olhar os títulos dos filmes. Neles, já aparecem as personagens ou elementos que norteiam o filme, como, por exemplo, "Nosferatu" (1922), "Frankenstein" (1931), "A Morta Viva" (1943), "Tubarão" (1975), "Cloverfield – Monstro" (2008), "O Hospedeiro" (2006) etc.

²² Segundo Flavio de Campos (2007), existem ao todo seis possibilidades de posicionar o narrador da história. Narrado de cima, em que tudo se sabe sobre todos; de dentro da personagem principal; de dentro da personagem secundária; ao lado da personagem principal; ao lado da personagem secundária; e, por último, a possibilidade menos usual em cinema, quando o narrador é voltado para si mesmo, em que são narradas apenas as impressões que este tem do mundo a sua volta, como no filme "Um cão andaluz" de Buñuel.

²³ Exemplo é o caso do filme Cloverfield – Monstro (2008), várias personagens descobrem que uma criatura está arrasando a cidade de Nova York e elas estão próximos destes lugares. Conforme tentam fugir e vão sendo abatidas uma por uma, vamos vendo algumas poucas imagens da criatura, mas nunca temos contato direto com ela.

É preferido o uso do foco da personagem nas vítimas ao invés do antagonista por razões bastante práticas. Ao colocar o foco da personagem no vilão, teríamos duas possibilidades. Ganhar a simpatia do antagonista, permitindo a compreensão de suas motivações e atos, o que acaba fornecendo humanidade a um ser ou criatura que causa sofrimento e morte aos demais. A segunda possibilidade seria conceder uma identificação entre o espectador e o antagonista.

A primeira possibilidade acaba por não valorizar o medo e valorizar o drama do sofrimento e por isto deixa de ser um filme de terror propriamente e passa a ser uma espécie de drama, porque são valorizadas as motivações que levam a criatura a matar e como ela reage às mortes. Um filme de terror é sobre o medo e a angústia, não sobre o sofrimento ou drama que este causa. A segunda possibilidade acaba por valorizar uma certa patologia sádica ao gostar de ver as perversidades sendo feitas com os outros. Não deixa de ser um gênero de terror, porque continua a se valorizar o medo das vítimas como um estímulo ao prazer, mas se valoriza mais o prazer em ver o sofrimento das personagens que são abatidas que propriamente o medo delas. A única maneira de valorizar o medo em uma ação predatória é mostrar a ação pelo foco da personagem, pelos olhos das vítima e não do predador, afinal a vítima é que sente medo, o predador sente prazer.

Esta oposição entre protagonista e antagonista provoca um conflito de um contra o outro que, quando são personagens distintas, constituem um conflito externo ao invés de um conflito interno – nesse último caso seriam constitutivos de uma dupla personalidade de uma personagem. Este conflito pela dualidade expõe uma ação de colisão. Caso não houvesse o antagonista, o protagonista conseguiria realizar seus desejos sem dificuldades, tornando a história banal. As personagens antagonista e protagonista não fazem parte de uma estrutura fixa e sim relativa. Esta distinção apenas privilegia as posições de valores e de interesses das personagens, não quem será a personagem principal ou obterá sucesso em sua busca. Isto decorre das escolhas feitas pelo roteirista do filme.

5.2. Vilão e Herói

Para abordar o vilão é necessário partir do herói, visto que um é o oposto complementar do outro. Um não tem sentido sem o outro.

Segundo Christopher Vogler (2006) o que define o herói não é a bravura ou qualquer outra qualidade, mas sua capacidade de realizar o ato de se sacrificar, seja um sacrifício físico, emocional ou de outra natureza. Diversos heróis são fracos, medrosos e incapazes, mas todos realizam o ato de se sacrificar por um altruísmo, e ao fazer isto tornam-se melhores do que aqueles que não fazem tal sacrifício, por isto, são heróis. Segundo Antonio Geraldo Da Cunha (2010) a palavra sacrifício vem do latim *sacrificius*, onde *sacer* significa sagrado e *facere* o ato de realizar. É uma maneira de algo tornar-se sagrado. Originalmente consistia em um rito cerimonial de oferenda a divindades. O ato de se sacrificar é um estado de devoção por desprezar algo de grande importância para um benefício superior de outro.

Ainda segundo Christopher Vogler (2006), ao contrário do que normalmente as pessoas pensam o anti-herói não é oposto do herói, e sim um tipo especial de herói. Uma personagem que pode, do ponto de vista da sociedade ou de um grupo, ser vista como marginal, mas com quem a plateia se solidariza. Os anti-heróis são heróis com defeitos, que nunca conseguem ultrapassar seus demônios íntimos e que são derrotados e destruídos por eles. Ainda de acordo com o autor o propósito dramático do herói na história é dar à plateia uma janela para a história, convidando os espectadores logo no início da narrativa a se identificarem com ele, vendo o mundo pelos seus olhos. Por isto os heróis têm a necessidade de terem qualidades admiráveis para que queiramos estar com eles. Os heróis são impelidos por impulsos universais que todos buscamos como, ser amado, compreendido, obter êxito, sobreviver, ser livre, obter vingança, arrumar o que está errado, etc.

Este modelo de qualidades admiráveis que o herói detém é muito distante das demais personagens, inclusive de nós mesmos.

Existe outra personagem em quem também sempre encontramos elementos de proximidade conosco – o vilão. Todos têm sentimentos pouco valorosos em determinadas situações, como ódio, rancor, inveja etc. Sentimentos que se tornam proibitivos num modelo de personagem da tragédia que visa mostrar pessoas que devem ser melhores do que nós, terreno emblemático do herói.

Até a Idade Média o vilão era a denominação a todo aldeão habitante de vila. Eram em sua maior parte camponeses e por isso não pertenciam à nobreza; eram vistos como pessoas grosseiras, rudes e indignas, por isto capaz de comportamentos vis para com os demais. Esta visão aristocrática do termo mudou, passando a denotar vilão a personagem capaz de praticar atos condenáveis pela sociedade. De certo modo, ainda se mantém certa distinção do vilão e do herói naquele sentido, onde um pertence a uma classe inferior ao outro, porém não à econômica, mas referente às virtudes. Aquele que não possui estas virtudes é punido, enquanto que aquele que as tem é recompensado. Esta é inclusive uma das características próprias do desfecho do drama teatral grego, que continua a existir.

Segundo Vladimir Propp (1997, p.19) a função do vilão consiste

em destruir a paz da família feliz, em provocar alguma desgraça, em causar dano ou prejuízo. O inimigo do herói pode ser tanto um dragão, como o diabo, ou bandidos, a bruxa a madrasta etc. Visto que no decorrer da ação aparecem, em geral, novos personagens, dedicamos a esta questão um capítulo especial. [...] Ele chegou, aproximou-se furtivamente, veio voando etc., e começa a agir.

Para Mônica de Faria (2012, p.134),

O vilão e sua imagem são criações ficcionais. Sendo um arquétipo de personagem, o vilão é aquele que representa o que é errado, injusto, controverso, que foge dos princípios morais e éticos, ou seja, o vilão, dentro de uma história de ficção, representa o mal.

De acordo com Paula Fernanda Ludwing (2012) a atual conformação estereotipada da imagem que temos dos vilões se deu a partir de mudanças econômicas e sociais ocorridas entre os séculos XVIII e XIX, onde passa haver uma dicotomia entre a arte erudita e a popular.

Devemos levar em consideração que a classe burguesa originalmente era composta por indivíduos que não eram nobres, vistos como grosseiros e tendo sua origem em pequenas vilas, sendo, assim, os vilões das histórias. Ainda segundo a autora quando a burguesia ascende financeiramente passa a rivalizar com a visão de mundo das aristocracias classicistas, permitindo o surgimento de sua própria literatura. Naturalmente estes novos ricos não gostavam de ser retratados como os indivíduos perversos nas histórias que compravam e os escritores dependiam das vendas de seus

livros e peças teatrais para este público. A solução encontrada foi realizar uma pequena mudança na concepção do vilão. Anteriormente a distinção entre herói e vilão seguia uma classificação hierárquica social, mas passa a adquirir conotações de conduta moral.

Este surgimento plebeu, na maneira rude de se portar permitiu a existência do vilão, mas é nessa figura que percebemos toda a dimensão humana, porque nele é que se faz “soar” as qualidades pequenas, como a mesquinharia, a cobiça, a inveja etc., que habitam todo ser humano e que em alguns momentos nos tomam de surpresa, dando forma às contradições do drama ficcional. Paradoxalmente, é o herói que tem nossa simpatia enquanto que desprezamos o vilão – pelo que representa, é a personagem mais humana desta dualidade. Talvez a tendência de tentar se distanciar do vilão se deva a encontrarmos em abundância nele aquilo contra o que mais lutamos. Isto porque estamos mais próximos dos pecados do que das virtudes dos deuses.

O vilão é o motor propulsor da história por ser a adversidade por definição e, desta maneira, desencadeia toda a série de conflitos que levam o herói a agir. Podemos dizer que não necessitamos de um herói em uma história de terror, mas com certeza precisamos de um vilão. Desta forma podemos pensar que boa parte das histórias de terror é sobre o vilão. Entretanto, quando existe a figura do herói em boa parte das vezes é pelo seu ponto de vista que a história é contada. Por isto Christopher Vogler (2006, p.85) irá dizer “De seu ponto de vista, um vilão é o herói de seu próprio mito, e o herói da plateia é o vilão dele”.

Angela Helena Zatti (2010) comenta que tradicionalmente nossa cultura ocidental cristã não aprova um vilão que não é execrado e punido no final com a morte ou prisão. O *happy end* é sintomático deste comportamento, talvez por conta disto vemos poucos vilões como protagonistas. Entretanto, a tendência em humanizar certos traços das personagens levou ao surgimento de um vilão bastante atípico. A autora diz que existem histórias onde há um paradoxo do vilão aprovado. Diversas narrativas fílmicas, como “Doce Vingança” (2011), “Carrie - A estranha” (1974) e a série de TV “Dexter” (2006), colocam o vilão como protagonista, mas ao invés deles serem tratados como personagens a serem repudiadas, são desenhadas de maneira persuasiva e atraente, despertando no público uma certa simpatia e, assim, esses vilões são aprovados pela audiência. Curiosamente estas personagens acabam sendo dispostas de maneira que suas atitudes de vingança e requintes de sadismos e crueldade sejam compreensíveis, enquanto que seus correlativos no mundo real seriam abominados.

Difícilmente um vilão é colocado como protagonista sem que passe por um processo de humanização. Esta questão também decorre do filme de terror se enquadrar dentro do gênero dramático, visto que ao possibilitar que assistamos a uma encenação passamos a participar da vivência das personagens, conforme seus conhecimentos vão sendo adquiridos e seus percursos realizados. Se a história fosse apenas contada seria um gênero épico, e no máximo poderíamos ser testemunhas da história, mas não participar dela. Esta identificação é essencial para a fabulação, sem ela não teríamos prazer em assistir a um filme. Um assassino da vida real mata alguém e jamais pensaríamos em saber como ele se sentiu ou como a vítima se sentiu, porque é um homicídio. No caso do cinema a fabulação permite que venhamos a perceber o sofrimento, a excitação do assassino em traçar o plano, as reviravoltas que envolvem uma possível fuga etc. Existe um elemento que só está presente na imaginação e só faz sentido se imaginado, que é a vivência dada pelo cinema.

Segundo Doc Comparato (2009) quando existe uma identificação entre o espectador e a personagem, há um ponto de ligação e só o percebemos quando existe uma intervenção emotiva por parte do público. Esta identificação era chamada pelos gregos de *catarse*²⁴ e foi utilizada por Aristóteles no livro “Poética” para designar um sentimento de terror ou piedade provocado nos espectadores pela trama de uma tragédia dramática. Entretanto, Aristóteles ainda assinalava que o processo de uma *catarse* dramática só ocorre quando o sujeito da história não merece determinado acontecimento, por isto a ideia de tragédia grega. A tragédia necessita ter um elemento de contradição, como o puro e casto ser açoitado e sacrificado. É esta contradição que garante a *catarse* e o sofrimento das personagens com o envolvimento do público.

Esta tendência de humanizar os vilões torna também mais difícil para o herói matá-lo. Talvez por conta disto os vilões dos filmes *slasher* sejam tão maus, permitindo que sejam mortos pelo herói sem haver um impasse moral sobre sua destruição. Uma das respostas encontradas por Angela Helena Zatti (2010) dos motivos que levam à existência desta busca por humanização é que o público acaba desenvolvendo uma pró-atitude para com a personagem vilã, porque esta é capaz de buscar desejos proibidos e ter comportamentos descontrolados, e mostrar-se indiferente para certos valores que gostaríamos nós, mesmo ficcionalmente, de poder realizar. Além disto, eles são elaborados com traços que reconhecemos em nossas vidas como *bullying* entre crianças,

²⁴ *Catarse* é um conceito desenvolvido pelos gregos para se referir a uma purificação existente entre a representação e um estado emocional provocado pelo drama.

tensões conjugais, parentes chatos, filhos mal-educados, problemas com o trabalho etc. Talvez por isto eles venham a ser vilões protagonistas humanizados, porque só assim aceitaríamos com facilidade a ideia de que poderíamos ser movidos contra nossa vontade a desempenhar atos de extrema crueldade.

5.3.O lado perverso do vilão

Como dissemos anteriormente os gregos concebiam a arte pela mimese, isto é por sua capacidade de imitação e tomavam o próprio homem como referência para retratar as personagens melhor do que nós, igual a nós ou pior que nós. Por este motivo Aristóteles diz que as personagens devem imitar pessoas reais e ideais em suas ações, sendo estas boas ou más. Daí decorre a existência dos tipos-personagem que de acordo com Paula Fernanda Ludwing (2012), são bastante peculiares no drama e no melodrama. Estas personagens caracterizam-se por serem elaboradas segundo esquemas maniqueístas extremados e reúnem um número reduzido de características e emoções, fazendo com que tenham menor mobilidade de caráter e/ou personalidade. O vilão é mau em todas as suas formas.

Esta é uma das concepções citadas por Flávio de Campos (2007) na construção de personagens. Para o autor as personagens podem ser redondas ou planas. As primeiras, redondas, são elaboradas visando dar sentido a suas atitudes de maneira a deixá-las mais convincentes. Torna-se importante relacionar as falas das personagens com as suas atitudes em uma progressão linear. Tudo fica atrelado a uma relação de causa e consequência a fim de aumentar a proximidade com o mundo que vivemos. Na segunda distinção, as personagens chamadas de planas ou rasas são aquelas que não detém este tipo de profundidade. Suas motivações são banais, podem sofrer alterações de postura rapidamente sem que isso tenha relação com a história. Elas são o extremo oposto das personagens redondas. Apesar de ser mais instigante o uso de personagens redondas, as planas levam uma vantagem em certos filmes: são mais facilmente reconhecidas e memorizadas pelo público, possibilitando a fácil criação de clichês.

No caso dos filmes de terror *slasher*, as personagens-tipo são declaradamente planas, porque os vilões incorporam uma grande quantidade de características depreciativas e a única motivação é matar, indiferente às súplicas de suas vítimas. Talvez o fato de haver tão poucas falas para estas personagens nos filmes *slasher* se

deva por este motivo. Esta constatação permite explicar porque os filmes *slasher* têm assassinos tão parecidos. Freddie²⁵, Jason, Michael entre outros, são completamente maus e quando há uma justificativa para seus comportamentos é breve e insuficiente para caracterizar o mau que existe dentro deles. Estas personagens preferem armas cortantes, perseguem freneticamente as vítimas, praticamente todas são adolescentes.

Segundo Mônica de Faria (2012) os vilões nos filmes de terror, em especial na série de filmes “Sexta-feira 13” e “A hora do Pesadelo”, se sustentam por cenas que provoquem o medo de morrer. A lógica adotada por este tipo de narrativa ocorre como se fosse em um pesadelo, porque é muito comum os perseguidores causarem o medo por uma dimensão onírica, visto que as demais personagens querem fugir destes seres malignos, mas não conseguem, enquanto eles continuam sempre as perseguindo.

Por conta disto nos envolvemos tanto com este subgênero de filmes. Eles contam com farta sequência de perseguição e jogos de tensões. De acordo com David Howard e Edward Mabley (1996) a melhor maneira de criar empatia entre as demais personagens e o público é através do conceito de esperança versus medo. Se a história for capaz de fazer o público temer certos eventos e torcer para outros, e sem que saibamos para qual lado a história irá pender, criamos o envolvimento necessário para o espectador ficar preso a toda uma série de situações torturantes e ameaçadoras.

Mônica de Faria (2012) diz que utilizamos uma compreensão maligna do vilão, que é um agente responsável pelos acontecimentos sombrios para justificar nossos comportamentos e não assumir nossa parcela de culpa. O mal é compreendido popularmente para a autora como uma força superior que paira sobre nós, que gera o entendimento popular da separação das forças do bem e do mal, criando um adversário a ser combatido que no caso das narrativas é o vilão.

É justamente este elemento de culpa identificado por Mônica de Faria que dá justificativa para a existência do conceito junguiano de sombra (abordado no capítulo A Gênese Do Clichê). De acordo com Christopher Vogler (2006) durante a exibição do filme “O Fantasma de Frankenstein”, foi usado o seguinte título no cartaz para a promoção do filme "Não dá para manter um bom monstro preso!". De fato isto é o que ocorre com o arquétipo conhecido como sombra, que representa a energia existente do lado obscuro da mente, os aspectos irrealizados ou rejeitados de alguma coisa. Para Christopher Vogler (2006) é desta zona de onde brotam diversos monstros, porque são

²⁵ Estamos nos referindo aos assassinos dos filmes “A Hora do Pesadelo” (1984), “Sexta-feira 13” (1980), “Halloween” (1978).

reprimidos em nosso mundo interior. O arquétipo da sombra pode ser qualquer coisa que não queiramos admitir, nem para nós mesmos. Isto porque estas características que renunciamos sobrevivem e agem no mundo das sombras do inconsciente. Segundo Christopher Vogler (2006) é na face negativa (escura) das sombras que se projetam as personagens chamadas de vilões, antagonistas ou inimigos.

Sentimentos reprimidos, traumas profundos ou mesmo a culpa podem crescer para a escuridão do inconsciente, transformando-se em algo monstruoso que quer nos destruir. A sombra é aquela parte de nós que é obscura, contra a qual estamos sempre lutando. Esta força pode ter uma vida própria, com interesses e prioridades específicas. Assim, em nossos sonhos as sombras podem surgir como monstros, demônios, diabos e outros inimigos temíveis.

Por conta disto Vogler (2006) diz que a função da sombra nas histórias é desafiar o herói, apresentando a ele um oponente à altura. São as sombras que criam o conflito e permitem ao herói mostrar o que tem de melhor, ao colocá-lo em uma situação de ameaça. Não à toa dizemos que uma história é tão boa quanto o seu vilão, visto que um inimigo forte obriga o herói a crescer no desafio, aumentando o clímax da narrativa.

Diferente dos demais arquétipos é mais comum encontrar a manifestação do arquétipo da sombra em um única personagem²⁶, entretanto algumas personagens podem usar momentaneamente a máscara da sombra. O herói também pode manifestar a sombra, quando se deixa levar pelo poder ou se torna egoísta ao se dispor ao sacrifício.

6 ANÁLISE DOS CLICHÊS DE FILMES SLASHER

6.1. Metodologia

Como abordado, o clichê opera sobre repetições que se mostram eficazes em transmitir lógicas de sentido por meio do uso da linguagem cinematográfica. Por conta do sucesso obtido na maneira de alcançar determinado efeito na plateia, acaba sendo utilizado em outros filmes que buscam obter o mesmo efeito no uso da linguagem

²⁶ Christopher Vogler (2006) diz que as personagens podem assumir diversos arquétipos em situações variadas nos filmes, entretanto, é mais comum a sombra ser projetada sobre apenas uma delas. No filme “Silêncio dos Inocentes”, o canibal Hannibal Lecter age como uma sombra, entretanto, ele guia a agente do FBI sobre como compreender a mente do assassino serial que está tentando capturar e, ao fazer isto, torna-se um arauto e não uma sombra.

cinematográfica. Como foi também discutido, um determinado clichê tem certas características que se alteram na sua utilização e outras que não, o que permite estabelecer metodologicamente uma ordem cronológica de aparecimento destas estruturas de clichê nas diversas obras que fazem uso dos mesmos, compreendendo lógicas de sentidos que foram articuladas em um dado momento. Desta maneira, fazendo o uso de um subgênero com pouco tempo relativo de vida (o *slasher*), é possível compreender o compartilhamento de determinados clichês deste subgênero e suas contribuições para o desenvolvimento da linguagem cinematográfica.

Para as análises foram utilizados cinco filmes, todos pertencentes ao subgênero *slasher*. Como complemento à análise trouxemos o filme “Psicose” (1960), que conforme dito anteriormente, foi sinalizado como um modelo seguido pelos demais filmes, auxiliando na constituição dos clichês do período *slasher*.

Torna-se importante ressaltar a proximidade das datas em que foram produzidas as obras pertencentes à amostra, levando em consideração que, justamente este espaço de tempo, de 1978 a 1984, constitui o primeiro período do ciclo *slasher*. Sendo assim, é possível observar o compartilhamento de clichês similares, em filmes produzidos em uma mesma época, diferentemente dos que foram produzidos em épocas distantes. Os filmes foram escolhidos considerando o faturamento das maiores bilheterias dos cinemas norte-americanos do gênero *slasher* entre 1978 e 1984, disponível no web site <http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=slasher.htm>. Foram escolhidos os filmes de maior bilheteria em decorrência da sua popularidade e aparente aceitação pelo público, além de formar um corpus exequível para a análise.

Nome	Valor	Ano
“Halloween”	\$47,000,000	1978
“Sexta-feira 13”	\$39,754,601	1980
“A Hora do Pesadelo”	\$25,504,513	1984
“A Morte Chama Para Dançar”	\$14,796,236	1980
“Massacre do dia dos Namorados”	\$5,672,031	1981

O objetivo das análises foi compreender a maneira como se constituíram os clichês e o modo como se articularam entre si, sobretudo em sua capacidade de

transmissão da linguagem cinematográfica nos filmes de terror, visando instrumentalizar a compreensão das lógicas de organização dos filmes e, sobretudo, os efeitos de sentido do medo.

6.2.Procedimentos de análise

Existem inúmeras maneiras de realizar análises de filmes, o que implica na escolha de um ao invés de outro método são as escolhas do pesquisador na relação com o tipo de resposta que é possível obter com determinada metodologia.

Cada uma das abordagens possíveis para realizar análises fílmicas detém compreensões e interpretações distintas, possibilitando respostas diversas. Todos estes procedimentos terão como alvo produzir interpretações e atribuir de maneira implícita ou sintomática um sentido ao texto. Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994) comentam que qualquer tentativa de análise total está fadada ao fracasso em decorrência da pluralidade de elementos constitutivos dentro de uma obra. Na presente pesquisa centramos nosso foco sobre clichês narrativos que têm como intuito promover um sentimento de medo nos filmes *slashers*.

Fazemos uso de uma aproximação da metodologia poética para realizar as análises dos filmes. Assim como os demais métodos, ela também tem suas limitações, entretanto a natureza deste trabalho em compreender um gênero cinematográfico se beneficia de seu uso, visto que o estudo da poética enquanto disciplina teórica se inicia com o próprio Aristóteles, que como já dissemos anteriormente foi o responsável pela criação dos primeiros estudos de gênero.

De acordo com David Bordwell (1985) a poética aristotélica realiza duas distinções durante as análises: O “objeto de imitação”, que é o ato da ação de imitar e o “modo de imitação”, que estabelece como algo pode ser imitado. Ou seja, o tipo de tratamento dado para a elaboração da forma de um filme em um gênero e o conteúdo visado deste filme. É deste princípio organizador de onde se iniciam as análises.

Ao fazer uso da metodologia da poética enfatiza-se tanto os procedimentos narrativos dramáticos das obras quanto as representações miméticas. Esta postura permite o desvelar do sublime nas lógicas dos filmes que buscam produzir efeitos de medo, em suas formas e conteúdos.

O primeiro passo foi assistir diversos filmes do subgênero *slasher*, observando suas histórias, o tipo de narrativa usada, o perfil do vilão, os recursos técnicos mais

evidentes, entre outros. Ao todo foram assistidos 30 filmes do subgênero *slasher*, a partir dos quais foram escolhidos as obras para as análises dos clichês de terror. Em um segundo momento, ocorreu a seleção dos seis filmes recortados para o *corpus*, os quais foram assistidos novamente como uso das ferramentas de pause, retroceder e avançar. Em um terceiro momento, se deu início a análise propriamente dita, observando e registrando os elementos utilizados dentro do plano fílmico que buscavam provocar o sublime (abordado no capítulo Conteúdo no filme de terror) nos espectadores, pelo uso dos objetos de imitação e os modos de imitação, que visavam a promoção da angústia pelo uso da linguagem cinematográfica como elemento discursivo. Ou seja, as análises foram desenvolvidas buscando detectar o tipo de tratamento dado para a forma do medo em determinadas sequências do filme e o conteúdo visado por essas sequências. É importante observar que, apesar da busca objetividade e da sistematização, as sequências selecionadas também contaram com o discernimento do próprio pesquisador.

Para o desenvolvimento da terceira etapa, foram escolhidos aqueles filmes que detinham o uso de lógicas partilhadas entre os filmes e selecionados para uma comparação analítica. Nossa intenção foi compreender a maneira como se articularam as lógicas ou estratégias que provocam o clichê do medo, descrevendo e examinando com mais atenção determinadas cenas que traziam indicação, observadas várias vezes. No complemento desse mesmo processo, buscamos relacionar a forma com os conteúdos que ela configurava.

Estas inferências sobre os filmes permitiram detectar os clichês e, posteriormente, agrupá-los por similaridade estratégicas na representação do medo entre os cinco filmes pertencentes à amostra a fim de comparar os clichês partilhados nos filmes.

Em decorrência do grande número de clichês presente nos filmes, tornou-se necessário fazer um segundo recorte, excluindo as lógicas de promoção do sublime que não foram recorrentes entre todos os filmes, sendo deixados apenas as mais significativas.

Portanto, as análises se iniciam com as lógicas que visam promover o sublime individualmente nos filmes, buscando os elementos da forma e do conteúdo que almejam causar o medo, e se configuram em outro momento como clichês partilhados entre todos os filmes. Por último, foram confrontadas estas lógicas fílmicas com as discussões teóricas elaboradas ao longo deste trabalho.

Foram identificados os seguintes grupos de clichês articulados como promotores de medo: de Clichê de contextualização; do assassino oculto; câmera subjetiva; de trilha e ruídos premonitórios; de gritos femininos; do travesti psicótico; mortes que só ocorrem à noite; cena do banheiro; do arauto do perigo; da final girl; da representação policial; das máscaras; das armas brancas; do trauma/transtorno; da vingança; das cenas de sexo; do núcleo de amigos; da fuga; da morte aparente do assassino. Para chegar a esses grupos, foi necessária a comparação reiterada das cenas e das sequências em que se percebia a possibilidade de um clichê, partindo das anotações feitas na primeira e na segunda etapa da metodologia. A seleção de sequências e a comparação entre elas permitiram que confirmássemos ou não a existência de um clichê.

Buscando tornar a leitura menos cansativa com grandes descrições das cenas dos filmes, serão apresentados quadros com fotografias de frames dos filmes com o intuito de mostrar a parte que está sendo considerada, além disto, o leitor também terá à disposição o CD com os filmes e as cenas escolhidas para as análises. De qualquer maneira, na argumentação sobre as lógicas que constituem os clichês, algumas cenas serão brevemente descritas.

Para apresentar as imagens, cada filme recebeu uma determinada letra que é mantida durante toda a análise, onde:

- **A-** “Psicose” (1960);
- **B-** “Halloween” (1978);
- **C-** “Sexta-feira 13” (1980);
- **D-** “A Morte Convida Para Dançar” (1980);
- **E-** “O Dia dos Namorados Macabros” (1981);
- **F-** “A Hora Do Pesadelo” (1984).

Primeiramente são apresentados sinteticamente os filmes escolhidos.

6.2.1.Sinopses dos filmes

Psicose – Psycho

Direção: Alfred Hitchcock

Ano: 1960

Marion Crane é uma secretária que rouba 40 mil dólares da imobiliária onde trabalha. Durante a fuga de carro, ela se depara com uma forte tempestade e acaba parando em um velho hotel. O estabelecimento é administrado por um sujeito atencioso chamado Normam Bates, que nutre um forte respeito e temor por sua mãe. Marion decide passar a noite no local sem saber o perigo que a cerca.

Halloween - A Noite do Terror - Halloween

Direção: John Carpenter

Ano: 1978

Na noite de Halloween, Michael Myers mata brutalmente sua irmã e é mandado para uma instituição psiquiátrica, permanecendo por quinze anos preso. Entretanto Michael consegue fugir e retorna à sua cidade numa noite de Halloween passando a perseguir os jovens de sua antiga vizinhança.

Sexta-Feira 13 - Friday the 13th

Direção: Sean S. Cunningham

Ano: 1980

Em uma noite de sexta-feira 13 os monitores do acampamento Crystal Lake são brutalmente assassinados e o acampamento é mantido fechado por vinte anos. Passado este tempo, outras pessoas decidem abri-lo novamente, entretanto, os novos monitores não sabem que um homicida os persegue e que planeja matá-los.

A Morte Convida Para Dançar - Prom Night

Direção: Paul Lynch

Ano: 1980

Uma menina morre acidentalmente enquanto brincava com outras crianças em uma escola abandonada. As crianças fazem um pacto de manter o segredo sobre o ocorrido. Seis anos depois, durante a noite do baile de formatura o grupo passa a ser perseguido por um assassino em busca de vingança.

Dia dos Namorados Macabros - My bloody valentine

Direção: George Mihalka

Ano: 1981

Na véspera da noite de dia dos namorados a delegacia da pequena cidade de Valentine's Bluff recebe uma caixa de bombons contendo um coração humano. É o primeiro de uma série que chegarão para tirar o sono da população local.

A Hora Do Pesadelo - A Nightmare on El Street

Direção: Wes Craven

Ano: 1984

Jovens adolescentes passam a ter pesadelos onde um homem deformado com garras os persegue. Conforme o tempo passa eles percebem que podem ser mortos em seus sonhos e buscam uma maneira de se manterem vivos antes de caírem no sono.

6.3. Clichês analisados

6.3.1. Clichê de contextualização

Os filmes realizam a contextualização da história de maneira bastante similar, enfatizando o local onde se inicia o percurso da tragédia. São apresentadas informações da data e do local onde ocorreu uma grave infração que não deveria ter sido realizada. Isso se dá logo no início do filme.

A primeira cena dos filmes é justamente a do clichê de contextualização, com a única exceção do “Dia dos Namorados Macabros” (1981), em que essa contextualização ocorre posterior ao início do filme, inovando ao estabelecer este clichê em outro momento, visto que, como dissemos anteriormente, o clichê sempre expõe as brechas para uma renovação.

Com exceção de apenas dois filmes, a necessidade de contextualizar a história acaba dando preferência por planos gerais sobre as cidades (local) onde ocorrem as histórias, e em período do dia em que exista luz solar.

Este clichê aborda um momento na história onde ocorre uma infração que levará a gerar o caos inicial do conflito que o filme aborda. Por conta disto, existe a informação espaço-temporal na contextualização da história. Podemos creditar a isto estas primeiras cenas serem bastante claras, já que naquele momento da narrativa ainda não existe uma ameaça propriamente a se abater sobre as personagens e os planos abertos contextualizam o local onde ocorre a história.

No filme “Psicose” (1960), a infração foi o roubo do dinheiro pela personagem Marion. Após isto ela foge e se hospeda em um hotel onde vive um assassino. O mesmo se dá com “Halloween” (1978) em que, após passar quinze anos enclausurado, Michel Myers consegue fugir porque a segurança da prisão psiquiátrica foi ineficiente para contê-lo; agora todos os habitantes de sua antiga cidade correm perigo. No filme “Sexta-feira 13” (1980), ao invés dos monitores do acampamento cuidarem das crianças preferiram festejar, usar drogas e fazer sexo. Em decorrência disto o garoto Jason morre afogado, sua mãe enlouquece e ele passa a perseguir e matar qualquer pessoa que venha a estar naquele acampamento. No filme “A Morte Convida Para Dançar” (1980), crianças brincam em um prédio abandonado e acabam acidentalmente levando uma menina a cair do prédio e morrer. Embora as crianças jurarem não tocar no assunto, este acidente desencadeia uma vingança anos mais tarde pelo assassino. Por último, em “O

“Dia dos Namorados Macabros” (1981), durante uma escavação os mineradores deixam a mina apressadamente para poder comemorar a festa de São Valentin, esquecendo alguns mineradores dentro da mina, condenando-os à morte. Em decorrência disto um dos sobreviventes acaba jurando matar todos que vierem a comemorar o dia de São Valentin novamente, naquela cidade.

Observamos nos filmes analisados que todos começam suas histórias apresentando um tempo (época) e um espaço (local) onde a narrativa vai se desenvolver. Na grande maioria das vezes este clichê retrata lugares ermos de cidades pequenas e afastadas dos grandes centros, a única exceção é do filme *Psicose* (1960) que se inicia no Texas. É uma tentativa de situar o espectador em relação a uma tragédia que irá ocorrer e desencadear a vingança do assassino, castigando todos que se relacionaram com a tragédia direta ou indiretamente. Esta tragédia sempre envolve a morte de um parente próximo como mães, pais, irmãos ou filhos. Entretanto observaremos uma pequena inovação nesta estrutura de clichê no filme mais recente da amostra, que é o “Dia dos Namorados Macabros” (1981). A história se inicia e somente após os quinze minutos da trama é que somos apresentados à infração ocorrida em um tempo passado por meio de um flashback, acompanhado pelo uso das informações de contextualização deste clichê. Esta maneira de estruturar o clichê acabou por promover uma pequena inovação.

Outro dado importante é considerar o que comentamos anteriormente sobre o surgimento dos filmes *slasher* de terror. Eles foram inspirados em assassinatos reais. Podemos supor que o uso do clichê de contextualização inicialmente serviria como uma maneira de promover uma simples identificação temporal, similar ao utilizado no jornalismo policial, onde aparecem informações identificando o local do crime, o horário e a data. Este clichê se constituiu a partir da configuração de um olhar cultural sobre o assassino serial dos jornais. Ao serem tratadas no cinema estas histórias macabras ganham um enorme impacto pela dramaturgia realista do cinema, permitindo haver uma experiência mais próxima das crueldades divulgadas nos jornais.

A - Psicose (1960)

D- A Morte Convida Para Dançar (1980)

B- Halloween (1978)

E – O Dia dos Namorados Macabros (1981)

C- Sexta-feira 13 (1980)



A

B

C

D

E



6.3.2. Clichê do assassino oculto

As primeiras imagens do assassino nos filmes ocorrem com apenas uma silhueta ou uma pequena parte do seu corpo em um plano detalhe ou close. Sua existência se dá pelo que conceituamos antes a respeito do sublime onde quanto maior o espaço do incerto e obscuro, no caso este plano detalhe, mais terrível será o sublime, em decorrência da impossibilidade de formar ideias claras e precisas sobre o assassino que está à espreita, tornando a ameaça muito mais intensa. Em “Psicose” (1960), a primeira aparição de Norman Bates no filme é semelhante à silhueta de sua mãe, olhando pela janela da casa. Em “Halloween” (1978), quando Michel Myers surge como adulto, vemos somente uma parte de seu ombro e sua silhueta perseguindo sua jovem irmã, antes de matá-la. O mesmo se dá com o filme “Sexta-Feira 13” (1980), em que não vemos o corpo do assassino, mas apenas seus braços e pés, quando mata a primeira vítima. O assassino de “A morte Convida Para Dançar” (1980) aparece, pela primeira vez, realizando uma ameaça por telefone, mas só vemos suas mãos no telefone quando

ameaça suas vítimas. O mesmo ocorre com o “Dia dos Namorados Macabros” (1981), onde vemos exclusivamente os pés do assassino, perseguindo as vítimas. No filme “A Hora Do Pesadelo” (1984), surge apenas uma parte do rosto desfigurado de Freddy, enquanto ele segue uma vítima em seu pesadelo. Esta lógica mostra-se muito eficiente para manter a tensão durante o filme. O espectador tem o conhecimento de uma ameaça, mas não pode ver seu rosto, não pode identificar quem é, as personagens não sabem que existe. Em todos os exemplos, fica evidente que o assassino está antecipando os movimentos de sua vítima, assim como nós, e esperando o momento certo para matá-la. Já temos o conhecimento de quem é o assassino por um longo processo de consolidação cultural deste clichê. Este elemento da linguagem cinematográfica foi estabelecido pela repetição do clichê ao permitir associar as partes do corpo com alguém espreitando outras personagens. A situação dramática criada pela trilha sonora, ruídos, iluminação e contexto da história nos leva a indagar que esta pessoa que está observando os demais tem intenções homicidas.

Durante este processo a tensão criada pode acabar se dilatando para as demais cenas que não teriam motivo para assustar o espectador, mas assustam por conta de fragmentos entre os planos presentes nestas cenas. Como por exemplo, as que ocorrem com as personagens que trabalham na mina do filme “Dia dos Namorados Macabros”, em que todas usam o mesmo tipo de calça do assassino e o enquadramento privilegia suas roupas; ou como no caso de “Sexta-feira 13”, em que algumas personagens fazem uso da câmera de seus pontos de vista e movem-se na direção de outras personagens que não as observam, tentando inovar no uso deste elemento da linguagem cinematográfica dos filmes de terror pela previsibilidade do clichê.

A insinuação desta possível ameaça que fica escondida em enquadramentos fechados, em que não se vê o assassino, mas há elementos que denotam sua presença, funcionam em menor grau como um mecanismo de tornar a história mais amedrontadora e envolvente, mesmo nos momentos de relaxamento do espectador. Isto permitiu promover forte angústia no espectador durante toda a exibição do filme, pela indução do medo no uso de planos que permitam ao assassino aparecer apenas parcialmente na tela, aumentando a força do sublime e tornando a apreciação estética do medo muito mais intensa.

O filme de terror funciona quando insinua a existência de uma situação de risco para o público. Ao estabelecer a possibilidade de inúmeros perigos possíveis pela insinuação do assassino oculto, o espaço que se poderia destinar para a segurança das

personagens é diminuído. Este procedimento torna-se ainda mais potente em filmes como “Sexta-feira 13” (1980), “Dia dos Namorados Macabros” (1981) e “Psicose” (1960), visto que o assassino só tem sua identidade revelada no final da trama.

Este clichê faz alusão à existência de um conhecimento onisciente, visto que ele tem o conhecimento da localização exata das personagens e para onde estas estão indo, já que sempre se mantém escondido enquanto acompanha suas vítimas. É um poder de conhecimento sobre a localização das personagens, visto que ele é capaz de observar onde está cada uma das suas vítimas sem ter que procurá-las, visto que não vemos o assassino procurar a vítima, mas sim sempre estar próximo a ela. Por outro lado, estas vítimas são incapazes de perceber sua existência, mas reconhecem certa presença anunciada por desconforto. Podemos compreender que esta aura ruim, emanada pelo assassino e sentida pelas personagens, é o próprio mal, visto a descrição relatada pelas personagens sempre estar ligada a uma sensação desagradável.

A – “Psicose” (1960)

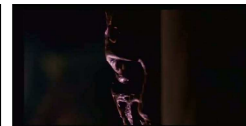
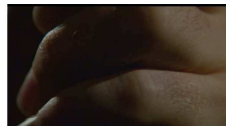
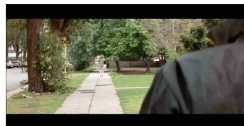
D- “A Morte Convida Para Dançar” (1980)

B- “Halloween” (1978)

E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981)

C- “Sexta-feira 13” (1980)

F – “A Hora Do Pesadelo” (1984)



A

B

C

D

E

F

6.3.3. Clichê câmera subjetiva

É bastante frequente e peculiar a todos os filmes de terror analisados a utilização de câmera com ponto de vista (POV) do assassino, de modo que os espectadores veem com os "olhos" da câmera, permitindo-lhes observar pelos olhos do assassino, pouco antes deste matar suas vítimas. A ideia da câmera subjetiva no cinema é poder presenciar a narração pelo ponto de vista de um personagem, com o trepidar de seu caminhar, movimentação dentro de ambientes etc. Em todos os filmes analisados, contudo, a utilização deste tipo de plano nos leva a estabelecer uma relação com o assassino. Em “Psicose” (1960), Norman, pelo ponto de vista da câmera, observa Marion se despiando pouco antes de matá-la no chuveiro. No caso de “Halloween”

(1978), o filme começa com um plano sequência, com a câmera subjetiva do assassino espreitando a casa de seus pais e o vemos matar sua irmã a golpes de faca. O mesmo sucede com “Sexta-Feira 13” (1980), “A morte convida para Dançar” (1980) e “O Dia dos Namorados Macabros” (1981), sendo que aparecem apenas pequenas variações. O uso deste clichê também permite que o público sinta a presença do homicida, dificultando a percepção de um local inalcançável a este assassino e seguro para as demais personagens, construindo um forte sentido de suspense durante os assassinatos.

Em boa parte dos filmes não temos uma imagem do assassino, apenas sabemos que estamos em sua companhia pelo uso deste tipo de plano, quando ele observa suas vítimas à distância. O uso deste elemento de linguagem torna-se muito mais intenso entre os demais filmes do que em “Psicose” (1960). Nos filmes posteriores a “Psicose” (1960) foram incorporados ruídos produzidos pelo vilão, permitindo que possamos reforçar os sentidos construídos para o ponto de vista do assassino, ouvindo sua respiração, a movimentação dos barulhos de suas roupas e um enorme cuidado para surpreender as demais personagens.

Nos filmes mais recentes da amostra percebe-se uma frequência de uso muito maior deste tipo de plano, o que permite aproximar o público da vítima, porque somos levados a ver o abate da personagem e toda a crueldade que o assassino é capaz de provocar.

Ainda a respeito deste clichê existe uma característica contraditória porque, mesmo estabelecendo um plano cinematográfico em que temos o ponto de vista do assassino, o foco da personagem está na vítima e não no assassino, visto que os planos que fazem uso do POV são intercalados com planos das vítimas, dando ênfase à situação dramática vivida por elas e não pelo assassino. O foco da personagem da narrativa acaba se constituindo pela vítima e não pelo assassino. Como conceituamos anteriormente, no capítulo destinando aos personagens, podemos ter o foco em diversas personagens na história. Cada opção traz implicações sobre a maneira de representar a história. O foco está na vítima porque não vemos nem as motivações que levam o assassino a cometer os crimes e muito menos são mostrados os sentimentos de prazer deste personagem ou seus propósitos, mesmo fazendo uso do POV, acabando por valorizar o medo e a ação predatória. Esta constatação permite notar que existe a prática de mostrar vítimas sentindo medo em cenas em que se busca causar medo no espectador, como se houvesse uma tentativa de vincular o medo das vítimas às sensações do espectador.

Apesar do uso da câmera para simular um ponto de vista (POV) da personagem ser algo bastante antigo no cinema, devemos levar em consideração que anteriormente sua prática era pouco adotada em decorrência da pouca mobilidade das câmeras e a imagem excessivamente tremida, o que levava a utilização deste recurso apenas em planos estáticos ou com poucos movimentos. Apenas com o surgimento da *steadicam*²⁷ na década de 1970 tornou-se possível simular um assassino esgueirando-se atrás da vítima, já que a câmera poderia filmar enquanto seu corpo é deslocado livremente dentro do set de filmagem. Do ponto de vista estético esta inovação ajudou na elaboração do clima do filme *slasher*, já que a personagem poderia ser encarnada pela câmera, caçando as demais personagens pelos locais dos assassinatos, permitindo a existência de uma espécie de voyeurismo sádico, já que ficamos junto do assassino em busca das vítimas, como se fôssemos convidados a observar suas crueldades.

A – “Psicose” (1960)

D – “A Morte Convida Para Dançar” (1980)

B - “Halloween” (1978)

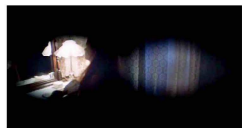
E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981)

C - “Sexta-feira 13” (1980)

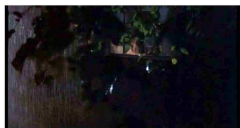
F – “A Hora Do Pesadelo” (1984)



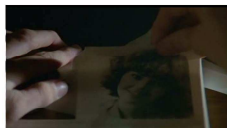
A



B



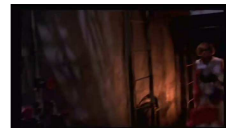
C



D



E



F

6.3.4. Clichê de trilha e ruídos premonitórios

Em cada um dos filmes, existe uma trilha sonora composta de ruídos e trilhas sonoras estridentes, que surgem sempre pouco antes do assassino matar suas vítimas ou quando ronda as mesmas, caracterizando uma trilha tema para o assassino. É uma trilha de ritmo acelerado e tenso, com uma enorme diferença de altura de volume, permitindo a identificação de duas situações básicas em seu uso. Em planos mais tensos, existem ruídos que surgem inesperadamente altos. Os planos menos tensos contêm trilhas e ruídos que se mantêm estáveis durante todo o desenvolvimento da cena, em um volume

²⁷ É um equipamento criado por Garrett Brown que utiliza uma estrutura que permite acoplar a câmera ao corpo do cinegrafista e faz uso de molas e contra-pesos para estabilizar as imagens, dando a impressão que a imagem flutua.

de altura mediana ou baixa, sendo este o mais comum. O tom da trilha ou dos ruídos adotados estimulam a plateia a predizer determinados comportamentos da trama que serão apresentados. O que enfatiza cada um destes elementos como clichês específicos. Como dissemos anteriormente, os filmes de terror *slasher* não precisam estar ligados a uma estética realista, e por isto, os motivos melódicos não detém relação com a realidade, mas sim com aspectos emocionais das personagens e aspectos de tensão das cenas. O uso deste tipo de elemento enfatiza a carga tensional da cena, criando um clima que ajuda a promover certas emoções na audiência. Além disto, parece existir uma enorme similaridade entre os motivos melódicos das trilhas utilizadas entre todos os filmes da amostra²⁸.

No filme “Psicose” (1960) sempre que o assassino vai cometer um homicídio a famosa trilha sonora da cena do chuveiro é tocada. Outro motivo melódico, bastante recorrente, ocorre sempre que Lila e Sam encontram algum indício do que ocorreu com Marion e encontram vestígios que os levam a Norman, ouvimos uma leve trilha de violinos tocando um mesmo motivo melódico insistentemente. Esta trilha é diferente da música tema, é menos tensa e justamente por conta disto acaba não chamando tanto a atenção. A trilha sonora do filme “Psicose” é rápida e estridente; composta por instrumentos de cordas, que buscam enfatizar a velocidade dos planos nas montagens das cenas dos assassinatos. O número de planos nestas cenas estão nitidamente relacionados à velocidade da melodia – quanto maior o ritmo maior a quantidade de planos existentes na montagem. Este tipo de abordagem é encontrada quando o assassino mata algum personagem, possibilitando que estas trilhas e ruídos deixem a cena adquirir uma impressão de ser muito mais rápida e tensa do que de fato é.

O mesmo sucede com “Halloween” (1978). Porém, a trilha temática característica não implica necessariamente na morte de uma personagem, visto que, sempre que Michel Myers surge na tela, a música tema toca, mesmo quando ele não está matando. A presença maligna da personagem é denotada na trilha, com sons tensos e incômodos, funcionando como se toda a cena adquirisse um tom de ameaça pela presença deste personagem, mudando os sons ambientais para uma atmosfera mais pesada. Este padrão encontrado em “Halloween” (1978), onde há alusão à presença do matador, já desencadeia uma trilha sonora tema que também se mostrou persistente nos demais filmes da amostra, bem como o uso de pequenos motivos melódicos de fundo,

²⁸ Os filmes e exemplos das trilhas encontram-se disponíveis no CD que acompanha o trabalho.

como utilizados no filme “Psicose” (1960). O interessante sobre o uso destes motivos melódicos é que sua associação com determinadas ocorrências e atitudes das personagens durante a exibição do filme permite criar um elo entre a expectativa do surgimento da vulnerabilidade e a audiência.

Os sons e ruídos utilizados durante a exibição dos filmes nos auxilia a transmitir sentidos à *persona* da vítima que vemos na tela, que significa "soar através de", enquanto é perseguida pelo seu algoz. Por conta disto, ouvimos os sons que denotam seu estado de espírito, como sons rápidos e estridentes quando são perseguidos ou mortos. Estes sons estão associados aos batimentos cardíacos das personagens, visto que suas emoções são traduzidas em sons que presenciamos quando estes emanam das cenas.

Os sons executados durante a perseguição à vítima que denotam o estado de espírito da personagem acabam também provocando estados perceptivos similares em nós, instaurando uma consonância entre nós e as personagens. Somos, por conta disto, aproximados da experiência de terror vivida pela personagem, como se fôssemos nós a sermos perseguidos. Esta interação encontra consonância em elementos arquetípicos inconsciente em nós. No caso de “Psicose” (1960), a vítima é esfaqueada repetidamente na cena do chuveiro, enquanto ouvimos ruídos incessantes e não ouvimos sons de berros, mas sentimos seu desespero pela trilha incessante que é ritmada com os movimentos da faca penetrando em seu corpo. Os sons de berros dão lugar aos sons da trilha que se mescla com as imagens de Marion berrando. Mas, como dissemos, a percepção de um elemento sublime, mesmo que sonoramente, já é o bastante para indicar presença de “Fobos” e “Deimos” em nós, mesmo que tudo não passe de uma ilusão.

6.3.5. Clichê de gritos femininos

Todos os filmes de terror *slasher* analisados fazem uso de planos bem fechados, como close e detalhe, em que aparecem personagens femininas, berrando de maneira histérica para construir o sentido do medo feminino. Comumente, estes berros são precedidos da morte das personagens. Em “Psicose” (1960), ocorre o assassinato, logo após o plano detalhe do grito de Marion; o mesmo ocorre com “A Morte Convida Para

Dançar” (1980) e com “Massacre Do Dia Dos Namorados” (1980), quando as personagens são surpreendidas pelo assassino e, pouco antes de morrerem, berram.

Porém, nos filmes “Halloween” (1978), “Sexta-feira 13” (1980) e “A Hora do Pesadelo” (1984), as personagens gritam por serem surpreendidas por alguma outra personagem. Em “Halloween” (1978), a personagem de Laurie só começa a acreditar que algo está errado quando se depara com um corpo, o de sua amiga, e por isto emite vários gritos. Em “Sexta-feira 13” (1980), quando Alice é surpreendida ao abrir a porta da cabana depara-se com Ralf e dá um berro. Em “A hora do Pesadelo” (1984), existem diversas cenas onde as atrizes gritam, mas sempre por se sentirem ameaçadas pelos pesadelos causados por Freddie, o que nem sempre ocorre como mecanismo premonitório de suas mortes.

Outro elemento importante que ocorre são os gritos femininos provenientes do medo ao encontrar corpos de vítimas deixadas pelo assassino. Sempre que este tipo de cena ocorre, como em “Sexta-Feira 13” (1980) e em “Halloween” (1978), existem gritos.

Ao antecipar uma ação, o grito, enquanto um estado proveniente do medo, funciona como um elemento de ruptura com o relaxamento da cena, ocasionando uma súbita tensão na atenção do espectador, sinalizando a existência de um grande perigo.

As cenas que envolvem os berros das mulheres sempre acontecem em momentos de vulnerabilidade, como encontrar um corpo de um ente querido, ser surpreendido em cena de grande tensão, estar sendo perseguido por um estranho etc. Isso marca uma grande fragilidade da personagem feminina, já que em todos os momentos em que ela se depara com acontecimentos chocantes, berra pela ameaça trazida pelo medo que surge na cena.

Além destes berros existem cenas de berros masculinos como no caso de “Halloween” (1978), “Sexta-Feira 13” (1980) e “A Morte Convida para Dançar” (1980), porém são sempre berros mais comedidos, enfatizando a existência de diferenças entre os papéis das personagens masculinas e femininas, frente às ameaças da morte. O que pode significar que a constituição do feminino no filme *slasher* esteja ligada à fragilidade e à histeria.

Também devemos levar em consideração que o uso dos gritos femininos ocorre em momentos em que se pretende surpreender a plateia, seja pela súbita aparição do assassino ou pelo surgimento abrupto de algum dado ou personagem secundário. Este clichê se dá por uma convenção e seu uso é tão frequente e aceito que já se tornou natural e desejável no filme de terror *slasher*. Seu uso se dá segundo os pontos de

tensão, visto que todos os sustos nos filmes ocorrem segundo um planejamento. Isto evidencia uma convenção ao associar o espanto da plateia ao espanto das personagens em tela. Este efeito associativo também ajuda a criar um elemento que amplifica a sensação de susto, estimulando o público a berrar, similar ao que os seriados de comédia norte-americanos fazem com os sons de gargalhadas pré-gravadas quando algum personagem conta uma piada.

O grito está associado ao pavor e é um elemento instintivo, por isto, este é um clichê bastante forte nos filmes de terror. Podemos indagar que nossos ancestrais faziam uso do grito por uma questão de sobrevivência para alertar os demais sobre uma situação de perigo que se aproximava. Entretanto, no caso do berro de medo das personagens femininas dos filmes de terror, acaba destacando-se um cenário de súbito pavor para o público, recuperando seu significado original. É um tipo de som estridente e violento, que torna bastante desconfortável a cena para o público ajudando a acentuar visualmente aquilo que é disposto na tela.

As atrizes dos papéis principais nos filmes de terror, ao longos dos anos, consolidaram o nome de *scream queens*. Podemos vê-las desde os primeiros filmes de terror no cinema, como por exemplo Greta Schröder, em “Nosferatu” (1922). Não por menos que a palavra inglesa para grito faz parte da expressão da *scream movies*, que é um outro nome dado para os filmes de terror. Filme de terror e gritos são elementos de um mesmo universo na ficção.

A – “Psicose” (1960)

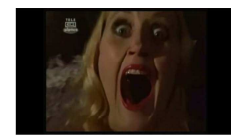
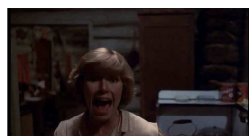
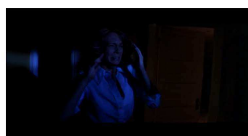
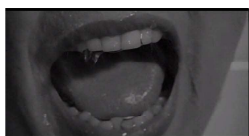
D – “A Morte Convida Para Dançar” (1980)

B – “Halloween” (1978)

E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981)

C – “Sexta-feira 13” (1980)

F – “A Hora Do Pesadelo” (1984)



A

B

C

D

E

F

6.3.6. Clichê do travesti psicótico

Entre todos os filmes pertencentes à amostra, apenas “A Hora do Pesadelo” (1984) não tem uma personagem assumidamente psicótica, apesar de ser um assassino – enquanto que nos outros filmes todas as demais personagens sofrem de algum transtorno mental. Dentre todos estes, quatro filmes contemplam assassinos que tentam manter a ilusão de um parente que morreu ainda estar vivo. Os assassinos se travestem de seus entes queridos e, assim manifestar uma vingança aos demais vivos. Em “Psicose” (1960) Norman se traveste na mãe como maneira de trazê-la de volta à vida, matando diversas pessoas. Apesar de Michel, do filme “Halloween” (1978), não se travestir igual aos demais, inova na acepção deste clichê ao coloca a lápide de sua mãe na cama de uma vítima feminina e dispõe o corpo da vítima como se estivesse sendo velada, fazendo com que o corpo seja travestido simbolicamente pela mãe morta. Em “Sexta-Feira 13” (1980), Pamela Voorhees traveste-se de seu filho ao usar uma voz de criança dizendo: “Mata ela, mãe, mata ela...”. Em “A Morte Convida para Dançar” (1980), Alex persegue os responsáveis por matar sua irmã usando um capuz, porém no final do filme ao ter o capuz retirado de sua cabeça, vemos que ele aparece usando bastante maquiagem feminina, como se estivesse incorporando elementos de sua irmã. Em quase todos os casos estudados deste clichê a figura materna é a de maior ocorrência, assim como de o assassino ser um homem. Este comportamento edipiano do assassino em “Psicose” (1960) e em “Sexta-Feira 13” (1980) é trabalhado também por outro viés, já que ao final das narrativas somos informados que a figura materna foi central para o desenvolvimento dos traumas iniciais que os levaram a ser assassinos.

Como foi comentado no capítulo inicial deste trabalho em que discutimos o gênero de terror *slasher*, a ambiguidade sexual do assassino faz parte deste tipo de filme, assim como os assassinos se mostrarem assexuados. Este clichê parece estar associado aos assassinos da vida real em que estas histórias foram baseadas, visto que esta era uma das características dos *serial killers* mais violentos que ganharam as páginas dos jornais norte-americanos, em especial o famoso caso de Ed Gein.

Um dado curioso a respeito da formação deste tipo de personagem é que todos os assassinos são acometidos de desequilíbrios emocionais, importantes no desenrolar da trama. Desde o começo do filme são retratados como transtornados, e sem exceção há o sentimento de estarem profundamente ligados a seus familiares/grupos. Isto permite indagar que os homicídios cometidos por estas personagens seriam uma

maneira de demonstrarem sua simbiose com os familiares falecidos. Isto nos faz pensar que o assassino tem problemas emocionais não resolvidos com seus familiares mais próximos, principalmente a mãe. Da mesma maneira, nos leva a indagar se o assassino tem sentimentos em que se misturam dor e prazer por seus entes queridos, o que acarreta em uma relação sádico-masoquista.

A morte das personagens na tela é a responsável pela construção da atmosfera de medo nos espectadores, já que, justamente por isto, o público passa a buscar estes filmes.

Tendo isto em vista que o distúrbio do assassino funciona como um mecanismo de obtenção de prazer sádico pelo público na medida em que este obtém prazer em ver as personagens serem mortas. Por outro lado, este prazer sádico também gera forte angústia no espectador por suas características de sublime, configurando uma relação de prazer e sofrimento ou sadismo e masoquismo. Para resolver esta oposição para o próprio espectador torna-se necessário, em um determinado momento a aniquilação parcial desta ameaça, que é o vilão, para controlar o sublime criado durante o filme. É natural que o espectador combata esta satisfação sádica em ver as personagens serem mortas, diminuindo sua angústia. Por conta disto podemos dizer que a natureza desequilibrada da personagem assassina *slasher* é necessária para estabelecer esta relação de obtenção de um prazer controlado, configurando exatamente a presença do conceito de um arquétipo de sombra que havíamos comentado anteriormente. O assassino obtém sucesso até determinado ponto porque investimos nele nosso “desequilíbrio” para obtenção de prazer sublime. Por conta disto, o assassino desequilibrado é tão valorizado e necessário nestes filmes.

A – “Psicose” (1960)

D- “A Morte Convida Para Dançar” (1980)

B – “Halloween” (1978)

C – “Sexta-feira 13” (1980)



A



B



C



D

6.3.7. Clichê mortes que só ocorrem à noite

O escuro nos filmes de terror é de extrema importância, ajuda a construir e elaborar a atmosfera de estarmos no centro de um espaço indistinto e vago, que por si só já auxilia a gerar o sublime. Os barulhos do vento nas árvores, dos objetos rangendo pela mudança de temperatura, corujas e outros animais notívagos em meio a um silêncio desolador ajudam na percepção de estarmos sozinhos. Por conta disto os assassinatos ocorrem à noite: eles camuflam as pistas da proximidade da ameaça. A noite no filme de terror faz parte da ameaça, ela permite que o terror chegue mais próximo de nós. Não por menos, tudo o que é relacionado ao escuro é tido como pertencente a uma polarização negativa, enquanto que a luz denota aspectos positivos. Um clichê muito recorrente é o das mortes serem realizadas apenas à noite. A única exceção à regra foi no filme “Sexta-Feira 13” (1980), em que vemos a primeira vítima ser morta durante o dia. Nos demais, mesmo as narrativas tendo se realizado durante mais de um dia, as mortes só ocorrem à noite. Outro elemento que envolve este clichê são os assassinatos serem praticados individualmente. As personagens acabam, por diversos motivos, se dispersando do grupo e são mortas um por vez, em um único dia e no mesmo espaço geográfico.

Nos exemplos, listamos todas as mortes ocorridas nos respectivos filmes trazem um detalhe que chama a atenção: o predomínio de planos fechados. A morte individual de cada personagem é sentida de maneira mais intensa ao ser usado um plano fechado, visto que o espaço da tela destinado às expressões faciais é muito maior, oferecendo grande proximidade da vítima para com o espectador.

A grande maioria das mortes é feita por uso de armas brancas, por isto este elemento é analisado em separado mais à frente no clichê do uso de armas brancas.

Os assassinatos individuais são bastante significativos para a conformação deste clichê. Este tipo de homicídio denota uma personalização para cada assassinato. Esta característica permite supor que as vítimas são sacrificadas, e não apenas mortas, visto que envolve todo um ritual para matá-las. Um simples ato de homicídio visa apenas retirar a vida de uma personagem, mas, quando este ato envolve certo requinte de crueldade e premeditação, denuncia um investimento emocional, como no caso do filme “A Hora do Pesadelo” (1984), onde a primeira vítima é arrastada até o teto e retalhada até morrer enquanto dorme, na frente do namorado.

Como dissemos anteriormente, em épocas passadas, o sacrifício envolvia um ritual e uma cerimônia com oferendas às divindades, visando dar um aspecto sagrado ao ritual. Só eram sacrificados elementos valorosos, já que o objetivo era obter um benefício superior por aquela morte. Isto também permite explicar porque o vilão, nos filmes analisados, só aparece para uma personagem por vez, enquanto as vítimas são mais numerosas. No caso das mortes destas personagens, elas são sacrificadas para nós, o público, já que a câmera busca sempre oferecer os melhores ângulos com o intuito de presenciarmos o abate.

A – “Psicose” (1960)

B- “Halloween” (1978)

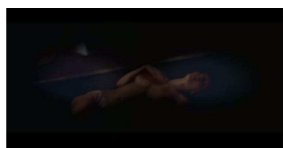
D – “A Morte Convida Para Dançar” (1980)

E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981)

F – “A Hora Do Pesadelo” (1984)



A



B



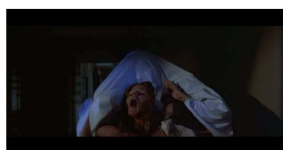
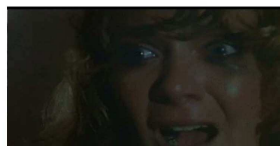
D



E



F



6.3.8. Clichê cena do banheiro

Em quase todos os filmes, logo no início, existem cenas feitas em um banheiro, normalmente envolvendo o ato de tomar banho, que mostra as personagens descontraídas frente a um grande terror, funcionando como um elemento criador de suspense ao opor uma aparente tranqüilidade e a instauração de uma ameaça desconhecida. Apenas no filme “Halloween” (1978), não foi possível encontrar qualquer cena deste tipo.

Entre os filmes, existem cenas onde aparecem grupos de pessoas tomando banho, em banheiros coletivos e em banheiros individuais, tanto homens como mulheres, havendo prevalência do sexo feminino. “Psicose” (1960), “Sexta-Feira 13” (1980), e “A Hora do Pesadelo” (1984) têm um curioso comportamento, não só as personagens que aparecem tomando banho são mulheres, como também são atacadas durante estas cenas. De uma forma simbólica podemos pensar que estas cenas podem envolver um tipo de ritual de preparação, para que as vítimas pudessem ser purificadas para serem, posteriormente, sacrificadas. Essas personagens parecem estar distantes dos acontecimentos e relaxadas, sendo justamente neste momento que surge o ataque do assassino.

Nos filmes “A morte Convida para Dançar” (1980) e “Massacre do dia dos namorados” (1980), existe o banho coletivo em que as personagens masculinas e femininas aparecem bastante alegres e descontraídas, falando sobre o relacionamento com o sexo oposto. Estes filmes são direcionados para públicos adolescentes, talvez, por isto, exista, nestas cenas, uma forte insinuação de conteúdo sexual, permitindo estabelecer uma forte ligação entre a libido e o arquétipo de morte por ambos operarem em um mesmo espaço. Além disso, por definição, o sadismo é constituído pela pulsão de vida impregnada pela pulsão de morte. Com destaque para “A Hora Do Pesadelo” (1984), de onde podemos ver a mão de Freddie com garras, que surge debaixo da água da banheira, entre as pernas da jovem vítima. A respeito da forma da linguagem adotada, são bastante utilizados os planos fechados, porém sem mostrar órgãos sexuais, mas o enquadramento dá a entender que essas partes do corpo estariam à mostra e, por este motivo, a iluminação sempre prioriza determinadas partes do plano em detrimento de outras.

Estas cenas também funcionam como uma lógica para criar tensão em um momento em que as pessoas estão relaxadas. Vemos as rotinas em suas vidas, que se

desenrolam sem grandes preocupações, enquanto que o mal já tem conhecimento de suas existências. O interessante nestas cenas é a oposição realizada entre a insinuação sexual e a ameaça da morte trazida pelo assassino que se esgueira próximo aos banhistas. Mesmo havendo o clichê das cenas sexo, as sequencias do clichê do banheiro este não tem tanta exploração sexual do corpo humano como as cenas de banho. O fato das personagens comentarem aspectos do sexo oposto aumenta a tensão sexual destas cenas.

A – “Psicose” (1960)

D – “A Morte Convida Para Dançar” (1980)

E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981)

C – “Sexta-feira 13” (1980)

F – “A Hora Do Pesadelo” (1984)



A

C

D

E

F

6.3.9. Clichê do arauto do perigo

Dos seis filmes pertencentes à amostra, três contém a figura de um personagem que avisa aos demais sobre o perigo. Em “Halloween” (1978), o psiquiatra Sam Loomis vai até a cidade onde acredita em que Michael está e avisa ao xerife para procurar por pistas sobre o assassino antes que ele comece a matar as pessoas no meio do feriado de Halloween. No filme “Sexta-Feira 13” (1980), Ralfh é considerado o louco da cidade, entretanto, ele vai até o acampamento Crystal Lake antes das mortes começarem e avisa que todos aqueles que ficarem no lugar estão condenados à morte. Por último, no filme “Dia Macabro dos Namorados” (1980), Heriet é o dono do bar da cidade, onde as pessoas se socializam. Ele avisa que aqueles que forem à festa do dia dos namorados estarão condenados.

O arauto é sempre uma figura masculina, madura e vista como detentora de uma percepção de ameaças infundadas. Ela surgem em momentos variados nos três filmes em que aparecem, porém sempre se encontram após o desenvolvimento básico do argumento da narrativa, quando já temos o conhecimento da ameaça que ronda as vidas das demais personagens.

Este clichê de personagem é o primeiro a perceber e anunciar as atrocidades que irão acontecer. Entretanto, nos três exemplos, apenas em “Halloween” (1978), esta personagem obtém sucesso ao alertar sobre o perigo, nos demais, eles não são levados a sério pelas outras personagens.

Do ponto de vista dramático, esta figura acaba por fornecer alguns indicativos do que o público poderia esperar, ao sugerir que ocorreram muitas mortes, fornecendo algum elemento de tensão no começo da história.

B- “Halloween” (1978)

E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981)

C- “Sexta-feira 13” (1980)



B



C



E

6.3.10. Clichê da final girl

Constantemente, é a figura feminina a única sobrevivente de todo o grupo. Apenas em dois filmes não foi possível encontrar a presença deste clichê, estando presente nos demais. São mulheres jovens, sem comportamento sexual ativo e desprovidas de habilidades especiais.

A fragilidade destas personagens chama a atenção, talvez o motivo de sua existência seja um mecanismo para tornar o assassino ainda mais ameaçador, fazendo um contraponto ao vilão e criando um forte contraste entre as personagens, permitindo que o assassino seja muito mais assustador.

A configuração da composição das fatais *girls* se explica pelo o que abordamos anteriormente, no capítulo sobre personagens. Elas são construídas para criar uma identificação com o público, convidando-o logo no começo da história a olhar o mundo pelos seus olhos. Isto pode ajudar a explicar o porquê elas não mantêm relações sexuais durante o filme, não fazem uso de drogas e nem têm atitudes que moralmente a grande parcela da população condena. Ao que parece, o público tem concepções bastante conservadora sobre sexo, bem como na maneira de uma mulher se comportar. Apesar de o público buscar controlar seus impulsos de sentir prazer com as atitudes arquetípicas da sombra do vilão, é por meio desta personagem conservadora que se mantém o embate entre o bem e o mal, bem como permite encontrarmos o fim para a ameaça representada pelo assassino.

Um dado curioso a respeito da *final girl* é que o nome desta personagem não sofre flexão de gênero, podendo ser utilizado tanto por homens quanto por mulheres, como Laurie, no caso de “Halloween”, Kim, em “A morte convida para dançar”, Jesse, em “A Hora do Pesadelo” etc. Talvez este dado possa ser melhor elucidado de outra maneira: o assassino é colocado no mundo por uma mulher, por quem ele desenvolve sentimentos edipianos. Entretanto, a *final girl* é a única capaz de vencer este assassino, sendo que a condição de sua feminilidade é bastante esclarecedora: ela é uma mulher frágil e sem atividade sexual e, por isto, poderíamos indagar que o trauma sofrido por esta personagem é uma projeção de sua mãe. É uma mulher que põe este assassino no mundo e, por conta de uma mulher, enlouquece e mata. Entretanto, também é uma mulher que o retira do mundo. As duas, mãe e *final girl*, detêm o segredo da fertilidade, para a criação da vida, porém, enquanto uma dá, a outra retira como em um ritual de nascimento e morte.

D – “A Morte Convida Para Dançar” (1980)

B- “Halloween” (1978)

C- “Sexta-feira 13” (1980) F – “A Hora Do Pesadelo” (1984)



B



C



D



F

6.3.11. Clichê da representação policial

É muito comum encontrar a representação da lei nestes filmes, provavelmente porque os mesmos sejam sobre assassinos. É interessante notar que em todos eles o policial ou seu representante não obtém sucesso na prisão do assassino, assim como não tem claro quem é o culpado pelas mortes. O modelo da lei é retratado como secundário, um acessório incapaz de realizar sua função.

No filme “Psicose” (1960), o policial que para Marion na estrada, acha o comportamento dela suspeito e mesmo acompanhando seu carro pelo percurso não tenta descobrir o que está ocorrendo. O mesmo se dá com o xerife da cidade onde fica o Hotel de Norman. Ele fica sabendo das mortes por intermédio da irmã de Marion, mas não tem qualquer conhecimento do que está acontecendo.

Em “Halloween” (1978) e em “A Hora do Pesadelo” (1984), o policial é um chefe de polícia, pai da vítima e, mesmo assim, não se mostra capaz de impedir as mortes ou mesmo de compreender o que está ocorrendo.

Em “Sexta-Feira 13” (1980), em “A Morte Convida Para Dançar” (1980) e em “Dia dos Namorados Macabros” (1981), o policial tenta entender o que acontece, porém rapidamente surge algum elemento externo à história que o retira da narrativa dos acontecimentos.

O que se torna evidente nestes filmes é que o policial não é uma figura utilizada com a função de se contrapor ao assassino, já que sempre falha. O assassino é detido pela figura frágil e despreparada da “*final Girl*” e não pelo policial que deveria ter esta função.

Como foi abordado anteriormente, qualquer oposição entre bem e mal, em uma escala de oposições muito grande, sinaliza a existência do arquétipo da sombra. Como o policial cumpre uma função não identificada necessariamente com esta oposição, ele acaba não adquirindo força expressiva. Talvez, por conta disto, sua figura seja muito mais simbólica do que prática nestas narrativas, deixando a luta com as sombras por conta da jovem *final girl*, que pode ser identificada com traços mais próximos ao público que um simples representante da lei.

A existência de uma distância entre a coerção policial e a ameaça do assassino também permite que a narrativa fique a cargo das personagens centrais para que possam fugir e serem caçadas, dando ênfase na aventura proposta pelo filme. É bastante comum a polícia chegar apenas no final das histórias, após terem ocorrido todos os conflitos narrativos, como ocorre com “Sexta-feira 13” (1980) e em diversos filmes policiais. Caso contrário, o filme se daria por uma questão legal, colocando a polícia como entidade reguladora entre o permitido e o proibido, atenuando a presença maligna visto que haveria a quem as personagens recorrerem. Por isto, as personagens são deixadas à própria sorte e desamparadas de qualquer ajuda, dando ênfase há um processo de perseguição e caça pelo assassino, que aumenta consideravelmente a tenção.

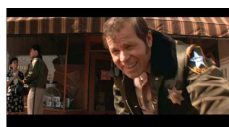
A – “Psicose” (1960)

D – “A Morte Convida Para Dançar” (1980)

B- “Halloween” (1978)

E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981)

C- “Sexta-feira 13” (1980) F – “A Hora Do Pesadelo” (1984)



A

B

C

D

E

F

6.3.12. Clichê das máscaras

Uma das características do assassino *slasher* nos filmes analisados é o uso de máscaras, mesmo quando já somos informados no início da história de quem é o assassino, como no caso de Michael Myers em “Halloween” (1978). Não é possível identificar expressões de qualquer natureza como angústia, prazer ou arrependimento nos rostos destas personagens, por estarem cobertos. Esta escolha estratégica para compor a personagem aumenta consideravelmente a atenção em suas atitudes porque só nos é permitido considerar postura, gestos e os atos de assassinato, excluindo informação sobre suas emoções internas e que poderiam ser transmitidas pelas expressões faciais. As máscaras podem fazer com que o público tenha a impressão de que o interior destas personagens seja inexistente, permitindo a compreensão destas como máquinas de matar desprovidas de sentimentos, já que não temos acesso às representações de suas emoções por meio das expressões faciais. Não por menos que encontramos na etimologia da palavra latina *mascara*, *mascus*, que significa fantasma. O assassino ao usar uma máscara se torna o mal para o público, ao incorporar na sua aparência seus atos.

No caso do filme “A Morte Convida Para Dançar” (1980) é utilizado uma máscara de esqui e no “O Dia dos Namorados Macabros” (1981), é utilizado uma máscara de minerador. Em ambos os casos são utilizadas como um elemento para esconder a identidade do assassino, como um típico filme de suspense onde o desfecho se dá pelo confronto com a verdade. O fato do homicida “O Dia dos Namorados Macabros” (1981) fazer uso de uma máscara de minerador em uma cidade que vive da mineração é bastante revelador, visto que isto permite a possibilidade que qualquer pessoa possa ser este assassino.

Em todos os casos, as máscaras funcionam como um elemento que separa a natureza desconhecida e perversa do assassino, que se esconde atrás dela, do resto do mundo. Esta função acaba despersonalizando o assassino e valoriza apenas suas atitudes homicidas. Freddie Krugger, de “A Hora do Pesadelo” (1984), não utiliza uma máscara, mas ostenta as deformações causadas em seu corpo pelo fogo, como maneira de assustar os jovens em seus pesadelos, o que não deixa de se constituir como uma máscara.

Como comentamos, a sombra pode se subdividir entre uma personagem boa e outra ruim. A máscara acentua esta mudança ao esconder o que poderia ter de bom no assassino: vemos apenas seu lado mortal e não suas emoções.

Na Grécia antiga, as máscaras eram tipificadas: a satírica apresentava a expressão de se estar rindo, a dramática de se estar chorando etc. Elas não serviam para esconder algo, mas para denotar um tipo de comportamento. Isto se torna ainda mais revelador ao constatar que buscam ostentar sua aparência maligna nestas máscaras e não se camuflar. Querem que suas vítimas os percebam à distância como ameaças, caso contrário, utilizariam máscaras alegres e distantes de uma concepção homicida.

É pela máscara que a vítima tomará o primeiro contato com a morte, sendo por conta disto um símbolo da própria morte.

- B – “Halloween” (1978)
- D – “A Morte Convida Para Dançar” (1980)
- E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981)
- F – “A Hora Do Pesadelo” (1984)



B



D



E



F

6.3.13. Clichê das armas brancas

Como já dissemos, o nome *slasher* vem do fato destes filmes terem, em seus enredos, assassinatos com uso de armas cortantes. Existem assassinatos onde não ocorrem mortes por estas armas, como em “Sexta-Feira 13” (1980) e em “Halloween” (1978). Ambos os filmes têm personagens que são asfixiadas e enforcadas, mas de maneira geral existe a tendência pelo uso de armas cortantes.

Em “Psicose” (1960), “Halloween” (1978) e em “Sexta-Feira 13” (1980), são utilizadas facas grandes de cozinha ou *machetes*. Tanto no “Dia dos Namorados Macabros” (1981) como em “A Morte Convida Para Dançar” (1980), há o uso de armas similares, sendo que no primeiro é um machado e no segundo uma picareta.

O uso de armas cortantes permite que as personagens sejam feridas, mas não mortas, assim como há a necessidade de grande aproximação do assassino com as vítimas para matá-las, possibilitando compreender o ato de matar das personagens como algo pessoal, já que haveria outros meios mais rápidos e eficazes de matar. Porém é escolhida uma arma que necessita ter habilidades de destreza para ser manuseada, e assim, presenciar a morte das personagens aos poucos. Isto implica em aproximar o espectador do ato de matar, já que presenciamos os momentos de suas mortes. Também é importante ressaltar que armas cortantes são facilmente encontradas em locais como residências, restaurantes, hospitais etc, permitindo que a ideia de uma pessoa ameaçadora possa surgir em qualquer momento ou lugar de nosso convívio.

Outra questão que esta escolha traz é o sofrimento. Uma arma de fogo traria menos sofrimento à vítima, podendo inclusive matá-la instantaneamente. Uma lâmina permite que o público ouça vários gritos de pavor enquanto o assassino a retalha. Por conta disto podemos dizer que a escolha por uma arma branca se dá na busca de obter crueldade visual em dois estágios. Primeiro porque a vítima toma conhecimento com antecedência da aproximação do assassino e de sua provável morte; e segundo porque ela grita e agoniza conforme vai sendo morta aos poucos, em uma grande apoteose de sofrimento.

Outro dado que é importante salientar em relação ao uso de armas cortantes é que elas permitem a exploração visual do sangue das vítimas, com requintes de sofrimento que uma arma de fogo não poderia.

A – “Psicose” (1960)

D – “A Morte Convida Para Dançar” (1980)

B – “Halloween” (1978)

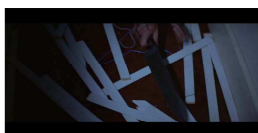
E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981)

C – “Sexta-feira 13” (1980)

F – “A Hora Do Pesadelo” (1984)



A



B



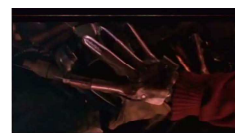
C



D



E



F

6.3.14. Clichê do trauma/transtorno

Todos os assassinos dos filmes analisados desenvolveram algum trauma que os levou a matar. As únicas exceções são Michael Myers que desde criança matava sem motivações aparentes, por conta de um transtorno psiquiátrico; e Freddie Krugger que matava crianças por prazer. Norman Bates não consegue suportar a morte da mãe e enlouquece, o mesmo se sucede com Pamela Voorhees ao se deparar com a morte do filho e também enlouquecer.

Em “A Morte Convida Para Dançar” (1980), Alex descobre, quando criança, que sua irmã foi morta e passa a perseguir os responsáveis por isto; Howard Landers, em “Dia Dos Namorados Macabros” (1981), enlouquece ao ver seus colegas morrerem dentro da mina e se torna um assassino vingativo. Os assassinatos são uma consequência dos traumas/transtornos que desenvolveram quase sempre provocados por outros de maneira acidental.

Como foi abordado nas discussões teóricas, este clichê é um dos mais importantes para a constituição do filme de terror *slasher*, já que ele caracteriza a existência de um personagem com sérios traumas que o leva a matar. Como dissemos antes, sem conflito não há história e no *slasher* os conflitos das narrativas se dão pela existência de um trauma.

Este clichê caracteriza também a relação entre o herói e o vilão no filme. Os heróis são impelidos por impulsos universais a arrumar o que está errado, que, no caso, será obter vingança, configurando outro clichê.

É possível identificar nos assassinos a qualidade de heróis pelo fato de realizarem o sacrifício, que é o motivo de haver um trauma em suas vidas. Norman acaba tendo que abrir mão do amor de sua mãe, Pamela Voorhees perde seu único filho, Alex vê sua única irmã ser separada dele logo cedo em sua vida etc. Este transtorno se impõe como um divisor de águas na vida destes personagens, antes eram “normais” e depois se tornam assassinos. O que abre espaço para classificar a loucura como ameaça a ser combatida e sinônimo de assassinato. Não existe uma questão a ser resolvida para este personagem, em *motor perpetua*. Michel escapa da prisão e seu psicólogo afirma que não há nada que se possa fazer, porque ele é a pura manifestação do mal. De fato, este é o elemento que permite a persistência do antagonista na busca de vítimas, sua loucura o leva a buscar continuamente novos homicídios.

Este tipo de visão é perfeitamente condizente com uma leitura promovida em jornais sensacionalistas que buscam explorar histórias de homicídios se atendo apenas a fatos policiais. Uma narrativa policial se atem a questão sobre qual crime ocorreu e de que maneira ele aconteceu entre os envolvidos, deixando pouco espaço para contextos e sub tramas, como ocorrem nas histórias de suspense.

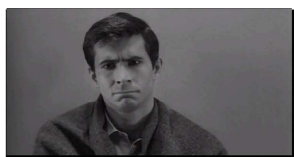
A – “Psicose” (1960)

D – “A Morte Convida Para Dançar” (1980)

B – “Halloween” (1978)

E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981)

C “Sexta-feira 13” (1980)



A



B



C



D



E

6.3.15. Clichê da vingança

O clichê de trauma desencadeia em um segundo clichê, o de vingança, visto que os assassinos dos filmes passam a perseguir as vítimas por conta de um trauma que os motiva a buscar vingança das personagens responsabilizadas por estes traumas. Ele é o responsável por criar a oposição entre antagonista/protagonista, bem como estabelecer como será o grau de crueldade tolerado pelo assassino para com as demais personagens.

Em “Sexta-feira 13” (1980) Pamela Voorhees mata todos os monitores do acampamento no aniversário da morte de seu filho, mesmo que jamais tivessem tido qualquer contato com seu filho. Alex passa a perseguir e matar cada uma das crianças que provocaram a morte de sua irmã; Axel Palmer vê o pai ser morto quando era criança por Howard Landers e passa a matar pessoas depois de adulto.

O trauma em “A hora do Pesadelo” (1984) é diferente dos demais, porque somos informados durante o filme que ele era um assassino de crianças e que, por conta de um problema jurídico, é solto e queimado vivo pelos pais das crianças. Ele passa a executar um clichê de vingança ao perseguir as crianças do bairro para se vingar dos pais delas.

O clichê de vingança promove um paradoxo porque tem um argumento coerente para o trauma sofrido pela personagem, porém o assassino tem, em todos os filmes, um comportamento psicopata caracterizado pela falta de coerência, ao perseguir e matar personagens que não tiveram relação com o trauma produzido. O único elemento de realidade que expressa o interior do assassino é a motivação da vingança, e os traumas causados a este personagem permitem à narrativa se desenvolver, bem como instaura a existência das oposições entre antagonista e protagonista.

D- A Morte Convida Para Dançar (1980)

E – O Dia dos Namorados Macabros (1981)

C- “Sexta-feira 13” (1980) F –A Hora Do Pesadelo (1984)



C



D



E



F

6.3.16. Clichê das cenas de sexo

É muito comum encontrar cenas que denotam a ocorrência de um ato sexual neste subgênero de filme. No filme “Psicose” (1960), a cena de sexo ocorre logo no início do filme. Ela é utilizada para mostrar a independência que a personagem de Marion tem, ao retratar que ela vive sozinha em seu apartamento e mantém esta relação com um homem que não deseja assumir uma relação estável. Nos demais filmes, as cenas de sexo sempre ocorrem com jovens que também não mantêm relações estáveis com seus parceiros, e precede a morte do casal ou de um dos participantes do ato sexual.

As únicas personagens que demonstram ter uma atitude assexuada são a *final girl* e o assassino, curiosamente todos os demais são mortos. É um processo onde todos aqueles que podem usufruir de uma atividade sexual são mortos. O que permite pensar que por conta do assassino não ter esta capacidade, ele impugna sobre os demais uma

penalidade, que é a morte. Este pensamento também permite explicar porque a *final girl* tem sucesso em eliminar o assassino enquanto todas as demais personagens, não.

A – “Psicose” (1960)

D- “A Morte Convida Para Dançar” (1980)

B- “Halloween” (1978)

E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981)

C- “Sexta-feira 13” (1980)

F – “A Hora Do Pesadelo “(1984)



A

B

C

D

E

F



6.3.17. Clichê do núcleo de amigos

A princípio podemos dizer que este clichê é próprio dos filmes *slasher* pós “Psicose” (1960), visto que ele é a única exceção que não contempla esta ocorrência. O assassino sempre persegue um grupo de jovens amigos e apenas este grupo é morto durante a história, visto que eles acabam por se isolar em algum espaço geográfico. No filme “Halloween” (1978), os jovens ficam em casa juntos para verem filmes de terror; em “Sexta-Feira 13” (1980), vão trabalhar em um acampamento de férias: em “A morte chama para dançar” (1980), os jovens vão a um baile onde são mortos; em “Massacre do dia dos Namorados” (1981), eles vão a uma festa do dia dos namorados; e em “A Hora do Pesadelo” (1984), frequentam a mesma escola. Ao restringir o espaço de trânsito entre as personagens, podemos limitar as opções de ajuda, como colocá-los isolados em um acampamento, sem fácil acesso para conseguir auxílio, bem como tornando a perseguição mais intensa, visto que o local para se esconderem são normalmente de conhecimento do assassino. O uso deste clichê também permite diminuir o leque de outros participantes que poderiam surgir para interferir na trama, deixando cada uma das personagens mais valorizadas pelo assassino que cobiça suas mortes para exercer o clichê da vingança.

Podemos deduzir que esta escolha do grupo de jovens amigos, para sofrerem juntos a perseguição do assassino, deve-se ao fato de estes filmes serem direcionados a adolescentes. A restrição a um pequeno grupo em um universo particular facilita o detalhamento das mortes individualmente.

O grupo é formado por jovens do sexo feminino e masculino com idades aproximadas, e demonstram ter laços de amizade antigos. Além disto também são residentes de cidades pequenas ou localidades afastadas de grandes centros. Nos filmes “Halloween” (1978), “A Hora Do Pesadelo” (1984) e E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981) os jovens demonstram infelicidade com suas cidades.

- | | |
|----------------------------|-------------------------------------------|
| | D – “A Morte Convida Para Dançar” (1980) |
| B- “Halloween” (1978) | E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981) |
| C- “Sexta-feira 13” (1980) | F – “A Hora Do Pesadelo” (1984) |



B



C



D



E



F

6.3.18. Clichê da fuga

Este clichê baseia-se na ideia de Mônica de Faria (2012), que defende existir uma aproximação onírica da narrativa. As personagens tentam fugir destes seres malignos, mas não conseguem, como se estivessem presenciando um pesadelo. Dos seis filmes pertencentes à amostra, quatro possuem o clichê da fuga, em que normalmente a *final girl* tenta se esconder do assassino e depois, com muita dificuldade, foge para sobreviver, até, repentinamente conseguir derrotar fisicamente o assassino. Em todos os filmes esta perseguição só se inicia após a morte das principais personagens, restando apenas a *final girl*. Durante as mortes das demais personagens, tomamos contato com a ameaça do assassino e da fragilidade da última personagem, restando a ela apenas a

fuga. Por se tratar de uma aproximação onírica, o espaço não precisa ser respeitado e, por este motivo, não importa para onde ela vá, o assassino sempre estará em seu encaixe. Esta forte presença maligna pode ser atribuída à sombra que, por ser parte de nós, está conosco a todo o momento. Entretanto, em determinado instante, a jovem adquire força e torna-se capaz de vencer o assassino de seus amigos/familiares, tomando conhecimento de que possui capacidades das quais não tinha consciência.

A fuga simboliza a busca pela sobrevivência, não por menos que esta personagem é há que passa mais tempo correndo do assassino. Entretanto quanto mais ela corre, maiores se tornam suas habilidades em conseguir contornar os ataques do assassino.

D – “A Morte Convida Para Dançar” (1980)

B – “Halloween” (1978)

C – “Sexta-feira 13” (1980) F – “A Hora Do Pesadelo” (1984)



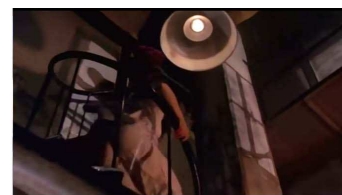
B



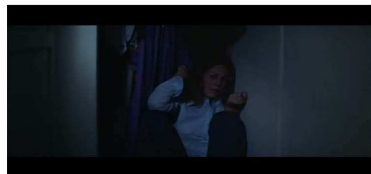
C



D



F



6.3.19. Clichê da morte aparente do assassino

O assassino, ao término do filme, é mostrado de maneira a dar a entender que foi vencido, porém, no último momento, consegue sobreviver e o filme termina deixando pistas de que ele pode voltar. No filme “Halloween” (1978), quando Michel tenta matar Loren acaba levando vários tiros do psiquiatra e cai do alto da sacada de uma casa. Logo depois, quando o médico busca seu corpo, ele está desaparecido. Em “Sexta-Feira 13” (1980), Pamela Voorhees é morta pela *final girl*, porém quando a sobrevivente aguarda a polícia chegar vemos o garoto Jason sair de dentro do lago para vingar a

morte da mãe. Apesar de Pamela morrer, o garoto Jason acaba por reiniciar o percurso do clichê da mesma vingança buscada por sua mãe, permitindo pensar que ambos, mãe e filho, partilham o mesmo papel de vilão. No filme “O Dia dos Namorados Macabros” (1981), o assassino é detido durante uma briga e o teto da mina acaba desmoronando sobre ele, porém, quando chegam as autoridades, ele surge novamente fugindo para dentro da mina.

Em a “Hora do Pesadelo” (1984), quando Nancy diz para Freddie que ele não terá mais poder sobre ela porque não tem mais medo dele, o vemos se desmaterializar ao tentar atacá-la e, posteriormente, vemos Nancy andando na direção do carro de seus amigos, que é mostrado como se ele estivesse possuído por um espírito, levando todos embora, inclusive Nancy.

Este clichê se dá pela ocorrência da força do arquétipo da morte sobre as estruturas da imaginação. O ato dos assassinos serem vencidos é a causa *efficiens*, uma representação consciente e explicável, mas também está presente neste clichê o fato inexplicável para eles conseguirem evitar a morte definitiva, isto é, uma causa *formalis*, como abordado anteriormente. Ela decorre do arquétipo da morte que, enquanto um elemento arcaico de origem inconsciente, não pode ser completamente resolvido e, por isto, necessita sinalizar sua impossibilidade de destruição. Como o clichê sofre alteração de parte de sua estrutura, podemos ter em um filme um minerador que enlouquece, e por algum motivo não consegue ser completamente derrotado, como também podemos ter em outro momento uma criatura que invade nossos pesadelos e não pode ser eliminada. Conscientemente, buscamos aplacar o desconforto trazido pela ameaça, entretanto, as causas de sua existência são inconsciente. Por isto, este tipo de narrativa termina e começa novamente em um movimento sem fim.

Estes antagonistas sempre têm em suas constituições traços físicos e comportamentais desagradáveis a todos, porque, para que este processo funcione, é necessário haver uma antipatia e, assim, no início, combater a criatura que traz o desconforto do sofrimento inconsciente.

B – “Halloween” (1978)

E – “O Dia dos Namorados Macabros” (1981)

C – “Sexta-feira 13” (1980)

F – “A Hora Do Pesadelo” (1984)



B



C



E



F



7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A problemática que esta tese tentou responder refere-se ao questionamento sobre a constituição do clichê em filmes de terror, entendendo-o, no âmbito do foco proposto, como um elemento simbólico de construção de lógicas do medo. Para tanto foi utilizado o gênero de terror, em especial o subgênero *slasher*, visto que todo o seu discurso é organizado através da emoção humana de medo. Este trabalho fez uso de dois elementos pouco explorados: filmes de terror e clichês. A tese não esgota o tema, mas pretende contribuir ao desvelar algumas ocorrências do campo da comunicação. Esperamos que a contribuição deste estudo venha ajudar a outros pesquisadores ao se debruçar sobre os clichês cinematográficos e estudos de gêneros do cinema.

Pode-se afirmar pelo o que já foi exposto ao longo do trabalho que o clichê cinematográfico faz parte da instituição cinema, bem como, constitui a linguagem cinematográfica. Num primeiro momento, o uso de uma abordagem inédita na criação de sentidos e lógicas para os filmes é vista como algo inovador, mas quando é assimilada pelo público, torna-se parte da linguagem cinematográfica e do repertório de cineastas e públicos, deixando de ser uma inovação conforme passa a ser utilizada constantemente. Quando este determinado uso não se mostra mais coerente com os anseios culturais e estéticos da sociedade, passa a entrar em declínio tanto na utilização por parte dos cineastas como no gosto do público, permitindo o início da instauração de uma abordagem inédita, instaurando um novo clichê. Isso retrata a dinâmica da própria linguagem. Desta maneira recuperamos nossa definição do conceito de clichê como um modelo que é usado repetidamente, mas que passa por constante reelaboração de sentidos, existente na inter-relação de elementos fílmicos, sobre os quais públicos e cineastas estabelecem uma negociação simbólica. Esta negociação ocorre de acordo com a capacidade de leitura da linguagem cinematográfica, e sua realização se dá dentro de um contexto histórico-social, com vistas a obter uma determinada representação de processos imaginativos no cinema.

Apesar de haver certo pré-conceito em relação ao clichê, a noção de estética de juízo de gosto pela repetição ainda continua sendo a responsável pelas inovações simbólicas, visto que sua eficiência é medida pela capacidade de sensibilizar os públicos na transmissão de determinados sentidos, permitindo re-descobrir o cinema sempre que este não se mostra atraente.

Esta pesquisa tomou como objeto de estudo filmes do subgênero *slasher*, entretanto o desenvolvimento teórico da ocorrência do clichê poderia ser generalizado para qualquer outro gênero ou subgênero, considerando suas especificidades. A presença do clichê é constante e ocorre mesmo quando não existe a percepção de sua existência por parte do público, visto que seu processo de articulação de sentidos é de fundo sócio-cultural, e sustentado sobre estruturas do inconsciente coletivo, por isto pré-existente a qualquer gênero cinematográfico. A crítica ao clichê ocorre quando ele é percebido em meio a uma grande variedade de repetições, por estar desgastado pelo uso. Quando não é percebido, entretanto, acaba sendo mais eficiente, visto a baixa resistência para sua aceitação. Porém é em decorrência desta repetição que surge a inovação do próprio clichê. Por isto, compreender a lógica por de traz do clichê no cinema é dar espaço ao entendimento e a constituição da representação do próprio cinema frente ao público e aos cineastas, enquanto processo comunicacional e estético. Esta questão fica mais evidente se levarmos em conta os elementos citados por Altman (1999) anteriormente, o qual estabelece o que é necessário para a constituição de um gênero cinematográfico. Entre os elementos citados pelo autor estão a partilha de uma estrutura de modelos entre os diversos filmes, o reconhecimento de algumas particularidades em detrimento de outras dos demais gêneros, e um contrato feito entre público e produtores na organização do gênero referido. Dentro deste cenário podemos intuir o surgimento de diversos clichês novos, e por isto não percebidos imediatamente, e que teria como consequência uma grande aceitação por parte do público, podendo levar a criação de gêneros, e subgêneros sem que espectadores e produtores percebam imediatamente. Este pensamento permite também compreender que há certo grau de mobilidade dos clichê dentro do universo dos gêneros cinematográficos.

Os clichês de medo nos filmes *slasher* se constituíram a partir das seguintes lógicas, conforme explicitado no capítulo anterior: 1. Clichê de contextualização; 2. Clichê do assassino oculto; 3. Clichê câmera subjetiva; 4. Clichê de trilha e ruídos premonitórios; 5. Clichê de gritos femininos; 6. Clichê do travesti psicótico; 7. Clichê mortes que só ocorrem à noite; 8. Clichê cena do banheiro; 9. Clichê do arauto do perigo; 10. Clichê da final girl; 11. Clichê da representação policial; 12. Clichê das máscaras; 13. Clichê das armas brancas; 14. Clichê do trauma/transtorno; 15. Clichê da vingança; 16. Clichê das cenas de sexo; 17. Clichê do núcleo de amigos; 18. Clichê da fuga; 19. Clichê da morte aparente do assassino. Entre estes clichês existem alguns que tem sua criação bastante atrelada ao surgimento do subgenero *slasher*, entretanto outros

são passíveis de serem encontrados em diversos subgêneros do terror. Como exemplo disto citamos os clichês de “gritos femininos” e “trilha/ruídos premonitórios”. Estes estão reconhecidamente ligados à concepção de públicos e cineastas a todos os filmes de terror, independente do subgênero, se incorporando como parte essencial deste tipo de narrativa. Isto é possível por terem estabelecido uma associação direta entre estados fisiológicos do medo do espectador e a proposta temática do gênero de terror. Isto é facilmente evidenciado ao se constatar que existem gêneros onde estes elementos soariam inapropriados não importando o tipo de cena construída, citamos como exemplo dramas românticos e musicais, onde não parece coerente o uso de uma trilha sonora lucubre para auxiliar na criação de um clima de flerte ou utilizar berros dos personagens como mecanismo de pontuação da tensão dramática da cena como ocorre no *slasher*.

O que fica evidenciado em todos estes clichês é uma forte característica de valorizar um espaço de incerteza dentro da estrutura dramática, colocando em destaque uma idéia de ameaça nos locais e nas vias em que, a princípio, nos sentiríamos protegidos. A isso se soma o fato destas mortes ocorrerem em ambientes privados e muito próximos às vítimas, sendo que os assassinatos são realizados nas casas das vítimas, quartos de hotéis locados pelas vítimas, casa de amigos, carros das vítimas etc

O espaço da incerteza que encontramos para a criação dos efeitos de desconforto causado pelos acontecimentos aterrorizantes da narrativa dos filmes *slasher* também são creditados por Todorov (1981) como responsáveis pela sustentação da narrativa no gênero fantástico. Segundo o autor a história encontra o seu final ao eliminar o espaço desta hesitação. Exatamente como no filme de terror *slasher*, onde o desconforto do medo causado pela incerteza quando resolvido põe fim ao temor sobre a vida dos personagens e conseqüentemente a narrativa deixa de existir. Na pesquisa empírica, isto fica evidenciado pela presença do sublime como elemento articulador para a criação dos clichês nos filmes *slasher*, tanto no uso da linguagem cinematográfica como na composição dos personagens vilões. O que é perfeitamente compreensível, uma vez que o gênero fantástico é vizinho do gênero de terror. Este processo de construção e manutenção da estrutura dramática da narrativa aponta para a existência da partilha de processos constitutivos entre os gêneros. Provavelmente, isto também pode implicar em uma partilha de clichês entre gêneros cinematográficos diferentes.

Estas constatações a respeito da partilha de um dado clichê entre gêneros diferentes uma possibilidade de explicação ao se conceber o gênero como um elemento

de “conteúdo” dos filmes, e não apenas como “forma” de manifestação, em decorrência de considerarmos anteriormente o conteúdo segundo Amora (1970), como uma expressão, um conhecimento que a obra transmite de sua realidade. Desta maneira a lógica do clichê de medo pode existir tanto em filmes de terror como do gênero fantástico ou outro, entretanto a maneira de trabalhar este clichê poderá ser variável e, por conta disto, pode não ser reconhecido imediatamente como um clichê e sim como uma inovação, como o ocorrido na realização do longa “Crepúsculo” (2008), onde foi utilizado uma abordagem do conteúdo de filmes de terror dentro do gênero romance.

Desta maneira olhamos para o filme de terror *slasher* e reconhecemos num espaço indeterminado o sentimento do sublime causado pelo medo, enquanto que Todorov (1981) olha para o mesmo espaço indeterminado e encontra o belo na hesitação do fantástico. São conteúdos similares, porém adquirem acepções diferentes de significado em decorrência de a forma cinematográfica ser tratada de maneira distinta entre os gêneros. Isto indica que os gêneros não são estanques, o que confirma a percepção de Mark Jancovich (2002), de que as conexões entre filmes de um dado gênero se dão de maneira implícita. Justificando também a relação discutida anteriormente entre terror e horror, onde o primeiro visa causar um estado de pavor no espectador enquanto o outro visa produzir um sentimento de repugnância visual, permitindo uma ênfase em uma acepção sádica no horror ou masoquista no terror.

Este processo de transmissão de sentidos das lógicas do clichê fica mais axiomático ao se cotejar os clichês analisados dos filmes com os autores apresentados e a teoria discutida nesta tese. Por tanto vale destacar alguns elementos que definem o subgênero *slasher*, para Kyle Christensen (2011), a presença emblemática da *final girl*, que é caçada por um assassino; para Mark Jancovich (2002) há um assassino serial que persegue metodicamente um grupo de estudantes; e Jim Harper (2004), que diz que nos filmes *slasher* existe uma ambigüidade sexual entre os assassinos, assim como o uso de máscaras para mudar sua aparência e uma impotência em relação a um trauma sofrido. Contudo, se constata um dado inesperado ao contrapor a parte teórica desta tese e as análises. Todos estes elementos foram tratados enquanto clichês de maneira isolada nas análises dos filmes, como o “travesti psicótico”, “núcleo de amigos”, “final girl”, “máscaras”, “trauma/transtorno”, “fuga”, “aparente morte do assassino” e a “vingança”. Entretanto a frequência destes elementos, que segundo estes autores caracterizam o subgênero, aparece muito pouco se comparados a outros clichês. O fato de serem pouco recorrentes e citados por estes autores como essenciais para a definição do subgênero

slasher é bastante revelador. Os filmes analisados foram feitos entre 1960 há 1984, permitindo indagar se esta aparente contradição entre os clichês citados pelos autores e os encontrados nas análises é enganosa. O processo de inovação, de convencionalidade e do paradoxo do clichê, discutidos anteriormente justificam perfeitamente este suposto impasse. O filme mais antigo da análise, *Psicose* (1960), é tido por Jim Harper (2004) como modelo referencial para a elaboração dos demais, estabelecendo um processo de inovação frente ao que era realizado até então. Com o passar do tempo estas lógicas inovadoras do clichê passam a se constituir como uma convencionalidade, e posteriormente são depreciadas ao perder importância entre o público, dando espaço para o surgimento de outros clichês, e tornando a ocorrência destes menores nos filmes mais recentes. Isto explicaria a percepção de haver uma frequência menor destes clichês encontrados em relação a outros. Na verdade o que há é um maior uso nos primeiros filmes e um menor nos últimos.

Sendo o *slasher*, um subgênero do terror, este faz uso de vários elementos da tradição do gênero terror. Desta maneira também permite explicar porque outros clichês estão massivamente presentes nas análises como os “gritos femininos”, “trilha/ruídos premonitórios” entre outros e, estão reconhecidamente ligados à concepção de filmes de terror, sendo aceitos sem dificuldades pelo público como parte dos clichês *slasher* em decorrência de terem estabelecido uma associação direta entre estados fisiológicos de lógicas do medo do espectador e a proposta temática do filme que é promover o medo na audiência.

Entre os clichês analisados e mais diretamente atribuídos ao *slasher* por Christensen (2011), Jancovich (2002) Harper (2004), estão: “câmera subjetiva”; “travesti psicótico”; “final girl”; “máscaras”; “armas brancas”; “trauma/transtorno” e “núcleo de amigos”. É possível explicar suas existências por dois fatores que se entrelaçam. Primariamente o contexto social de pavor criado durante a exploração midiática de casos de assassinatos praticados por homicidas seriais na vida real, que colocaram em evidência para o público detalhes de como foram praticados as crueldades realizadas. O fato secundário foi o uso das matérias jornalísticas como modelo para a criação de filmes em uma acepção realista naturalista, permitindo ao público estabelecer um lastro representacional entre os dados da realidade das notícias macabras com a ficção das telas. O público encontrou no filme elementos de grande medo em decorrência do sublime causado pelos assassinatos reais. O conseqüente sucesso financeiro destes filmes serviu como modelo de inspiração para diversos

cineastas se aventurarem nestas narrativas, de maneira desencadeou um enorme número de copiadas e instaurou consecutivamente novos clichês.

Como foi discutido no capítulo “O personagem assassino nos filmes de terror *slasher*”, dentro da modalidade dramática o mais próximo ao filme de terror *slasher* é a tragédia, que pretende provocar o terror na audiência, por uma ação grave ocorrida na narrativa. Este nosso posicionamento é evidenciado ao constatar a presença desta modalidade, a tragédia, nos “clichês de trauma”, um sofrimento provocado acidentalmente que enlouquece os assassinos, e no “clichê da vingança” que por conta do trauma passam a matar incansavelmente. Eles são primordiais para o desenvolvimento das narrativas, sem os quais não haveria uma infração que justificasse o assassino *slasher*. Além disto, é bastante revelador que a tragédia é realizada de acordo com uma estética naturalista realista, tendo como referencial os assassinatos reais. Como já foi discutido, apesar desta abordagem estética não implicar em medos mais intensos, permite a existência de uma macabra constatação, visto que este tratamento é feito para valorizar uma vivencia pelo espectador de homicídios inspirados em casos reais, entretanto pelo ponto de vista da vítima, em especial pelo clichê da final girl. Este é o personagem mais frágil e inapto a sobrevivência. O que faz sentido se pensarmos no relato de Edmund Burke (1993) quando diz que no momento em que o organismo se sente ameaçado, todos os sentidos são direcionados para esta ameaça, gerando uma enorme mobilização em torno da autopreservação. A melhor maneira de aumentar esta ameaça é tornar o vilão o mais ameaçador possível e a vítima consideravelmente frágil, como uma presa ao ser caçada por um grande predador, permitindo que exista nesta tragédia uma carga tensional maior por esta polarização. Desta constatação também decorre o uso dos clichês “de máscara”, visando eliminar suas expressões faciais, deixando o público ter contato apenas com uma dimensão de ameaça, impossibilitando a percepção de sentimentos por parte do assassino. Como também do clichê de “armas brancas. A injúria que este tipo de arma é capaz de causar na vítima implica na necessidade do assassino se aproximar da vítima e surpreende-la, caso contrario não existe um dano a ser temido. A vítima precisa saber da existência da ameaça e temer por ela, por conta disto não são utilizadas armas de fogo, visto que em um breve manuseio a vítima é capaz de morrer sem perceber, não gerando um espaço de incertezas para o espectador. Por outro lado o uso do clichê de “armas brancas” requer que a vítima fuja para se manter distante do dano que a arma é capaz de ter, enfatizando a incerteza em um jogo de “gato e rato” e com isto aumentando consideravelmente a

presença do sublime, bem como implicando no clichê de “fuga”. Para a vítima continuar viva e a ameaça continuar a avançar sobre ela, se torna importante que fuja, de preferência com o uso de uma montagem com diversos planos intercalados rapidamente e com uma trilha sonora opressiva com motivos melódicos persistentes para a promoção do medo sobre a incerteza de sua vida. Como se pode observar os clichês estão relacionados entre si dentro de uma lógica, que consolida um grupo de elementos daquilo que chamamos de *slasher*.

Vale destacar alguns clichês que permitem a existência de uma identificação entre o espectador e a vítima, de maneira a permitir uma vivência ficcional da ameaça ao público, despertando o sublime em nossos corações. Elas são as lógicas da “câmera subjetiva”. “do assassino oculto”. No primeiro permite ao espectador incorporar o personagem vilão, vendo tudo o que ocorre segundo seus olhos, no segundo o público passa pela experiência de espreitar as vítimas em tocaia, aguardando os melhores momentos para dar o bote. Entretanto nestes casos existe uma ocorrência curiosa, como assinalado anteriormente. O filme *slasher* acaba por valorizar o foco narrativo na vítima e não no personagem principal, que é o vilão. Mesmo havendo a construção do plano cinematográfico e da atmosfera ameaçadora com os clichês da “câmera subjetiva” e do “assassino oculto”, a identificação do público continua sendo com a vítima e não com o agressor, em decorrência desta construção ser temporária, já que estes planos são intercalados com outros que não possuem esta acepção. Quando estes clichês são realizados buscando valorizar a perseguição e a ameaça a vida das vítimas acabam favorecerem a construção do drama trágico do filme, uma vez que a vítima é colocada dentro do universo do agressor, onde é cobiçada pelo assassino. Esta lógica torna muito mais difícil para a personagem lidar com os obstáculos, do que se o agressor entrasse no universo da vítima, onde reina a segurança e o conhecimento do que está ao seu redor, diminuindo o efeito da tensão dramática e a conseqüente insegurança promotora do medo. Esta acepção é possível ao se constatar a existência de uma atmosfera ameaçadora sempre que o vilão surge na narrativa, criada por estes clichês.

Um dado que é importante salientar das análises é a necessidade dos clichês destacarem a presença deteriorada da saúde mental do assassino e usarem da dissimulação da realidade. Percebemos isto principalmente nos clichês “travesti psicótico”; “vingança”; “Clichê das máscaras” ; Clichê do trauma/transtorno; e “Clichê da vingança”. A explicação para a configuração destes clichês se dá pela manifestação do arquétipo da sombra. Inicialmente isto se dá pela elaboração de um personagem-tipo,

segundo Paula Fernanda Ludwing (2012), eles promovem uma redução das características e emoções. No filme de terror isto é favorecido consideravelmente para a constituição da sombra na narrativa pela separação entre emoções e pensamentos bons, que identificamos como nossos e emoções, e sentimentos ruins que identificamos como tendo origem exterior a nós. Esta dualidade acaba por não permitir conscientemente venhamos a aceitar que o mal e o bem co-habitem uma mesma pessoa ou personagem. Os elementos nefastos destas manifestações são todos depositados dentro do personagem vilão enquanto que os demais, considerados justos e corretos são incorporados pelos demais personagens. Não por menos os clichês: “travesti psicótico”; “vingança”; “das máscaras” ; “do trauma/transtorno”; detém uma dimensão de dissimulação. Todos estes tentam simular a existência de uma realidade que não é real, como a vida de um parente falecido no caso do “travesti psicótico”, a separação da realidade exterior com a interior do assassino pelo uso da “mascara”, que visa ameaçar as vítimas, o transtorno enquanto re-vivência da experiência traumática que os leva a matar. Estas dissimulações teriam como função permitir a existência simultânea de valores e vontades por parte dos personagens que de outra maneira não seriam possíveis.

No clichê da aparente morte do assassino, a questão da sombra é sentida em maior escala. O fato de o assassino sobreviver ao final da narrativa facilita a percepção de que a ameaça não foi totalmente liquidada e, que a paz que os demais personagens dispõem é apenas momentânea, e por isto cega, visto que o mal volta quando menos se esperar. Isto ocorre porque a sombra, que era o elemento motivador da existência do assassino, não é resolvida ou destruída permite um breve confronto de nossos valores inconscientes.

Um dos clichês mais fortes dentro da estrutura narrativa dos filmes de terror parece ser o da “contextualização”, pela necessidade do espectador se localizar dentro da trama. Considerando que este clichê opera na tentativa de fornecer informações de realidade para a criação de uma atmosfera, que no caso específico do filme de terror *slasher* possibilita a instauração de dados a respeito do trauma do assassino.

A classificação destes clichês para análise se deu a partir da busca de sistemas lógicos de medo presentes em um mesmo subgênero de filmes, entretanto o que permeia todos os clichês encontrados, com exceção das cenas de banheiro, é a existência de uma ideia de ameaça. Em todos eles existe uma ação que promove ameaças aos personagens, seja concreta ou uma insinuação de sua existência. Ela é o responsável por constituir a

atmosfera do filme de terror *slasher*. O que permite considerar que o clichê de medo no filme de terror decorre de uma ameaça que busca mobilizar os sentidos do espectador.

Este trabalho se mostrou bastante desafiador pela abrangência do assunto, mas muito instigante ao nos mostrar que a própria humanidade detém os instrumentos que nos seduzem e as chaves de nossas torturas. Permitiu ampliar o entendimento e a percepção de que há, na construção das narrativas dos gêneros do cinema, elementos atemporais, construídos simultaneamente com o universo cultural em um esquema de simbolizações narrativas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTAMAN, Rick. **Los gêneros cinematográficos**. Madri, Paidós comunicacón, 1999.

AMORA, António Soares. **Introdução à Teoria da Literatura**. São Paulo, Cultrix, 1970.

AREAL, Leonor. Para Uma Teoria Do Cliché. **Revista de Filosofia e da Imagem em Movimento**, Número 2, Dezembro 2011. Escola de Artes e Design das Caldas da Rainha, Universidade Nova de Lisboa.

ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte italiana v. 1** - da antiguidade. Cosac & Naif, São Paulo, 2003.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Campinas, Papirus, 2003.

BAZIN, André. **Cinema** - Ensaios. São Paulo, Brasiliense, 1991.

BELTING, Hans. Por uma antropologia da imagem. **Concinnitas** - Revista do Instituto de Artes da UERJ, Ano 6, volume 1, número 8, julho 2005, p.65-78.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art An Introduction**. McGraw-Hill Companies, 8 edição, New York, 2008.

BURKE, Edmund. **Uma Investigação Filosófica sobre a Origem de Nossas Ideias do Sublime e do Belo**. Campinas, Papirus, 1993.

CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão**. A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória. Rio de Janeiro, Zahar, 2007.

CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Decio de Almeida; GOMES, Paulo Emílio Sales. **A personagem de ficção**. 2 edição, São Paulo, perspectiva, 1968.

CÁNEPA, Laura Loguercio. **Medo de quê?** - Uma história do horror nos filmes Brasileiros. Tese do programa de Pós-Graduação em Multimeios do Instituto de Artes da UNICAMP, Campinas, 2008.

CHRISTENSEN, Kyle. **Final Girl versus wes Craven's A nightmare on Elm Street** - Proposing a Stronger model of feminism in *slasher* horror cinema. Studies in Popular Culture. Communication Studies - Monmouth College, Outono, 2011.

CARROLL, Noel. **A filosofia do Horror ou paradoxos do coração.** São Paulo, Papirus, 1999.

CAVALLARO, Dani. **Gothic Vision** - Three Centuries of Horror, Terror and Fear. London, Continuum, 2002.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro. Teoria e prática.** São Paulo, Summus, 2009.

CUNHA, Antonio Geraldo Da. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa.** 4 edição, Lexikon, 2010.

DEBRAY, Regis. **A vida e a Morte da Imagem** - Uma história do olhar no ocidente. Brasília, Vozes, 1994.

DELUMEAU, Jean. **História do medo no Ocidente** - 1300-1800 – Uma cidade sitiada. São Paulo, Companhia das Letras, 1993.

ECO, Umberto. Innovation and Repetition - **Between Modern and Post-Modern Aesthetics.** MIT Pres, Daedalus, Vol.114, N 4, The Moving Image, Fall, 1985, 161-184.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme.** Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2002.

FARIA, Mônica de. **Imagem e Imaginário dos Vilões Contemporâneos** - O vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e games. Tese apresentada ao

programa de pós-graduação em Meios de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2012.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 2 edição, Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1988.

FRANZ, Marie-Louise Von. **A sombra e o mal nos contos de fada**. São Paulo, Paulus, 3 edição, 2002.

FRANÇA, Julio. **As relações entre monstruosidade e medo estético** - Anotações para uma ontologia dos monstros na narrativa ficcional brasileira. XII congresso internacional da Associação Brasileira de Literatura Comparada ABRALIC, UFPR, julho de 2011.

FREUD, Sigmund. **Obras Completas**. Volume 3, Madrid, Biblioteca Nueva, 1973.

GARCIA-ROZA, Luiz Alfredo. **O Mal radical em Freud**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 5 edição, 1990.

GONÇALVES, Márcia C. F. **A Morte e a Vida da Arte**. Kriterion, Belo Horizonte, n 109, Jun/2004, p.46-56.

HARPER, Jim. **Legacy of blood - A comprehensive Guide to slasher movies**. Great Britain, Manchester, 2004,

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Introdução das lições sobre a estética**. São Paulo, Edusp, 1997.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. **Teoria e Prática do Roteiro**. São Paulo, Globo, 1996.

INDICK, William. **Psycho thrillers** - Cinematic explorations of the mysteries of the mind. New York, McFarland e Company, 2006.

JANCOVICH, Mark. **Horror the film reader**. New York, Routledge, 2002.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. São Paulo, Vozes, 2000.

KANT, Immanuel. **Crítica da Faculdade do Juízo**. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2005.

KING'S, Stephen. **Danse Macabre**. California, Berkley.1987

LE BLANC, Michelle; ODELL, Colin .**John Carpenter**. Kamera Books, New York, 2011.

LIMA, José Maria de. A Função do Clichê literário no estilo de Raul Pompéia. **Revista de Letras**, UNESP - Universidade Estadual Paulista, vol 25, 1985, p.49-57.

LOVECRAFT, Howard Philips. **O horror sobrenatural em literatura**. São Paulo, Iluminuras, 2008.

LUDWING, Paula Fernanda. **Como se cria um vilão?** Rumores e intrigas entre o teatro e literatura - Do melodrama à dramaturgia Brasileira no Século XIX. Dissertação de mestrado apresentada no programa de letras da universidade Federal de Santa Maria - Centro de Artes e Letras, 2012.

MARQUES, Aída. **Ideias em Movimento** – Produzindo e realizando filmes no Brasil. Rio de Janeiro, Artemídia Rocco, 2007.

MAKEE, Robert. **Story** - Substancia, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba, arte e letra, 2006.

MICHAELIS. Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php>>. Acesso em: 10 abr. 2012.

MICHAELIS. Moderno Dicionário Inglês & Português. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/ingles/index.php>>. Acesso em: 23 julho. 2013.

MCLUHAN, Marshall; WATSON, Wilfred. **Do Clichê ao Arquétipo**. Rio de Janeiro, Record, 1973.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 20 edição, São Paulo, Cultrix, , 2011.

MCKEE, Robert. Um dos maiores gurus de Hollywood Robert Mckee fala sobre a arte do Roteiro. **Almanaque**, Rio de Janeiro: Globonews, 08/01/2013, programa de televisão.

NAZÁRIO, Luiz. **Da Natureza dos Monstros**. Arte e Ciência, São Paulo, 1998.

NICHOLS, Bill. **A voz do documentário**. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org). Teoria Contemporânea do cinema. **Documentário e Narratividade Ficcional**. Volume 2. São Paulo, SENAC, 2004.

NOGUEIRA, Luíz. **Gêneros Cinematográficos**. Livros LabCom, 2010. Disponível em http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf

NOWELL, Richard. **Blood money** - a history of the first teen *slasher* film cycle. New York, Continuum Books, 2010.

PACHECO, Antonio Carlos;FILHO, Silva. **Cinema, literatura e Psicanálise**. São Paulo, EPU, 1988.

PALLOTINI, Renata. **Dramaturgia - construção do personagem**. São Paulo, Editora Ática, 1989.

PROPP, Vladimir. **As raízes históricas do conto maravilhoso**. São Paulo, Martins Fontes, 1997.

RAMALHO, Cybele Maria Rabelo. **Aproximações entre Jung e Moreno**. São Paulo, Agora, 2002.

RAMOS, Fernão. **Teoria Contemporânea do Cinema** - volume 2. São Paulo, SENAC, 2005.

REISZ, Karel; MILLAR, Gavin. **A técnica da montagem cinematográfica**. Civilização Brasileira, Rio de Janeiro, 1978.

ROCKOFF, Adam. **Going to pieces. The Rise and fall of the slasher film 1978-1989**. North Carolina, Mcfarland & Company, 2002.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral**. Rio de Janeiro, Zahar, 1998.

SALLES, Cecília Almeida. **Processo de Criação Artística**. 3 edição, São Paulo, Annablume, 2007.

SCHWEINITZ, Jörg. **Film and Stereotype** - A challenge for cinema and theory. New York, Columbia University press, 2011.

SILVA, Anderson Pires da. Sob o signo de plutão - digressão sobre os limites do horror e do terror. In mitos, lendas, crenças - **anais do VII painel reflexões sobre o insólito na narrativa ficcional/ 2 encontro regional insólito como questão na narrativa ficcional**. Rio de Janeiro, Dialogarts, 2011.

SIMPSON, Philip L. **Psycho paths** - Tracking the serial killer through contemporary American film. Illinois, Southern Illinois University, 2000.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do Cinema**. Campinas, Papirus, 2003.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama moderno** - (1880 - 1950). São Paulo, Cosac & Naify, 2001.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura Fantástica**. São Paulo, Perspectiva, 1981.

TODOROV, Tzvetan. **As Estruturas narrativas**. 4 edição, São Paulo, Perspectiva, 2006.

VOGLER, Christopher. **A Jornada Do Escritor** - Estruturas míticas para escritores e roteiristas. 2a. Edição, Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2006.

VANOYE, Francis; Goliot-lété, Anne. **Ensaio Sobre a Análise Fílmica**. Campinas, Papyrus, 1994.

WORLAND, Rick. **The Horror Film - An Introduction**. Blackwell, Oxford, 2007.

XAVIER, Ismael. **O Discurso Cinematográfico** - A opacidade e a transparência. São Paulo, Paz e Terra, 2005.

ZATTI, Angela Helena. Caracterização do personagem-vilão em produções audiovisuais - estudo do paradoxo do vilão aprovado. **Revista Eletrônica Temática**, Ano 6, n.08, Agosto, 2010.

ZWEIG, Connie; ABRAMS, Jeremiah. **Ao encontro da Sombra**. O potencial oculto do lado escuro da natureza humana. 8 edição, São Paulo, Cultrix, 2011.