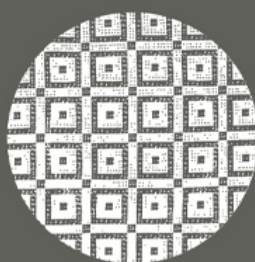


TODAS AS ARTES



REVISTA LUSO-BRASILEIRA DE ARTES E CULTURA
ALL THE ARTS LUSO-BRAZILIAN JOURNAL OF ART AND CULTURE



Vol. 6, N. 3, Set.-Dez. 2023
ISSN 2184-38052

A VIDA ATRAVÉS DE SANGUE, DE VÍSCERAS E DE SUSTOS: O MEDO E A FORMA COMO O CINEMA DE TERROR REFLETE O SOCIAL

**LIFE THROUGH BLOOD, GUTS AND JUMPSCARES: FEAR
AND THE WAY HORROR CINEMA REFLECTS SOCIETY**

**LA VIE À TRAVERS LE SANG, LES VISCÈRES ET LES
FRISONS: LA PEUR ET LA MANIÈRE DONT LE CINÉMA
D'HORREUR REFLÈTE LE SOCIAL**

**LA VIDA A TRAVÉS DE SANGRE, ENTRAÑAS Y SUSTOS: EL
MIEDO Y LA FORMA EN LA QUE EL CINE DE TERROR
REFLEJA LO SOCIAL.**

Daniela Covarrubias

Universidade do Porto, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Portugal.

Resumo: O presente artigo tem como objetivo compreender a construção do medo no gênero cinematográfico do terror, entendendo que os sentimentos provocados por este gênero são influenciados pelo contexto histórico-social. Compreendendo que o sentimento de medo é bastante complexo, a pergunta de partida “O que provoca o medo?” nos revela a complexidade do ser humano, dos sentimentos, dos sujeitos e como estes estão profundamente relacionados com um contexto mais amplo, influenciado pela cultura, pelo social e pelo político. Através de uma extensa investigação bibliográfica e filmográfica, busca-se compreender a relação telespectador-obra e as ferramentas utilizadas para provocar sentimentos de angústia, aflição e medo. Investiga-se diversas formas de provocar o medo e como este está relacionado com questões individuais e coletivas simultaneamente, e, com questões da realidade objetiva e da subjetividade do ser humano. Estas dicotomias tornam o medo um sentimento multidimensional.

Palavras-Chave: cinema; terror; medo; cultura; sociologia.

Abstract: The present article aims to understand the construction of fear in the cinematic genre of horror, acknowledging that the feelings provoked by this genre are influenced by historical and social context. Recognizing that the feeling of fear is highly complex, the starting question "What provokes fear?" reveals the complexity of human beings, their feelings, and how these are deeply intertwined with a broader context influenced by culture, society, and politics. Through extensive bibliographic and filmographic research, we seek to understand the viewer-work relationship and the tools used to evoke feelings of anguish, distress, and fear. We investigate various ways to provoke fear and how it is related to both individual and collective issues simultaneously, as well as to objective reality and the subjectivity of human beings. These dichotomies make fear a multidimensional feeling.

Keywords: cinema; horror; fear; culture; sociology.

Résumé: Cet article vise à comprendre la construction de la peur dans le genre cinématographique de l'horreur, en reconnaissant que les sentiments provoqués par ce genre sont influencés par le contexte historique et social. Compte tenu de la complexité du sentiment de peur, la question de départ "Qu'est-ce qui provoque la peur?" révèle la complexité de l'être humain, des sentiments des individus et de leur profonde relation avec un contexte plus large, influencé par la culture, le social et le politique. À travers une recherche bibliographique et filmographique approfondie, nous cherchons à comprendre la relation spectateur-œuvre et les outils utilisés pour susciter des sentiments d'angoisse, de détresse et de peur. Nous explorons différentes façons de provoquer la peur et comment elle est liée à la fois à des questions individuelles et collectives, ainsi qu'à la réalité objective et à la subjectivité humaine. Ces dichotomies font de la peur un sentiment multidimensionnel.

Mots-clés: cinéma; terreur; peur; culture; sociologie.

Resumen: El presente artículo tiene como objetivo comprender la construcción del miedo en el género cinematográfico del terror, entendiendo que los sentimientos provocados por este género son influenciados por el contexto histórico-social. Comprendiendo que el sentimiento del miedo es bastante complejo, la pregunta de partida "¿Qué provoca el miedo?" nos muestra la complejidad del ser humano, de los sentimientos de los sujetos y como están profundamente relacionados con un contexto más amplio, influenciado por la cultura, por lo social y por lo político. A través de una extensa investigación bibliográfica y filmográfica, se buscó comprender la relación espectador-obra y las herramientas utilizadas para provocar sentimientos de angustia, aflicción y miedo. Se investiga diferentes formas de provocar el miedo y cómo él está relacionado con cuestiones individuales y colectivas simultáneamente, así como con cuestiones de la realidad objetiva y de la subjetividad del ser humano. Estas dicotomías hacen del miedo un sentimiento multidimensional.

Palabras-clave: cine; terror; miedo; cultura; sociología.

1. O que qualifica o terror como terror

O terror não começa no audiovisual, na verdade, o terror existe há muito tempo na literatura. Suas origens remontam a literatura gótica inglesa, ao *Scheuer-roman* alemão e ao *roman noir* francês (Carroll, 1999). O terror foi popularmente conhecido no audiovisual com o Expressionismo Alemão, movimento cinematográfico que começa no período pré Primeira Guerra Mundial em um contexto extremamente complexo da política alemã (Barros, 2015). A humanidade e o ser humano como indivíduo, desde muito tempo, procuram instigar seus instintos e, ao mesmo tempo, procuram representar seus medos e fraquezas através da arte. A definição de terror é alvo de debates. De certo, a função do terror é assustar porém com base em que? Quais elementos necessitam estar presentes em um filme para o mesmo ser classificado como terror? Levando em consideração a definição de Carroll (1999), Nickel (2010) define o terror da seguinte forma:

Noël Carroll define o terror como um gênero que representa monstros não naturais e ameaçadores (1990, 15-16, 27-29). De acordo com Carroll, o gênero joga com a aversão emocional característica do espectador à ideia de tais monstros como eles são representados em seus pensamentos. Para Carroll, os monstros são essencialmente fictícios, não algo com que se preocupar na vida real. O espectador sabe que elas não existem. Minha definição é mais ampla do que a de Carroll, pois permite o horror sem monstro específico e também permite monstros "realistas". Tentei, desta forma, responder à crítica de que a definição de Carroll é demasiado estreita, excluindo obras como *Psicose* e *O Iluminado*. Na minha opinião, ao contrário de Carroll, as ameaças que o horror apresenta nem sempre são fictícias, mas podem sangrar para o mundo real (Nickel, 2010: 14, tradução nossa).

Considerando que o terror está embasado em "monstros" (metafóricos ou não), o presente trabalho pretende abordar como tais monstros são construídos socialmente e historicamente, portanto, as obras presentes no gênero de terror estão sujeitas ao seu contexto social, histórico e cultural.

2. A forma que o medo no cinema de terror reflete o social e o espaço-tempo

Em todo tipo de forma artística encontramos expressões do cotidiano. A arte tem também como função retratar os sentimentos internos dos indivíduos e, conseqüentemente, do ambiente e da sociedade que os rodeia, trazendo o que há de mais profundo, mesmo que de forma não intencional. Podemos enxergar através da arte de uma sociedade sua formação, seus hábitos e, inclusive, seus medos. Não é nem um pouco diferente com o audiovisual, tampouco com o cinema de terror.

Quando pensamos no cinema contemporâneo, conseguimos encontrar questões que foram apenas trazidas à luz na sociedade moderna. Questões associadas às relações humanas, que, nos tempos atuais, com o constante avanço da tecnologia e a complexificação da

economia, são progressivamente moldadas à sociedade presente. Vale ressaltar que tal avanço tecnológico e econômico não se deu da mesma forma em todos os países globais. No audiovisual também se reflete a diferença econômica e social das nações. O que sentimos, queremos, desejamos está profundamente influenciado pelo nosso contexto político, social e histórico. Entre todos estes sentimentos, aspirações e desejos, um deles é profundamente evitado, embora seja um que reflete de forma intensa a sociedade em que se vive: O medo.

O que os filmes reflectem não são tanto credos explícitos, mas disposições psicológicas - aquelas camadas profundas da mentalidade colectiva que se estendem mais ou menos abaixo da dimensão da consciência. É claro que as revistas e os broadcasts, os bestsellers, os anúncios, as modas linguísticas e outros produtos sedimentares da vida cultural de um povo também fornecem informações valiosas sobre as atitudes predominantes e as tendências interiores generalizadas. Mas o ecrã excede estas fontes em termos de abrangência (Kracauer, 1947: 6, tradução nossa).

O sentimento de medo é um sentimento indesejado, porém, pode-se enxergar muitas coisas através dele. Assim, abordo especificamente o filme de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick: "The Blair Witch Project" (1999) e com o terror found footage. Found footage é um subgênero do terror, no qual os filmes possuem como objetivo parecer um documentário, sendo uma forma peculiar e simples de imersão no filme. Este subgênero encontra bastante sucesso no mundo globalizado, pois necessita contar com redes de informações onde as notícias são de rápida circulação. No âmbito técnico, este gênero se beneficia das câmeras amadoras, filmagens caseiras, diálogos simples e quotidianos. O found footage, em essência, é o oposto das grandes produções, que muitas vezes contam com as últimas tecnologias, CGI, grandes diretores e atores. A peculiaridade do subgênero encontra-se na simplicidade e no quotidiano, ao mesmo tempo que a fotografia não pode ser tratada da mesma forma que se trataria em um filme tradicional.

Utilizarei este exemplo do *found footage* para explicitar como sentimentos e, neste caso, o medo, estão profundamente relacionados com o social. Neste caso, o *found footage* para ser verossímil, necessita da premissa de que câmeras e o trabalho amador do audiovisual sejam possíveis no contexto vivido. Sem a possibilidade do *DIY*, do cinema amador e, principalmente, da acessibilidade às câmeras de filmagem, o sentimento que procura ser provocado pelo subgênero *found footage* não seria possível. O terror brinca com o que é possível de acontecer na realidade objetiva ao mesmo tempo que fala sobre a imprevisibilidade, mesmo de forma não literal, trazendo este elemento subjetivo, o qual é bastante necessário para a construção das narrativas do gênero. Até mesmo quando brinca com o absurdo, brinca de forma a relacionar com aspectos da vida real. Quando vamos a outro extremo do terror, por exemplo, o *body horror* (subgênero que, por vezes, mescla ficção científica, gore e terror) deparamo-nos com cenas absurdas de sangue, vísceras, órgãos, transformações

do corpo humano, porém, por mais absurdo que seja a forma que tais elementos são retratados, ainda existe um apelo pro que é humano, por mais não humano que pareça, ainda nos é familiar, seja esteticamente ou conceitualmente. No terror, os objetos de medo são não apenas visuais, mas simbólicos. As obras falam sobre o que é desconhecido para nós, baseando-se no que é próximo. Ao mesmo tempo que o próprio elemento de choque em si é definido culturalmente e socialmente:

Além disso, o que a maioria considera extremo (o que, em certa medida, se reflecte nas normas de censura) também muda com o tempo. O "extremismo" indica o que é inaceitável de acordo com os valores culturais, políticos e sociais do momento, e esses valores subjacentes não são estáticos (Jones, 2020: 43, tradução nossa).



Figura 1: Imagem do filme de The Blair Witch Project (1999) de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick
Fonte: Little White Lies



Figura 2: Imagem do filme Scanners (1981) de David Cronenberg

Fonte: Little White Lies

Continuando neste extremo do body horror, encontramos com o importante realizador David Cronenberg, figura essencial para compreender o subgênero *body horror* e importante para a história do cinema de terror. Em sua primeira obra de longa metragem, *Stereo* (1969), por mais que esteja mais próximo do gênero de ficção científica e não se encontre especificamente no subgênero *body horror* por não contar com a estética presente neste subgênero, já observa-se ideias que irão acompanhar o realizador ao longo de sua filmografia, entre elas, a abordagem de experimentos científicos nas suas obras. Em *Stereo* (1969), por mais absurdos que sejam os experimentos, que contam com questões relacionadas a erotismo e telepatia, pode-se analisar que os avanços científicos da época deixam dúvidas: qual é o limite da ciência? Até onde a ciência pode nos levar? No caso de Cronenberg, a familiaridade com o social está presente não nas questões literais, mas sim nos questionamentos da sociedade da época em que o diretor estava inserido.

Cronenberg mostra seres humanos cujos corpos são transformados por doença ou mutação num estado mais avançado, ainda que psicologicamente traumatizante. O corpo doente ou mutante torna-se um outro a temer, bem como uma metáfora de desejos secretos ou impulsos sociais. Em última análise, o corpo vinga-se do indivíduo, que muitas vezes se torna alienado e dolorosamente aprisionado no seu corpo. Os filmes de Cronenberg também mostram um apocalipse futuro provocado por uma tecnologia considerada evolutiva (Derry, 2009: 331, tradução nossa)

Socorri-me de dois subgêneros do terror, que utilizam técnicas estéticas e narrativas opostas, para ilustrar que, tanto de forma literal, quanto de forma não-litera, artística e conceitual, os medos trazidos pelo terror refletem o que está próximo do ser humano, ao mesmo tempo que se utilizam do imprevisível como fator de surpresa e choque. Novamente, existe um contraste entre a realidade objetiva e a subjetividade, entretanto ambas se encontram na experiência do terror. Em um extremo, o *found footage* beneficia-se do verossímil, do caseiro, do amador, de fotografias simples, em suma, do que possa transmitir ao telespectador imersão, no outro oposto, o body horror, que se aproveita do absurdo, do visceral, do exagero, de efeitos práticos e de computação gráfica (o que não significa necessariamente que possuiu um grande investimento para a sua realização). Ambos subgêneros que são parte do terror e procuram ocasionar medo, aversão, aflição e, no geral, sentimentos que são considerados negativos. E, quando me refiro a medo, não falo apenas de medo do sobrenatural, do que é de outro plano, mas medos referentes ao nosso contexto e ao nosso futuro como sociedade.

Nos filmes de terror modernos vê-se a utilização de novos recursos, e a utilização da tecnologia como instrumento para veicular o medo. Um exemplo disto é a forma como o subgênero de *desktop horror* e certa forma, sucessor do *found footage*) utiliza-se de telas, celulares avançados, computadores em geral para criar uma narrativa na qual estes elementos são fundamentais para a construção da história e, conseqüentemente, para gerar o terror. Este subgênero traz a imersão dos *found footage*, porém em uma roupagem mais moderna, onde muitas vezes a história do filme é contada através de telas que simulam um desktop, como se fosse o telespectador manejando o computador, portanto traz uma nova camada para a relação entre a obra e o público. Faz parte deste subgênero o filme *M.O.M Mothers of Monsters* (2020) de Tucia Lyman, no qual a narrativa é construída através de gravações presentes no computador. Os personagens e a história são construídos enquanto vê-se interações das gravações presentes no aparelho. Particularmente este aspecto tecnológico para a construção da narrativa também pode ser encontrado em filmes do início dos anos 2000, por exemplo, o filme *Pulse* (2001) de Kiyoshi Kurosawa, a trama começa com imagens de disquetes e cd's e ao longo do filme observa-se que a história está profundamente atrelada ao uso de computadores e de celulares antigos. Estes filmes demonstram que mesmo com tecnologias de épocas diferentes estas estão presentes nas obras e cumprem um papel fundamental na construção da história.

Todos nós somos agora produtores e consumidores de mídia, documentando, filmando e partilhando todos os momentos, significativos ou não. Alguns aceitam de bom grado a vigilância constante em busca de mais gostos, retweets e momentos fugazes de fama. Por sua vez, os filmes que exploram os lados mais sombrios desta nova prática cultural começaram a incorporar estas novas formas de media na sua forma, ilustrando como o próprio cinema sofreu uma transformação de um produto analógico para um meio digitalmente integrado (Hallam, 2020: 183, tradução nossa).

No filme de computador, existem camadas de elementos visuais, janelas sobre janelas de informação, imagens e interfaces. Ao apresentar a narrativa desta forma, estes filmes fornecem "um relato do que se sente ao viver no início do século XXI", capturando a corrida de afetos e intensidade que se segue quando se está imerso na interação entre a realidade e o seu registo (Hallam, 2020: 184, tradução nossa).

A obra de Lyman também reflete as questões de parentesco, que são abordadas de diferentes formas ao longo da história do cinema, visto que as relações familiares se modificam com o tempo, não só elas em si, mas também os assuntos adjacentes à família e a sua função social como instituição. Tradicionalmente, o papel da mãe em uma família é o de cuidadora, de provedora incondicional de afeto aos filhos. Porém, recentemente, os papéis familiares estão sendo mais avidamente questionados e os assuntos sobre o papel materno e as suas problemáticas são abordados de forma a compreender a complexidade do papel materno. Esta nova abordagem dos papéis familiares também é observada no cinema de terror, como é exemplificado pela obra de Lyman. Outro filme que aborda esta temática é *Hereditary* (2018) de Ari Aster, esta obra retrata questões geracionais, relacionadas com cultos, crenças, ao mesmo tempo que também fala sobre a relação complicada entre os membros da família e, principalmente, entre a mãe e o filho protagonistas da obra. Ambas produções colocam em jogo o papel de mãe em uma família, mostrando como o papel que as mães protagonistas dos filmes exercem é completamente diferente do papel materno esperado socialmente, assim como o papel do filho também é extremamente diferente. Nestes filmes, o conceito de família é levado ao outro extremo, falam sobre sentimentos considerados negativos dentro das dinâmicas familiares e completamente opostos ao dito "amor materno incondicional". A família é uma instituição culturalmente influenciada e um dos pilares da sociedade ocidental, porém, no filme *Kampon* (2023) de King Palisoc pode-se observar como é estruturada a família no contexto filipino. Palisoc explora as ansiedades, expectativas e frustrações que são enfrentadas quando procura-se construir uma família na sociedade filipina. Ao analisar *Kampon* (2023) deparamo-nos com duas importantes questões que nos interessam ao compreender o papel dos filmes de terror como instrumento de compreensão do social: O contexto cultural e a forma que as instituições funcionam dentro do mesmo.

Uma forma bastante ilustrativa de compreender os diversos contextos culturais e como estes influenciam as obras as quais estão inseridas nestes contextos são os movimentos cinematográficos que ocorrem em diferentes países. A *Greek Weird Wave*, movimento que surge em 2008, que está fortemente relacionada com o contexto político e econômico grego e tem como uma das figuras principais o realizador Yorgos Lanthimos. As obras geralmente possuem uma história e uma estética que trazem incômodos, possuindo visuais, formas de direção e de atuação não convencionais, fazendo parte também do conceito do movimento cinematográfico, que é profundamente influenciado por aspectos políticos. O "absurdismo", ou seja, o extremo do ilógico, do que não faz sentido, também está bastante presente: "Enquanto movimento, o absurdismo tenta formular um método de racionalização desses aspetos irracionais num mundo incerto" (Varmazi, 2019: 40).

A Estranha Onda Grega, também conhecida como Nova Onda Grega, surgiu quando a Grécia estava sob considerável pressão, durante um período de grave crise financeira. Os filmes da Onda, embora produzidos com muita dificuldade em uma época em que o financiamento estatal era mínimo ou inexistente devido a drásticos cortes orçamentários, mudaram o panorama cinematográfico do país e ganharam aclamação da crítica e prêmios em festivais internacionais de cinema (Varmazi, 2019: 40, tradução)

Este movimento grego está associado com a crise de 2008, pós Jogos Olímpicos de 2004 na Grécia, onde o país foi cenário de revoltas. Dentro desta temática, também está relacionado ao abuso de autoridade e a subversão a mesma, colocando em pauta também a instituição família, que é bastante valorizada no contexto grego e, muitas vezes utilizada metaforicamente nos filmes. Varmazi (2019:43) afirma: “For example, in *Dogtooth*, *Homeland* and *Miss Violence* the family’s dysfunction is seen as a breeding ground for violence, distortion, oppression and morbidity”.

A questão da família desempenha um papel simbólico em muitos dos filmes da Onda. A família sempre foi um elemento fundamental da sociedade grega, por isso não surpreende que seja disputada e abordada em termos de renegociação ou ruptura. A família torna-se uma forma de examinar e criticar o sistema, um sistema enganador, desleal e sem sentido. (Varmazi, 2019: 43, tradução nossa)

Nenhum dos filmes fala abertamente sobre a crise ou aborda a questão diretamente, mas todos os filmes lidam com a crise financeira grega de forma privada e indireta. Quando se olha para o corpus completo de filmes, parece que a crise financeira é uma onda subterrânea silenciosa que os atravessa sem nunca ser destacada. (Varmazi, 2019: 45, tradução nossa)



Figura 3: Imagem do filme *Dogtooth* (2009) de Yorgos Lanthimos
Fonte: IMDb

Outro movimento cinematográfico relacionado com questões sócio-políticas é o *New French Extremity*, movimento francês que surgiu na virada do milênio, o qual apela para um horror totalmente visceral e transgressor, não apenas em visuais, mas também nas histórias, as quais são geralmente muito trágicas e chocantes ao telespectador. Este movimento também surge em um importante contexto político francês, e procura explicitar a violência existente no passado do país, fazendo do brutalismo e do extremismo ferramentas para simbologias. Os filmes cobrem temas como violência extrema, violação sexual, entre outros tópicos disruptivos e chocantes. As obras não defendem a violência, mas sim afirmam que a mesma existe no mundo e existiu na história francesa. Estes tipos de filmes que são bastante gráficos e retratam contextos de violência extrema são geradores de intensos debates.

Os filmes de *New French Extremity* são surpreendentes, inesquecíveis, perturbadores e profundamente franceses. Não são filmes violentos, mas sim filmes sobre a violência e seu impacto maior no mundo. São filmes sobre a França, não os filmes kitsch emblemáticos da visão que a França tentou criar de si mesma para manter a sua estatura para o resto do mundo, mas sim uma visão honesta dos problemas e da agitação que existem em França desde a sua criação. A Nova Extremidade Francesa é extrema porque balança o pêndulo em violenta oposição à França que representa ideais, mas não a realidade. Os filmes de *New French Extremity* lidam com a realidade aterrorizante do passado histórico atual e esquecido da França, desafiando o país e o público de todo o mundo a despertar de um sono profundo e compartilhado (West, 2016: 6, tradução nossa).

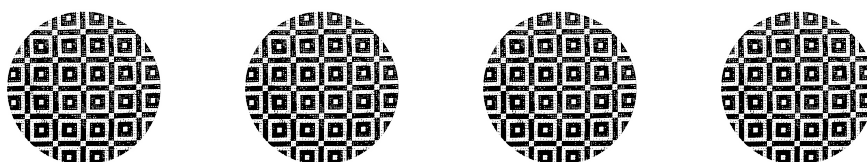
Saindo do tema dos movimentos cinematográficos de regiões específicas, um outro movimento cinematográfico que exemplifica a representação de questões sociais em suas obras é o chamado "Terror Social" (junção do gênero com crítica social), popularizado pelo diretor afro-americano Jordan Peele. Peele traz em suas obras medos de populações minoritárias, e, no seu caso, a representação do racismo através do terror. O diretor usufrui de analogias e do sentimento de medo para falar sobre a vivência da população negra em uma sociedade racista, vivência esta que é invisibilizada por camadas dominantes e incompreendida pela branquitude. O rapper mineiro Djonga menciona a forma que as obras de Peele falam sobre uma realidade próxima ao rapper. Na música *Hat Trick* do álbum "Ladrão" de 2019, Djonga fala sobre a experiência de ser um homem negro periférico ascendendo em sua carreira e obtendo sucesso. A música toca em pontos relacionados ao racismo que o rapper foi vítima e às dificuldades que enfrentou no seu cotidiano ao longo de sua vida. Além da referência à Peele, Djonga também faz referência ao importante filme brasileiro do diretor Glauber Rocha "Deus e o Diabo na Terra do Sol" (1964). Estes pontos de interseção entre dois tipos de arte, música e audiovisual, demonstram perfeitamente como a arte reflete a sociedade em que estão inseridas, ao mesmo tempo que a própria diversidade e pluralidade da arte também é fruto da multiplicidade de contextos sociais.

"Eu fiz geral enxergar em 3D
Deus, o diabo e Djonga, pô
Bitch, please, não rouba minha onda, ô
Que os mesmo 90 minutos
Não te faz suar igual quem joga e tem raça, hahaha
Da terra onde nada vira, um mano do nada vira
A maior referência de um jogo onde saber quem joga mais
Vale mais do que pôr comida no prato
Dinheiro é bom
Melhor ainda é se orgulhar de como tu conquistou ele (É)
Aquelas coisas, né, o que se aprende no caminho importa mais do que a
chegada
Isso te faz seguir real, igual um filme de terror na direção de Jordan Peele
Aquelas coisa, né, quem vai com muita sede ao pote, tá sempre queimando
largada
É pra nós ter autonomia, não compre corrente, abra um negócio
Parece que eu tô tirando, mas na real tô te chamando pra ser sócio
Pensa bem, tira seus irmão da lama, sua coroa larga o trampo
Ou tu vai ser mais um preto que passou a vida em branco?" (Djonga, Hat
Trick, 2019).

Na mesma linha de obras que procuram explorar as temáticas sociais relacionadas a grupos minoritários, existem filmes que retratam a vivência feminina, falam sobre o tornar-se mulher dentro de uma sociedade machista e patriarcal. Estes filmes utilizam metáforas e cenários macabros para abordar os rituais femininos e as dificuldades presentes na vida das mulheres. Tanto neste caso, quanto no caso do *Terror Social*, as obras procuram retratar a experiência de fazer parte de um grupo que sofre opressão dentro da sociedade.

No contexto do horror real da opressão e abuso sexual – fortemente amplificado pelo movimento #MeToo em curso – filmes de terror contemporâneos, como *Teeth*, *Contracted*, *It Follows* e *Raw*, utilizam a monstruosidade para articular medos universais sobre a experiência feminina e o lugar atual da mulher no mundo (Falvey, 2020: 219, tradução nossa).

Um filme não necessita fazer parte de um movimento para refletir a sua época e seu contexto sócio-histórico. Símbolos que representam contextos históricos, culturais, políticos e sociais estão presentes de diversas formas no audiovisual, inclusive de forma não intencional.



3. O medo, a aversão e o incômodo

As histórias de terror possuem diferentes aspectos e fundamentos narrativos para gerar o medo. O terror está profundamente associado com o sobrenatural, principalmente por ser algo que não se tem conhecimento, portanto, imprevisível, fora do contato humano, do conhecimento palpável, assim como também está associado com monstros, frutos de histórias que são contadas por gerações. Porém o sobrenatural e o monstruoso não são os únicos temas que deixam dúvidas e sujeitos a imprevisibilidades, outro tema associado ao terror é o psicológico, em obras nas quais este é o ponto central, muitas vezes fala-se sobre transtornos mentais como sociopatia, psicopatia, o impacto da violência (tanto física quanto sistêmica) na vida cotidiana, etc. Diversas obras de terror falam não sobre o sobrenatural, monstruoso, sobre o de outro mundo, mas sobre violência e crimes impactantes. As dúvidas sobre vida após a morte, sobre o objetivo da vida, sobre a existência de um outro plano desconhecido geram incômodo, ao mesmo tempo que a mente humana e a sua capacidade para além daquilo que tem-se conhecimento também é objeto de questionamentos. O que é misterioso para a mente humana é objeto de medo e de incômodo. Sobre a natureza do medo, França (2011) afirma:

O medo é uma das emoções mais intensas experimentadas pelo homem. Ligado aos nossos instintos de sobrevivência, é normalmente tomado como uma sensação dolorosa. Porém, quando a fonte do medo não representa um risco real a quem o experimenta, entramos no campo das emoções produzidas por objetos estéticos (França, 2011: 1).

Existe uma simbologia no medo, no que nos é repulsivo. Medo é um sentimento que evitamos comumente, é instintivo evitá-lo, ao mesmo tempo que é um sinal de alerta, essencial para a sobrevivência do ser humano ao longo da sua história. O medo não é apenas ao fantástico, mas também ao que nos é próximo, medo dos erros que enfrentamos como humanidade, medo também ao que evitamos nos conectar como indivíduos e, no final de tudo, medo da morte (social e coletiva ou biológica e individual).

Sigmund FREUD (1996. p. 93), em “O mal-estar na civilização”, já enumerava três possíveis fontes do sofrimento e, por extensão, do medo, no ser humano: nosso próprio corpo, condenado à decadência e à dissolução; o mundo externo, que pode voltar-se contra nós, com forças de destruição esmagadoras e impiedosas; e as ações e atitudes dos outros homens. Por detrás da variedade e da aleatoriedade de cada uma dessas fontes do medo, sejam de causas que se julgam naturais ou sobrenaturais, e do papel que aquilo que nos é desconhecido exerce na produção do medo, há uma ideia unificadora: a da morte, como culminância de todos os medos. (...) Edmund BURKE (1990) entendia que a preponderância das paixões relacionadas aos nossos instintos de autopreservação devia-se ao fato óbvio de que, para o desempenho de qualquer uma de nossas atividades, é fundamental estarmos vivos e saudáveis. Qualquer coisa que ponha em risco nossa vida ou nossa saúde nos afeta de modo intenso. O risco da interrupção da vida é,

pois, a ameaça derradeira ao nosso ser. Chegamos assim à idéia de medo artístico. Dada a intensidade das sensações relacionadas à morte, a percepção da dor ou do perigo, quando o indivíduo não está realmente em uma situação de perigo ou de dor, consistiria na matriz ideal para experiências estéticas intensas como a do sublime (França, 2011: 2).

4. O terror e a pandemia COVID-19

O medo dentro do contexto pandêmico refere-se principalmente a um medo coletivo, não relacionado apenas aos fatores diretamente ligados à epidemia ou à doença, mas sim as suas consequências na humanidade. Dentro disso estão diversos medos, medo da solidão, do futuro dos seres humanos, existe o medo da morte biológica (relacionada com o indivíduo), da morte social (relacionada com o coletivo), da morte da humanidade como a conhecemos. No contexto pandêmico lidamos com muitas questões internas que foram experienciadas coletivamente. Deparamo-nos com uma nova realidade desconhecida, ao mesmo tempo que já havia sido vista na história da humanidade (por exemplo, a peste negra, a gripe espanhola e entre outras epidemias). Acreditava-se que estas epidemias que exterminaram milhões de indivíduos estavam no passado da humanidade, a sociedade atual possui um enorme avanço tecnológico e científico comparado àqueles períodos, portanto, este tipo de tragédias tratava-se de uma realidade distante, a qual já fora vivida. Não tínhamos certezas do que poderia acontecer, estávamos à mercê de incertezas da ciência, do governo, e de autoridades responsáveis, enquanto estávamos ainda entendendo a pandemia que nos cercava e lidando com um constante luto.

Dentro deste contexto totalmente desesperador, nossos medos foram ressignificados, novos medos surgiram e novas formas de transmissão de tais medos. Estando a maior parte do tempo em casa, obrigatoriamente, nossos meios de comunicação se limitavam basicamente ao online, a solidão nos consumia ao mesmo tempo que procurávamos refúgio nas pequenas e singelas interações limitadas a chamadas de vídeo e redes sociais. Nesta dinâmica baseada em interações virtuais, a forma de se consumir informação e arte também foram alterados, impossibilitados de sair, ir ao cinema, nos informar em nossa comunidade de forma presencial, as telas foram nosso instrumento para a nova maneira de viver, vimo-nos em um contexto que nos era familiar apenas em filmes distópicos e livros de história.

Embora o interesse duradouro pelo terror talvez não seja notável isoladamente (o gênero é popular desde o início do próprio cinema, e por ainda mais tempo se olharmos para seus antecedentes na arte, literatura e mitologia), os desenvolvimentos recentes no cinema de terror são mais do que dignos de atenção, pois são marcados por mudanças nos gostos, paradigmas da indústria e práticas de distribuição que exigem novas perspectivas (Falvey, Hickinbottom & Wroot, 2020: 1, tradução nossa).

Existem diversas histórias as quais possuem seu argumento baseado em pandemias, e, muitas vezes, as doenças tratadas nas obras são repletas de exageros e metáforas. O realizador David Cronenberg têm em sua filmografia a obra *Rabid* (1977), filme que foi realizado ainda no início da carreira do diretor. A história trata sobre a personagem Rose, interpretada por Marilyn Chambers, que sofre um acidente de moto e, no hospital, o doutor Dan Keloid, interpretado por Howard Ryshpan, decide performar uma cirurgia experimental, na qual utiliza tecidos neutros que se adaptariam ao organismo, para curar a paciente. Após acordar do coma, Rose fere um dos personagens com um elemento perfurante que cresceu embaixo de sua axila, após isto, este mesmo personagem adquire uma espécie de raiva. A história ronda em torno desta epidemia de “um novo tipo de raiva” ocasionada primeiramente pelos ataques de Rose e, depois, a epidemia se alastra de forma exponencial.

No filme pode-se observar as movimentações políticas e sanitárias que envolvem a epidemia deste novo tipo de raiva, relacionadas a vacinas e isolamento social. Uma cena bastante marcante para quem assiste o filme após a pandemia do Covid-19 é a de um programa jornalístico onde o jornalista informa que será fornecido um comprovante de vacina para todos aqueles que receberam a vacina contra a raiva e que a população está sendo orientada a não sair de casa. Em outra cena, são mostradas autoridades impedindo a passagem de pessoas sem tal comprovante. Esta cena remete bastante ao que acontecia durante a Covid-19, a necessidade das vacinas e do isolamento social para o controle da pandemia e do vírus.

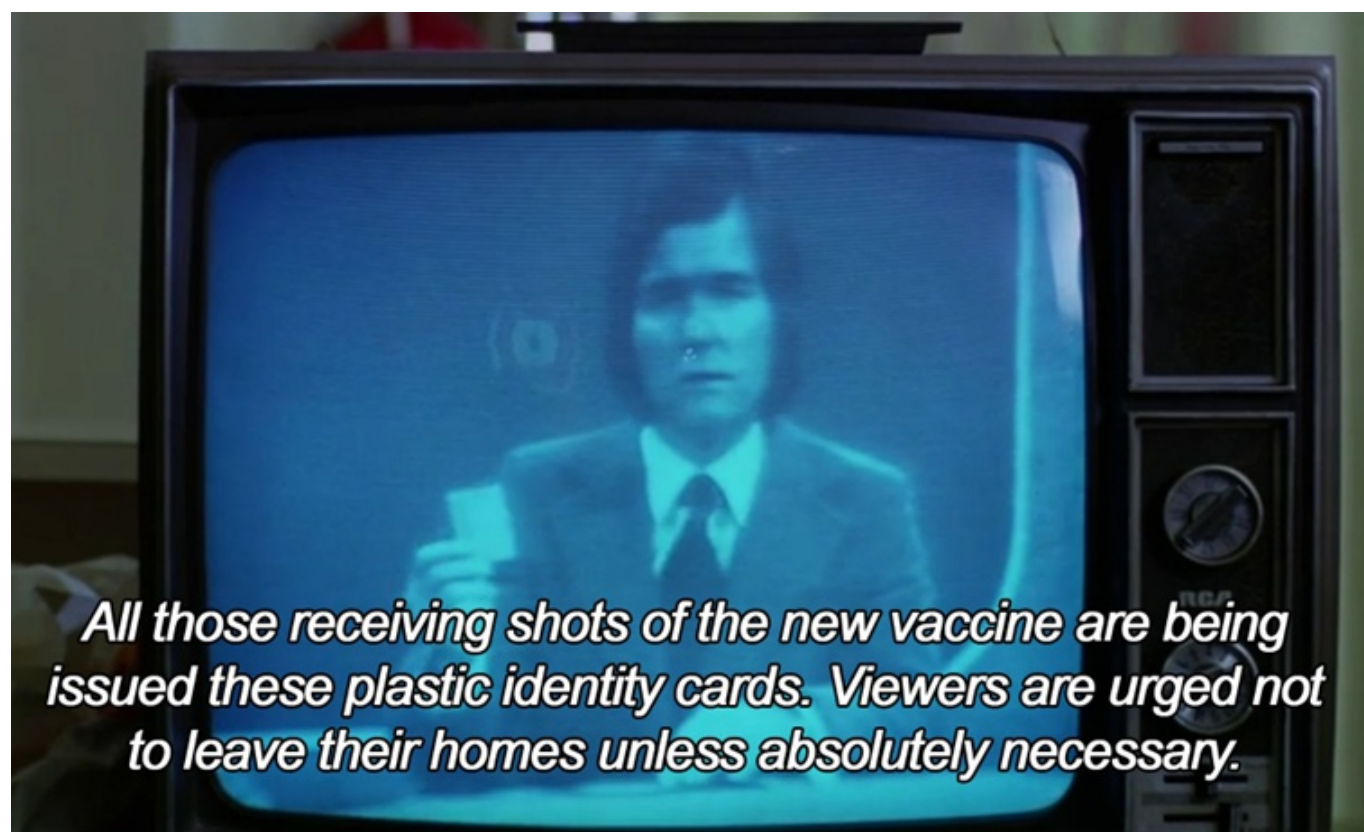


Figura 4: Imagem do filme *Rabid* (1977) de David Cronenberg

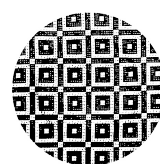
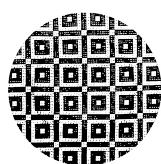
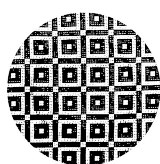
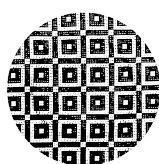
Fonte: Twitter.



Figura 5: Imagem do filme *Rabid* (1977) de David Cronenberg

Fonte: Rotten Tomatoes

Em contrapartida, 43 anos após o lançamento de *Rabid* (1977), o realizador Rob Savage explora o cenário pandêmico como elemento para provocar o medo. Duas de suas principais obras tratam a vida no período da pandemia: *Host* (2020) e *Dashcam* (2021). Ambas obras exploram a vida durante a Covid-19 e foram lançadas neste período, ou seja, possuem uma forma muito peculiar de se conectar com o telespectador. Isolados, em casa, conectados através de telas e esperando ansiosamente novas notícias (boas ou ruins), as obras de Rob Savage exploram este elemento contextual para gerar um sentimento de angústia no público. Este contexto aflitivo relaciona-se com o contexto dos filmes, dando uma nova dimensão à relação filme-telespectador. Por *Host* (2020) ser um desktop horror, são utilizadas ferramentas que simulam um desktop como forma de estabelecer maior proximidade nesta relação. Neste caso, não é apenas a forma de filmagem do filme (que, novamente, assemelha-se aos *found footage*) que aproxima e ocasiona medo no público, mas também o fato de a vida real e o filme partilharem do mesmo contexto pandêmico que, por si só, já é sensível e intenso.



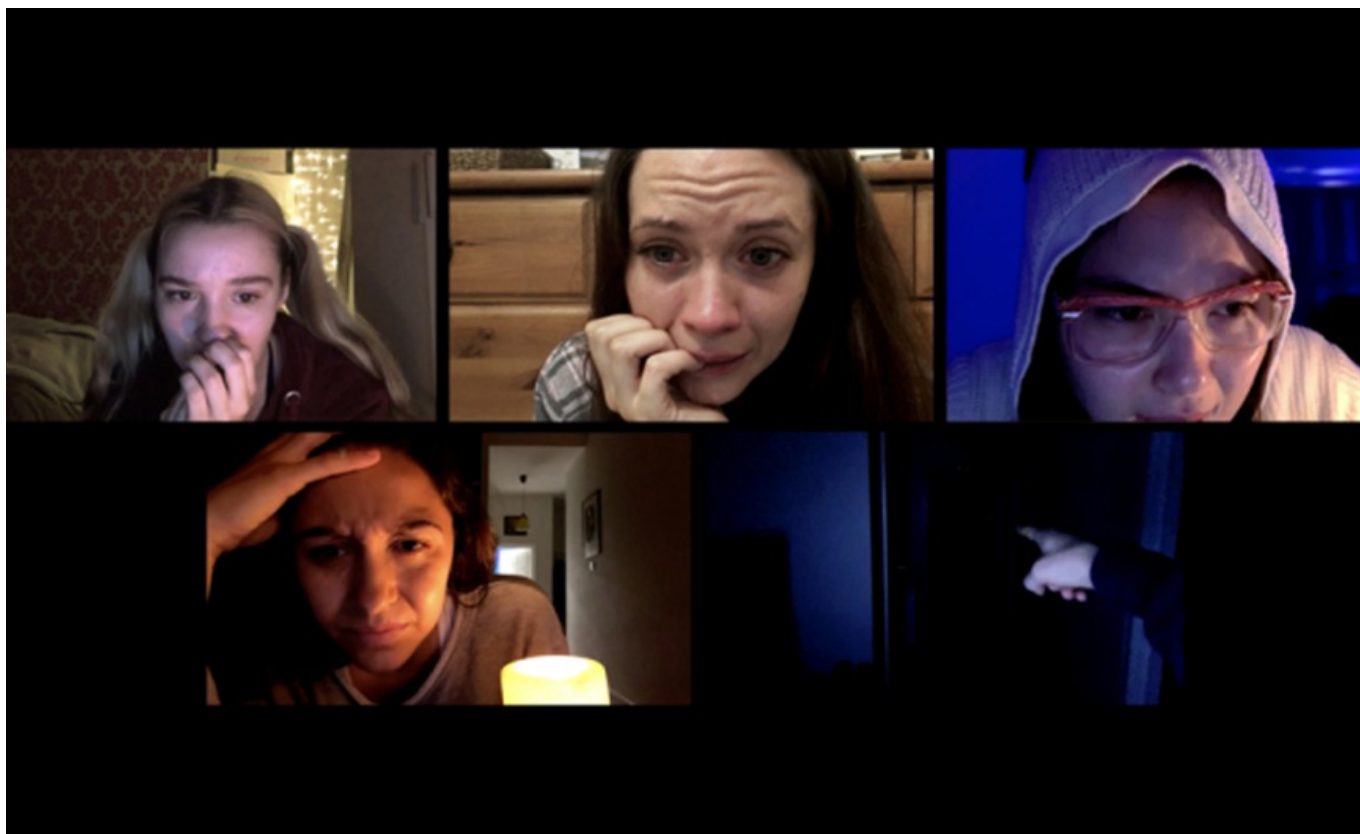


Figura 6: Imagem do filme *Host* (2020) de Rob Savage

Fonte: IMDb.

5. Conclusões e pistas futuras

A arte é um tema bastante complexo, desde os questionamentos do que é considerado arte, sua formação, seu mercado e público, entre outros aspectos. O seu desenvolvimento é igualmente complexo, visto que a arte é uma forma crua de expor questões internas dos indivíduos. O tema trabalhado neste artigo possui possibilidade para diversas ramificações, existem ainda muitos momentos marcantes, filmes e realizadores do cinema de terror que não foram mencionados neste trabalho. Em um momento futuro, pretendo trabalhar especificamente o cinema de terror na América Latina, de forma a compreender os contextos sócio-culturais, políticos e entender as angústias que permeiam a população terceiro-mundista. Procurarei analisar lendas, folclores relacionados aos monstros e símbolos construídos e temidos no continente. O audiovisual e a história sócio-política da América Latina estão profundamente conectados. Outro assunto que também gostaria de investigar são os processos metodológicos e as técnicas para estudar o cinema de terror, visto que, chegando a um extremo, pode tornar-se um tópico bastante sensível, principalmente quando se fala de filmes considerados mais violentos e que muitas vezes se encontram censurados ou até mesmo banidos em certas regiões. Estudar o cinema de terror pode parecer bastante limitado, porém, é uma área sociológica que está em ascensão e bastante importante para a sociologia do audiovisual e da arte.

Em seu ensaio “A cultura dos monstros: sete teses”, Jeffrey Jerome COHEN (2000. p. 25) postula que seria possível ler culturas a partir dos monstros que elas engendram. Fiel a uma compreensão do mundo contemporâneo que renuncia à utopia de teorias unificadoras, o ensaísta propõe fragmentos epistemológicos para uma teoria da teratologia, que funcionam como caminhos de análise para a compreensão dos sentidos das monstruosidades na literatura do medo. (...) Para o ensaísta, todo monstro seria um constructo, em que se corporificam, metaforicamente, os medos, desejos, ansiedades e fantasias de uma época e de um lugar. Recuperando sentidos através da etimologia da palavra – como o ser ou o objeto “que revela”, “que adverte” – monstrum Cohen propõe que se entenda a monstruosidade como “um glifo em busca de um hierofante (IBID. p. 25).” (França, 2011: 5).

O debate sobre o sentimento de medo, das representações presentes na arte e inclusive os limites da mesma, devem ser continuados e abordados. O audiovisual não pode ser subestimado pela sociologia. Tal qual Cohen acredita nos monstros como uma representação social, resta-nos questionar, como sociólogos e sujeitos sociais, quais os monstros somos responsáveis por criar em nossa sociedade, os monstros frutos daquilo que nos é imposto, o porquê de tais monstros e quais os possíveis monstros que ainda nascerão.

Referências Bibliográficas

- Barros, Maria José Genuíno (2015). *Cinema de horror e sociedade: found footage e medos modernos*. Rio de Janeiro: Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, RJ.
- Bourdieu, Pierre (1992). *As regras da arte*. Lisboa: Editorial Presença.
- Carreiro, Rodrigo (2013). A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror. *Revista Significação*, 40(40), 224-244.
- Derry, Charles (2009). David Cronenberg. In: Derry, Charles (Ed.). *Dark dreams 2.0: a psychological history of the modern horror film from 1950s to the 21st century* (pp.330-342). Jefferson: McFarland.
- Falvey, Eddie (2021). Revisiting the Female Monster: Sex and Monstrosity in Contemporary Body Horror. In Falvey, Eddie; Hickinbottom, Joe & Wroot, Jonathan (Eds.). *New Blood: Critical approaches to contemporary horror* (pp.203-223). Wales: University of Wales Press.
- França, Júlio (2011). As relações entre “Monstruosidade” e “Medo Estético”: anotações para uma ontologia dos monstros na narrativa ficcional brasileira. In: *XII CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC*. Curitiba: UFPR.
- Hallam, Lindsay (2020). Digital Witness: Found footage and desktop horror as post-cinematic experience. In Falvey, Eddie; Hickinbottom, Joe & Wroot, Jonathan (Eds.). *New Blood: Critical Approaches to Contemporary Horror* (pp.183-199). Wales: University of Wales Press.
- Jones, Steve (2021). Hardcore Horror: Challenging the discourses of ‘extremity’. In Falvey, Eddie; Hickinbottom, Joe & Wroot, Jonathan (Eds.) *New Blood: Critical Approaches to Contemporary Horror* (pp.35-51). Wales: University of Wales Press

- Kracauer, Siegfried (1947). *From Caligari to Hitler: A psychological history of the German Film*. Princeton: Princeton University Press.
- Nickel, Philip J. (2010). Horror and the idea of everyday life. In Fahy, Thomas (Ed.). *The philosophy of horror* (pp.14-32). Kentucky: University Press of Kentucky.
- Pinto, Núria (2019). O hat-trick de Djonga: Ladrão é o mais recente trabalho do rapper brasileiro. *Rimas e Batidas*. [Consult. a 14.03.2024]. Disponível em <https://www.rimasebatidas.pt/o-hat-trick-de-djonga-ladrao-e-o-mais-recente-trabalho-do-rapper-brasileiro/>
- Varmazi, Eleni (2019). The weirdness of contemporary Greek cinema. *Film International*, 17(1), 40-49.
- West, Alexandra (2016). *Films of the new French extremity: Visceral horror and national identity*. USA, Jefferson: McFarland.

Daniela Covarrubias

Estudante da Licenciatura em Sociologia pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Portugal. Colaboradora de várias iniciativas culturais e cívicas da cidade. Os interesses de Daniela incluem os estudos de cinema, os estudos culturais, os estudos feministas, os movimentos sociais e a música. Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Via Panorâmica Edgar Cardoso s / n, 4150-564 Porto, Portugal. Email: danielacovarrubiasvenero@gmail.com. ORCID: 0009-0002-2269-750X.

Receção: 10-05-2023

Aprovação: 20-12-2023

Citação:

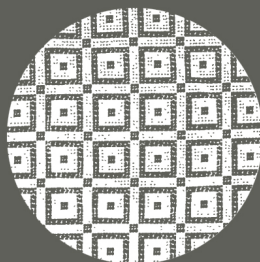
Covarrubias, Daniela (2023). A vida através de sangue, de vísceras e de sustos: o medo e a forma como o cinema de terror reflete o social. *Todas as Artes: Revista Luso-Brasileira de Artes e Cultura*, 6(3), pp. 94-111. ISSN 2184-3805. DOI: 10.21747/21843805/tav6n3a6

TODAS AS ARTES



REVISTA LUSO-BRASILEIRA DE ARTES E CULTURA

ALL THE ARTS LUSO-BRAZILIAN JOURNAL OF ART AND CULTURE



Vol. 6, N. 3, Set.-Dez. 2023
ISSN 2184-38052

