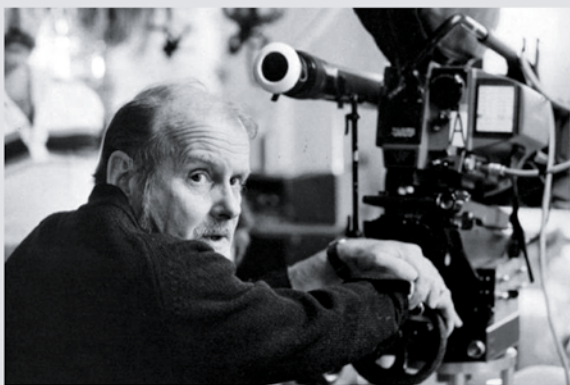


pensamento tecnicista dos cursos, onde focam principalmente na utilização dos equipamentos e softwares, não expandem para o tratamento estético e conceitual que deveria vir junto com o técnico. Acho muito importante aprofundar a discussão sobre a aproximação da reflexão e análise indo ao encontro com a técnica no fazer sonoro e na criação dos filmes.

Essas ferramentas – a escuta reduzida, a manipulação e criação de sons gravados, os territórios sonoros e os espaços sonoros – são fundamentais para a criação do som de um filme.



OS DIRETORES ALFRED HITCHCOCK (ALTO),
JACQUES TATI (ESQUERDA) E BOB FOSSE (DIREITA)

A REALIDADE MUSICAL
DE **ALBERTO CAVALCANTI**



POR FELIPE RIBEIRO

ALBERTO CAVALCANTI é um cineasta de inúmeros projetos: começou com a vanguarda francesa, dirigiu adaptações francesas e portuguesas nos estúdios Paramount nos arredores de Paris, substituiu Robert Flaherty no General Post Office Film Unit (GPO), assumindo também os cargos de engenheiro de som e direção, dirigiu com grande maestria nos Estúdios Ealing, e veio ao Brasil tomar rédeas do projeto da Companhia Cinematográfica Vera Cruz.

Quando começamos a ouvir seu nome, temos a impressão de uma sombra, um fantasma que vagou por diferentes cinemas, um nome escondido na historiografia oficial do cinema. Com o tempo, percebe-se a profundidade deste cineasta, e como sua presença sempre foi clara e forte para aqueles que influenciou. Alberto Cavalcanti, um cineasta errante, mudou a história do cinema francês, britânico e brasileiro, no mínimo.

Dois filmes importantes na obra de Cavalcanti e na cinematografia mundial são *Night Mail* (1936), de Harry Watt e Basil Wright; e *Coal Face* (1935). Os dois fazem parte de uma série de documentários didáticos em que Alberto Cavalcanti participou no General Post Office Film Unit, uma subdivisão do UK General Post Office voltada para a produção destes documentários. Ele trouxe para estes filmes um ar de novidade, principalmente pela sua relação com o som, que tiraram a provável monotonia do didatismo; então, o espectador recebia a mensagem e ao mesmo tempo se surpreendia pela beleza sonora (principalmente) dos filmes.

Antes de entrar para o GPO, Cavalcanti havia passado por duas experiências distintas: a vanguarda francesa e as adaptações comerciais da Paramount na França, e cada uma delas forjou sua visão sobre o cinema

até aquele ponto (de certa forma, a vanguarda francesa o ajudou a pensar artisticamente e os estúdios deram uma base técnica enorme), e isto foi importantíssimo para se sair bem na tarefa de orientador nas produções do GPO.

“...as imagens e os sons são captados aos pedacinhos, através de uma máquina, e antes de serem entregues ao público, como *petit-pois* e pêssegos enlatados, passam por uma quantidade enorme de outras máquinas. A câmara, por sua vez, representa tanto quanto os atores. O microfone também. As árvores, os trens, as nuvens, um aquário, todos têm papéis” (CAVALCANTI, 1937).

Com esse trecho, podemos começar a entender o que pensava Alberto Cavalcanti sobre o som no cinema: é mais um artifício da linguagem, está intrínseco ao cinema, como já sugere no início do capítulo “O Som” de *Filme e Realidade*, o qual está inserido este trecho, pois nunca houve cinema sem som, e mesmo quando a música fazia o papel de abafar o barulho dos projetores, a escolha não era arbitrária, escolhia-se a música certa para emocionar o espectador. Som é separar algo específico da realidade.

É importante também entender a sua intenção no uso dos ruídos. O terceiro elemento da banda sonora, como ele chamava os ruídos, pode ser usado de forma criativa para obter efeitos na emoção do espectador e, para isso, pelo menos nestes dois filmes, ele os trata como música: procura nos ruídos daquilo que é retratado uma nota dominante, que levará a composição para frente, pontua o andamento com ruídos específicos e, muito importante, trata a imagem a partir da composição para que, mesmo que não haja sincronia, a banda sonora não pareça desconexa e tire a atenção do espectador. O ruído não sincronizado tem um valor abstrato e deixa a imaginação agir sobre ele, pois nos

chama a atenção aquilo que não vemos, já que a imagem nos remete à inteligência e ao discernimento.

Começemos por *Night Mail*, que, apesar de ter sido o último a ser realizado, Alberto Cavalcanti não participou como diretor, apenas como diretor de som. Podemos ver no filme a sua mão influenciando nas cenas, na montagem, e outros fatores, mas sua presença está essencialmente na banda sonora.

Night Mail é um documentário cheio de *mise en scène*, sem dúvidas. Há a informação objetiva lançada pela voz *over* juntamente com a vontade de ensinar algo ao espectador, fatores típicos do documentário explicativo. E há também a poesia da montagem, da fotografia, da encenação. É um filme único, que intercala a informação que pede uma instituição do Estado com a experimentação cinematográfica.

O filme mostra o processo do correio ferroviário desde a sua saída até a entrega, e junto de seu apito agudo característico, no decorrer deste processo, outros sons são agregados, como as alavancas, os sacos com cartas e seus encaixes, os trilhos, as rodas em movimento, as barulhentas e esfumaçadas estações. Assim, com todos estes ruídos, Alberto Cavalcanti cria um personagem conciso, mais do que centralizado pelo som, afinal, além de diálogo e narração, não ouvimos outro som que não seja vinculado ao trem, que não seja metal, batida, roda, seco, frio e duro; é só notarmos que no campo mostrado no início, não há ambientação nenhuma, a fala está praticamente num vazio sonoro.

A banda sonora, quando o ser humano é mostrado no ambiente de trabalho do correio ferroviário, nos apresenta um ser voltado à criação e reprodução de ruídos. Quando puxa enormes alavancas, toca sinetas, bate a picareta no chão da ferrovia, as ações possuem um tempo no quadro e uma presença sonora que enfatizam o processo humano.

Quanto à fala, é basicamente informativa: os funcionários dos Correios, ao conversarem, nos explicam os processos que perpetuam o correio ferroviário, com falas aparentemente informais e comuns sobre o próprio trabalho.

Com certeza, o maior momento do filme é o poema musicado de W. H. Auden. Há toda uma preparação do espectador para esse momento, mesmo que este não saiba: em dois momentos, no começo e no meio, há uma narração no meio dos ruídos do trem, no primeiro momento o narrador gritando informações em dois versos e então toca o apito do trem encerrando a fala e a sequência e, no segundo momento, o narrador basicamente declama mais informações no ritmo do trem, com os versos intercalados com sirenes, batidas de metal e fumaça, o que cria uma musicalidade tremenda, diferente do primeiro momento. Outro fator também prepara o espectador: o enorme tempo que ouvimos o trem deixa na nossa mente o seu ritmo e andamento, o que é importantíssimo para a identificação da fala no poema como este andamento, como o trem em si.

Para introduzir o poema, Cavalcanti insere um silêncio, somente o barulho do vento que some com o surgimento de uma percussão que acompanhará a voz declamando. É importante perceber que não é a percussão que dá a sensação da locomotiva, e sim o poema sendo declamado sem pausa e num único tom. No meio da primeira estrofe surgem cordas, que terão seu momento de dominância somente na mudança de estrofes, quando há um silêncio da voz, e logo que esta volta, as cordas ficarão novamente submetidas. Então temos uma pausa do poema musical para uma narração quase gloriosa que dura pouco, quando este volta frenético, num ritmo mais acelerado, a voz não para, as cordas acompanham, e temos a sensação do correio ferroviário rápido e eficiente que é passada no decorrer do filme pelas falas, pela narração, mas agora sentimos

essa velocidade, a eficiência, sentimos que não há erro em tal “máquina”, pois a intensidade da fala nos segura.

Em *Coal Face*, o filme começa com uma narração sobre as minas de carvão da Grã-Bretanha, com imagens externas destas minas, suas grandes construções, montanhas de carvão, transportadores, fios, canos, rodas girando. A narração é tensa, acompanhada por uma música que potencializa a tensão, notas agudas pontuadas por graves, tambores, pratos. A voz possui uma rigidez. Já na próxima cena, a rigidez some, a voz é mais suave, menos potente, e a narração é sobre geografia, onde há minas, quantos trabalhadores e a produção. Ao fundo, começa a surgir um coro de mineradores com percussão a dar ritmo.

Coal Face é outro filme didático do GPO, portanto precisa ter o elemento explicativo, que é essencialmente a narração aqui. Cavalcanti garante a explicação por um único elemento, enquanto os outros (tanto imagéticos quanto sonoros) ficarão livres e maleáveis para ele, e não subalternos. E, mesmo assim, a narração se dissolve no filme, por causa da tonalidade da voz, ritmo, as pausas, e como ela interage com as outras vozes, os ruídos, tudo formando uma música muito bem pensada.

Esta percussão (um tambor que lembra a batida de picaretas) dará o ritmo para a próxima cena (tanto o som quanto a montagem). É o momento de maior força do filme, para mim. Os mineradores, o elemento humano, são mostrados pela primeira vez, em um plano de luz recortada e dura, com o enquadramento tortuoso, que enfatiza as sombras que fazem na parede. Caminham no ritmo da percussão e fazem um coro rígido e melancólico, pontuado de gritos. Cavalcanti entra no universo dos mineradores a partir de seu ritmo e do coro, a partir da essência dos sons que são produzidos por eles (o bater da picareta e o ritmo mancado).

Logo a narração, novamente tensa, volta, e é sobre as adversidades que os mineradores enfrentam e os equipamentos que dispõem. Há uma música que fica mais tensa a cada segundo, e quanto a narração é sobre a forma de trabalho, o coro volta, e nos dá uma sensação de desconforto junto da imagem sufocante que Cavalcanti nos mostra da mina, com as pedras caindo, os mineradores agachados e sem espaço batendo nos veios da terra.

No próximo momento, há o único diálogo do filme, que é totalmente ilustrativo: não nos informa nada sobre as minas ou os mineradores, o diálogo simplesmente nos mostra uma situação, que é o horário de lanche e como o minerador se comporta neste momento, as palavras são indiscerníveis, pois não precisamos ouvi-las para entender a cena.

Depois do lanche, o trabalho volta com o coro e a mesma música, os mesmo gritos, a tensão continua. E ao mostrar o trabalho da máquina que auxilia os mineradores, a narração é sobre morte. O elemento humano é recortado, subalterno, a máquina é centralizada. Agora, a imagem volta para o solo, e na passagem, vemos rodas girando, cabos, máquinas em pleno funcionamento, com a intensidade aumentando a cada segundo, até que o homem puxa a alavanca, e tudo para.

Os mineradores saem da mina, vão para suas casas. O coro agora é de mulheres, uma voz muito mais suave, menos embrutecida. A imagem de rodas, pedras e picaretas some, e o que vemos é a natureza, casas construídas. Vemos várias panorâmicas que saem de morros de carvão ou chaminés, e param em árvores, nos mostrando a transição que faz o minerador no final do dia. O coral feminino nos associa a algo sensível, algo da natureza.

Na reta final do filme, a narração é sobre o transporte do carvão. Primeiro o trem, com a percussão fazendo o ritmo, e o assobio humano nos associando a ele. Então temos uma

carroça, com o mesmo ritmo da percussão e os cascos da pata do cavalo dando um ruído ritmado; enfim, nesse momento, Cavalcanti associará o som dos transportes e das máquinas, seu ritmo, sua essência e sua sincronia com sons não-diegéticos (a percussão), ou fará diretamente do ruído que esperamos de certa máquina a outro ruído (como os pratos no momento em que a escavadeira agarra o carvão). Finalizando o filme, a frase do início é repetida, e este termina com a voz dos mineradores em coro.

Alberto Cavalcanti, em *Night Mail* utiliza dos ruídos daquilo que é retratado não só para fazer a ambientação (algo que já faz com maestria), mas vai muito além, utiliza destes ruídos para comunicar, para fazer o espectador sentir a intensidade do trem. Ele não se importa com o diálogo didático imposto ao longo do filme, o que ele quer é fazer música com os ruídos e banir a fronteira entre voz, ruído e música, pois, por exemplo, se baseia no andamento do trem sobre os trilhos para dar ritmo à declamação do poema simplesmente se referindo à essência deste som que ficou em nossa mente, a sua continuidade, ao seu andar monótono.

Já em *Coal Face*, a voz, como já dito, é figurativa, simplesmente mostra uma situação dos mineradores (ao contrário de *Night Mail*, em que a voz possui grande parte do processo de explicação, juntamente com a narração), e a narração é pura explicação, ela concentra todo este processo, mas ao mesmo tempo não fica rígida e impassível, pois também se tensiona e relaxa, de acordo com o que quer ser mostrado. E se em *Night Mail*, existe uma separação entre ruído puro e ruído musicado, ou se há a nossa surpresa ao ouvir um ruído introduzido na banda sonora como música, em *Coal Face*, esta é a ordem, é isto que carrega o filme do começo ao fim, seja o ruído diegético e pontual ou não.

Cavalcanti se apropria dos elementos sonoros do ambiente que é documentado, recria e reinventa estes sons de forma a conhecermos os personagens pelos seus sons (seus sentimentos, sua forma de relação com o mundo), e além disso, faz da realidade e dos sons “diegéticos” uma partitura musical, e não somente por alteração do ritmo da montagem, mas principalmente pela forma como esses sons (e não-diegéticos também) interagem entre si.



ACIMA, CENA DE *NIGHT MAIL*

ABAIXO, DUAS CENAS DE *COAL FACE*



A RZP FILMES está fazendo 15 anos e para comemorar estamos lançando pela primeira vez, um DVD com nossos curtas mais insanos e divertidos!

Filmes premiados como *Minha Esposa é um Zumbi*, *Junho Sangrento*, *O Assassinato da Mulher Mental*, *Gato*, *Estranha* e o inédito *Encosto* fazem parte desse DVD, que está cheio de extras exclusivos como *making of*, erros de gravação e muito mais.

Todos os filmes são dirigidos por Joel Caetano que já trabalhou como ator em longas-metragens como *A Noite do Chupacabras* e *Mar Negro*, além de ser diretor de *A Loira do Banheiro* que faz parte da antologia *As Fábulas Negras* e do curta *Judas*, ambos lançados em 2015.



**RZP
15 ANOS**

MINHA ESPOSA É UM ZUMBI
23 MIN. DIR. JOEL CAETANO, 2006

JUNHO SANGRENTO
15 MIN. DIR. JOEL CAETANO, 2007

O ASSASSINATO DA MULHER MENTAL
20 MIN. DIR. JOEL CAETANO, 2007

GATO
20 MIN. DIR. JOEL CAETANO, 2006

ESTRANHA
12 MIN. DIR. JOEL CAETANO, 2011

ENCOSTO
7 MIN. DIR. JOEL CAETANO, 2013

EXTRAS
MUITOS EXTRAS JAMÁS VISTOS



**DVD COM OS
MELHORES CURTAS
DA RZP FILMES**

www.rzpfilmes.com

ADQUIRA O DVD RZP 15 ANOS NA HORROR STORE (HORRORSTORE.COM.BR)
OU NA LOJA DA ESTRONHO (LIVRARIAESTRONHO.COM.BR)

JACQUES TOURNEUR NA SOMBRA DA DÚVIDA



POR ERIK MORO





I walked with a **ZOMBIE**

Night of the Demon
Screenplay by CHARLES BENNETT and HAL E. CHESTER
Based on the story "Casting the Runes" by Montague R. JAMES
Directed by JACQUES TOURNEUR • Produced by FRANK BEVIS
Executive Producer HAL E. CHESTER

Chosen...
to die...
his imagin
victim of a



**WOMEN ALONE THE
VICTIMS OF STRANGE
SAVAGE KILLER!**

MURDER FOR A THRILL!
... But by whom—or what?
Man-beast or beast-man?
And why only lone women
the victims?... You'll never
know until the very end...
until you've lived every
minute of as baffling a
mystery as ever screened!

**THE
LEOPARD
MAN**

WITH
DENNIS O'KEEFE • MARGO

Screen Play by Ardel Wray
Additional Dialogue by Edward Dein



IMAGINE-SE na sua casa, de madrugada e só. Todas as luzes estão apagadas. Você ouve um barulho que te deixa com extrema agonia, se levanta e vai tentar descobrir o que é. O que acontece nesse meio-tempo é Jacques Tourneur.

A simples existência de *Sangue de Pantera* (*Cat People*, 1942), *A Morta-Viva* (*I Walked With a Zombie*, 1943), *O Homem-Leopardo* (*The Leopard Man*, 1943) e o tardio retorno ao gênero, *A Noite do Demônio* (*Night of the Demon*, 1957) sob a autoria do mesmo Tourneur parece configurar um novo paradoxo dentre os quais são tão caros pelo diretor, dada a natureza formal ímpar e obscura de cada uma das obras e a espontaneidade com que as conexões temáticas entre elas se fazem tão intensas.

Sendo o próprio Tourneur um estranho longe de sua terra natal, desenvolveu uma sensibilidade para tratar fidedignamente das virtudes e dos temores dos alheios, faceta de seu caráter que é perceptível nos filmes de todos os gêneros filmicos nos quais ingressou. Esse caráter de profissionalismo versátil que o tornou famoso por “jamais ter recusado um roteiro” é também crucial para o desenvolvimento de sua obra a partir de recorrências do choque entre um personagem principal ou conjunto de personagens e localidades com fortes contrastes de vivência e percepções.

Chris Fujiwara, autor do mais amplamente difundido objeto de estudos especificamente sobre Jacques Tourneur, o livro *Cinema of Nightfall* pontua acertadamente em uma conversa com o cineasta português Pedro Costa sobre o diretor de *A Noite do Demônio*, fragmentos encontrados nos personagens de cada um dos quatro filmes tratados aqui, segundo o autor, há personagens nestes filmes que enfrentam um processo co-

lossal de contradição, eles estariam tentando renegar sua essência, e cita como exemplo o psicólogo Holden, vivido por Dana Andrews em *A Noite do Demônio*, que ao longo do filme tentará negar o que o espectador já sabe ser verdade.

A proeminência com a qual os traços estrangeiros de Irena, personagem protagonista de *Sangue de Pantera* são ressaltados secretam a tônica do tratamento de Tourneur para o fator forasteiro em seus filmes de horror dali em diante. Em um ambiente desconexo do costumeiro, ou longe do qual se sentiriam verdadeiramente conectados, esses personagens reagem de modo similar, com desconfiança mordaz, curiosidade fulminante e revolta interior. É assim com a própria Irena, descendente de refugiados do leste europeu, com a genuinamente americana família Holland, bem como a enfermeira Betsy de *A Morta-Viva*, radicados no caribe, e com o doutor Holden, também americano desembarcando em Londres. A situação em *O Homem-Leopardo* é difusa e transitória, mas será contornada mais adiante.

Na tangente da problemática dos forasteiros está a dinâmica entre o posicionamento moral vigente na localidade *versus* a carga pessoal do estrangeiro diante das questões do sobrenatural. Esse conflito é o estopim primordial para o que irá desembocar na sugestão do caos que precede o horror. Via de regra, quando um destes prevalecer o outro entraria em colapso. No caso de *Sangue de Pantera*, os personagens que convivem com Irena são céticos em relação ao sobrenatural, e o horror vai se construindo ao largo da repressão que a personagem impõe a si mesma ao encerrar a bestialidade oriunda de seus antepassados, frente à sociedade moderna americana. Se em *Sangue de Pantera* a personagem é a perturbadora em um ambiente anteriormente estável, tanto em *A Morta-Viva* quanto em *A Noite do Demônio*



NIGHT OF THE DEMON (1957)

os protagonistas encerram dentro de si um ceticismo que será cerceado pelas evidências do ambiente. Em *Sangue de Pantera* Irena cede ao instinto e a resolução é a morte, a saída do doutor Holden será a resignação e sua resolução é a isenção. Em *A Morta-Viva*, entretanto nos deparamos com um filme em que este fator é tão problematizado quanto poderia. O consenso na ilha entre a população é de encarar o sobrenatural como parte do cotidiano. Dos portões do Fort Holland para dentro, entretanto, temos um núcleo de personagens cujas conclusões acerca desses assuntos é falseada a todo momento. Temos os funcionários, que são parte da população nativa da ilha, e a família de proprietários, atormentados por uma tragédia cujas proporções flutuam entre o concreto e o etéreo durante todo o filme, sem jamais deixar margem para que possa-se inferir uma conclusão acertada sobre a moral daqueles elementos.

A mais transparente nesse quesito seria a matriarca Holland, que em dado momento aparenta manter toda a mística da ilha sob uma fachada, e através da aplicação de conhecimentos básicos de saúde e higiene faz os nativos darem credibilidade de curandeira à mãe Holland. No entanto esta personagem se retrata mais adiante, dizendo que na verdade acredita no vodu e ingenuamente lançou uma maldição sobre sua nora, Jessica, que se encontra em estado vegetativo e era motivo de discórdia entre a mãe e os filhos. No fim das contas, o mais próximo que se pode chegar de uma definição seria um misto da isenção vista em *A Noite do Demônio* e do render-se ao sobrenatural, resultando em mortes, como foi visto em *Sangue de Pantera*.

O cenário mais singular do fator forasteiro está em *O Homem-Leopardo*, em que a ambiência estrangeira está em todo canto, pelo fato de o filme se passar numa cidade fronteira com o México. O suposto pavio do distúrbio, o leopardo, este sim é trazido

de fora da cidade, porém no meio do caos que é a série de assassinatos e a transitoriedade entre núcleos de personagens e pontos de vista que acompanhamos o que finalmente acaba se sobressaindo é uma curiosa autorregulação dessa pequena cidade frente às anomalias. O filme mais sanguinário e caricato de Tourneur é também o mais pujante e seguro de si, onde os eventos se resolvem dentro do limite razoável da plausibilidade, ainda que dentro de cada uma das seções acompanhando um coadjuvante a construção do suspense seja feita de modo a fragmentar as expectativas na divisão entre o verdadeiro e o falso e a própria encenação seja encarregada de fomentar este tipo de indagação.

Na Ilha St. Sebastian de *A Morta-Viva*, as sombras das palmeiras desejadas pela enfermeirinha Betsy não estão lá. A predominância é de cana-de-açúcar, para os engenhos dos Holland, provavelmente. Mal há palmeiras. Mas mesmo que lá estivessem, a própria Besty prefere a sombra do guarda-sol.

A rápida conversa com o cocheiro ou “como introduzir o sobrenatural no cinema”: Ali ficamos sabendo que a noção de morte/vida/existência para o povo negro de St. Sebastian é diferente do usual. A figura de proa, provavelmente de algum antigo navio negreiro, chamada Ti-Misery (nome não só mais sugestivo que o do morto-vivo-guarda-costas do Houmfort vodu, Carrefour – *Encruzilhada*, em francês) vive no jardim de Fort Holland. Ao contestar, a personagem indaga se a figura estaria viva ou não. A resposta é uma negativa, mas será perceptível mais adiante que isso não implicará em afirmar um estado de não-vida ou não-existência pelo personagem do cocheiro. “Não, dona. É o mesmo que foi desde o começo”. Cada palavra, inflexão e sugestão de possibilidades é uma curva súbita nos labirintos engenhados pelo diretor. Tourneur nos pegará sempre pelo não-dito e não-visto.

A consistência e solidez da narrativa de Tourneur passam por – além da plena incapacidade do diretor de elaborar uma elipse que seja pobre ou deflagre perda de interesse – manter o sobrenatural nas imediações de quaisquer que sejam as situações transcorrentes através de breves figuras associativas ou recursos sonoros agregados a elas. Os tambores inalcançáveis no extracampo para além do Fort Holland, a canção trágica e de proporções quase mitológicas do cantor folk-caribenho-vodu cantando não mais que a iminência da morte e da putrefação em *A Morta-Viva*, a cartomante e o conteúdo macabro que o ás de espadas evoca, usado como motivo visual quando determinada personagem se encontra nos seus últimos momentos de vida, bem como o irmão mais novo da primeira vítima do leopardo, momentos antes do assassinato de sua irmã, fazendo sombras de felinos na parede em *O Homem-Leopardo* num dado momento fazendo avançar essa sombra sobre a irmã amedrontada, bem como a presença da peça de decoração (do velho rei que varreu o povo felino da Sérvia, atravessando um grande gato com sua espada) no apartamento de Irena em *Cat People*, que vai ganhando caráter cada vez mais sinistro a medida que a real proporção das chagas do passado da personagem se torna mensurável. Na constância, polidez e equilíbrio do sórdido Dr. Karswell (britânico evidentemente, de *A Noite do Demônio*), Tourneur acaba por encontrar o expoente máximo da síntese entre o sombrio pelo paganismo e o iluminado pela razão, pois enquanto o filme mergulha nas sombras de sua mansão as falas do personagem se tornam voláteis tanto para o lado da superstição quanto para o exercício do blefe.

Porém nem sempre a real extensão desses recursos pode ser avaliada em sua abrangência total no horizonte de eventos. O mágico e o pequeno pedaço de papiro com encantamentos de magia negra para invocar

o demônio em *A Noite do Demônio*, é exemplo disso até certa altura, quando ainda não é estabelecida relação direta da evidenciação do papiro com a aparição do demônio. A ordem da exposição e montagem paralela de certas sequências tem relação direta na efetivação da racionalização de causa-e-efeito; quando Tourneur deixa claro que não opera por meios racionais de causalidade como na implacável sequência de ritual vodu de *A Morta-Viva*, pois a exposição da ritualística e do que aquilo denota é de abordagem similar ao documentário etnográfico de Jean Rouch, *Os Mestres Loucos (Les Maîtres Fous - 1956)*, ou seja, imagens portadoras de uma grandeza que se cristaliza independentemente das adjacências narrativas impostas pela história que está sendo contada (no caso de Tourneur) ou das cartelas iniciais e voz *off* (no caso de Rouch).

A justificativa para o filme passa a ser sublimada, de contar uma história ou transmitir informação a se dedicar à hombridade de registrar a existência daqueles corpos no espaço, a confluência de seus movimentos e a integração de seus gestos. Em *A Morta-Viva* não seria exagero considerar que Tourneur nos repele das tentativas mais ínfimas de explicações relacionadas ao que ocorre de fato naqueles rituais pois os únicos que tentam buscar explicações são justamente os mesquinhos Holland, que do alto da sua sordidez vinham impondo certos dogmas que sem demora caíram por terra. Por todo o filme, Tourneur sistematiza *setpieces* que servem como séries de vetores antagônicos. Após uma cena com carga no vetor ceticismo, vem outra com carga assertiva, endossando o sobrenatural. As implicações disso serão dimensionadas na iminência da conclusão do filme por meio de montagem paralela.

A utilização da montagem pode ser “invisível”; é o caso mais frequente no filme

americano anterior à guerra. O único objetivo da divisão em planos é analisar o acontecimento segundo a lógica matemática ou dramática da cena. É sua lógica que faz com que essa análise passe despercebida; a mente do espectador adota naturalmente os pontos de vista que o diretor lhe propõe, pois são justificados pela geografia da ação ou pelo deslocamento do interesse dramático. (...) Ao criar a montagem paralela, Griffith conseguiu dar conta da simultaneidade de duas ações, distantes no espaço, por uma sucessão de planos de uma e da outra.

A partir do didático excerto de André Bazin em seu texto *A Evolução da Linguagem Cinematográfica* adentraremos numa breve análise relativa à sequência de *A Morta-Viva* culminando no assassinato de Jessica pelo cunhado Wes, que a amara secretamente. O horizonte de eventos desta sequência se dá da seguinte maneira:

1) Wes, à mesa, solitário e ébrio observa Jessica caminhando no pátio de Fort Holland em direção ao portão. Ela para ao se deparar com as barras de ferro.

2) o feiticeiro Vodou atraindo uma boneca de Jessica no Houmfort. Ela para de ser atraída. Ele então cochicha algo para seu assistente.

3) Wes se levanta e abre o portão, liberando o caminho para Jessica, e a observa se afastar. Se dirige à figura de proa Ti-Misery, espetada por flechas. Wes então retira uma dessas flechas de seu torso de madeira maciça. Ele sai pelo portão, atrás de Jessica.



I WALKED WITH A ZOMBIE (1943)



4) de volta ao Houmfort, o feiticeiro derruba a boneca de Jessica, se ajoelha e a perfura no peito com uma agulha.

5) corta para Wes ajoelhado diante da verdadeira Jessica estirada no chão, se levantando lentamente, com a flecha na mão.

6) em um plano conjunto, na praia, vemos o guardião Carrefour se aproximar para carregar o cadáver de Jessica.

O intrigante é que a montagem paralela geralmente é usada para encadear eventos associados entre si em algum nível. O natural seria uma predisposição a associar o ritual Vodou ao assassinato de Jessica por Wes assumindo que este estivesse sob o domínio do feiticeiro.

Entretanto o filme apresenta evidências sólidas tanto a favor do ceticismo quanto a favor da entrega à feitiçaria. Sim, na situação 1 ouvimos o forte e característico batucar dos tambores oriundos do Houmfort, assim como vemos Jessica andar em direção ao portão. Mas o filme já nos mostrou que essas situações são recorrentes. O áudio sempre é permeado do batucar que poderia implicar que ao mesmo tempo estivesse se realizando um ritual Vodou, e, no entanto jamais insinua-se sua influência sobre fatores externos aos limites do Houmfort. O deambular de Jessica também assumiu-se estar intrínseco à condição vegetativa da personagem. Essas situações mantiveram a mesma intensidade ao longo de todo o filme, são atribuídas à inércia da própria obra.

Por outro lado, a situação que é agravante e se encontra em espiral descendente é o alcoolismo de Wes, seus familiares reconhecem que é um problema que veio aumentando e isso está implicado nessa cena desde o início quando vemos Wes ao lado da garrafa

de uísque. Além do mais, ele se recusa a entregar o cadáver de Jessica para o guardião Carrefour. Se ele matou por influência sobrenatural do vodou ou por influência material do uísque somada à resignação moral que está enfrentando é a problemática com a qual lidaremos por meio de mais uma citação de Bazin, desta vez a máxima de seu artigo *Montagem proibida*, “Quando o essencial de um acontecimento depende de uma presença simultânea de dois ou mais fatores de ação, a montagem fica proibida”.

Se partirmos desse conceito mirando uma compreensão da real extensão dos eventos na sequência descrita anteriormente poderá se chegar a conclusão de que a montagem nesta sequência é quase uma parte complementar ao conceito de Bazin, pois o paralelismo acaba assumindo efeito não elucidativo, mas problematizador, em total coerência com o que nos foi apresentado no filme até então. A sensação de “sobrenatural” floresce não do vodou, mas do potencial de prolongamento do que a montagem oculta. A contrapartida à essa questão evidente em *A Morta-Viva*, portanto seria algo como: Quando o essencial de um acontecimento entre dois ou mais fatores de ação depende da supressão de uma presença simultânea, a montagem é necessária.

Com todo seu refinamento em prol da síntese na encenação e na montagem, os filmes de Jacques Tourneur encontram plenitude ao se relacionar com o embrutecimento do sentimento de medo em relação à inflexível presença da escuridão. Em entrevista a Peter Bogdanovich, Howard Hawks diz: “Se você não mostrar, o público não reconhecerá a geografia do lugar. Se você não exibir, ela se tornará aquilo que você quiser”.

O fato é que com Tourneur esse elemento não é realmente uma escolha já que frequentemente a geografia é tão mergulhada no breu quanto possível, o espectador

limita-se a acompanhar o andamento geográfico das sequências através das fontes de luz que incidem no ambiente e nas faces das pessoas, do modo como os personagens de Tourneur permutam seus contornos com as sombras.

Na cena do assassinato no cemitério em *O Homem-Leopardo* isso se dá no nível da decupagem onde há troca de planos, quebra de eixo e assimilação de pontos de vista distintos até que os sentidos da personagem entrem em frequência com a fonte do perigo iminente.

É recorrente que lançando um segundo olhar sobre a geografia em que se encontram, os personagens acessem a estranheza crua que jaz sob as superfícies. O caminho acidentado e desorientador através do canal que Betsy tem de transpor ao lado da inerte Jessica rumo ao Houmfort vodu de *I Walked With a Zombie* não é respaldado pelo mapa desenhado pela empregada Alma no pó de açúcar minutos antes.

Esta situação encontra paralelos em *A Noite do Demônio* quando Holden invade a propriedade de Karswell através de um bosque. Sua ida ocorre sem maiores transtornos, mas na volta há de fato um anteparo singular que cruza caminhos com o personagem, e em decorrência da percepção aguçada o bosque se transfigura em uma mata amaldiçoada. Muito do triunfo do horror em Tourneur reside na fragmentação dos espaços naturais e através disso escancarar naqueles caules, folhas e raízes o quão labirínticas e paradoxais são as relações dos próprios personagens com a natureza.

Nota-se para dois momentos em que no escuro, a personagem acuada é surpreendida por um rugido mecânico que mimetiza o rugido de um grande felino em *Sangue de Pantera* e *O Homem-Leopardo*. No primeiro, acaba por ser um ônibus parando no ponto, no segundo há uma supressão do som

que impede a personagem – e o espectador, por consequência, de notar o som do trem se aproximando até o momento em que ele passe nos trilhos da ponte que se encontra sobre o vão em que a personagem está encurralada pelo medo, pelo escuro e por um leopardo.

Invariavelmente nestes filmes, quaisquer índices corroborando o sobrenatural *versus* o ceticismo remontam a um radical em comum, tais resultantes sendo primeiramente a estafa ante às perpétuas ruínas do ser humano (medo, resignação, insegurança) e mais adiante, da supremacia do acaso. Os monstros de Tourneur (felinos e derivados, demônios e zumbis) são ferramentas da pura aleatoriedade que rege o mundo na sombra da dúvida.



•
•
•
SOM NO CINEMA

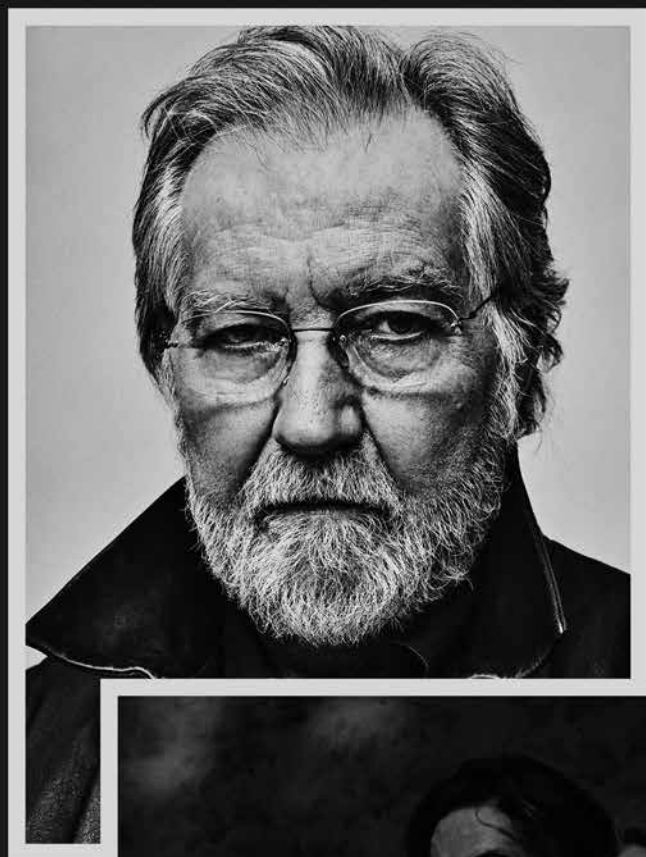
SOM NO CINEMA

SOM NO CINEMA

SOM NO CINEMA

SOM NO CINEMA





•
•
mini dossiê

TOBE HOOPER

NOTAS SOBRE O SOM EM O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA

POR RODRIGO CARREIRO



RECIFE, 24 de outubro de 2014. A longa fila de cinéfilos em frente ao decano Cinema São Luiz, mais antiga (e maior) sala de exibição da capital pernambucana em atividade, dá uma volta inteira no quarteirão em frente ao Rio Capibaribe, cartão postal da cidade. Trata-se da noite de abertura da sétima edição da Janela Internacional do Cinema, mostra cinematográfica que alterna sessões competitivas de filmes inéditos e exibições de clássicos da sétima arte. Muitos dos presentes na fila estão intrigados com o programa da noite. Eles não entendem o motivo para que os organizadores tenham programado a exibição de uma cópia restaurada de *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chain Saw Massacre*, 1974), de Tobe Hooper. Para esses detratores, o primeiro longa de Tobe Hooper não faz parte do cânone de grandes obras do cinema. Eles não sabem ainda, mas essa opinião irá, para muitos deles, mudar em questão de minutos.

De fato, não há muitas dúvidas atualmente a respeito da importância histórica do filme para o cinema de horror. Produzido aos trancos e barrancos, em meio a um emaranhado de acordos jurídicos que oscilavam entre o ingênuo e o criminoso, *O Massacre da Serra Elétrica* deixou um rastro de escândalo por onde foi exibido, foi objeto de proibição em países com a Inglaterra, e só alcançou o *status* de obra *cult* por causa da admiração sem reservas de um punhado de fanáticos – o tipo de público para o qual Jeffrey Sconce cunhou a definição de paracinema, definida como “uma contraestética de sensibilidade subcultural [...] que deseja valorizar todas as formas de lixo cinematográfico – filmes que têm sido expressamente rejeitados, ou simplesmente ignorados, pela cultura cinematográfica legítima” (SCONCE, 1995, p. 372).

Isso posto, e embora seja um dos poucos títulos a marcar presença no acervo do pres-

tigiado Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (EUA), *O Massacre da Serra Elétrica* ainda é recebido com reserva pelos cinéfilos mais tradicionais, para quem filmes de horror costumam fazer parte de uma espécie de segundo escalão do cânone cinematográfico. Daí o “pé atrás” de parte significativa do público recifense que lotava a sala, na noite específica que narro aqui. Foram preciso, contudo, poucos minutos de projeção para que os risos de escárnio desaparecessem, para dar lugar a uma profunda, visceral e coletiva experiência genuína de horror cinematográfico. Revistas, jornais e *blogs*, publicados nos dias que se seguiram, trouxeram relatos como o texto a seguir, escrito por Júlio Pereira, estudante de Cinema da Universidade Federal de Pernambuco e um dos escritores selecionados pela coordenação do evento para frequentar uma oficina de crítica cinematográfica durante o evento:

Há alguns anos, eu tinha certo receio com filmes de terror. Gostava de um ou outro cânone, mas ainda guardava um misto de medo e preconceito com o gênero. Desde sempre, porém, um grande amigo meu, Diego Robert, foi um fã convicto do que definitivamente não me atraía no cinema. Foi justamente ele quem me emprestou o DVD de *O Massacre da Serra Elétrica*, de Tobe Hooper, recomendando fortemente. [...] Achei tosco, inofensivo do ponto de vista do medo, malfeito. Isto foi há alguns anos – não saberia dizer quantos. E, caramba, como eu estava errado. [...] Por isso, devo, publicamente, desculpas a meu grande amigo: tudo o que você falava sobre esse clássico era a mais pura verdade (PEREIRA, 2013).

O texto citado, entre outros relatos similares feitos tanto de forma oral quanto escrita (em redes sociais e blogs), traz em seu corpo referências elogiosas à maneira como a trilha

sonora¹ original, reproduzida em seis canais na sala de projeção, sublinhava e ampliava a experiência de horror e medo oferecida pelo filme. Talvez esteja no som a principal contribuição do longa-metragem para a cultura cinéfila: a construção meticulosa de uma sonoridade sombria, visceral e aterrorizante, através de técnicas arrojadas e pouco praticadas na época, em especial a utilização de princípios da *musique concrète*² para dissolver ou apagar as fronteiras (bastante rígidas até aquele momento, em se tratando de produção cinematográfica) entre música e efeitos sonoros.

Neste texto, procuro reconstituir brevemente a experiência da criação dos sons que ouvimos na trilha sonora de *O Massacre da Serra Elétrica*, buscando ressaltar algumas das razões pelas quais o filme merece ocupar um lugar na vanguarda das experiências sonoras mais interessantes do cinema norte-americano.

Antes de tudo, é preciso detalhar um pouco o contexto de produção do filme de Tobe Hooper. O projeto de *O Massacre da Serra Elétrica* foi concebido como uma produção independente de apenas US\$ 60 mil, custeada pela própria equipe de produção, formada principalmente por estudantes de cinema da universidade de Austin, no Texas (EUA). Essa turma jovem começava a construir carreiras ligadas à área do audiovisual. Nenhum membro da equipe, com exceção de alguns atores (que já tinham experiências prévias no teatro ou na televisão local), recebeu salário para trabalhar durante as seis semanas de filmagem. Várias pessoas que exerceram funções técnicas importantes do longa-metragem desistiram de fazer cinema após a experiência nos calorentos *sets* de fil-

¹ Entendemos a expressão “trilha sonora”, neste texto, como o conjunto de todos os sons reproduzidos juntos com a imagem em movimento, o que inclui diálogos, efeitos sonoros e música.

² A música concreta, estilo musical criado em 1948 por Pierre Schaeffer, parte do conceito de que todos os sons do mundo, a depender do contexto em que estão inseridos, podem ser musicais.

magem, e mudaram para outras áreas profissionais após a realização do filme. A diretora assistente e co-montadora, Sallye Richardson, foi uma dessas pessoas que nunca mais trabalhou com audiovisual. Em *O Massacre da Serra Elétrica*, porém, Richardson fez a edição de som – usando uma moviola Steenbeck instalada na mesa de jantar da casa do diretor – e supervisionou a mixagem sonora, realizada por técnicos do estúdio de gravações Todd-AO, em Los Angeles (JAWORZYN, 2013).

A equipe de captação do som direto era formada por dois rapazes sem experiência na área: Ted Nicolaou e Wayne Bell. Os dois dividiram as tarefas por afinidade com as exigências do trabalho. Nicolaou (que exerceria a função de técnico de som direto em dois outros filmes, antes de mover-se em variadas funções até se tornar diretor de filmes de baixo orçamento, no final dos anos 1980) preferia ficar à distância, e por isso ficou encarregado de operar o gravador Nagra. Bell (que também trabalhou na pós-produção criando a música e o *foley*, junto com o próprio Tobe Hooper) optou por exercer a função de microfonista. Os dois tinham uma mesa de mixagem colocada sobre um carro de golfe, mas como nenhum dos dois sabia operar o equipamento com precisão, somente a usaram em uma sequência, filmada dentro de um carro (e exibida no primeiro ato). Nas demais cenas, foi usado apenas um microfone *shotgun*, pluggado diretamente no Nagra:

Microfonar com o *boom* é mais próximo do balé porque seu parceiro de dança é o ator; os atores e a cena que eles estão criando bem na sua frente: ela se move para cá, para lá, fica meio alta aqui, calminha ali e muda a cada performance. Você sai com a sensação de ser a pessoa mais íntima do filme que está acontecendo na sua frente – chega primeiro aos seus ouvidos (BELL in JAWORZYN, 2013, P. 71).

Mesmo depois de uma remixagem feita em 2003, a precariedade do som direto ainda pode ser percebida. Na curta sequência de diálogos que ocorre dentro do cemitério, logo após os créditos de abertura, a perda do eixo do microfone é audível em alguns momentos, quando os atores giram a cabeça enquanto falam. Em outros momentos do filme, que tiveram que ser dublados, a sincronia labial fica comprometida, graças à falta de tempo e de recursos técnicos.

Na fase da pós-produção, em uma época anterior à criação do termo *sound design*, apenas três pessoas trabalharam na pós-produção de *O Massacre da Serra Elétrica*. Sallye Richardson, que montou o filme, fez em paralelo também a edição de som; Wayne Bell e o próprio diretor, Tobe Hooper, criaram a música. De acordo com as memórias compiladas por Stefan Jaworzyn (2013), toda a pós-produção de *O Massacre da Serra Elétrica* foi realizada na casa de Tobe Hooper. Ele conseguiu uma moviola Steenbeck emprestada e instalou na sala de jantar, enquanto Wayne Bell reuniu uma série de instrumentos exóticos de percussão, acrescentou objetos cotidianos (ossos de animais, cenouras, pepinos, moedas de prata, sinos, apitos, pregos e pequenas peças de metal e madeira) e levou tudo para um quarto da mesma casa. Todas as noites, durante seis semanas, o diretor do filme ia da sala ao quarto e vice-versa, trabalhando na montagem e no som ao mesmo tempo.

O pequeno número de pessoas confinadas na mesma casa permitiu experiências que, em um filme normal, não seriam possíveis. Som e imagem foram pensados como uma coisa única, indivisível – a perfeita concretização do conceito de audiovisual de Michel Chion (2011). Em outras palavras, a abordagem improvisada, desleixada, quase *hippie*, gerou um pensamento criativo integrado entre som e imagem bastante raro no

cinema. A sequência dos créditos de abertura, que chama fortemente a atenção para o som do filme, é um ótimo exemplo dessa fluidez. O filme abre com uma série de ruídos assustadores que ecoam sob a tela negra, acompanhados de notas longas e fantasmagóricas marteladas ao piano e distorcidas eletronicamente. Colocar sons junto com uma tela negra, como se sabe, é uma técnica tradicional usada por *sound designers* para aguçar a escuta do espectador, direcionando sua atenção para a banda sonora do filme.

A tática de unir sons percussivos e ruídos produzidos como *foley* a notas musicais eletronicamente modificadas foi repetida ao longo do filme inteiro. Os sons ouvidos durante o jantar da família canibal no terceiro ato, em que Leatherface (Gunnar Hansen) e os parentes molestam a aterrorizada protagonista Sally (Marylin Burns) deixam realmente os nervos à flor da pele: zumbidos, barulhos e chiados invadem o ambiente de todos os lados, enquanto os canibais grunhem de modo sinistro, e a moça amarrada e amordaçada geme e respira pesadamente em completo terror.

Todas essas cenas funcionam com eficiência no contexto narrativo do filme, mas talvez o exemplo mais assustador de *sound design* esteja na sequência em que Leatherface aparece pela primeira vez, matando um casal de jovens. Sem nenhum diálogo, a sequência inteira é sublinhada pelo som ritmado, monótono e insistente de um gerador elétrico. Notas de piano desaceleradas eletronicamente pontuam a cena, quando os personagens entram na casa e se tornam mais vulneráveis. O cacarejar de uma galinha adiciona estranheza e tensão ao momento, antes que uma pancada seca de um martelo na cabeça dê cabo de Kirk (William Vail), e os gritos femininos de pavor – a assinatura sonora mais reconhecível do filme – dominem o ambiente.

Tobe Hooper finaliza a cena com um close fechado de um moinho de vento enfeijado, cujo ruído prepara a transição para a próxima cena. Este plano pode ser visto como uma homenagem direta do cineasta norte-americano à sequência de abertura de *Era uma Vez no Oeste* (*C'era una volta il West*, 1968), Sergio Leone, outra célebre cena sem diálogos em que os ruídos são utilizados como música, e que parece ter sido a fonte principal de influência para o *sound design* do duplo assassinato.

A sequência descrita e analisada sintetiza a principal virtude do som de *O Massacre da Serra Elétrica*: o reforço ousado e original à tendência ainda tímida, e que se tornaria mais e mais importante nos anos que se seguiram, à dissolução das fronteiras entre a música e os efeitos sonoros, a partir do conceito de *musique concrète*. Antes de 1974, foram raríssimos os filmes norte-americanos

que investiram nesse tipo de representação sonora – os trabalhos pioneiros de Leone, Jean-Luc Godard e Robert Bresson ainda estavam circunscritos à Europa.

Além disso, em termos de música feita para filmes de horror, também é possível afirmar que *O Massacre da Serra Elétrica* está entre os pioneiros na utilização da música *drone* – um tipo de música minimalista, que enfatiza notas moduladas através de efeitos eletrônicos, sem construir melodia, harmonia ou ritmo. Esse tipo de música se tornou hegemônica em filmes de horror norte-americanos, a partir dos anos 1990, por uma série de razões – sobretudo porque possui forte característica de imprevisibilidade, permitindo aos cineastas que a usem de modo a adicionar tensão e suspense.



ROTEIRO: CESAR ALCÁZAR
ARTE: EDUARDO MONTEIRO

Dividindo sua existência entre casas noturnas e um hotel barato, um jovem músico tenta sobreviver na cidade sombria. Porém, os monstros que atormentaram seu passado não o deixarão em paz.

A *Música do Quarto ao Lado* é uma Graphic Novel com arte de Eduardo Monteiro e roteiro de Cesar Alcázar, baseada em conto homônimo publicado no livro *Bazar Pulp*.

f **estronhobook**

🐦 **estronho**

📷 **estronho**

🌐 **editora.estronho.com.br**


EDITORA
ESTRONHO

Este livro examina todos os filmes de Leone, analisando exaustivamente cenas importantes para encontrar e explicar os padrões recorrentes de imagem, som e narrativa que constroem o estilo do diretor.

COLEÇÃO CINEMA ESTRONHO

CINEMA ESTRONHO

ERA UMA VEZ NO SPAGHETTI WESTERN

O ESTILO DE SERGIO LEONE



RODRIGO CARREIRO

PREFÁCIO DE LAURA LOGUERCIO CANEPA



ESTRONHO

f [estronhobook](#)
t [estronho](#)
i [estronho](#)
www [editora.estronho.com.br](#)

EDITORA
ESTRONHO

AVATARES DA COISA MALDITA:



**NOTAS SOBRE O CINEMA DE
TOBE HOOPER**

POR FERNANDO COSTA

HORROR NORMALIZADO

A concepção básica de horror que passa todo o cinema de Tobe Hooper pode ser bem sintetizada num corte revelador de *Pague Para Entrar, Reze Para Sair* (*The Funhouse*, 1981): após fugir de casa para visitar, escondido, um proscrito parque de diversões itinerante, Joey se assusta ao ser atacado por um cão cujo bote é contido por uma cerca; um corte seco nos leva de volta à bilheteria do parque em que se lê em néon vibrante: *Tickets*. Nessa sequência simplíssima de dois planos, temos a suma do que Hooper imagina como a experiência fundadora do horror cinematográfico e os termos nos quais seus filmes lidarão com suas convenções narrativas – pode-se assim expressá-la: uma ameaça, se contida em limites claros que garantam sua fruição insequente, está pronta para o comércio. Uma das preocupações centrais de todo o cinema de Tobe Hooper reside no fato de que precisamente essa dinâmica que parece balizar o horror enquanto gênero é também a causa de sua própria degeneração no puro convencionalismo do filme de receita no qual o efeito do susto e da repulsa fáceis se divorcia do elemento subversivo, caótico e desagregador que deveria estar, desde o início, em seu firmamento. A consequência derradeira dessa “normalização” do horror é uma espécie de domesticidade decorativa que seus filmes tão bem retratam – Joey é a perfeita encarnação do *fanboy*, as imagens dos monstros clássicos da *Universal* que povoam seu quarto se por um lado ainda o fascinam, não mais o aterrorizam; no parque de diversões, um desajeitado funcionário com uma máscara da criatura de Frankenstein passa, despercebido, pelos jovens prestes a entrar na Casa

dos Horrores. E se a primeira metade de *Pague Para Entrar, Reze Para Sair* funciona como um brilhante mosaico de atrações filmicas que constantemente subvertem e restituem (em suma, jogam com) a relação entre algum elemento anômalo/ameaçador e a distância segura de seu consumo como “representação” artística, a segunda metade do filme será um mergulho bem mais radical na essência mesma do projeto hooperiano.

LÓCUS DO HORROR

Quando os quatro adolescentes protagonistas de *Pague Para Entrar, Reze Para Sair* entram na Casa dos Horrores (a *Funhouse* do título original) é que Tobe Hooper, após jogar livremente com os princípios e convenções do cinema de gênero, nos apresenta de forma programática nada menos que sua declaração de princípios como cineasta. Para tanto, Hooper recorre a um dos motivos narrativos mais comuns tanto da literatura como do cinema de horror, a saber, a “casa terrível” que submete seus habitantes a uma espécie de ordem macabra e inumana. Trata-se de um tema que já o obcecava desde seu primeiro longa-metragem, *Eggshells* (1969), tendo sido central em seus filmes dos anos 1970, *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1974), *Devorado Vivo* (*Eaten Alive*, 1977) e *A Mansão Marsten* (*Salem's Lot*, 1979), mas que só se torna o fundamento plenamente consciente de um projeto cinematográfico em *Pague Para Entrar*. Aqui, mais do que um motivo, a Casa dos Horrores se torna o meio pelo qual o cineasta mobiliza os símbolos e ícones desgastados da tradição para lhes conferir novas funções, para desestabilizar tanto quanto possível o horror normalizado; a ordem monstruosa e incompreensível do

espaço subterrâneo violado pela presença dos protagonistas tem não apenas implicações narrativas ou dramáticas, mas formais: é como se a própria textura do filme anterior instaurada pela complacência no jogo inconsequente das convenções fosse tragada pelo caos de um ambiente até então desconhecido. Talvez seja esse uso radicalmente disruptivo desse *locus* do horror que cause a sensação incômoda em muitos espectadores de que os filmes de Hooper não “incoerentes”, de que em um dado momento todo o tecido narrativo estabelecido parece se desintegrar em uma série de ocorrências bizarramente ex-

tro canônico, Leatherface, em *O Massacre da Serra Elétrica 2* (*The Texas Chainsaw Massacre 2*, 1986). E, tal como Leatherface, esse monstro revelado em *Pague para entrar*, não é nem de perto tão terrível ou mesmo tão ameaçador quanto o próprio ambiente que habita (nisso, há uma subversão dos códigos do *slasher* ao qual ambos os filmes são forçosamente assimilados) – ele é apenas uma entre as muitas peças disformes de um mecanismo anônimo cujo único propósito é perpetuar a si próprio às expensas mesmo de suas partes individuais. Talvez nada deixe tão evidente esse caráter autofágico que



cêntricas. Tomemos dois momentos de *Pague para entrar* em que a dinâmica da Casa dos Horrores não só opera, mas é articulada com a precisão de um tratado em forma de filme. O primeiro se dá na forma de um desmascaramento; num acesso de raiva, o filho de um dos donos do parque repentinamente arranca a máscara do monstro de Frankenstein que até então o havia encoberto, revelando, por baixo da criatura inofensiva – réplica barata do semblante canonizado por Boris Karloff –, um novo monstro. É curioso que Hooper repetirá o gesto de desmascaramento na reintrodução de seu próprio mons-

o clímax de *Pague Para Entrar, Reze Para Sair*; não apenas os adolescentes (à exceção da *Final Girl*) como também o Monstro e seu pai morrerão antes por efeito da própria configuração espacial da Casa do que por quaisquer atos individuais de violência. Os ícones deveras conhecidos e banalizados que povoavam a primeira metade do filme serão, finalmente, transfigurados pelo lugar maldito em um mecanismo caótico cuja imagem definitiva são as inumanas engrenagens que colocam em movimento os monstros de plástico e metal da Casa dos Horrores.

BILOCAÇÕES

Outra característica deve ser salientada nos espaços hooperianos. Em *Poltergeist* (1982), um dos cientistas encarregados de investigar os misteriosos acontecimentos numa residência se refere a um certo fenômeno de “bilocação” no qual um mesmo espaço abriga duas dimensões contraditórias, uma primeira exterior, cotidiana, normal, e outra, subterrânea, correspondente ao que

do transformar seus espaços de horror em universos plenamente realizados, em *Poltergeist* a própria natureza da produção não o permitiria materializar suas obsessões em imagens (um desafio conscientemente aceito pelo diretor); o roteiro requeria adesão a uma família “normal” que, à primeira vista, pouco correspondia às famílias horrendas de suas outras realizações. Não podendo realizar seu próprio universo, Hooper então o conduziu para o fora de campo, para um espaço ausente e distinto, mas concomitante ao espaço da vida suburbana que o filme retrata – em suma, recorreu à “bilocação”. O que torna



chamei anteriormente de *locus* do horror. *Poltergeist*, filme que dirigiu imediatamente após *Pague Para Entrar, Reze Para Sair*, é amplamente considerado uma obra bastarda de Steven Spielberg, proponente original do projeto, coautor do argumento e do roteiro além de produtor. Embora tenha trabalhado sob encomenda, inicialmente contratado para levar à tela o que Spielberg já havia concebido, Hooper tomou para si o projeto e impôs sua própria voz quase inteiramente através dos recursos de decupagem e encenação que estavam em seu controle. Se em seus filmes anteriores, Hooper vinha tentan-

Poltergeist um filme tão fascinante é justamente essa limitação consciente que permitiu a Hooper desenvolver essa dicotomia de espaços opostos coexistentes (um paradoxo que alimentará sua obra posterior). Tanto a encenação quanto um habilidoso uso do som diegético, a todo momento, tensionam esses dois mundos sem, contudo, chocá-los: um *travelling* revelará parcialmente espaços que recontextualizam ações e diálogos; uma porta entreaberta sugere sem evidenciar que algo terrível se oculta no quarto; e até uma simples fusão sobrepondo enquadramentos coincidentes de dois interiores nos mostra

que até a mais acolhedora das casas suburbanas é um ambiente em si mesmo tão genérico e artificial quanto o parque de *Pague Para Entrar, Reze Para Sair*.

A COISA MALDITA

Nos anos 1990, Hooper realizou dois filmes essenciais de seu inventário. No primeiro, *Combustão Espontânea* (*Spontaneous Combustion*, 1990), o protagonista, Sam (Brad Dourif), sente em seu próprio corpo as consequências de seu tempo; as irrupções incendiárias que gradualmente o degeneram física e moralmente surgem como resultado das experiências com radiação que construíram seu mundo – a ação do filme se desenrola sobre o pano de fundo de uma realidade alternativa em que o uso indiscriminado de energia nuclear se tornou uma prática corporativa perigosamente comum. O corpo autodestrutivo de Sam materializa dramaticamente o contexto que o gerou. O que *Combustão Espontânea* manifesta de maneira mais clara que qualquer outro filme de Hooper é seu interesse pela forma como personagens tornam-se invariavelmente uma função de seu ambiente, uma peça em um mecanismo inumano de terror. A casa de máquinas em *Pague Para Entrar*, a família unificada mediante uma moral esquizofrênica (mais do que a qualquer de seus membros individuais) em *O Massacre*, o “povo da tevê” de *Poltergeist*, a distópica sociedade da “era atômica” em *Combustão Espontânea*: são precisamente a essas instâncias fortemente contextuais que a atenção de Hooper se volta; seu interesse maior é num horror de espaços e estados de coisas, mais que de personagens ou monstros tomados em si mesmos. Sua outra obra-prima da década, *Mangler: O Grito de Terror* (*The Man-*

gler, 1995), tem como premissa uma trama maravilhosamente absurda envolvendo uma máquina de dobrar lençóis assassina, herdeira direta da Casa dos Horrores de *Pague Para Entrar*. Em um dado momento, quando a máquina atenta pela segunda vez contra a vida de uma funcionária da lavanderia, um dos personagens grita no fora de campo: “Shut that damn thing off!” (Desliguem essa coisa maldita!). Um termo tão genérico como “coisa maldita” cresce em dimensão quando pensamos que Hooper realizou uma livre adaptação para a televisão, em 2006, do conto de Ambrose Bierce que carrega precisamente esse título, *The Damned Thing* (*A Coisa Maldita*), que se centra numa criatura cuja própria natureza transcende a capacidade de percepção humana. Não consigo pensar em denominação melhor para definir essa maquiagem sem rosto que, nos filmes de Hooper, são a causa primeira do horror; seus personagens monstruosos, anômalos ou simplesmente malignos tendem, antes de mais nada, a ser o produtos e as peças descartáveis desse mecanismo irrefreável; a Coisa Maldita é a maquinaria que move a Casa dos Horrores, e as figuras macabras que a habitam são as formas reconhecíveis, os avatares imperfeitos, de sua força maligna. Na galeria de tipos hooperianos, os velhos (cujas marcas de idade figuram geralmente acentuadas por uma maquiagem pesada e propositalmente artificial) costumam ser os personagens mais intimamente vinculados às intangíveis maquiagens da Coisa Maldita – Vovô, o patriarca de *O Massacre da Serra Elétrica* é o objeto de idolatria da família e sua sobrevivência é o objetivo maior da “moral” que fundamenta o clã de canibais. Mas o velho hooperiano definitivo é com certeza Bill Gartley (Robert Englund) que, em *Mangler: O Grito de Terror*, estabelece um pacto com a máquina assassina em troca de uma imortalidade decrépita. Nada há nesse pacto que lembre nem de longe uma autêntica aspiração fãus-

tica, apenas a mesquinha sobrevivência de um velho egoísta. Em *Mangler: O Grito de Terror*, a normalidade e seu duplo monstruoso por fim convergem no pacto mefistofélico com a Coisa Maldita, e esta não mais se resguarda num espaço subterrâneo oculto da mera vida, mas a engole e a consome – fora do pacto, há a submissão (o proletário vampirizado na lavanderia de Gartley) ou a impotência de uma alienação consciente e conformada (porque não de todo explorada) dos servidores médios do sistema (o policial tão bem personificado pela figura recurvada e melancólica de Ted Levine).

O FIM DA JUVENTUDE

Entre *Eggshells* e *Mangler: O Grito de Terror*, Hooper traduziu nos termos do próprio cinema o caminho de sua geração. O termo “tradução” deve ser ressaltado, porque o conteúdo da experiência geracional ampla que atravessa o conjunto de seus filmes realizados do final dos anos sessenta ao começo dos anos noventa não se expressa de forma aberta ou “realista”, e tampouco está velado em referências indiretas; algo mais complexo se dá: acontece que Hooper – tal como (de maneiras distintas, mas análogas) Carpenter, Romero e Craven, para citar alguns cineastas da mesma geração trabalhando a partir de uma tradição comum de cinema de horror – transfigura tal experiência ao incorporá-la à tessitura dramática e estilística de seus filmes e às exigências do gênero a que subscrevem. O que importa, assim, é que Hooper, à sua maneira, parece contar ao longo de vários filmes uma espécie de história conjectural da juventude que se vincula diretamente à história concreta de sua própria geração de *baby-boomers*. *Eggshells* olha com extrema proximidade para o crepúsculo

da rebeldia alienada dos anos 1960, para o fim de uma forma de resistência juvenil cujo modelo fora a contracultura; os elementos de gênero que pululam ao longo do filme (da presença criptoembrionica que se aloja num porão à máquina que “traga” quatro hippies para expeli-los como fumaça) soam quase como autoparódia do ideário sob os quais os personagens tentaram, sem sucesso, viver. À desilusão seguem-se as desventuras da juventude *blasé* retratada em *O Massacre da Serra Elétrica* – dos já velhos ideais sobram as páginas de astrologia, a liberalização do sexo é tamanho lugar-comum a essa altura que pouca *práxis* de fato subversiva pode ser feita dela; a realidade confronta esse ideário politicamente raquítico com uma crise do petróleo (a falta de gasolina os motiva a permanecer nas paragens isoladas em que encontrarão a morte) e a decadência material generalizada de um jamais tão próspero *countryside*. Mas foi no *revival* conservador dos anos oitenta, que essa geração veio a ser a contradição mesma de suas próprias aspirações juvenis, e pouca gente pareceu sequer se importar com o fracasso coletivo em realizar o que outrora se ansiou. Em *Poltergeist*, Hooper não precisa de mais que um *travelling* para expressar com exatidão e simplicidade assombrosas a magnitude do paradoxo geracional que veio à tona nesse período: em seu quarto, o jovem casal fala de amenidades suburbanas e fuma maconha; a câmera descreve um lento e constante movimento lateral de tal forma que vemos primeiro a mãe (JoBeth Williams) com um livro de Jung numa mão e um baseado na outra e, em seguida, o pai (Craig T. Nelson), lendo um livro sobre Ronald Reagan (porque não foi outra a geração que o elegeu). Trata-se de um dos planos mais extraordinários de toda a carreira de Hooper; o movimento sustido da câmera que atravessa a cama, ao nos levar de uma ponta a outra da contradição, tem um impacto revelatório para o espectador e,



2

Copyright (c) 1974. All Rights Reserved. Picture: Siskel

"THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE"

LITHO IN U.S.A. ®

74/282

frente à força expressiva do *travelling* e do enquadramento, a austeridade quase mecânica com que o casal se comporta frente a essa antinomia já banalizada nos faz atentar para o fato fundamental de que a postura de ambos de ambos não é afinal menos incoerente que a esquizofrenia moral da família macabra de *O Massacre da Serra Elétrica*. Qual o destino dessa geração? Hooper não se esquivava de dar uma amarga resposta com *Mangler: O Grito de Terror*. Sherry (Vanessa Pike), a virginal *Final Girl* do filme, seguirá os passos do tio, o velho Bill Gartley, e firmará seu próprio pacto com a máquina assassina em troca da mera sobrevivência; o acordo, como fora o caso com todos os demais signatários, é selado por uma laceração

física que ela ostenta em sua última aparição em tela. O destino é a conformidade pura e simples, o pacto mefistofélico com a Coisa Maldita, a velhice parasitária que consome a força e o trabalho dos que ainda tentam viver sem oprimir; em suma, o fim da juventude.

f **estronhobook**
e **estronho**
i **estronho**



ESTRONHO

editora.estronho.com.br

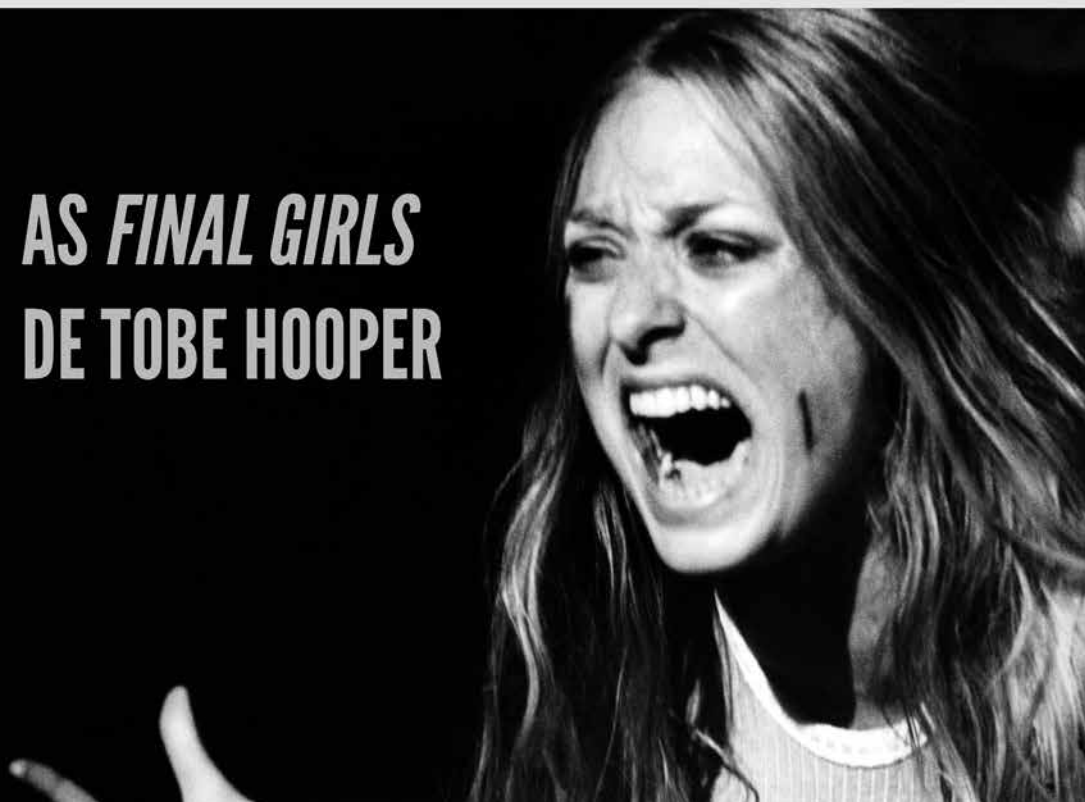


OS PRIMEIROS VOLUMES DA COLEÇÃO CINEMA ESTRONHO ESTÃO ESGOTADOS, MAS O ESTORVO JÁ AMEAÇOU O EDITOR E NOVAS EDIÇÕES SERÃO LANÇADAS EM BREVE... FIQUE DE OLHO!



POR ALEXANDRE MAGNO

AS FINAL GIRLS
DE TOBE HOOPER



TOBE HOOPER sempre perseguiu sua obsessão de construir uma experiência estética renovada, para isso elege um gênero, o horror, com o qual flerta timidamente em seu primeiro longa, *Eggshells* (1969), para depois deslanchar em uma carreira onde a apropriação e compreensão do gênero é sempre transmutada para sua visão ímpar de mundo e representação do horror.

Com isso em mente, há de se chegar a comparações entre os filmes de Hopper e o objeto dentro do horror que lhe interessa estudar. Há dentro do horror o subgênero *Slasher*, onde tradicionalmente os enredos giram em torno de assassinos inumanos que perseguem avidamente suas vítimas, dentre elas encontra-se a *final girl*, personagem virtuosa que será, como a designação sugere, a última vítima a sucumbir ao perseguidor ou mesmo a única sobrevivente ao final. Em seu trabalho que mais se aproxima de ser um filme de gênero tradicional (digo isso com muitas ressalvas), *Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chain Saw Massacre*, 1974), a *final girl* Sally Hardesty (Marilyn Burns) é a única de seu grupo que sobrevive a um ataque de Leatherface e consegue sair viva da casa da família, mesmo que coberta de sangue e tendo de observar a estranha dança do antagonista, ficando claro a seu comprometimento com aquele espaço e sua reação agressiva contra qualquer força estranha que tente profaná-lo. A razão de ver neste filme um contato com as tradições do gênero está na aproximação da figura de Leatherface com o assassino tradicional do *Slasher* e pela figura da *final girl* que sobrevive amedrontada.

Já nesse filme, Hooper deixa bem clara sua abordagem fundamentalmente diferente do mal retratado pelo gênero, não se tratam,

como nos *Slashers*, de figuras que encarnam o mal, mas de figuras tragadas por esse mal e impelidas a agir por influência deste que se encontra nos espaços que estes “assassinos” habitam, é aí que reside sua grande diferença de postura e a evidência mais clara disto se vê na trajetória trágica do que chamaremos de *final girl Hopperiana*.

Estando o mal em Hopper contido nos espaços, os embates dos filmes serão travados não entre Assassino e *final girl*, mas entre o espaço e seus agentes (figuras que lembram os assassinos de *Slasher*, mas não passam de marionetes) contra a *final girl*. A postura destas personagens ao longo dos filmes de Hopper apresenta certa progressão rumo ao caos e a descrença completa de redenção daquele meio, culminando em um estranho flerte da *final girl Hopperiana* por eles.

Em *Pague Para Entrar, Reze Para Sair* (*The Funhouse*, 1981) a personagem Amy Harper (Elizabeth Berridge) estabelece desde sua chegada ao parque um atento estudo das atrações que a rodeiam, em alguns momentos ela concentra-se em observar aquilo que seus colegas ignoram. Mais à frente, quando todos os demais estão mortos e ela se vê encurralada pelo monstro já dentro das engrenagens da Funhouse, é novamente através de um minucioso estudo dos “mecanismos” daquele lugar maldito, começando a compreender, o que lhe possibilita sacrificar o monstro no seu lugar. Ao final, após sair da casa, vemos uma *final girl* completamente exaurida tendo de observar o triunfo daquele espaço, que a caçoa (o boneco da mulher gorda em frente ao brinquedo gargalha). Essa espécie de cumplicidade com o mal será levada ao extremo ao longo da carreira de Hooper.

Lisa (Cynthia Bain), em *Combustão Espontânea* (*Spontaneous Combustion*, 1990), e Stretch (Caroline Williams), em *Massacre*

da Serra Elétrica 2 (*The Texas Chainsaw Massacre 2*, 1986), se envolvem mais diretamente e intimamente com as forças sinistras que as cercam, Stretch chega mesmo a assumir a postura de Letherface, reproduzindo a dança macabra que encerra o primeiro filme da franquia. Eis o ponto que mais desolador a que chegam as personagens e a visão de Hooper, a maior tragédia talvez não seja ser destruído pelo mal, mas ser cúmplice dele, corromper-se aos poucos e tornar-se agente dele da mesma maneira que os “monstros” e “assassinos” que a heroína temia no começo dos filmes.

Enfim, há a Sherry Quelette (Vanessa Pike), de *Mangler: O Grito de Terror* (*The Mangler*, 1995), que deverá ser sacrificada para a continuidade do pacto que seu tio mantém com a máquina que o domina. Isso quase acontece e, após um confronto, a máquina parece ser destruída. Qual não é a nossa surpresa (e a do protagonista, vivido por Ted Levine, que a ajuda a escapar da máquina) quando descobrimos que ela não estava rompendo, mas compactuando com aquele meio decrépito (cedendo inclusive uma parte de si para selar o pacto), revertendo assim completamente sua postura, que é demonstrada por Hooper através de dois planos emblemáticos de seu estilo de encenação.

Antes, vítima e explorada pelo meio, Sherry é uma mera funcionária da lavanderia do tio. O plano de grua que abre o filme parte do capataz gritando ordens na parte de cima da fábrica, em um movimento de câmera descendente a máquina e suas engrenagens nos são apresentadas e por fim, em um discreto plongé, vemos Sherry empurrando um carrinho com lençóis sujos. Alguns planos depois, a figura sinistra do tio de Sherry aparece acima das escadas. Uma escala hierárquica brutal e cruel.

Depois, ela se torna a exploradora em troca de autopreservação, seu tio não conseguiu cumprir com sua “obrigação” de oferecê-la de oferenda para a máquina e foi consumido por ela. Sherry assume seu lugar, sua corrupção é selada com a perda de um dedo e o plano que revela isso é uma grua que faz o movimento inverso do começo do filme. Ela parte do rosto de Ted Levine (o policial que tentou ajudá-la), mostrando todos os trabalhadores ao redor da máquina em um ângulo ligeiramente alto e finalmente alcançando-a no alto das escadas, no mesmo lugar que antes o tio ocupara, plano emblemático do papel trágico da *final girl Hooperiana*, ocupar o lugar que antes pertencia aos “monstros”.



TED LEVINE E VANESSA PIKE EM *THE MANGLE* (1995)



PETTER BAIESTORF

COM MAIS DE 20 ANOS DE PRODUÇÕES INDEPENDENTES ATRAVÉS DA **CANIBAL FILMES**, OS AGITADORES CULTURAIS **PETTER BAIESTORF** E **COFFIN SOUZA** ORGULHOSAMENTE ANUNCIAM A ABERTURA DA LOJA **MONDO CULT**, UM OASIS EM HOMENAGEM À CULTURA DO HORROR, AO MUNDO DA SCI-FI E OUTRAS VERTENTES CULTURAIS CULTUADAS.



CESAR COFFIN SOUZA

MONDO CULT É UMA LOJA DEDICADA AOS ÍCONES DE TODAS AS ÉPOCAS DO CINEMA, QUADRINHOS, MÚSICA, LITERATURA E ARTES NÃO CONVENCIONAIS. LIVROS (NOVOS E USADOS), REVISTAS (NACIONAIS E IMPORTADAS), FILMES (VHS, DVD E BLU-RAY), ÁLBUNS MUSICAIS (K7, VINIL E CDS), LITERATURA INDEPENDENTE/MARGINAL, CAMISETAS, BOTTONS, CANECAS, POSTERS, LOBBY CARDS, MEMORABILIA, PRINTS, ARTIGOS COLECIONÁVEIS E RAROS QUE TE EMBRIAGARÃO COM O SABOR DO INUSITADO.



O CAMINHO PARA ENCONTRAR O NIRVANA DA FELICIDADE É:
RUA RIACHUELO 1334, SALA 106,
GALERIA SÃO MARCOS, CENTRO, PORTO ALEGRE/RS
VISITE-NOS PARA UMA ABDUÇÃO!
LOJAMONDOCULT@GMAIL.COM

A MONDO CULT É REPRESENTANTE DA EDITORA ESTRONHO EM PORTO ALEGRE ESTORVO RECOMENDA!





DJINN

POR CHRISTOFER PALLÚ

EM 2004, Tobe Hooper retornava ao cinema após passar quase uma década relegado ao trabalho ingrato de artesão em séries televisivas e dois longas que tiveram produções similares, onde exercia pouco controle sobre o material. Ainda que não devam ser totalmente ignoradas, nenhuma apresentava qualquer tipo de progresso significativo em sua carreira, e mesmo quando seus próprios interesses se aproximavam das exigências do roteiro, como em *Apartamento 17* (*The Apartment Complex*, 1998), o resultado não superava a redundância se colocado ao lado das obras-primas que realizou nos anos 90, como *Combustão Espontânea* (*Spontaneous Combustion*, 1990) e *Mangler: O Grito de Terror* (*The Mangler*, 1995), filmes formalmente anômalos que explicitavam ainda mais o caráter retrógrado do projeto de Hooper e sua deliberada falta de comunicação com todo o cinema contemporâneo. Não se adaptando bem às imposições criativas do meio, à crescente aderência a toda sorte de tendência forçada por necessidades mercadológicas, é apenas lógico que essa fase de estagnação levaria o diretor a *Noites de Terror* (*Toolbox Murders*, 2004), consequência de profunda autorreflexão, e *Mortuária* (*Mortuary*, 2005), que inevitavelmente o arrastou para o terreno da autoparódia, sobrecarregado pela obscenidade ontológica dos filmes de gênero de sua época (possuindo, contudo, vários méritos).

Noites de Terror, nominalmente a refilmagem de um *slasher* de 1978, restituiu o poder do diretor sobre o seu trabalho nesse período oportuno. É uma inversão da estrutura fundamental de *Pague para entrar, reze para sair* (*The Funhouse*, 1981): o universo superficial, onde habitam os personagens, deixa de ser dominado pelas representações vulgarizadas do horror e (naquele caso) dos problemas centrais dos *teen movies* (que eram, no fim, balanceados – a descoberta do horror e da morte seguia a descoberta da sexualidade e da perversão), e essas convenções ou fantasias concebidas para dissimular o horror se perdem como memórias nas ruínas daquele espaço, um hotel decadente em Hollywood (obviamente), que é habitado principalmente por atores desocupados. Ainda há a distinção realçada entre o ambiente maldito contido na bilocação e aquele onde vive a protagonista, mas seu ponto de virada é o oposto: a protagonista não entra no espaço onde vive o monstro para enfrentar o mal que existe por trás dos disfarces (na *funhouse*, o assassino escondia sua face deformada com uma máscara do monstro de Frankenstein), pois é esse universo alternativo, assim como o lar ou o parque de diversões em *Pague para entrar, reze para sair*, que é subjugado às fórmulas do gênero, aos clichês, é o que limita o filme aos procedimentos padrões do *slasher* e suas propriedades mais desprezíveis, como a violência gráfica descomedida que Hooper sempre resistiu filmar (e quando fazia, tomava a distância adequada, ressaltando sua gratuidade).



Noites de Terror é, ao todo, um conflito entre a sujeição ao exercício eficiente de cinema vulgar e a possibilidade de elaborar, pelo menos parcialmente, uma resolução para preceitos formais e temáticos que começou a esboçar décadas antes, e nesse aspecto o roteiro demonstra ser ideal: a artificialidade do prédio permite que o diretor dedique a maior porção do filme a pessoas andando por corredores, a espaços vazios, criando tensão somente na sugestão do extracampo, também com seu trabalho habitualmente primoroso de som, sempre revelando novas arestas ao explorar os limites do quadro, enfim, toda a maestria de Hooper, quanto mais o ambiente é estudado, mais misterioso e enigmático ele parece, é quando demonstra ser o maior herdeiro de Jacques Tourneur.

Finalmente chegamos em *Djinn* (2014), que novamente marca o retorno do diretor após um longo hiato (involuntário) que durou oito anos, depois de outra breve passagem pela televisão com os dois filmes da série *Mestres do Terror* (onde, ao menos, teve liberdade criativa). Para melhor ou para pior, assim como Tourneur, o cineasta assume sua posição como *metteur en scène* contratado para atender os requisitos de um projeto alheio, enfim aceitando desenvolver um discurso pessoal dentro das demandas dos produtores ou do roteiro, de certo modo, é um contraponto a *Noites de Terror*, sua abordagem já não faz mais a distinção entre aquilo que é determinado por exigências populistas triviais (os clichês) e sua visão particular. Portanto, quando ganhar uma distribuição apropriada, devido à preguiça intelectual generalizada dos críticos contemporâneos, é provável que *Djinn* seja prontamente rejeitado (talvez destruído ou ridicularizado sejam termos melhores), como foi

na sua recepção até agora com a passagem por poucos festivais. É um alvo fácil e é evidente que tais críticos não fizeram o menor esforço para olhar além de sua categorização como subproduto genérico, da pobreza de sua premissa, de sua produção conturbada, *et cetera*. Hooper está totalmente consciente dessas restrições e tira o maior proveito possível delas, afinal é um dos raros filmes que vi nos últimos anos onde há um empenho verdadeiro na experimentação com a forma e que simultaneamente tenta livrar-se de todo excesso, tomando o molde do *filme B* como um longo processo de desnudamento do próprio cinema, de revitalização pela descoberta daquilo que lhe é essencial (semelhante ao que outros grandes autores fizeram em 2014, como Abel Ferrara e Kiyoshi Kurosawa).

Hooper entende a mediocridade do roteiro, sabe que todas as suas ideias acabam subdesenvolvidas, mas é justamente a ausência de profundidade e a simplicidade da história que permitem as conquistas do diretor através da encenação, interpretando o enredo como um conceito geral para ser reformulado de acordo com as diversas nuances que encontra, por isso a necessidade do minimalismo estrutural, a persistência em repetições, porém não se estendendo ao movimento interno das cenas, sempre meticulosamente detalhado. Não é difícil relacionar o que Hooper faz aqui com a abordagem de Lucio Fulci do horror, sobretudo a partir dos anos 80, partindo de premissas muito próximas, que beiravam a inanidade, abstraindo ao máximo seus temas, tentando transcender a narrativa e ir direto os códigos básicos do gênero, depurá-lo ao ponto de expor somente seus elementos primários. Tudo o que era descrição, todo conceito que não pudesse ser transfigurado em forma, deveria desaparecer.

Como em Fulci, o horror é demasiadamente físico, e não falo de desmembramentos, mas sim de colocar tudo em evidência, algo que está ligado diretamente ao que realizava pelo menos desde os anos 90, com a contenção espacial que ressaltava um aspecto teatral de sua encenação, baseada em reconfigurações de posicionamento, em movimentação rígida, repetitiva, confinada a pequenas áreas, delimitando assim toda a existência dos personagens. O efeito costumava ser antipsicologizante, mais interessado no sentido das ações do que em suas motivações, mas em *Djinn* nossa atenção é orientada quase completamente para as reações de seus personagens, para gestos, detalhes sutis nas performances, dando sequência àquilo que fez na primeira metade de *A Mansão Marsten* (*Salem's Lot*, 1979), com sua fragmentação em diversos blocos narrativos que revelavam discretamente a corrupção da cidade pela presença maldita através do estranhamento do comportamento dos habitantes, o horror surgia do cotidiano antes de ser encarnado pelo vampiro, era encoberto por uma normalidade superficial. O drama familiar no centro de *Djinn* caberia muito bem como uma das digressões do enredo daquela minissérie.

Djinn também é, por consequência, o filme mais humano de Hooper. O fato de consistir quase exclusivamente em “pessoas andando por corredores”, assim como *Noites de Terror*, faz a divergência em seu tratamento ainda mais perceptível: ele abandona seu estilo calculado, sóbrio, funcional, estruturalmente rígido, com rupturas perfeitamente pontuadas, a artificialidade de algumas representações, intencionalmente caricaturais, e sua tendência ao intelectualismo (basta notar a diferença em relação à montagem de *Pague Para Entrar, Reze Para Sair* ou *Poltergeist*), aqui a câmera está constantemente imersa na perspectiva dos personagens, ele nega o conflito entre aquilo que o quadro nos informa e o que expressa a performance do ator, o que antes era abundante, o foco está apenas em elucidar o que eles sentem, qualquer tipo de distância do material seria inconsistente com sua proposta, que agora mostra um lado mais afetivo, indo muito além de suas típicas ambições pseudoexpressionistas que traziam breves momentos de exposição emocional, em *Djinn* a forma deve tornar-se abstrata, crua, primitiva, pois a regra é a frontalidade ao tratar de emoções complexas.



Logo, a aderência ainda mais extrema ao confinamento (quase todo o filme se passa dentro de um apartamento, num prédio onde todos os andares têm a mesma aparência e nada pode ser visto do lado de fora) o transforma no melhor exemplar da proficiência em manipulação temporal e espacial de Hooper, pois com a debilidade do texto, toda caracterização, todo sentido é retirado disso. O instante em que isso fica mais explícito vem com a súbita mudança de protagonistas, já na metade final, repentinamente carregando o filme de fortes contrastes, transformando toda a nossa percepção daquele reduzido universo dependendo da perspectiva assumida, da esposa ou do marido. A característica inicialmente mais marcante na primeira parte, protagonizada pela esposa, certamente foi o desequilíbrio acentuado de suas composições, o que é apenas destacado na maneira como rompe o andamento tipicamente paciente e cauteloso de seus planos, uma forma de conter o desenvolvimento das interações, dos diálogos grosseiros, gradativamente acumulando tensão que nunca é aliviada. A montagem remete imediatamente ao que já havia esboçado na série *Mestres do Terror*,

principalmente em seu episódio mais bem-sucedido, *Dança dos Mortos* (*Dance of the Dead*, 2005), mas ao contrário do que fez naquele pequeno filme, o emprego do recurso não é objetivamente incômodo, as disrupções são sintéticas, não há a quebra quase total com a elegância extraordinária de Hooper em seu domínio da *mise-en-scène*, ele dá um passo adiante, combina a tensão inquietante que resulta dos cortes comprimidos e da constante justaposição de planos dissonantes com uma construção cênica mais próxima de seus filmes anteriores, nada óbvia e direta, muito dependente da capacidade de sugestão. Nesta parte, pouca coisa é explicitada, e com o percorrer do filme, a ruptura do padrão estabelecido é inevitável, mas ao invés de trazer um momento de respiro, só ressalta ainda mais o desconforto e o sofrimento.

Quase uma sequência ininterrupta, a primeira visão inicia quando o casal chega no hotel, e toda a área em que ocorrerá a ação é apresentada pelo marido. Gradualmente, quando são revisitados, ou quando o plano é estendido por poucos segundos a mais, o espaço é estranhado. O que segue são sons intrusos, enquadramentos oblíquos, movimentos inusitados e



modulações de luz e cor nas lacunas que suas composições salientam, sempre insinuando a presença de algo que não se revela, que não age. Com o isolamento da protagonista, os cortes abruptos dão lugar à dilatação temporal cuidadosa, até culminar no instante que divide o filme e que abandona sua rigorosa fragmentação, um plano-sequência de sua reação desesperada, rezando para livrar-se do espírito, no plano dramaticamente mais elaborado de todo o filme, ao término do qual sucede seu único diálogo frontal, logo após a personagem desmoronar emocionalmente, um plano-contraplano preenchido pelo vazio opressivo do apartamento que ainda consegue manter toda a expressividade da atriz, mesmo com o corpo atenuado pelo quadro, num confronto com o passado, um processo de “desnudamento”, também formal, como mencionei antes.

A partir desse ponto, desaparecem os breves indícios do *locus* maldito ao qual nunca temos acesso (por exemplo, quando observamos a mulher através de um espaço desconhecido, indicado pela emolduração das decorações nas paredes), Hooper nega a sua materialização tradicional da bilocação, das divisões claras que restringiam a manifestação do mal pela necessidade de uma interseção (até em *Poltergeist*, com o qual possui mais semelhanças). Em *Djinn*, o mal finalmente invade todo o campo, e suas vítimas são condenadas, desde o início, a residir neste espaço. Na segunda metade vemos o desfecho desse choque, decompondo a lógica estabelecida anteriormente, tornando o tempo elíptico, as repetições ainda mais constantes (de situações, de vozes e imagens recorrentes que determinam as ações), a luz e o branco onipresentes do apartamento são substituídos por cores quentes e sombras profundas, as lacunas viram abismos, é a desintegração completa das definições do local, lembrando os melhores dias de Dario Argento.

Só essa seção já deveria garantir que *Djinn* fosse colocado entre os raros filmes de terror contemporâneos realmente necessários, que trazem à memória a época dourada do gênero, mas são ainda capazes de expor novas proposições estéticas, tomando riscos, excedendo artifícios e efeitos baratos. Aliás, uma sequência que consiste apenas nisso (com a narração explanatória para a origem da maldição seguida de uma previsível perseguição, inspirada nos *slasher movies* mais banais, na única cena com um turista americano, é claro) só denota sua rejeição a mecanismos fáceis de sensações imediatas no restante do filme, como na cena em que o fantasma de um familiar retorna ao apartamento, onde utiliza um recurso típico para criação de suspense, mostrando ao público algo que o personagem não sabe, mas contraria seu objetivo usual, não é um meio para forjar o susto, o seu desenrolar faz o espectador consciente da tragédia para além daquilo que pode ser sintetizado por narração expositiva ou *flashbacks*, descrições vagas, até falsas, do horror que é posteriormente presenciado (a sequência citada conclui num *close* de Razane Jammal se despedindo da família, nada poderia estar mais distante de um truque genérico e desonesto).

Em suma, uma anomalia, o resultado de um projeto nada sofisticado, com ambições modestas e que possui todos os problemas reportados de sua pós-produção evidentes no corte final (o grafismo excessivo da última cena não ajuda a disfarçar a interferência do estúdio), mas a realização rigorosa e precisa de Hooper, como não via desde *Eggshells* (1969) e *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1974), o transforma em uma de suas melhores obras, e sua ligeira irregularidade que só dá maior proeminência aos múltiplos momentos de grandeza.

THE END



JAMES DEAN

Leia também a Hatari! Dossiê Western...

HATARI!

REVISTA DE CINEMA

Nº 1 - OUT/2014

DOSSIÊ WESTERN

TRÊS WESTERNS MUDOS

HOWARD HAWKS

JOHN FORD

ANTHONY MANN

WESTERNS E MULHERES

BURT LANCASTER

BANG BANG À ESPANHOLA

ENNIO MORRICONE

MONTE HELLMAN

WILLIAM WELLMAN

A colt cantou a morte e foi...
A chegada do western em Lumière
Cinco westerns e um southern

ENTREVISTA COM O DIRETOR PORTUGUÊS

RODRIGO AREIAS

PANORAMA

SOB A PELE GODZILLA POMPEIA UM CASTELO NA ITÁLIA
ERA UMA VEZ EM NOVA YORK O LOBO DE WALL STREET



COLEÇÃO CINEMA ESTRONHO



f [estronhobook](#)
t [estronho](#)
i [estronho](#)
www editora.estronho.com.br


EDITORA
ESTRONHO

HATARI!

REVISTA DE CINEMA

no próximo número,
cinema japonês.

ESTRONHO