

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL
MESTRADO

JANAINA DOS SANTOS GAMBA

CARA DE VILÃO:

ASPECTOS COMPLEXOS NA CONSTRUÇÃO DO
PERSONAGEM-TIPO DO VILÃO EM
FILMES DE HORROR

Prof. Dr. Roberto José Ramos

Orientador

Porto Alegre
2014

JANAINA DOS SANTOS GAMBA

CARA DE VILÃO:

**ASPECTOS COMPLEXOS NA CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM-TIPO DO
VILÃO EM FILMES DE HORROR**

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Roberto José Ramos

Porto Alegre

2014

Catálogo na Publicação

G187c Gamba, Janaina dos Santos

Cara de vilão : aspectos complexos na construção do personagem-tipo do vilão em filmes de horror / Janaina dos Santos Gamba. – Porto Alegre, 2014.

125 f.

Diss. (Mestrado) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Roberto José Ramos

1. Cinema. 2. Personagens (Cinema). 3. Complexidade. 4. Filmes de Horror. 5. Comunicação Social. I. Ramos, Roberto José. II. Título.

CDD 791.435

Bibliotecária Responsável: Salete Maria Sartori, CRB 10/1363

JANAINA DOS SANTOS GAMBA

CARA DE VILÃO:

**ASPECTOS COMPLEXOS NA CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM-TIPO DO
VILÃO EM FILMES DE HORROR**

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovada em: ____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Roberto José Ramos- PUCRS

Prof. Dr. Marcos Emílio Santuário – FEEVALE

Prof. Dra. Paula Regina Puhl - PUCRS

Porto Alegre

2014

Dedicado à memória de Bia Rahde.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Professor Roberto, por ter me aceitado, juntamente com este trabalho, de braços e coração abertos. Ao Pai, Mãe, Mana, Vi, Dedé e Vó pelo amor, paciência, abraços, orações, risos, passeios, enfim, por serem a família que me foi dada de presente pelo Universo. Ao Vagner Barreto por ser tendência, por ser meu melhor amigo, pelas risadas, por sempre se dispor a ler meus textos e me corrigir quando necessário, pelas macarronadas e por sempre comer o meu “arroz bêbado”. Ao Mateus Paul pela amizade, carinho, correções, pitacos, músicas, Beatles, Los Hermanos, paciência budista e pelo PDF com as normas da ABNT. Aos amigos, mais que colegas, que fiz durante o Mestrado, e que sempre me deram muito apoio, jantas, muito carinho e aquele empurrãozinho: Ale Zadinello, Iuri Baptista, Jeff Couto, Keila Reis, Leti Castilhos, Marcel Neves, Marcio Negrini, Marcita Briones, Mateus Vilela, Pati Strelow e Rica Cunha. Aos colegas e amigos pela força. À banca, por ter aceitado o convite; por ter lido, com muito carinho e interesse, o meu trabalho; e por ter feito contribuições e correções valiosas. E, finalmente, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUCRS, pela bolsa concedida.

Quero olhar de novo a sua cara
De vilão ou de canalha
Ou outra coisa que valha
Pra só depois
Ver o meu sorriso encantador
Mas não quer dizer
Que nunca mais vou rir
De tal situação
Com cara de vilão.
(CARTOLAS, Cara de Vilão).

RESUMO

Nosso trabalho tem como objeto de estudo a construção do personagem-tipo do Vilão, em filmes de Horror. Para nossa análise foram escolhidas as seguintes obras cinematográficas: *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene; *O Fantasma da Ópera* (1925), de Rupert Julian; *Os Crimes do Museu* (1933), de Michael Curtiz; *A Casa dos Maus Espíritos* (1959), de William Castle. A sustentação teórica de nossa pesquisa é construída, tendo por base as categorias *a priori* “Cinema”, em Edgar Morin; “Arquétipos”, em Carl Gustav Jung; “Imaginário”, em Michel Maffesoli; “Estereótipo”, em Ruth Amossy e Anne Pierrot; “Horror”, em Noël Carroll. O Método utilizado é o Paradigma da Complexidade, proposto por Edgar Morin, e nossa técnica de análise é a Análise Fílmica, proposta por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété. Em nosso estudo, encontramos algumas características que podem ser recorrentes nos personagens analisados. Graças às análises realizadas, ficou, para nós, evidente que, nos filmes de Horror, o Vilão é a personificação de metáforas, que representam nossos medos mais profundos, ou encarnações de nossos desejos e fantasias. Também podemos destacar a dualidade, ou ambiguidade dos personagens, como prova de que nenhum Vilão traz, em si, a personificação da maldade pura. Igualmente evidente ficaram as motivações dos personagens, que são sempre frutos de questões internas e subjetivas, e de ações exteriores sofridas por esses personagens; como também as características que, embora presentes em personagens em filmes de Horror, da mesma forma estão presentes em Vilões de obras fílmicas pertencentes a todo e qualquer Gênero. Essas características são recorrentes e imutáveis, pois fazem parte do depósito de referências e bagagem cultural. Além disso, nosso estudo do Horror, enquanto Gênero cinematográfico evidenciou o caráter moralista e conservador presente nas narrativas dos filmes pertencentes a esse Gênero, que visam sempre mostrar ao espectador que aquele mundo que os personagens vivem, antes da chegada do Vilão, é o mundo ideal, e que a ordem e harmonia devem voltar a ser estabelecidas.

Palavras-chave: Cinema, Complexidade, Horror, Vilão.

ABSTRACT

Our work has as study object the construction of the type-character of the Villain, in Horror Movies. For our analysis, were chosen the following movies: *Das Cabinet Des Dr. Caligari* (1920), by Robert Wiene; *The Phantom of The Opera* (1925), by Rupert Julian; *Mystery of The Wax Museum* (1933), by Michael Curtiz; *The House on Haunted Hill* (1959), by William Castle. The theoretical sustention is made, having as basis the *a priori* categories: “Cinema”, by Edgar Morin; “Archetype”, by Carl Gustav Jung; “Imaginary”, by Michel Maffesoli; “Stereotype”, by Ruth Amossy and Anne Pierrot; “Horror”, by Noël Carroll. The Method used is the Complexity Paradigm, proposed by Edgar Morin, and our technique of analysis is the Film Analysis, proposed by Francis Vanoye and Anne Goliot-Lété. In our study, we have found characteristics that may be recurrent on the analyzed characters. Thanks to the analysis, is evident to us that, in Horror movies, the Villain are the personification of metaphors, which represent our deepest fears, or incarnations of our desires and fantasies. We can also detach the duality, or ambiguity of the characters, as proof that none Villain brings, in itself, the personification of pure evil. Similarly evident were the motivations of the characters, which are the result of internal and subjective questions, and outward actions suffered by these characters; also the characteristics that, although present in characters of Horror Movies, in the same way are present in Villains of movies belonging to any and all Genres. These characteristics are recurrent and immutable, because they are part of the deposit of references and the cultural baggage. Furthermore, our study about Horror, as cinematographic Genre showed the moralist and conservative character present in the narratives of the movies belonging to this Genre, that aim to Always show to the spectator that such world where the characters live, before the arrival of the Villain, is the ideal world, and that the order and harmony must be re-established.

Key-words: Cinema, Complexity, Horror, Villain.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 Breve História do Cinema.....	14
1.1 Os Gêneros Cinematográficos	21
1.2 Breve História do Cinema de Horror.....	30
1.3 Personagem na Antiguidade, na Narratologia e no Melodrama.....	41
1.4 O Vilão por Ele Mesmo.....	49
1.5 A Marca da Maldade	54
1.6 Breve Contextualização das Obras Cinematográficas Escolhidas	57
1.7 Proposta Teórica	59
1.8 Escolhas Metodológicas	64
2 Caligari, o Vilão de <i>O Gabinete do Dr. Caligari</i>	70
2.1 Análise.....	70
3 Erik, o Vilão de <i>O Fantasma da Ópera</i>	82
3.1 Análise.....	82
4 Igor, o Vilão de <i>Os Crimes do Museu</i>	92
4.1 Análise.....	92
5 Frederik, o Vilão de <i>A Casa dos Maus Espíritos</i>	102
5.1 Análise.....	102
CONSIDERAÇÕES PROVISÓRIAS	114
REFERÊNCIAS	120

INTRODUÇÃO

O presente trabalho enfatizará a construção do personagem-tipo do Vilão em filmes de Horror. O Vilão é um personagem singular e está presente há algum tempo em nossa trajetória acadêmica, assim como o Gênero Cinematográfico do Horror. Levou algum tempo para que pudéssemos apropriar-nos não somente da pesquisa como um todo, mas do próprio personagem melodramático, cuja ênfase carece de atenção e estudos acadêmicos, assim como outros estudiosos do personagem já haviam relatado.

O Vilão exerce fascínio, e está muito mais próximo da dualidade humana do que o Herói. Contudo, ainda está à sombra deste, e a necessidade latente de entender os processos que fazem do Vilão um Vilão – por que ele é como é, por que ele como é – foi uma das justificativas iniciais para que nos dispuséssemos a tentar entender suas ações e motivações. Portanto, eleger obras cinematográficas cujas narrativas girassem em torno deste personagem, ou que os trouxessem como personagens de destaque, foi primordial para sua compreensão.

Foram eleitos quatro títulos cinematográficos, produzidos em diferentes anos, contextos e países, utilizando-se ou não dos recursos disponíveis à época de cada um (cor e som). A princípio, a escolha se deu por um viés pessoal, entretanto, as obras elencadas possuem características estruturais que as encaixam como sendo pertencentes ao Horror, enquanto Gênero cinematográfico, e também porque trazem o personagem-tipo do Vilão sob diferentes perspectivas.

Há, nos títulos escolhidos, a estrutura narrativa própria do Melodrama, que preza pela luta dicotômica entre o bem e o mal, além de personagens vilânicos de múltiplas facetas, que vão desde o traidor ao salvador, desde a vítima até o algoz.

Os filmes que serão analisados neste estudo são *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene; *O Fantasma da Ópera* (1925), de Rupert Julian; *Os Crimes do Museu* (1933), de Michael Curtiz; e *A Casa dos Maus Espíritos* (1959), de William Castle.

Na Fundamentação Teórica do estudo, trabalharemos com as categorias *a priori* “Cinema”, em Edgar Morin (2001); “Arquétipo”, em Carl Gustav Jung (1970); “Imaginário”, em Michel Maffesoli (2001, 2012); “Estereótipo”, em Ruth Amossy e Anne Pierrot (2011); e, “Horror”, em Noël Carroll (1999); e com as categorias *a*

posteriori “Símbolo”, em Carl Gustav Jung (1977); “Cultura”, em Michel Maffesoli (1998); e, “Política” (1997), também em Michel Maffesoli.

A escolha das categorias *a priori*, num primeiro momento, se deu pela possibilidade que tinham de abarcar e explicar o Vilão como objeto de estudo: como se trata de Vilões em obras cinematográficas, logo, o Cinema é uma categoria; o Vilão, dentro dos estudos psicanalíticos, é considerado um Arquétipo; para que possamos entender como é o personagem, precisamos entendê-lo também como um constructo cultural, que entra na seara do Imaginário; no Imaginário popular do espectador, o personagem é, muitas vezes, estereotipado, por isso, o Estereótipo; por fim, por serem obras de um Gênero cinematográfico específico, o Horror, este também é uma categoria *a priori*.

O Método, que será utilizado, é o Paradigma da Complexidade, de Edgar Morin (1994, 2003, 2011), que propõe o conceito de Transdisciplinaridade. Este Método, como será visto ao longo da pesquisa, propõe um cuidado contra o reducionismo e a simplificação, permitindo que haja um esforço na construção empírica do conhecimento. Ao mesmo tempo, que estabelece uma relação entre o sujeito e o objeto, trazendo com a Transdisciplinaridade, a potencialidade de uma abertura epistemológica a partir de um discurso multidimensional.

A Técnica de Análise será a Análise Fílmica, tal como proposta por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), que, aplicada implicitamente, permitirá a análise de alguns aspectos presentes no *corpus fílmico*, tais como a narrativa, cenas, elementos diegéticos e da *mise-en-scène*. Esta técnica permitirá a desconstrução fílmica, no equivalente à descrição do personagem, além de uma análise, que é nada mais que uma alternância entre a descrição e a interpretação, que permitirá que o resultado final da análise não seja apenas uma explicação cronológica e linear.

A Pesquisa será do Tipo Qualitativa, de acordo com Bauer & Gaskell (2002). Este tipo de pesquisa permitirá que possamos lidar com a interpretação de realidades sociais, muitas delas ligadas às categorias *a priori*, também propondo que se estabeleça uma relação entre sujeito e objeto, atentando para o não-monopólio das interpretações.

A escolha das Opções Metodológicas se deu pela permissividade e abertura epistemológicas que elas nos dão. O Paradigma da Complexidade, que com o aspecto complexo da Transdisciplinaridade, como o próprio nome já diz, vai além das disciplinas correntes, permitindo que elas dialoguem entre si.

A Análise Fílmica foi escolhida como Técnica de Análise, pois permite decompor a obra fílmica em certos aspectos de seus elementos constitutivos, assentindo que haja um distanciamento do filme em sua totalidade. Sendo assim, é a Técnica de Análise ideal para o objeto de estudo proposto¹.

Esta dissertação contará com cinco capítulos. No primeiro capítulo, intitulado “Breve História do Cinema”, contaremos, de maneira abreviada, o surgimento do Cinema, primeiramente, enquanto experimento científico para então ganhar o status de arte, além de sua consolidação na nova condição. Há uma ordem cronológica que vai desde os primórdios, até os dias de hoje.

Este primeiro capítulo contará com algumas subdivisões. Na primeira delas, mencionaremos os principais Gêneros cinematográficos, discorrendo acerca das características proeminentes de cada um, assim como as obras mais expoentes.

Na segunda subdivisão, trataremos de contar uma breve história do Cinema de Horror, desde a literatura (sua gênese), até o Cinema (sua consolidação e cristalização).

Na terceira, abordaremos o personagem e o seu surgimento na Grécia Antiga, como ele se insere dentro da Narratologia, o que o caracteriza e, como ele aparece no Melodrama.

Na quarta subdivisão, trataremos de falar do Vilão por ele mesmo, como ele nasce enquanto personagem antagonista no seio da literatura da Era Elizabetana, a etimologia e a significação da palavra “Vilão”, além de algumas características que podem ser recorrentes neste personagem-tipo.

Na quinta subdivisão, iremos expor, de maneira abreviada, alguns significados para o conceito da “Maldade”, e de como diversos pensadores refletem acerca dela ao longo das eras.

Na sexta subdivisão, há uma rápida contextualização das obras cinematográficas eleitas, onde há a apresentação deste *corpus* fílmico, bem como uma sinopse de cada filme, além da justificativa das razões por que essas obras específicas foram elencadas.

Finalmente, o primeiro capítulo se encerrará com a Proposta Teórica da pesquisa, onde discorreremos acerca das categorias *a priori*, juntamente com seus

¹ A Análise Fílmica é, na presente pesquisa, feita como exercício pedagógico, analisando elementos diegéticos da obra de maneira subjetiva, visando situar a obra fílmica dentro do contexto histórico no qual foi produzido; mantendo uma posição de distanciamento, e não de identificação com os personagens analisados. A Análise Fílmica consiste em estabelecer elos entre esses elementos isolados, de modo que se possa compreender como eles se associam para fazer surgir o significante.

respectivos teóricos, e com as Escolhas Metodológicas, onde mencionaremos quais serão o Método, Técnica de Análise e Tipo de Pesquisa que irão reger o estudo.

O Capítulo 2 é intitulado “Caligari, o Vilão de *O Gabinete do Dr. Caligari*”. Neste capítulo abordaremos de maneira fugaz o Expressionismo Alemão, enquanto escola cinematográfica, e então, situaremos a obra e seu Vilão no contexto do entre-guerras da Alemanha, para, em seguida, analisarmos o Vilão em diversos aspectos.

O Capítulo seguinte é intitulado como “Erik, o Vilão de *O Fantasma da Ópera*”, no qual analisaremos o personagem Erik na que é considerada a mais fiel adaptação da obra literária de Gaston Leroux. Listaremos algumas das características do personagem em várias instâncias.

O Capítulo subsequente leva o título de “Igor, o Vilão de *Os Crimes do Museu*”, e nele analisaremos o Vilão Igor, correlacionando-o nas diversas instâncias que o caracterizam como sendo um personagem-tipo do Vilão.

Por fim, no quinto e último Capítulo, cujo título é “Frederick, o Vilão de *Os Crimes do Museu*”, faremos uma análise do personagem, contextualizando a obra juntamente com o diretor William Castle.

Importante mencionar que em todos os capítulos de análise fílmica, trataremos as características mais pertinentes de cada Vilão, além de relacionar cada obra com as categorias *a priori*, ou, de acordo com cada caso, com as categorias *a posteriori*.

As Questões de Pesquisa do presente estudo serão:

- a) Como a concepção de Cinema, proposta por Edgar Morin se encaixa no objeto de estudo?
- b) De que maneira o Vilão pode ser considerado um Arquétipo, segundo os estudos iniciados por Jung?
- c) Dentro das Ciências Sociais, como o Vilão é construído no Imaginário?
- d) De que modo os personagens analisados podem ser estereotipados?
- e) Por que as obras elencadas são consideradas como pertencentes ao Gênero do Horror?

O Objetivo Geral desta dissertação será estudar a construção do personagem-tipo do Vilão em filmes do Gênero Horror. Enquanto que o Objetivo Específico será

compreender e explicar quais são as características recorrentes deste personagem-tipo tendo, como ponto de partida, as categorias *a priori*.

1 Breve História do Cinema

A humanidade sempre teve a necessidade de contar histórias. A princípio, a tradição oral era a maneira de passar uma história adiante, ao mesmo tempo em que garantia a socialização dos membros da tribo ao redor do fogo. Posteriormente, as pinturas rupestres foram garantia da permanência do registro da história que estava então sendo contada.

A evolução das narrativas oral e gráfica persistiu, e encontrou suporte em outros meios: a pintura, a banda desenhada, a fotografia e o Cinema. Este último, considerado a 7ª Arte, é relativamente novo na maneira como se designa a contar essas histórias, porém, não é menos popular. Estudos sobre imagens em movimento vêm sendo realizados desde 150 D.C. De acordo com Pollack (1977), o árabe Alhazen foi um dos primeiros estudiosos a descrever os princípios da *Camera Obscura*, na qual uma imagem é capturada por um pequeno buraco, feito na superfície de uma caixa escura, que projeta uma imagem invertida em outra superfície.

A *Camera* serviu de base para a experimentação da lanterna mágica de Athanasius Kircher, por volta de 1646. Posteriormente, estudos um pouco mais detalhados sobre a mecânica da visão humana foram feitos por Chevalier Patric D'Arcy e por Sir Isaac Newton. Contudo, foi somente em 1824 que Peter Mark Roget lançou uma teoria a respeito da chamada Persistência Retiniana². O olho humano é capaz de ver a 24 quadros por segundo, sendo que basta que cada imagem seja projetada por apenas 1/60 de segundos para que nossos olhos possam transformá-las num fluído em movimento. Roget, a princípio, acreditava que a retina humana tinha a capacidade de “lembrar” da imagem que estava sendo mostrada antes desta desaparecer, porém, ocorre que o nosso cérebro é incapaz de notar a rápida mudança de troca de imagens, o que acaba por nos dar a ilusão de movimento.

² Jacques Aumont (1993), afirma que a Teoria de Persistência Retiniana é absurda. Porém, afirma que esta existe, de fato, mas se desempenhasse uma função no Cinema, apenas produziria uma confusão de imagens remanescentes. A percepção do filme só é possível ao que o autor chama de “Efeito Phi” (AUMONT, 1993, p. 52).

Segundo Roland Bergan (2007), cerca de dez anos depois, o belga Joseph Plateau, que também estudava o fenômeno da Persistência Retiniana, cria um aparelho batizado de Fenacistoscópio, que tinha por objetivo dar a ilusão de movimento a uma série de imagens colocadas em diferentes posições distribuídas em uma placa circular lisa que deveria ser girada em frente a um espelho.

Em 1878, Etienne Jules Marey idealiza a Cronofotografia e o Fuzil Fotográfico, cuja finalidade era a da fixação fotográfica das várias imagens de um mesmo corpo em movimento. Suas invenções foram inspiradas pelos estudos de E. Muybridge, que, de acordo com André Bazin (2014), entre 1877 e 1880, criou um imenso complexo que permitiu decompor os movimentos de um cavalo a galope, através de sucessivos disparos de câmeras fotográficas instaladas ao longo do percurso do animal.

Um ano antes das invenções de Marey, Émile Reynauld cria um aparelho que batizou de Praxinoscópio, que apesar da tecnologia rudimentar – era composto de uma caixa de biscoitos equipada por um complexo sistema de espelhos –, foi o primeiro a dar efeitos de relevo às imagens em movimento.

Segundo Assis Brasil (1999), já em 1890, Thomas Edison inventa o filme perfurado com base na criação de George Eastman e o utiliza naquele que pode ser considerado o primeiro projetor cinematográfico: o Cinetoscópio. Neste aparelho, as películas eram projetadas dentro de uma espécie de caixa, cujos filmes animados foram realizados naquele que pode ser consideradas o primeiro estúdio cinematográfico, o *Black Maria*, e que eram apresentados a um espectador de cada vez (DIXON; FOSTER, 2008).

No ano de 1895, depois de vários aperfeiçoamentos, e o posterior patenteamento da tecnologia melhorada, vinda de Edison, os irmãos Auguste e Louis Lumière idealizam o chamado Cinematógrafo. Girado à manivela, além de se utilizar dos filmes perfurados, o aparelho dispensava o uso das diversas câmeras fotográficas para a captura de imagens, e tornava possível não somente a filmagem, como também a projeção das imagens ao grande público.

Brochard e Foiret (1995) asseguram que a apresentação deste novo aparelho se deu no subsolo de um café de propriedade dos Lumière em 28 de dezembro daquele mesmo ano. A concepção daquilo que hoje é chamado de Cinema se deu com a apresentação de dez filmes, tais como: *A Chegada do Trem à Estação*, *O regador regado* e *A Saída da Fábrica Lumière*.

A revolução cinematográfica, porém, deu-se com um dos presentes na primeira exibição do Cinematógrafo: o francês Georges Méliès. Mágico e ilusionista, era dono de um teatro em Paris e achou que a nova invenção poderia lhe ser útil em suas apresentações. Quis comprar um dos aparelhos, mas foi impedido pelos Lumière, que alegaram que a tecnologia não teria futuro, sendo demonstrada apenas como curiosidade científica.

No ano seguinte, Méliès adquiriu um aparelho na Inglaterra e já constatou as inúmeras possibilidades de criação no momento em que, ao filmar uma cena na rua, o obturador de seu Cinematógrafo travou enquanto ele capturava um veículo e, ao voltar o filme, notou que havia capturado um carro fúnebre onde antes estava o outro automóvel. Ao assistir seu próprio filme, Méliès descobriu que a câmera podia distorcer o tempo e o espaço, dando-lhe, assim, o efeito de “trucagem”, largamente utilizado em suas obras. Assim nasceu o Cinema Fantástico, que Méliès utilizou amplamente os recursos de múltipla exposição fotográfica, cenografia de teatro, além de pinturas sobre a película para a obtenção de efeitos de cor.

Em 1902, ele lança *Viagem à Lua*, uma adaptação da obra de Júlio Verne, que possui narrativa, cenários diferentes e o abuso da técnica do *Stop Motion*. Méliès consegue juntar o fantástico e o macabro nesse que é um épico cósmico, sendo o mais famoso filme entre as mais de 500 produções (em sua maioria, perdidas) deste prolífico diretor.

Já a vanguarda cinematográfica se deu com o norte-americano Edwin S. Porter, que havia trabalhado como mecânico na empresa de Thomas Edison e que, mais tarde, ao virar cinegrafista e diretor, realiza pequenos filmes cujas temáticas eram sempre atuais à sua época, sendo considerado o inventor da montagem no cinema. Com duas obras de enorme importância: *A Vida de um Bombeiro Americano* e *O Grande Roubo do Trem* ambos de 1903, Porter inova a linguagem cinematográfica, contando histórias, com certa dramaticidade, realizando fusões entre as cenas, misturando ficção com realidade e usando toda uma completa articulação de sequências, diferentes planos, cortes e a quebra da 4ª parede, isto é, quando o ator olha diretamente para a câmera como se estivesse a interagir com o público como no caso da cena final de *O Grande Roubo do Trem*.

Nessa época, toda a produção norte-americana de filmes estava centrada em Nova Iorque. O *Biograph Studios* abrigou vários astros do cinema mudo da época como

Mark Sennet, Charlie Chaplin e o futuro diretor D. W. Griffith, segundo Bergan (2011). Considerado o “inventor da gramática do cinema” (DIXON; FOSTER, 2008, p. 22, tradução nossa)³, Griffith, que dirigiu cerca de 450 curtas-metragens, foi o pioneiro no uso de uma linguagem fílmica no que diz respeito aos planos mais fechados, enquadramentos conscientes, posicionamento e movimentação de câmeras e atuação mais naturalista. Sua grande obra, *O Nascimento de Uma Nação* (1915), um épico de quase três horas de duração, cuja história se passa no Sul dos Estados Unidos durante a Guerra Civil, é um marco na história do cinema pelo uso de *closes*, *travellings* e grandes técnicas de montagem. De acordo com Georges Sadoul (1993, p. 273, grifos do autor), em seu *Dicionário de Filmes*, “*O Nascimento de Uma Nação* determinou o nascimento de Hollywood e seu domínio no cinema americano, depois mundial”.

Pouco antes da 1ª Guerra Mundial, diversos produtores independentes viram a potencialidade do subúrbio a Oeste de Los Angeles, devido à grande liberdade econômica da região e a seu vasto território inexplorado. Em março de 1915, o futuro fundador da Universal Pictures, Carl Laemmle, investiu cerca de US\$ 165 mil, para a construção deste primeiro grande estúdio na região. Thomas Schatz (1991) afirma que, juntamente com Adolph Zukor, Samuel Goldwin, Louis B. Mayer, William Fox, entre outros, Laemmle criou uma dinâmica e competitiva cadeia de estúdios, que passou a dominar a produção cinematográfica, marcando, assim, o nascimento de Hollywood.

O pós-1ª Guerra, com a derrota da Alemanha e o seu humilhante Tratado de Versalhes, marca, na então chamada República de Weimar e na Rússia Pós-Czarista, o nascimento, respectivamente, do Expressionismo Alemão e do Construtivismo Russo. O primeiro, com um olhar construído sobre um viés psicanalista, apresenta uma estética nova para a época, e que era, contudo, o reflexo do desespero e da desgraça da Alemanha derrotada, ao mostrar os seus ângulos tortuosos e cenários oníricos como que saídos de um pesadelo, seus personagens que quase beiram a histeria e suas histórias mórbidas. Já o segundo, marcado pela Revolução Russa e pela queda do czarismo, que culminou no nascimento da União Soviética, traz uma estética de vanguarda, baseado na industrialização, no mecanicismo e na exaltação futurista com abrangência da teoria marxista e com forte apelo social. São marcos destas duas escolas cinematográficas obras como: *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene; *Nosferatu* (1922), de

³ “[...]inventor of cinematic grammar”.

F. W. Murnau; *O Encouraçado Potemkim* (1925), de Sergei Eisenstein e *Mãe* (1926) de, A. Dovzhenko.

O final de década de 1920 designa-se pela chegada do som no Cinema, com o filme, *O Cantor de Jazz* (1927), que, apesar de trazer poucos diálogos, permite que os mesmos se realizassem através de uma tecnologia de sincronização labial. De certa forma, a grande depressão vivida pela economia norte-americana, dois anos depois do advento do som, não pareceu atingir a indústria cinematográfica. Porém, foi somente em 1931 que o *crash* alcançou a indústria, fazendo com que a arrecadação de bilheteria desabasse (BERGAN 2007).

Os anos de 1930 são lembrados como a “Era de Ouro do Cinema norte-americano”, conforme Schatz (1991). Grandes estúdios, como a Universal e a MGM, lançavam-se diversos filmes de horror e de musicais. Estúdios mais modestos, como, por exemplo, a Columbia e a RKO, ao poucos se consolidavam e se tornavam mais competitivos.

Na Europa, três países que possuíam uma produção prolífica e de destaque até a Primeira Guerra, passaram a ter uma produção diferenciada de então. A França sugere produções maduras com o então chamado Realismo Poético Francês. Diretores, como Jean Renoir, Marcel Carné, Jean Vigo, entre outros, fizeram bom uso do som, dando ênfase à *mise-en-scène* com influências do Naturalismo literário e do Impressionismo. Na Itália, Mussolini cria a *Cinecittá* – espécie de versão europeizada de Hollywood, mas que produzia filmes épicos e políticos de baixa qualidade – e na Alemanha, filmes com temática social ao exemplo de *M, o Vampiro de Düsseldorf* (1931), de Fritz Lang foram destaque até o momento da ascensão nazista ao poder.

Apesar do lançamento da sátira aos poderes totalitários, com o filme *O Grande Ditador* (1940) de Charlie Chaplin, os EUA e seu cinema pareciam estar imunes às convulsões provocadas pela 2ª Guerra. Foi somente no ano seguinte, com o ataque japonês à base de Pearl Harbor, que Hollywood se lançou com força aos temas da democracia e da liberdade (segundo uma perspectiva ocidental), quando 1/3 das produções norte-americanas eram sobre a temática, conforme Bergan (2007).

Novos cinemas de vanguarda surgem na Europa do Pós-Guerra. Entre eles, o Neorealismo Italiano, que inova com o uso de locações, atores não profissionais e a recorrência de temas sociais, que procuravam mostrar uma Itália desestruturada. Títulos

como *Ladrões de Bicicleta* (1948), de Vittorio de Sica, *Roma, Cidade Aberta* (1944-45) e *Paisá* (1946), ambos de Roberto Rossellini, são obras que merecem destaque.

Nos EUA, o Comitê de Atividades Antiamericanas do Congresso (HUAC), liderado pelo senador republicano Joseph McCarthy que, desconfiado do uso de temas sutis que visavam glorificar e apoiar o comunismo em Hollywood, declara haver uma suposta infiltração vermelha na indústria cinematográfica. Conhecido como período de “Caça às Bruxas”, mais de 300 profissionais de Hollywood, entre artistas e técnicos, que, supostamente, teriam ligações com o Partido Comunista (PC), tiveram seus nomes colocados na lista negra da indústria, o que ocasionou o fim da carreira de muitos desses acusados.

Na década de 1950, a Televisão chega aos lares de milhares de pessoas, fazendo com que o cinema perca muito do seu prestígio. Inovações técnicas, como o 3D e o *CinemaScope*, foram alguns dos recursos utilizados na tentativa de continuar trazendo um grande número de espectadores às salas. Conforme Schatz (1991), o estúdio RKO, em 1955, resolve vender todo o seu acervo filmográfico para a televisão, numa última tentativa de escapar da falência.

Os anos 1960 trazem uma espécie de frescor à estética e à linguagem cinematográfica, graças a *Nouvelle Vague* francesa com a estreia, em 1951, da revista *Cahiers Du Cinema*, organizada pelo crítico André Bazin, juntamente com outros teóricos. Os jovens diretores François Truffaut, Jean-Luc Godard, Alan Resnais, Eric Rohmer, entre outros, não somente rompem os paradigmas ao lançarem uma nova teoria cinematográfica – a Teoria do Autor, que apesar de nunca ter sido explicada claramente, coloca que o diretor é o verdadeiro autor da obra cinematográfica, sendo responsável por fazer dela o que ela é de fato, segundo Bernadet (1992) – como trazem uma espécie de metalinguagem com o uso de câmeras portáteis, jovens atores, montagem desconstruída e citações literárias, além de referências a outros filmes.

Os anos 1970 espalham a ideia da “Nova Onda” pelo mundo. Nos EUA, os jovens diretores recém-saídos da faculdade de cinema da UCLA lançam as suas obras: Steven Spielberg, Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, George Lucas, Brian De Palma, entre outros. Na Alemanha Ocidental, Wim Wenders, Werner Herzog e Rainer Werner Fassbinder retomam a produção cinematográfica alemã de qualidade quase um século depois, enquanto o mesmo acontecia com Andrei Tarkovski, Andrej e Sergei Parajanov na Rússia, Andrej Wajda e Krzystof Kieslowski na Polônia, e Milos Forman

na Tchecoslováquia. No Brasil, o chamado “Cinema Novo” traz temáticas sociais e temas controversos em meio à Ditadura Militar, com as obras de Glauber Rocha, Ruy Guerra e Nelson Pereira dos Santos, como assegura Assis Brasil (1999).

Neste mesmo período, a introdução dos aparelhos de videocassete, como uma nova tecnologia para exibição caseira de filmes, é a abertura de uma nova janela para os espectadores que, primeiramente, os deixariam longe das salas de cinema. Ao mesmo tempo títulos como *Tubarão* (1971), de Steven Spielberg, *O Exorcista* (1975), de William Friedkin e *Star Wars* (1977), de George Lucas, levaram milhões de espectadores às salas de cinema.

A década de 1980 traz de volta o chamado “Cinema Pipoca” (*Mainstream Blockbuster*, cf.: Bergan, 2011), com uma grande leva de filmes nos gêneros horror/ação/aventura/ficção, em que o conteúdo se sobrepõe à forma, trazendo personagens marcantes em obras com fortíssimo apelo comercial como nos casos de *Indiana Jones e Os Caçadores da Arca Perdida* (1981), *Et. O Extraterrestre* (1982) ambos de Steven Spielberg, *Sexta-feira 13* (1980), *Rambo* (1982), *Robocop* (1987) e *O Exterminador do Futuro* (1984).

Os anos 1990 quebram o paradigma de um século de celuloide, com a nova tecnologia digital. Os editores são os profissionais que, a princípio, mais tiram proveito desta novidade, cuja mudança se deu em parte ao ritmo frenético imposto à velocidade da montagem, fruto da influência dos videoclipes musicais muito popularizados com o fortalecimento à época da MTV. Filmes como *Jurassic Park* (1993), *Forrest Gump* (1994) e *The Wonders* (1996), também se utilizam da novidade do chamado CGI, técnica que permite que filmagens reais sejam integradas com imagens computadorizadas. *Toy Story* (1995), por exemplo, foi realizado pela parceria entre os *Estúdios Disney* e a *Pixar*, sendo o primeiro longa-metragem de animação 100% computadorizado da história do Cinema.

Entretanto, apesar do grande avanço tecnológico, na metade da década, um grupo de cineastas dinamarqueses lança um manifesto intitulado *Dogma 95* que, entre outros objetivos, procura a volta da pureza do cinema, de modo a evitar as superficialidades cometidas pelo cinema de Hollywood. *Festa de Família* (1998) de Thomas Vinterberg é a marca maior do manifesto, trazendo em si toda a cartilha proposta pelos cineastas.

O início do século XXI, no Cinema, é marcado pela volta das produções grandiosas e dispendiosas, como já antecipa *Titanic* (1997) de James Cameron, em títulos como a Trilogia de *O Senhor dos Anéis*, de Peter Jackson, *Gladiador* (2000) e a série de filmes da saga *Harry Potter* baseado no livro homônimo infanto-juvenil. Além disso, novos suportes como o DVD e o *Blu-Ray* consolidam cada vez mais as tecnologias digitais e o efeito 3D volta com tudo, como é o caso do filme *Avatar* (2009) o qual James Cameron refaz seu feito alcançado em *Titanic* (1997). Nesse sentido, o cinema deixou de ser um mero instrumento de curiosidade científica como proposto pelos Irmãos Lumière à época de sua “invenção” e, graças a teóricos e cineastas como Ricciotto Canudo, Abel Gance e Jean Epstein, consolida uma linguagem própria e ganha o status de 7ª Arte.

No presente trabalho, o estudo realizado acerca do cinema é a base do que será proposto mais adiante em relação à Narratologia e à construção de personagens dramáticos, mais especificamente sobre o Personagem-tipo do Vilão, apontando algumas possíveis características físicas e psicológicas e suas inserções dentro de narrativas. Para tanto, utilizaremos diversos teóricos que nos permitam traçar uma analogia entre os objetos da pesquisa e o conteúdo proposto.

1.1 Os Gêneros Cinematográficos

De acordo com Luís Nogueira (2010), os gêneros clássicos possuem funções fundamentais nos contextos de produção, consumo, criação, crítica, análise e divulgação. Na produção, permitem trazer à tona um repertório de elementos que são familiares ao espectador. Sendo assim, garantem, minimamente, uma prévia avaliativa sobre as possibilidades de sucesso e controle do risco de investimento na produção da obra. Segundo Bergan (2007), cada estúdio especializou-se em um gênero específico, assim como diretores e atores que acabaram por se atrelar a alguns gêneros ao longo de suas carreiras.

Os gêneros também são uma forma de o espectador organizar sua experiência cinematográfica, identificando, discriminando e arranjando os filmes em categorias. Ainda de acordo com Bergan (2007, p. 115):

Quando um filme é rotulado como faroeste, musical ou comédia romântica, isso cria no público expectativas em relação ao gênero ou tipo de filme que verá. Ainda que alguns aspectos variem dentro de cada categoria, eles têm padrões reconhecíveis em termos de tema, época, ambientação e trama, além da iconografia e os tipos de personagens retratados.

A respeito da criação, eles servem como uma forma de mediação entre as expectativas do público e o cálculo do produtor. Ao trabalhar com um leque de convenções, eles permitem demarcar o desenvolvimento e os intentos da obra em termos de reconhecimento ou de afastamento dos códigos compartilhados. Sendo ferramentas de análise, os gêneros são, para o teórico acadêmico, um fundamento de reflexão. As convenções do gênero auxiliam o passar pelo crivo de identificação, uma vez que tais convenções, além da interpretação e explicação de uma obra, dificilmente podem ignorar a genealogia e a família artística a que pertencem.

Para o crítico, cujo trabalho é avaliar, julgar e comparar uma obra em relação às demais, o gênero é o cerne do seu discurso. É em função do afastamento ou da aproximação da obra de um determinado gênero que o crítico concede seu juízo de valor. E, finalmente, no que cabe à divulgação, os gêneros servem ao discurso midiático (todo o marketing e publicidade que envolvem a divulgação de um filme), à visibilidade e à notoriedade de uma obra, passando pela programação, chegando, por fim, à recepção do espectador.

De acordo com Luís Nogueira (2010), na literatura, a questão dos gêneros remonta a Aristóteles, que na obra *Poética*, distingue comédia, (poesia) épica e tragédia. Ao longo do tempo, houve inúmeras tentativas de estabelecer premissas e critérios criativos, bem como, a categorização e características de diversos gêneros.

Atualmente os gêneros ganharam conotações de flexibilidade, e até mesmo, hibridização. São satirizados ou reinterpretados, como é o caso dos filmes dirigidos por Quentin Tarantino. Aqui estarão resumidamente expostos alguns dos principais gêneros cinematográficos, assim como suas características e obras mais expoentes:

a) Ação/Aventura

De uma maneira geral, esses gêneros combinam entre si tramas eletrizantes, força física descomunal e a utilização de muitos efeitos especiais. Para Nogueira (2010), este é o gênero de maior apelo popular, de maior sucesso comercial e de maior desdém

da crítica, devido à estereotipização da narrativa e da forma, além de certa tendência ao maniqueísmo entre seus personagens.

Há ação e aventura em filmes de guerra, de Horror, em *Westerns*, etc. Suas histórias são, geralmente, centradas em figuras masculinas, que costumam resolver individualmente, ou solitariamente, os problemas não somente encontrados ao longo da trama, como também os problemas políticos e sociais do contexto fílmico como um todo: as séries de filmes *Duro de Matar* e *Rambo* estreladas respectivamente por Bruce Willis e Sylvester Stallone.

Pelo fato de a masculinidade ser exacerbada, as mulheres são, de uma maneira genérica, “tanto o que limita quanto o que provoca a violência” (BERGAN, 2007, p. 117). Ainda assim, obras como *Thelma & Louise* (1991), de Ridley Scott, *Jackie Brown* (1997) e *Kill Bill: volumes 1 e 2* (2003 e 2004), de Quentin Tarantino⁴, sejam exceção à regra.

b) Animação

Ao contrário de todos os gêneros, Nogueira (2010) dedica um capítulo inteiro a esses filmes, falando de seus primórdios, até sua representatividade. Para o autor, são as variações de movimento que dão vida e alma aos seres representados, qualquer que seja sua natureza. Desse modo, animações abrangem diversas técnicas, temas e estilos. Não há mais a ideia de que se limita a um gênero voltado apenas ao público infantil. Hoje, a busca do alcance da maior faixa etária possível.

Desde os primórdios das invenções técnicas, que tinham como objetivo dar a impressão de movimento às imagens estáticas, é que a “Animação” se faz presente. Quando as técnicas de filmagem foram aprimoradas, o gênero ficou relegado a um segundo plano. Apenas no começo do século XX ele foi reinventado, graças às técnicas

⁴ Segundo as palavras de Mauro Baptista (2010, p. 25 – 26): “Tarantino faz cinema de gênero pós-moderno e não clássico. Ele incorpora estratégias narrativas do filme *noir* e do cinema moderno, a paródia de filmes de gênero e a diversidade de estilos que se inicia na década de 1960. É um autor cinéfilo e eclético que parte da tradição *pulp* e se nutre de um amplo leque de formas de fazer cinema (...)”.

de *Stop Motion*⁵, desenvolvidas pelo estadunidense J. Stuart Blackton, e pelo francês Émile Cohl, de acordo com Kemp (2011).

O primeiro longa-metragem de Animação foi *The Sinking of Lusitania*, realizado em 1919, e, a partir de então, Animações diversas passaram a abrir as sessões nas salas de Cinema. Com o advento do som, os filmes ganharam música como elemento estrutural intrínseco à narrativa, além de melhorias, como o som *stereo*. *Fantasia* (1940), dos Estúdios Disney, foi o primeiro a se utilizar desta nova tecnologia (BERGAN, 2007).

Na Era de Ouro dos Estúdios Disney – final dos anos 1930 e início dos anos 1940 – seus animadores produziram filmes que acabaram por se tornar o padrão para as histórias de animação realizadas no Ocidente, como afirma Kemp (2011). Atualmente, destacam-se os longas-metragens animados por computação gráfica, produzidos por estúdios como a *Pixar* e a *Dreamworks: Procurando Nemo* (2003), dos Estúdios Disney, a séries *Toy Story* e *Shrek*, ou com a técnica de *Stop Motion*, como *A Noiva Cadáver* (2005) e *Frankenweenie* (2011), ambos de Tim Burton.

c) Comédia

Este gênero visa provocar o riso no espectador das mais diversas maneiras. Travessuras e diversas outras tentativas de levar o espectador ao riso estão presentes no Cinema desde *O Regador Regado* (1895), dos Irmãos Lumière. Para Nogueira (2010), o gênero é uma “[...] forma exemplar do hedonismo cinematográfico” (NOGUEIRA, 2010, p. 20). Entre diversas estratégias, ela se utiliza de recursos como o exagero e o absurdo, passando pelo insólito, pelo escatológico e pelo anacrônico, entre outros.

A Comédia é um dos gêneros teatrais mais antigos. No Cinema mudo encontrou seu meio natural de florescimento, pois, mesmo com a ausência de som, algumas situações eram consideradas hilárias e eficientes, tais como aquelas propostas pelos maiores astros da Comédia-Pastelão (Comédia física): Charlie Chaplin, Buster Keaton, Harrold Lloyd.

Como a chegada do som, os comediantes tiveram que tomar atitudes para se adaptarem às novas formas de fazer piadas. Atenuaram-se as situações de Comédia-

⁵ De acordo com Bergan (2007, p. 501): “Técnica de filmagem em que objetos inanimados parecem movimentar-se. O efeito é criado reposicionando os objetos e fotografando cada quadro. A sequência de imagens manipuladas é projetada, dando a impressão de movimento”.

Pastelão, mas não as trapalhadas físicas vividas pelos personagens (BERGAN, 2007). Surgem também piadas de duplo sentido, e os “diálogos-metralhadora” como em *Jejum de Amor* (1940), de Howard Hawks.

A partir da década de 1930 surgiram as comédias-românticas mais voltadas para o público feminino, cujas temáticas do “mocinho que perde a mocinha e tenta reconquistá-la a qualquer custo” duram até os dias de hoje. Os anos 1930 também permitiram o surgimento das *screwball comedies* (KEMP, 2011, p. 148), ou comédias-malucas, pais das comédias românticas, porém com um toque ágil e irreverente. Atualmente, ainda fazem sucesso comédias voltadas para os públicos adolescente e feminino, assim como ainda há atores que se valem mais do gestual do que dos diálogos. Destacam-se os filmes estrelados por Adam Sandler, Jim Carrey e Jack Black.

d) Épico

Os filmes Épicos são tidos como parte de um “subgênero”, segundo Nogueira (2010). De uma maneira geral abordam questões tendo, como pano de fundo, grandes acontecimentos. Possuem narrativas com proporções heroicas, baseadas em relatos históricos ou passagens bíblicas, com cenas grandiosas e espetaculares. Há cenas de heroísmo e superação, em desfechos lendários. São conhecidos por dispendiosos orçamentos, cenários gigantescos e número igualmente grande de atores que fazem parte do elenco.

O italiano *Cabíria* (1914) é considerado o primeiro do gênero, e inspirou D. W. Griffith a levar às telas dois de seus maiores filmes: *O Nascimento de Uma Nação* (1915) e *Intolerância* (1916). Porém, foi Cecil B. DeMille o diretor associado aos Épicos desde sua primeira versão de *Os Dez Mandamentos*, em 1923, até sua refilmagem em 1956 (BERGAN, 2007).

Atualmente, *Noé* (2014), de Darren Aronofsky, livremente baseado na passagem bíblica que conta a história de Noé, serve como exemplo para ilustrar a grandiosidade impressa pelos filmes deste gênero.

e) Musical

O Musical, como o próprio nome já diz, atribui à trilha-sonora maior importância que os outros gêneros. A chegada do som e, concomitantemente, a depressão econômica vivida pelos Estados Unidos durante a década de 1930, faz surgir esse gênero, que tem como bases a ópera italiana e o teatro de *Vaudeville* (teatro de variedades, muito popular nos Estados Unidos e Canadá do final do século XIX até a década de 1930). Este gênero combina livremente fantasia e realidade, e serviu diversas vezes como válvula de escape à crise econômica, como afirma Bergan (2007).

Nos Musicais há, geralmente, canto e dança que se resumem ao espetáculo. Porém, o sucesso de diretores como Stanley Donen, Vincente Minelli e Gene Kelly se garantiu pelo fato de integrarem os números de música, canto e dança à narrativa, não somente ilustrando-a, como também a fazendo avançar. A música, neste caso, não é apenas um complemento dramático, mas um dispositivo do próprio universo diegético⁶.

Os temas variam de um herói ou heroína que, pressionados, acabam por vencer e se tornar grandes estrelas, cinebiografias, ou sobre os bastidores e o nascimento do próprio gênero, tal como em *Cantando na Chuva* (1952) de Gene Kelly e Stanley Donen, um dos filmes mais lembrados.

f) *Noir*

O termo *Noir* (do francês: negro), surgiu com os críticos franceses e foi designado aos filmes policiais norte-americanos da década de 1940, e que foram exibidos no Pós-2ª Guerra na França. Isto é, não nasceu como gênero, foi posteriormente considerado como tal. Não há, na verdade, consenso sobre o que pode ser considerado como Cinema *Noir*: pode ser um gênero, um estilo, uma atmosfera, ou uma aparência. Autores como Kemp (2011) e Nogueira (2010) afirmam que até mesmo as origens e definição deste gênero são consideradas um problema. De um modo geral, a designação para este tipo de filme é proveniente da literatura *pulp*⁷/policial, ou literatura *noir*. Muito da estética destes filmes é dada graças ao jogo de luzes e sombras do Expressionismo Alemão. Diretores como Fritz Lang, Robert Siodmak e Karl Freund, ao

⁶ Refere-se como diegético tudo aquilo que faz parte do mundo da narrativa.

⁷ Nome dado à literatura de histórias policiais ou de aventura que era impressas em papel de baixa qualidade, derivada da polpa da árvore, daí vem o nome *pulp*.

imigrarem da Europa, trouxeram consigo a bagagem do que era produzido na Alemanha até a 2ª Guerra. E, se o estilo nasceu na Europa com vários diretores de diferentes nacionalidades, as histórias e temas eram pertencentes aos EUA, sendo baseadas em contos de crime e suspense de escritores como James Cain, Raymond Chandler, Dashiell Hammet, entre outros.

O clima de cinismo, dado pelos anti-heróis, desenvolveu-se na aura de descontentamento do Pós-Guerra. A perda da esperança, mulheres fatais, becos escuros e todo o tipo de corrupção são os temas recorrentes das obras deste gênero. Segundo Bergan (2007), o forte contraste da fotografia *chiaroscuro* (do italiano: *chiaro*: claro e *oscuro*: escuro), foi o que caracterizou o visual e atmosfera sombrios destes filmes. Uma das grandes obras do Cinema Negro é *O Falcão Maltês* (1941), de John Huston, sendo esse o primeiro filme a trazer todos os elementos estéticos e narrativos próprios deste gênero.

g) Ficção Científica/Fantasia

É um gênero cujos cenários são mundos imaginários, ou com histórias ambientadas no mundo real, porém, com seres e situações improváveis. As temáticas constantemente lidam com deslocamentos: de seres extraterritoriais num mundo humano, de seres humanos em outros planetas, ou de seres humanos cujas vidas são deslocadas para situações sombrias.

Muitos filmes de Fantasia, especialmente realizados durante a época do Cinema mudo, retratavam a obsessão com a morte – graças, em parte, ao desespero provocado pela 1ª Guerra. Já em Hollywood, as histórias contavam com elementos mórbidos e extraordinários, com situações grotescas passadas em ambientes realistas, como assegura Kemp (2011).

Os anos 1950 são considerados como a “Era de Ouro” destes filmes, pois as obras tratam constantemente da paranoia provocada pela Guerra Fria. Já a década seguinte trouxe maturidade ao gênero, permitindo que ele se manifestasse sob outros prismas que não fossem apenas o da especulação política. A obra mais aclamada dos anos 1960 é *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick.

h) Suspense

Uma das maiores características deste gênero é o fato de, assim como o Horror, levar o nome da emoção que está destinado a provocar: seus personagens estão sempre expostos a este Suspense, em situações de tensão ou perigo, dos quais precisam escapar.

As tramas, numa maneira generalizada, envolvem espões, assassinos, alguém inocentemente perseguido, ou que precisa – a qualquer custo – evitar que um desastre aconteça. Porém, há diversas manifestações de suspense em cenas de filmes de Horror, Aventura, Ficção Científica, etc.

O diretor inglês Alfred Hitchcock (1899 – 1985) foi considerado o “mestre do suspense” (BERGAN, 2007, p. 306), deixando uma marca inigualável no gênero. Lidando sempre com alguns temas como: o inocente em perigo (*O Pensionista* – 1926), perseguições (*O Homem que Sabia Demais* – 1934 e 1956, *Intriga Internacional* – 1959), fobias (*Um Corpo que Cai* – 1958) e o Horror (*Psicose* – 1960), o diretor sempre soube como criar suspense na medida certa, se importando muito mais com a maneira como a história era contada – e atenção do espectador era mantida segura – do que com mensagens.

i) *Western*

Western, ou Faroeste não é apenas o gênero cinematográfico mais antigo do Cinema, como também é o mais fácil de ser reconhecido, e o único gênero norte-americano por excelência: “O faroeste ao mesmo tempo celebra e reescreve a história dos Estados Unidos” (KEMP, 2011, p. 243). Sua tradição ambienta-se no final do século XIX, durante a Guerra Civil Norte-Americana, durante a “Corrida do Ouro” na Califórnia, e durante a expansão territorial no Oeste dos EUA.

Alguns dos temas centrais desses filmes são a honra, a bravura, a coragem e o nascimento de novas civilizações em contrapartida às tribos indígenas. Há, preferencialmente, o duelo entre o bem e o mal, que são personificados de diversas formas: xerife *versus* fora-da-lei, forasteiro *versus* pistoleiro procurado pela polícia, homem branco *versus* índio, etc. Entretanto, ainda de acordo com Kemp (2011), por estar semipronto, o Faroeste foi tomado como passatempo: paisagem pronta e parte da população rural das locações que faziam o papel de figurantes.

O *Western* entrou em declínio durante os anos 1950, porém, na Europa, o modelo hollywoodiano de filmar era o óbvio a ser seguido pelos produtores. Deste

modo, nasceu o *Western Spaghetti*, que era não somente uma reinvenção dos faroestes americanos, como também dos filmes japoneses de samurai. O diretor mais celebrado desse novo modo de fazer cinema foi o italiano Sergio Leone (1929 – 1989), que dirigiu uma série de clássicos do gênero.

j) Filmes de Gângster

Na década de 1920, a Lei Seca (proibição da produção e comércio de bebidas alcoólicas) permitiu que os marginais prosperassem de maneira ilícita. Com a introdução do som no cinema, nesta mesma época, houve a permissividade do uso de efeitos sonoros de tiros e derrapagens, além dos diálogos rápidos e rudes, que conferiam mais ação às cenas.

Os primeiros filmes de gângster foram *Paixão e Sangue* (1927), de Josef Von Sternberg, e *A Lei dos Fortes* (1928), de Lewis Milestone, ambos com a temática do crime organizado. Haveria uma tensão própria nos filmes deste gênero, no que concerne à figura do gângster: por um lado, ele seria uma figura glamorosa, dono de grande carisma, que possuiria aceitação do público; por outro lado, muitos destes personagens baseados em pessoas reais e vivas à época das obras, são assassinos cruéis, cujas personalidades revelam traços de sadismo. O Código Hays⁸ dificilmente poderia censurar obras cujas histórias estavam diariamente estampadas nas capas dos jornais, e, o fim da Lei Seca nos Estados Unidos, marcou também o fim dos filmes sobre o crime organizado (KEMP, 2011). As obras mais expoentes desse gênero são os dois primeiros filmes da trilogia sobre a saga da Família Corleone, dirigidos por Francis Ford Coppola: *O Poderoso Chefão* (1972), e *O Poderoso Chefão II* (1974).

l) Drama/Melodrama

Assim como os gêneros de Horror e Suspense, o Drama também se propõe a causar afeto em seu espectador. Isto é, a causar o efeito dramático. Geralmente, o termo é usado para as designações de dramalhões com viés romântico ou familiar, sob o ponto

⁸ De acordo com Kemp (2011), trata-se de um código de produção cinematográfica, que previa um conjunto de regulamentações criadas nos anos 1930, que visavam censurar cenas de sexo, crimes, violência e outras atividades que representassem atentado à moral. O Código foi abandonado no final da década de 1960.

de vista feminino (BERGAN, 2007). Porém, nos dias de hoje, esta ordem é considerada subvertida e não mais vista por uma questão de gêneros masculino e feminino.

As temáticas podem variar indo do adultério, ao desamor, passando por questões existenciais tais como doenças, morte e a superação de todas as adversidades. O gênero também pode ter cunho político e social (como em diversos filmes do Neorealismo Italiano), ao retratar nas telas as diversas mazelas sofridas por um indivíduo ou pela sociedade. Destaca-se, na atualidade, o longa-metragem francês, *Intocáveis* (2011), dirigido por O. Nakache e E. Toledano.

O cinema, baseado na literatura e também nas artes pictóricas, de acordo com Nogueira (2010), acabou por originar sua própria classificação genérica. Deste modo, ainda de acordo com esse autor, é possível dizer que o Cinema herdou uma herança extensa, seja do ponto de vista analítico e crítico (identificação de características, delimitações, evolução, derivações, hierarquias e, eventualmente, desaparecimento), quer do ponto de vista criativo e cultural (instituição de modelos ou formas artísticas facilmente reconhecidas, partilhadas e imitadas).

Portanto, um gênero fílmico é uma categoria, ou tipo de filme, capaz de descrever e reunir afinidades de ordens diversas, sejam elas narrativas ou temáticas. Sendo assim, os gêneros estão designados a cumprir funções que vão desde a produção, até o consumo da obra final pelos espectadores, seja na sala de cinema, ou em outras janelas.

1.2 Breve História do Cinema de Horror

O gosto que muitas pessoas parecem demonstrar pelo horror como gênero, de certa maneira, parece paradoxal, pois, de acordo com Silva (2014, p. 42),

Talvez possa causar espanto afirmar que alguém sempre procurou sentir o medo, pois isso, de certo modo, parece um tipo de comportamento totalmente estranho, em que o sujeito inflige a si mesmo uma forma de tortura psicológica, em estado patêmico de emoção elevado ao máximo. E essa mesma tortura vir a ter uma função de puro entretenimento parece ainda mais excêntrico.

Contudo, paradoxal ou não, é necessário o entendimento daquilo que Noël Carroll (1999, p. 21) chama de “Horror Artístico”: caracterização da natureza do efeito

emocional que o Horror, enquanto gênero, é destinado a causar no público. Para tanto, é feita uma caracterização da natureza dessas emoções, e também uma análise das estruturas e figuras recorrentes utilizadas pelo gênero para a fabricação dessas emoções.

Manifestado em diversas formas de arte e mais do que nunca presente em muitas mídias, o Horror é, a princípio – com o uso da expressão popular – “Tão velho quanto o universo”, de modo que tem sua base solidificada na tradição oral do mito e do folclore. Mas, apesar de tudo, como gênero, é relativamente novo e moderno, sendo datado do século XVIII (CARROLL, 1999). De acordo com Brigid Cherry (2009), o Horror não seria apenas um gênero, mas vários. E ainda segundo a autora, ele (o Horror) seria como um guarda-chuva, que conteria em si mesmo diversas subcategorias, todas unidas pela capacidade de nos assustar.

Há a necessidade de diferenciarmos a expressão “Horror” do termo “Terror”. De acordo com o *Minidicionário* de Ruth Rocha (1996, p. 322), a expressão Horror é dada como: 1. Sensação de Horror e repulsa; 2. Aversão; 3. Medo, pavor. Já a expressão Terror (1996, p. 603) significa: 1. Grande medo; 2. Qualidade de terrível; 3. Pavor. Laura Cánepa (2008) afirma que a palavra “horror” vem do latim *horrore*, que significa “eriçar”.

Porém, de acordo com o pesquisador de Literatura Gótica, Devendra P. Varma em seu livro *The Gothic Flame* (1966), à primeira expressão, é conferido um sentido denotativo; à segunda, um sentido conotativo, isto é, a diferença entre um e outro seria: sentir “o cheiro de morte” e tropeçar num cadáver. Entretanto, de acordo com Primati (2012), muitas obras cinematográficas trazem consigo elementos tanto do Horror, quanto do Terror. E há também aqueles que considerem que filmes de Horror é o próprio Horror somado ao Terror. Entretanto, para uma mera simplificação, as obras são consideradas de Horror, sem distinção de classes.

Diferentemente do que se possa ter em mente, esse gênero começou na literatura, mais precisamente no romance gótico inglês, no *Schauer-roman* alemão e no *roman noir* francês. O romance *O Castelo de Otranto* (1765), de Horace Walpole, é tido como obra, que inaugura o “horror artístico” (CARROLL, 1999). Uma explicação possível para este conceito é aquele gênero que se utiliza de manifestações artísticas de várias espécies, reunindo elementos em comum e cuja finalidade seja a de causar emoção, neste caso, de causar o “horror”. Ou como afirma Cherry (2009) em seu livro

Horror, as funções deste gênero cinematográfico específico são: assustar, chocar, revoltar e deixar o espectador horripilado.

Há, igualmente, uma classificação interna do gênero, pois as obras também possuem entre si diversas classificações, divisões e desdobramentos. Assim como o filósofo e linguísta Tzvetan Todorov (2010), Carroll (1999) também propôs um esquema classificatório literário do Horror, sugerido pelo estudioso do ocultismo Montague Summers. Todorov em sua *Introdução à Literatura Fantástica* sistematiza o Gênero para problematizar o pensamento lógico. Para tanto, fez uma divisão em três grandes grupos:

1. O “Fantástico Maravilhoso”: que seria a existência exclusiva dos fatos e eventos sobrenaturais, sem envolver as reações provocadas nos personagens. O Fantástico Maravilhoso sugere realmente a existência do sobrenatural Assim como o estranho, que veremos adiante, ele não tem limites claros. “[...] os elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no leitor implícito” (TODOROV, 2010, p. 60);
2. O “Fantástico”: implicaria na existência de um acontecimento estranho, num mundo real, habitado por criaturas vivas, onde tanto o herói quanto o espectador, hesitam entre uma explicação natural e uma sobrenatural para os acontecimentos, durando somente o tempo desta hesitação;
3. O “Estranho”: quando as leis da realidade permanecem intactas, ou, em outras palavras: relatam acontecimentos que são explicados, racionalmente, mas que de alguma forma, são chocantes, incríveis e extraordinários, ainda assim incutindo as mesmas reações, experimentadas no Fantástico.

Já Carroll (1999, p. 17), monta outro tipo de esquema classificatório:

1. O “Gótico Histórico”: seriam histórias que se situam no passado, sem sugerir eventos sobrenaturais;
2. O “Gótico Natural”: seriam fenômenos sobrenaturais que são dissolvidos por meio de explicações

3. O “Gótico Equívoco” (também abrangido pelo “Gótico Explicado”): seriam histórias que tornam ambíguas a origem do sobrenatural dos acontecimentos que aparecem em personagens psicologicamente perturbados.

Cinematograficamente, o Horror é um gênero extremamente popular tanto em se tratando de grandes produções, quanto em filmes de baixo orçamento. Porém, como poderíamos classificar uma obra como sendo um filme de horror? Em qual base se apoia? De acordo com Russel (1998, p. 252, tradução nossa)⁹,

a definição básica de qualquer filme de horror pode estar centrada em torno do personagem do monstro, e o conflito surgido na relação fantástica e irreal do monstro com a normalidade – que é representada pelo meio de um pseudôntico, através do realismo fílmico que fornece o termo básico necessário para sua existência (fílmica).

Já Carlos Primati (2012, p. 37), a respeito do caráter geralmente contestador dos filmes deste gênero, diz que “o gênero aqui se vale de seu aspecto mais valioso: o de construir uma realidade que existe somente nos limites do retângulo da tela, onde todas as regras são passíveis de subversão”; ou como afirma mais adiante:

Há, entretanto, o sentimento arrebatador da indignação e a projeção de desejos não realizados; a resposta final pode ser pessimista em relação ao nosso mundo, mas estamos falando sobre o *horror*, não é mesmo? O objetivo do gênero não é elevar o espírito, mas sim dar voz aos demônios que não o deixam descansar (PRIMATI, 2012, p. 37, grifo do autor).

Cherry (2009), também contextualiza o Horror, cinematograficamente, através de categorizações. De acordo com a autora, os filmes podem ser divididos em subcategorias no que ela chama de “Horror Cinemático”:

- 7.1 “O Gótico”: são filmes baseados nos contos clássicos de horror, muitas vezes adaptados de histórias pré-existentes de monstros ou criaturas horrendas de romances e da mitologia (Exemplo: *O Golem* (1920), de Paul Wegener e Carl Boese);

⁹ The basic definition of any horror film may be centred around its monster character, and the conflict arising in the fantastical and unreal monster’s relationship with normality – as represented through a pseudo-ontic space constructed through filmic realism – provides the necessary basic terms for its (filmic) existence.

- 7.2 “O Sobrenatural, o Oculto e os Filmes de Fantasma”: são filmes que envolvem a intervenção de espíritos, fantasmas, bruxaria, o demônio e outras entidades no mundo real, muitas vezes com elementos misteriosos (Exemplo: *O Bebê de Rosemary* (1968), de Roman Polanski);
- 7.3 “O Horror Psicológico”: Filmes, que exploram estados psicológicos e psicoses, incluindo criminalidade e *serials killers* (Exemplo: *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock);
- 7.4 “Filmes de Monstro”: Filmes, que incluem invasões no mundo cotidiano de criaturas naturais e seculares, que levam à morte e à destruição (Exemplo: *Os Pássaros* (1963), de Alfred Hitchcock);
- 7.5 “*Slashers*”: Filmes, que retratam grupos de adolescentes, ameaçados por perseguidores, locados em espaços domésticos e suburbanos frequentados por pessoas jovens, onde a única sobrevivente do sexo feminino (nos primeiros ciclos) não participou do ritual da perda da virgindade (Exemplo: *Halloween, A Noite do Terror* (1978), de John Carpenter);
- 7.6 “*Body Horror, Filmes Splatter e Gore*” (incluindo filmes pós-modernos de Zumbis): São filmes, que exploram o corpo humano com abjeção e desgosto, frequentemente envolvendo mutilações, doenças ou comportamentos bizarros e fetichistas, como por exemplo, canibalismo ou sadomasoquismo (Exemplo: *A Noite dos Mortos Vivos* (1968), de George Romero);
- 7.7 “Cinema de Exploração, *Video Nasties* ou Outras Formas de Violência Explícita”: São filmes focados em extremos ou assuntos considerados tabu, incluindo violência e tortura, e outros assuntos controversos como os campos nazistas de concentração, estupro e agressões sexuais contra mulheres (Exemplo: *A Vingança de Jennifer* (1978), de Meir Zarchi).

Um dos filmes mais proeminentes e mais lembrados, quando nos referimos a filmes de Horror, é *O Exorcista* (1973), de William Friedkin. Porém, é necessário contextualizar a história da chamada “Era de Ouro do Cinema norte-americano”, retomando os primórdios do gênero e seu nascimento num contexto geral.

A primeira leva de filmes “góticos” foi largamente produzida por alemães e judeus, fugidos do Nazismo, já a segunda leva foi resultado direto da influência que o clima político de então tinha sobre as audiências. É neste momento que o horror floresce como um gênero que consegue transmitir através dos filmes o subconsciente das massas. De acordo com Stephen King (2012), deste modo, temos em mente que o gênero sempre codifica as ansiedades do período em que está sendo produzido.

Segundo Mark Jancovich (2002), George Meliès e seus contemporâneos na década de 1900 já se utilizavam de elementos do imaginário fantástico e do horror em seus filmes. Contudo, é só depois da 1ª Guerra Mundial que o horror desponta no cinema. O Expressionismo Alemão (décadas de 1910 e 1920) passa a ser o expoente estético e dramático, que carrega dentro de si a essência daquilo que, ainda hoje, é o cinema de horror:

Não apenas a narração de uma aventura estonteante vista pelos olhos de um louco – isto é: deformações visuais, expressionismo de montagens, esquematização de personagens. É também, e sobretudo, uma das mais macabras histórias de cinema inventadas pela imaginação humana. Ou seja: expressionismo de fundo, gosto mórbido por assuntos trágicos e alucinantes [...]. O que esses filmes nos contam, na verdade, são histórias sinistras, aventuras de incríveis criminosos, ronda tremenda, alucinante, de agonizantes e fantasmas [...] todo um universo de pesadelo e de loucura, terror e pânico (ALVES; LEITE, 2007).

Esse período do Expressionismo Alemão, seus temas psicológicos e sua estética antirrealista, é seguido pelas produções hollywoodianas dos anos 1930. *King Kong* (1933), de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack é considerado por muitos estudiosos um filme de Horror. Entretanto, é quase consenso que *Frankenstein* (1931), sua continuação *A Noiva de Frankenstein* (1935), ambos de James Whale e *Drácula* (1931), de Tod Browning, são as obras mais notáveis, consideradas uma importante ligação entre o Horror no Cinema e a Literatura gótica, além de marcarem o advento deste Gênero em Hollywood. Também é importante lembrar que, graças a estas obras, pela primeira vez a figura do monstro surge como sendo a figura central, além de haver o lançamento de suas duas primeiras estrelas dentro do chamado *Star System*¹⁰: o inglês Boris Karloff, e o húngaro Bela Lugosi.

¹⁰ Star System é uma organização industrial do cinema, que visava produzir lucro máximo para investidores, em que era necessário aumentar o custo de produção dos filmes. Para tanto, utiliza-se a

Sangue de Pantera (1942), de Jacques Tourneur, produzido pela RKO na década seguinte também é lembrado, pois traz elementos góticos dentro de uma narrativa, localizada num mundo moderno. A partir de então, o Horror deixa de possuir tantas narrativas que se passam em lugares exóticos, sendo conduzido cada vez mais dentro do cotidiano e do mundo moderno. Além disso, esses filmes passam a ostentar créditos artísticos e literários, mesmo que, em grande parte, produzidos com baixo orçamento. Entretanto, há um claro declínio de sua produção durante e no pós-2ª Guerra. A necessidade latente por mitos decai, e o próprio horror da guerra em si é o bastante para aterrorizar multidões.

Já na década de 1950 há o *boom* de obras cuja temática é associada aos acontecimentos ligados à Guerra Fria (monstros radioativos, experiências, acidentes nucleares, etc.). Contudo, não há consenso entre os estudiosos no que se refere ao Gênero, podendo ser tanto Horror, quanto ficção científica. Tais obras cinematográficas, de natureza fantástica, tornaram-se extremamente populares entre o público jovem, e inicialmente a *American International Pictures* (AIP) passa a produzir filmes com temática alienígena que vira febre entre o público adolescente. Ao mesmo tempo, uma companhia inglesa chamada Hammer Films, passa a fazer fenomenal sucesso com as suas próprias versões dos clássicos de Horror hollywoodianos como *Frankenstein* e *Drácula*.

Durante os anos 60, vários diretores ao redor do mundo estavam produzindo as suas próprias obras de Horror, tais como: Mario Bava na Itália, Jess Franco na Espanha, José Mojica Marins (popularmente conhecido como “Zé do Caixão”) no Brasil, entre outros. Jancovich (2002), em seu livro *Horror, The Film Reader* exprime sua insatisfação quanto ao filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock. Segundo ele, o filme é creditado como tendo transformado o horror de duas maneiras: em primeiro lugar, a obra coloca o gênero como localizado firmemente no contexto da sociedade norte-americana; em segundo lugar, o gênero estaria, supostamente, colocado dentro deste contexto, através de filmes anteriores. Essa obra específica, quando posicionada no âmbito dos filmes produzidos no período, acaba por trazer um aspecto meramente psicológico ao gênero.

figura da estrela, que acompanhada de uma “aura” simbólica, acabava por se tornar a atração principal de uma película (MORIN, 1980).

A partir de então no Horror, passa a acontecer um ciclo de “filmes de horror familiares” (JANCOVICH, 2002, p. 5 – 6)¹¹ que culmina com o lançamento da produção independente *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968), de George Romero. Deste momento em diante há uma leva de filmes realizados de modo autoral (muitos deles, inclusive, se tornaram franquias e/ou tiveram continuações bem sucedidas): *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), de Tobe Hooper, *Quadrilha de Sádicos* (1977), dirigido por Wes Craven, *Carrie, A Estranha* (1976), de Brian De Palma, *Halloween* (1978), realizado por John Carpenter, finalizando com as sagas *Sexta-Feira 13* e *A Hora do Pesadelo*, ambas da década de 1980.

Nas palavras de Schatz (1991), em se tratando da grande indústria cinematográfica, o Horror passou por altos e baixos, sendo diretamente afetado pelo modo como foi produzido pelos grandes estúdios hollywoodianos. A Universal foi o primeiro desses estúdios a investir no Gênero. Para tanto, desenvolveu operação orientada por parâmetros industriais de larga escala de produção. Como resultado, acaba produzindo obras de qualidade inferior que tinham o *status* de segunda classe. Porém, após a 2ª Guerra, reuniu em torno de si uma série de circunstâncias favoráveis, entre elas a possibilidade de criação de uma rede de televisão. O gênero de Horror foi vital para a sobrevivência do estúdio pós-crise de 1929, pois representou um excelente negócio. Entre seus profissionais reuniu o aclamado diretor James Whale, os atores Bela Lugosi e Boris Karloff, o roteirista John Balderston, e o então cinegrafista, que mais tarde também se tornaria diretor, Karl Freund.

Durante os anos de 1934-35, Carl Laemmle Jr. expandiu a produção de filmes do gênero, inclusive os longas-metragens de baixa qualidade. Em meados dessa década, passou a produzir os chamados “Programas-duplos” de horror de 60 minutos, onde Lugosi, Karloff e, mais tarde, Claude Rains trabalharam juntos, para elevar o aspecto qualitativo dos filmes. Contudo, estes filmes eram produzidos em um curto período de tempo e com orçamento inferior a 200 mil dólares.

A Noiva de Frankenstein, de Whale, é considerada uma obra de categoria A do estúdio, tendo um sucesso de bilheteria praticamente assegurado na época de lançamento. Esta continuação de *Frankenstein*, como consta, não havia sido feita com o intuito de “requentar” o primeiro filme, muito menos de faturar com o sucesso deste, pois obteve grande sucesso e demonstrou o “encantamento”, a flexibilidade e a

¹¹ “family horror films”.

importância do Horror com o gênero cinematográfico para a Universal. Curiosamente, *A Noiva de Frankenstein* possui características que conduziram o gênero aos domínios da “comédia negra” (cf.: Schatz, 1991, p. 237), com o tom de comédia pastelão de Elsa Lanchester. Entretanto, Laemmle Jr. se mostrava insatisfeito por produzir tantas obras no gênero, e por fim anunciou que *A Noiva de Frankenstein* seria a última grande produção do estúdio em se tratando de Horror.

Assim, de forma a buscar mais prestígio, Laemmle provocou mudanças significativas: John Stahl passa a fazer filmes femininos, James Whale deixa de dirigir os filmes que o fizeram famoso e se arrisca nos musicais, Freund acaba sendo contratado pela MGM, que quer passar a investir no Horror. Com estas mudanças, a produção das obras do gênero mais forte da Universal acaba caindo nas mãos dos talentos de 2ª linha do estúdio.

De acordo com Thomas Schatz (1991), no período pós-2ª Guerra, a Universal volta a produzir Horror, como complemento de filmes de espionagem, comédias de Abbott e Costello e de filmes lançados em *Technicolor*. As produções inferiores do gênero foram capitaneadas por Lon Chaney Jr. (filho de Lon Chaney)¹², que explorou diversos personagens nos programas-duplos, porém, sempre em obras de 2ª linha. O estúdio, então, simplesmente reformulava cenários, figurinos, equipe e argumentos, deixando claro o gosto pelo “custo-eficiência”. Já as produções de alta qualidade melhoraram em diversos aspectos, e o que contribuiu para que isso acontecesse foi o direcionamento da estética do Expressionismo Alemão para os *thrillers* de crime e suspense no estilo *film noir*. Sabe-se que nesse período não há mais uma produção massiva ou de qualidade como anteriormente.

Na década de 1950, com o advento da Televisão nos lares da América, o cinema acaba perdendo um pouco do seu brilho. Em 1954, porém, surge a *American International Pictures* (AIP), fundada por James H. Nicholson e Samuel Z. Arkoff e que tinha a finalidade de potencializar filmes de ação, comédia e Horror para o público adolescente, uma vez que os adultos da época preferiam o entretenimento proporcionado pela televisão. O objetivo inicial da empresa era o de produzir filmes independentes e de baixo orçamento para este público mais jovem. O grande filão da AIP foram os filmes de *rock'n'roll*, de “festa na praia” e de Horror, sendo que os

¹² Lon Chaney, “O Homem das Mil Faces” é considerado a primeira grande estrela do Cinema de Horror, ainda durante a década de 1920 (cf.: Bergan, 2007). Maiores informações, vide capítulo 3 desta dissertação.

últimos eram uma especialidade da casa, e a maior parte destas produções foi dirigida por Roger Corman, diretor conhecido como “O Rei dos Filmes B”.

No início da década de 1960 começa o chamado “Ciclo Poe de Roger Corman”, uma série de filmes dirigidos por Corman e protagonizados por Vincent Price¹³, baseado nas obras de Edgar Allan Poe, com o apoio e a participação da Hammer, especializada em filmes de Horror. Os filmes deste ciclo possuíam uma estética muito marcante, mesmo que muitos dos efeitos visuais fossem reciclados e reutilizados em outros filmes do ciclo. Foi também durante esta época que a AIP redescobriu os talentos esquecidos de Boris Karloff e Peter Lorre. A AIP também se lançou como companhia produtora de televisão e gravadora, e durante a década de 1970 investiu pesado nos filmes de *Blaxploitation*¹⁴, movendo-se na produção e distribuição de filmes mais diversificados, o que culminou num aumento dos custos da empresa, e, posteriormente, na sua falência.

Concomitantemente, a inglesa *Hammer Film Productions*, fundada ainda na década de 1930, tem durante as décadas de 1950 e 1970 o auge de sua produção cinematográfica em filmes de Horror e lança os nomes de Christopher Lee e Peter Cushing. A Hammer foi a responsável por dar nova vida ao cinema de horror no período do Pós-Guerra, ao fazer filmes de forma rápida e com baixos custos. James Carreras, que fazia parte da companhia na época, tinha a política de produzir filmes de acordo com o que ele acreditava que fosse do gosto do público, em uma era onde a televisão atraía cada vez mais público ou este estava sendo levado às salas de cinema somente pelos grandes espetáculos promovidos pelo *CinemaScope* e pelo *Technicolor*, a Hammer fez suas próprias apostas naquilo que acreditava ser um bom investimento. É justo então dizer que existiu todo um esforço na revitalização do Horror como gênero cinematográfico durante os anos 1950, mesmo que influenciados por todo o clima político proporcionado pela Guerra Fria.

Durante a década de 1970, o clima geral do mundo é de pessimismo, como se estivesse a profetizar um possível apocalipse que estava por vir. O assassinato de Martin Luther King em 1968, e o de Sharon Tate, esposa de Roman Polanski, por um grupo de fanáticos, liderados por Charles Manson, além de Ronald Reagan e o escândalo de Watergate, e a derrota vergonhosa dos EUA na Guerra do Vietnã são alguns dos

¹³ Exceto por “Enterro Prematuro” (1962), que teve Ray Milland como protagonista.

¹⁴ Corrente cinematográfica que teve seu auge durante a década de 1970. Enfatiza os heróis negros, que estão sempre envolvidos em *thrillers* de extrema violência.

acontecimentos que quebraram o paradigma e o clima de amor livre que pairava. E é justamente neste clima derrotista que o Horror encontra seu período mais lucrativo. Filmes como *Tubarão* (1975), de Steven Spielberg, *Carrie, A Estranha* (1976), de Brian de Palma e *O Exorcista* (1975), de William Friedkin arrecadaram mais de um milhão de dólares cada em seus anos de estreia, e colocaram o gênero no patamar das grandes produções.

Os anos 1980 sugerem filmes com temática extrema e perturbadora, como o caso do polêmico *Holocausto Canibal* (1980), de Ruggero Deodato, em que, pela primeira vez, há o questionamento de quais seriam os limites morais e éticos para a produção de um filme de Horror. Surgem também os filmes “de monstro com máscara”, como Jason Vorhees de *Sexta-Feira 13* (1980), de Sean S. Cunningham e *Halloween, A Noite do Terror* (1978), de John Carpenter, que fazem imenso sucesso, gerando continuações que duram até hoje, e que pretendiam à época serem, como sugere Primati (2012, p. 33), “[...] uma total abstração física da ameaça [...] da AIDS”.

Na década de 1990, a grande indústria hollywoodiana passa a investir no Gênero, e lança filmes de sucesso, em que as protagonistas são todas do sexo feminino: *Louca Obsessão* (1990) de Rob Reiner; *A Mão que Balança o Berço* (1992), de Curtis Hanson; *O Silêncio dos Inocentes* (1991), de Johnathan Demme, que na época faturou os cinco principais prêmios do Oscar; e a então trilogia, recentemente transformada em quatro filmes *Pânico* (1996 – 2011), de Wes Craven, todos com personagens principais do sexo feminino.

Os anos 2000 em diante têm como característica a exploração do sofrimento das vítimas com uma série de filmes com a temática da “morte lenta e dolorosa” como bem propõe a série *Jogos Mortais* (2004 – 2010), de diversos diretores; *O Albergue* (2005), de Eli Roth; *Turistas* (2006), de John Stockwell – cuja história se passa aqui no Brasil, e mais recentemente, o também polêmico *A Serbian Film* (2010), de Srdjan Spasojevic, que assim como Deodato havia feito em 1980 com o seu *Holocausto Canibal*, parece transgredir os limites subjetivos de ética e moral que, supostamente, também devem ser impostos aos filmes de Horror.

Porém, é necessário dar destaque a alguns títulos produzidos durante o mesmo período com a temática do sobrenatural, e que fizeram imenso sucesso como *Donnie Darko* (2001), de Richard Kelly – uma história de Horror sobre viagem no tempo –, *A Espinha do Diabo* (2001) e *O Labirinto do Fauno* (2006), ambos de Guillermo Del

Toro, cujas histórias sobrenaturais são vistas pelos olhos de crianças em plena Guerra Civil Espanhola.

O Horror prova ser um gênero muito cultuado por todos os tipos de fãs, além de altamente lucrativo. Sua longevidade é, em parte, explicada pela capacidade de nos colocar frente a uma “experiência de quase morte”, em que experimentamos os mais diversos tipos de sensações – todas relacionadas a repulsa e ao medo – e, ainda assim, saímos ilesos dessa provação. Ou, como assinala Primati (2012, p. 2), “A explicação talvez esteja mais próxima ao senso-comum: talvez o horror seja, afinal de contas, somente uma grande diversão inofensiva”.

1.3 Personagem na Antiguidade, na Narratologia e no Melodrama

Segundo Renata Pallottini (1989), o teatro grego teria surgido como um culto ao deus Dioniso, quando se realizavam festas campestres durante as quais se caçava um animal que os antigos gregos acreditavam ser a encarnação do deus adorado. Nestas celebrações havia muita música, danças, vinho, e tudo aquilo que pudesse levar os fiéis à orgia mística. Estes ritos eram considerados quase-bárbaros e estavam relegados apenas ao espaço rural, longe das cidades e da civilização. Depois de “domesticada”, a celebração ao deus Dioniso perde, substancialmente, suas origens de festa selvagem e campestre de seus primórdios, ainda que continue a ser ligada ao delírio e às coisas mundanas.

Em alguma parte deste processo ocorreu uma mudança, e os celebrantes passaram a entoar o ditirambo¹⁵, de que é proveniente o canto lírico e a origem da tragédia. O coro passou a ser dividido em dois, e ambos cantavam e dialogavam entre si através dos chamados “corifeus”. Por ser uma celebração ébria, alguém, em algum momento, pode ter passado a encarnar o próprio deus, assumindo sua existência, passando a agir e a falar em 1ª pessoa, ou em nome de Dioniso:

Voltemos aos dois corifeus, que se defrontam diante do altar de Dioniso. Quando um deles, julgando-se (ou querendo que o julguem) o próprio nume diz “eu” em primeiro lugar, estará ele tomando a iniciativa total, ou obedecendo a uma estrutura predeterminada?
É ele, o sacerdote, o ator ou o poeta? Ou as três coisas juntas?

¹⁵ Ditirambo, originalmente, era um hino cantado em homenagem ao deus Dioniso.

Em que momento, se é que em algum momento lhe foi creditada a qualidade de sacerdote, passaria ele a ator e/ou poeta? Quando é que os circunstantes deixaram de *acreditar* no sacerdote para admirar o trabalho do artista?
 Em suma: a que altura o templo passa a ser um teatro e o deus uma ficção?
 Nesse momento, sem dúvida, nasce o personagem (PALLOTTINI, 1989, p. 8, grifos do autor).

A palavra Personagem, de acordo com Rute Miguel (2009), vem do latim *persona* (máscara) e do grego *prosopon* (rosto). Na Antiguidade, os atores entravam em cena usando máscaras, de modo a marcar a diferença entre ator e o papel que ele estava representando, isto é, seu personagem. Segundo Beth Brait (1985), Aristóteles foi o primeiro a elaborar preocupações no que concerne ao personagem. Em sua *Poética*, ele estaria preocupado com a questão da *Mimesis*, isto é, não somente da imitação ou reflexo do real através dos poemas, mas também ao que diz respeito à construção e ao processo criativo dessas obras. Deste modo, personagem seria, para o filósofo, reflexo lírico do humano e uma construção que obedeceria às leis da obra. É na mesma obra que o filósofo traz pela primeira vez em *ethos* e *dianóia*, respectivamente, o caráter e o pensamento. Estes são dois princípios básicos para a construção de um personagem.

Dentro da Narratologia (o estudo das narrativas)¹⁶, o personagem (*o* ou *a* personagem) é tido como o elemento dinâmico sobre o qual a história se desenrola. O personagem por si só recriaria traços fundamentais de um indivíduo, ou aqueles selecionados pelo poeta/autor de acordo com seus critérios, como proposto por Aristóteles. O personagem é o determinante da ação dramática. Esta é o movimento interno de uma peça teatral, em que a evolução constante de acontecimentos, movimentos e evoluções caminham para um final. Porém, durante o percurso dessa caminhada há uma série de colisões, obstáculos e conflitos.

De acordo com a lógica Dialética hegeliana, a ação é resultado de posições antagônicas, contraditórias, excludentes, que resultam numa terceira posição. Para Hegel, segundo Pallottini (1989), o personagem é a pessoa moral em ação. A pessoa moral seria o ser humano em sua plenitude, com suas escolhas, crenças, convicções, atitudes, relacionando-se com os outros homens e com o mundo: “os acontecimentos do drama, diz o filósofo, não devem parecer fruto de fatos exteriores, mas sim da vontade dos personagens” (PALLOTTINI, 1989, p. 27).

¹⁶ Para Jacques Aumont e Michel Marie (2006, p. 210), Narratologia pode ser definida como: “Disciplina que estuda as leis gerais da narração, visando compreender o que significa e implica o fato de contar”.

O protagonista dramático, de acordo com Hegel, não deve ostentar um conjunto de qualidades “nacionais” (de uma nação ou povo), mas sim, se constituir numa relação entre ação e sua finalidade. Para alcançar este fim, o personagem e suas ações colidirão, invariavelmente, com outro personagem. É exatamente a colisão que produz a ação que permite com que a história (drama) avance. Os fins que os personagens dramáticos perseguem devem ser de interesse geral da natureza humana.

Se o personagem é o determinante da ação dramática, logo esta só pode ser o resultado de sua existência e da forma como esta ação se apresenta. Personagem é, portanto, pessoa imaginária, cujo ator que o interpreta reúne traços distintivos do ser, traços esses que delineiam um ser ficcional, moldado conforme as intenções do autor: “Um ser que *poderia ter sido*, não necessariamente um *ser que é*” (PALLOTTINI, 1989, p. 12, grifos do autor). Para Robert Mc Kee (2006), o personagem é uma metáfora da natureza humana. Seus aspectos são feitos para serem reconhecíveis e, ao mesmo tempo, são seres humanos e, portanto, enigmáticos e difíceis de serem compreendidos.

Porém, o que caracteriza um personagem? Para Pallottini (1989), a caracterização do personagem diz respeito ao que ele é dentro do texto dramático; quais funções se propõe a cumprir; quais são suas vontades, desejos, sentimentos. Logo, caracterizar é dar características ao personagem. Cenografia, figurino, iluminação, maquiagem, elementos outros e diversos que fazem parte da *mise-en-scène* também contribuem para a caracterização do personagem.

O autor de uma peça de teatro deve apropriar-se de seu conjunto de personagens sabendo absolutamente tudo a respeito de suas criações. O autor deve ter a noção do que os personagens são dentro do texto, o que vieram fazer no universo dramático, enfim, qual seu papel dentro do universo diegético. Naturalmente, a caracterização deve se dar de modo harmônico. A verossimilhança deve se fazer presente, e o personagem deve ser crível aos olhos do público.

A primeira forma de caracterização do personagem se dá de forma visual, em seu aspecto físico. A aparência do personagem, dependendo do caso, pode ou não ter influência decisiva nas suas ações. E, de acordo com a proposta do texto, todo o aspecto físico e gestual é apresentado, assim como o nome do personagem, que é de fundamental importância. A segunda forma de caracterização são caracterizações “sociais”, ou como determinado personagem se relaciona com os outros é muito

importante, pois isso nos leva à caracterização psicológica. Isto é, ao modo de ser, juntamente com afetividade, emoções e sentimentos.

Aqui, nos utilizando de uma das premissas de Edgar Morin (2011), no que diz respeito ao “Paradigma da Complexidade”, é preciso conhecer as partes para conhecer o todo, e só conhecendo o todo é que podemos conhecer as partes. Entretanto, o importante é conhecer todas as estruturas que regem a construção de um personagem da ficção, mas que parece ser dotado de uma existência própria.

Pallottini (1989) chama a atenção para o fato de que algumas épocas tenham criado certos tipos de convenções, que repercutem nas características físicas dos personagens, marcando-os. É necessário que se leve em conta que certos maneirismos são datados, e fazem parte de um determinado período, mesmo que em alguns momentos estes traços se tornem demasiadamente visíveis.

A autora, nesse caso, traz como exemplo a tragédia grega. Neste teatro, os personagens, por serem seres míticos, já eram familiares ao público. Os traços principais, bem como suas ações, já estavam determinados. Porém, interessava ao público saber como cada dramaturgo daria ação aos seus personagens dentro da cerca delimitada do mito. O autor poderia criar com certa liberdade, contudo, deveria também respeitar certas convenções.

O uso das máscaras no teatro grego visava não apenas auxiliar o ator que, diante de um espaço aberto e uma plateia numerosa, não poderia utilizar-se de suas expressões fisionômicas e gestuais, mas determinava quem era quem dentro da peça. A máscara era a característica psicossocial dos personagens, mas era, primordialmente, um acessório concreto que auxiliava a composição física dos personagens. Sendo assim,

[...] seja ela vista pelo ângulo físico, psicológico ou social – ou outros – a caracterização é um conjunto de traços organizados, que visavam a pôr de pé um esquema de ser humano. Ficarà a cargo do autor saber o que mais lhe interessa mostrar; e, claro, a cada época, estilo, escola de teatro, corresponderá uma espécie de caracterização, mais forte e vincada aqui ou acolá (PALLOTTINI, 1989, p. 67).

A apresentação de um retrato psicológico do personagem diz respeito aos elementos subjetivos de sua caracterização. Muitas vezes, o autor não está interessado em investigar minuciosamente o íntimo do personagem, estando mais preocupado com as ações, nas forças motivadoras, sejam elas quais forem. Através de elementos do espetáculo teatral, ou do cinema, presentes ou não no roteiro e com base em todos os

tipos de informações possíveis, é que se pode “montar” um personagem. Isso pode ser dado através das ações e do sentido das palavras.

Ainda de acordo com Pallottini (1989), existe um tipo de caracterização específica para o Cinema e para a TV: a caracterização pela imagem. A câmera seria a narradora, apresentando, introduzindo e delineando o personagem ao detalhar seus aspectos físicos, sua intimidade e ações. A eficácia da câmera vem no cumprimento do seu papel de “olho”, que acompanha o personagem e nos mostra que ele é, pois a imagem é, assim, onipotente.

Para Mc Kee (2006), por trás da máscara da “Caracterização”, esconde-se o “Verdadeiro Personagem”. Para o autor, ele, o personagem “[...] só se expressa em um dilema de escolha. Como a pessoa age sob pressão é quem ela é – quanto maior a pressão, mais verdadeira e profunda é a escolha do personagem” (MC KEE, 2006, p. 351). O autor assegura que o que move o “Verdadeiro Personagem” é o desejo. O que acontece na vida, acontece na ficção. Devemos sempre nos perguntar: o que o personagem quer? Quando? De uma maneira geral? É consciente, ou inconscientemente?

Atrás do desejo do personagem está sempre a motivação. Por que o personagem quer o que quer? A resposta para esta pergunta não é única e definitiva, pois não existem explicações únicas e definitivas para o comportamento de ninguém. Ao invés de uma compreensão sólida das motivações, Mc Kee sugere que o roteirista abra espaço para que o público use sua própria experiência de vida para aprimorar o personagem em sua imaginação: “um personagem é as escolhas que faz para agir como age. Uma vez que a ação é feita, o motivo começa a dissolver-se na irrelevância” (MC KEE, 2006, p. 352). Para o autor, o público compreende que o personagem sofre influências físicas e ambientais, mas não é aí que reside seu cerne. A aparência não é a realidade, nem a caracterização faz dele o “Verdadeiro Personagem”. Contudo, a máscara pode dar uma pista do que pode ser revelado.

Personagens podem ser divididos em duas classes distintas: personagens-redondos e personagens-planos (BARBUDO, 2009; FORSTER, 1974). O personagem-redondo possui profundidade e complexidade psicológicas que o transformam em personagem passível de surpreender o espectador no decorrer da ação, evoluindo ao longo da mesma. Já o personagem-plano é construído em torno de uma única ideia ou

qualidade, é estático e não evolui ao longo da ação. Porém, nenhum personagem está apto para reunir em si todos os traços possíveis de serem encontrados em uma pessoa.

Mais especificamente, há o personagem-tipo, este, tipificado e mais individualizado. Personagens-tipo são caracterizados por serem construções feitas ao redor de uma única ideia ou qualidade. Neles, a aparência física e o gestual estão intimamente ligados à representação de valores morais (o herói, a donzela, o vilão, o mentor, etc.).

Para Richard Dyer (1999), o personagem-tipo acrescenta características recorrentes no mundo real. Contudo, se estas características são universais e imutáveis, então se categorizam como arquétipos. Por outro lado, se são datadas e/ou inseridas especificamente dentro de um contexto sócio histórico, então podem ser classificadas como tipos sociais, ou estereótipos. Deste modo, deve-se ter em mente que, por exemplo, o Vilão, é um arquétipo, e o bandido é um tipo social. Há tipos de caracterização que não mudam através do tempo, que assim o são por “tradição”, estando sob o domínio comum. Formas arquetípicas de caracterização, assim como é com o Cristianismo e com a tragédia grega.

Acerca da dimensão do personagem, Mc Kee (2006) afirma que grandes personagens são marcados por um traço dominante. Porém, isto é um dogma. A partir do momento em que aplicamos um único traço no personagem este se torna muito raso. O que o tornaria brilhante é o paradoxo, a contradição. Da contradição é que surgem a complexidade e a poesia. Neste sentido, dimensão significa contradição, porém, esta deve ser consistente. No caso, ser o bom moço em uma cena, para na cena seguinte gritar deliberadamente com uma criança não é sinal de consistência.

Vladimir Propp (2001)¹⁷ foi um grande estudioso da Narratologia, e ao publicar seu livro *Morfologia do Conto Maravilhoso*, em 1928, fez um estudo baseado em contos e lendas que fazem parte do folclore russo, no qual fez questão de elucidar de que há esquemas narrativos que ocorrem no folclore de povos que não possuem nenhum contato entre si. Basicamente, Propp propôs características variáveis dadas aos personagens, tais como estrutura física, gênero, idade e, estruturas não-variáveis, isto é, suas funções.

¹⁷ Apesar de Propp ter sido um estruturalista, não iremos nos adentrar nas teorias da Semiótica Russa por nos faltar embasamento teórico.

O autor, neste estudo, visava estabelecer que os personagens, apesar das diferenças entre um e outro, realizavam as mesmas ações, deste modo, possuíam, basicamente, as mesmas funções. Ao todo, existem sete classes de personagens, de acordo com a esfera de ação em que atuavam nesta divisão adaptada da proposta feita por Timón (1994, p. 91) e Prince (2009):

1. Esfera do Agressor ou Vilão: aquele que faz mal;
2. Esfera do Doador ou Provedor: aquele dá o objeto mágico ao herói;
3. Esfera do Auxiliar ou Ajudante: aquele que ajuda o herói durante o trajeto;
4. Esfera da Princesa (objeto de busca) e o Pai, que não necessariamente é o Rei;
5. Esfera do Mandador ou Mensageiro: aquele que manda (envia);
6. Esfera do Herói: aquele que é perseguido ou vítima e;
7. Esfera do Falso-Herói: aquele que trai.

Nesta classificação, um personagem pode desempenhar estar presente em mais de uma esfera, e o mesmo papel pode ser desenvolvido por mais de um personagem.

Nesse contexto, o Vilão passa a ser um personagem recorrente no melodrama, que é um drama musical (melo-drama), recheado de situações violentas e exageradas. As peças melodramáticas são encontradas dentro do gênero dramático, tanto na literatura quanto no teatro grego. Utilizam-se fartamente dos personagens-tipo, nos quais a quantidade de características e de emoções é limitada. O Melodrama nasceu no seio da Revolução Francesa, e foi durante muito tempo o reflexo artístico das carências sociais do público, este sempre ávido por tramas enredadas, cheias de surpresas e reviravoltas, e que defende a moralidade maniqueísta da luta do bem contra o mal. Nas peças melodramáticas, o Vilão não é somente o oponente do Herói, é também aquele que desenvolve o conflito. A perseguição ao Herói é o que desenvolve a ação dramática, fazendo do Vilão “um mal necessário”. A estrutura corrente do Melodrama se caracteriza pela ação carregada de dinamismo e tensão.

Conforme Gancho (2010), o protagonista é o personagem principal. Ele pode ser o “herói” (com características superiores às de seu grupo), ou o “anti-herói” (protagonista com características iguais ou inferiores às de seu grupo, mas que, por algum motivo, está na posição de herói). Já o antagonista é o personagem oposto ao

protagonista. Sendo, geralmente, o Vilão da história, suas ações atrapalham o protagonista e são diametralmente opostas às do herói.

Para Christopher Vogler (2011), a palavra “herói” tem etimologia grega, de uma raiz que significa “proteger” e “servir”. O Herói é aquele que se dispõe a sacrificar suas próprias necessidades em prol de outros, sendo capaz de superar os limites e ilusões do ego, mesmo que, a princípio, seja alguém que acredita ser distinto do resto do seu grupo. Nas palavras de Vogler: “O arquétipo do herói representa a busca de identidade e totalidade do ego” (2011, p. 88).

Ainda para o autor, o termo “anti-herói” pode provocar confusão, pois, Anti-Herói não é o oposto de Herói, e sim, um tipo especial deste, que pode ser considerado Marginal ou Vilão, do ponto de vista da sociedade, mas que é capaz de provocar um sentimento de identificação por parte do público (por exemplo, Jack Esqueleto, de *O Estranho Mundo de Jack*).

Anti-Heróis podem ser de dois tipos:

1. Um personagem cujo comportamento é muito semelhante ao do Herói convencional, mas que possui um toque de cinismo ou de amargura, como Rick, personagem de Humphrey Bogart em *Casablanca*;
2. Heróis trágicos, figuras centrais de uma história, que podem não ser admiráveis ou despertar amor, e cujas ações podemos considerar deploráveis, como Michael Corleone, personagem de Al Pacino, na trilogia *O Poderoso Chefão*.

Este segundo tipo de Anti-Herói é mais complexo porque, apesar de gerar identificação da plateia, ainda é marginalizado pela sociedade. Também se aproxima muito mais da ideia clássica de Herói Trágico: podem ser possuidores de qualidades admiráveis, porém, estas sucumbem frente aos defeitos. Para Moisés (1974), o Anti-Herói foi resultado da progressiva desmistificação do Herói, isto é, da sua crescente humanização, a partir do momento em que os personagens heroicos perdem a aura mítica, semidivina.

Acerca do nascimento do Melodrama, no teatro francês, de acordo com Paula Ludwig (2012), os espetáculos categorizados como melodramáticos não só alimentavam o espírito do povo dentro dos acontecimentos, como também, havia a possibilidade de os oprimidos terem, finalmente, a oportunidade de verem o bem triunfar sobre o mal.

Uma das características maiores do Melodrama é o uso da pantomima, advinda do romantismo, que auxilia na tipificação dos personagens por possuírem *mise-en-scène* com movimentos, interpretação mímica e temática da perseguição.

É possível crer que a estrutura melodramática está largamente presente no Cinema até, pelo menos, a década de 1920. A partir de então, é possível ver menos teatralidade, tramas mais bem trabalhadas, que não se apoiam tanto na dicotomia maniqueísta, e que tem personagens de cunho psicológico mais profundo, subjetivo e complexo, como é o caso dos personagens de *A Caixa de Pandora* (1927), de G. W. Pabst.

Os filmes analisados trazem a estrutura clássica melodramática, como será visto mais adiante. A dicotomia de valores, personagens que se encaixam, num primeiro momento, na classificação de Propp, e o final que visa punir os personagens de má índole são algumas das características narratológicas que permitirão a análise da conduta do personagem-tipo do Vilão.

1.4 O Vilão por Ele Mesmo

O Vilão é, diversas vezes, um personagem que exerce fascínio, e que está muito mais próximo da dualidade humana do que o Herói. Contudo, sempre está à sombra deste. Em realidade, é impossível falarmos do Herói, sem falarmos de seu Antagonista, pois o personagem só existe a partir da visão do Vilão. Paula Ludwig (2012), em sua dissertação, problematiza uma questão importante ao relatar o fato de não existirem referências teóricas o suficientes que deem embasamento a respeito do processo de criação desse personagem-tipo, tanto na dramaturgia, quanto nas artes cênicas. Ainda de acordo com a autora:

Tal fato pode estar relacionado à constatação de que o vilão se consolidou como personagem fortemente relacionada ao apelo popular. É interessante observar que sua configuração como personagem estereotipada, ressalta-se em obras artísticas cujo contexto de produção está relacionado a uma época em que literatura e teatro se estabeleceram como material de consumo para diferentes classes sociais, período de ênfase da dicotomia entre arte erudita e popular (LUDWIG, 2012, p. 10 – 11).

Entretanto, durante o século XVIII, o antagonista era o segundo mais importante personagem de uma história. De acordo com Christopher T. Cairney (2001), Vilões

góticos, especialmente antagonistas fortes dos romances do século XVIII, devem seu desenvolvimento às pressões sociais contemporâneas, e à influência de outros Vilões anteriormente retratados. Esses personagens eram filhos de seu tempo, sendo usados como encorajamento da moral e do bom comportamento.

O Vilão, nos romances da Era Elizabetana, era um forte oponente, mas de personalidade ambígua, que havia desenvolvido suas características e atributos à falência da sociedade Tudor-Stewartiana.¹⁸ A ambivalência é um reflexo das mudanças ideológicas ocorridas na política e na economia da Inglaterra. Reflete igualmente a influência do puritanismo na época, também em termos econômicos e ideológicos.

A etimologia da palavra “Vilão” remete ao latim *Villanus*, habitante da *Villa*, um lugar de produção agrícola, ou área rural do Império Romano, isto é, a um camponês. Na Idade Média, o termo passa a ser utilizado em referência a um não nobre. Na época do feudalismo, tratava-se de um descendente de livres camponeses, e que podia deixar o feudo a hora que quisesse. E, tratando-se de um não nobre, o termo passou a ter um significado pejorativo.

Somado a isso, há o fato de que, com o passar do tempo, de acordo com C. S. Lewis (1990), o termo deixou de ter uso dentro da hierarquia social, e passou a ser atrelado a valores morais. Por exemplo, o vilão é a representação de uma baixa posição social, e conseqüentemente, sua moral também seria baixa. O inverso também é válido, ao dizer que aquele que ocupa uma boa posição moral, é moralmente mais bem aceito [ex: o homem de nobre coração].

De acordo com Cairney (2001, p. 15, tradução nossa)¹⁹, as palavras *Villain*, ou *Villein* são datadas do século XVI:

Identificando as várias vertentes ideológicas envolvidas no uso do termo em qualquer época em última análise requer que tracemos o termo em seu uso original, “villein”: o significado aqui é um tipo de proto-burguês e pequeno proprietário rural. Esta classe era de uma perspectiva aristocrática, relativamente “baixa” e plebeia e ainda carregava uma certa respeitabilidade de estar atado à terra por um status de liberdade, mas este sentido do termo se

¹⁸ Duas dinastias reais inglesas.

¹⁹ “Identifying the various ideological strands involved in the use of the term in any age ultimately requires us to trace the term to its original use, “villein”: signified here is a type of proto-bourgeois and rural small landowner. This class was, from an aristocratic perspective, relatively “low” and plebeian, and yet carried a certain respectability of being tied by a free status to the land, but this sense of the term is lost in the contemporary eighteenth-century usage and understanding of the term “villain””.

perdeu no uso contemporâneo do século 18 e no entendimento do termo “vilão”.

O autor assegura que essa classe de agricultores foi demonizada pela nova burguesia aristocrática entre as metades dos séculos XVI e XVII. Portanto, o uso do termo passou a estar atrelado à maldade, gerado por uma competição política e socioeconômica. Desta forma, na literatura, ideologicamente, o termo passou a seu usado em trabalhos voltados ao leitor daquela época. Esta literatura incluía os escritos de Daniel Defoe, Samuel Richardson, entre outros, e também a gênese de alguns dos primeiros romances góticos, tal como *O Castelo de Otranto*, de Horace Walpole. Nesses trabalhos, há certo número de personagens caracterizados como Vilões, cuja importância vai além do impacto causado por suas ações, pois conseguem centrar em suas figuras os determinantes dos cursos das narrativas. Cairney (2001) também afirma que os Vilões estavam sempre centrados nas figuras masculinas, mas que os contrapontos seriam as figuras heroicas femininas, sempre perseguidas pelo Vilão.

Dentro da historiografia, conhecida como “Nova História”²⁰, que propõe um estudo menos positivista da disciplina, o Vilão enquanto personagem possui um dinamismo no sentido de permitir o conhecimento acerca da sociedade e os impactos nela diretamente causados. A literatura, naquela época, unia comunidades e embasava opiniões. Eram constructos social e cultural que fomentaram o imaginário “nós VS eles”.

Entretanto, o que, basicamente, a partir do melodrama (e que servirá de apoio para outros gêneros), estrutura o personagem-tipo Vilão? A princípio, o personagem caracteriza-se por sua oposição à virtude. São as mais diversas as caracterizações do mal nas artes, porém o Vilão é a personificação do mal puro, de tudo aquilo que é imoral e antiético. Levando-se em conta que a base do enredo melodramático é puramente maniqueísta, sem a maldade do Vilão, não há a definição da bondade do Herói.

Contudo, o que melhor caracteriza este personagem é a sua total falta de escrúpulos. No Melodrama, sua principal função, é o exercício da perseguição à vítima. O Vilão configura-se como uma figura opressora, cuja ambição movida pelos próprios interesses configura sempre o sacrifício alheio. Seu *ethos* ajuda a entender sua conduta: sua falta de limites em função da razão das paixões e o vício são frutos apenas da má

²⁰ Historiografia derivada da “Escola dos Anais” francesa, que rejeita o positivismo.

índole do indivíduo, da maldade pela maldade, não há fatores externos. O personagem é marcado em uma instância psicológica pela perversidade, pela paranoia e pela obsessão.

De uma maneira simplista e generalizada, o Vilão é facilmente identificável como sendo simplesmente “um cara mau”, uma metáfora para a maldade. Porém, de acordo com Renata Pallottini,

[...] não existe nunca, nem na vida nem no teatro, o criminoso puro, o puro vilão; criar um vilão total, um monstro total é erro de mau dramaturgo (a não ser que seja opção de estilo, opção de criação de personagem *explícito*, mas essa é outra questão). A existência de vários vetores no ser humano, a complicação psicológica, a complexidade da alma do homem são as justificativas e a explicação do conflito interno. Ele é a concretização dessa complexidade. Sua expressão, em atos ou palavras, é a objetivação da colisão interna, ou seja, a *atualização* (para usar a terminologia aristotélica) de uma de suas potências (PALLOTTINI, 1989, p. 80, grifos do autor).

Deste modo, todos os personagens Vilânicos são seres comuns, porém, potencialmente maus e perigosos.

Ao trazer a noção de personagens como Arquétipos, Vogler (2011) afirma que o mais próximo do Vilão, é o Arquétipo da Sombra. Este Arquétipo, para o autor, é a representação do lado obscuro, não expresso ou rejeitado da alma humana²¹. Pode ser o nosso lado obscuro, repleto de conteúdo reprimido, ou até mesmo de qualidades positivas, mas que, por algum motivo ou outro, estão ocultos, ou foram rejeitados por nós.

A face negativa da Sombra é personificada nos Vilões, que são personagens que, de um modo geral, se dedicam à derrota do Herói. Às vezes, podem não ser tão hostis, mas apenas discordar do Herói quanto à tática, apesar de terem o mesmo objetivo.

A função psicológica da Sombra é a de representar os medos e psicoses reprimidos, que não apenas nos prejudicam, mas que ameaçam nos destruir. Já a função dramática é a de desafiar o Herói, tornando-se um oponente em sua luta. O Vilão traz à tona o que o Herói teria de melhor, ao coloca-lo em situação de ameaça e risco. Para Vogler (2011), a Sombra pode tanto se manifestar em um único personagem, quanto ser uma das facetas de qualquer um dos personagens. Sendo assim, o próprio Herói pode ter um lado sombrio, principalmente quando mostra suas fraquezas, ou quando seu lado egoísta fala mais alto.

²¹ Para mais informações em relação ao Arquétipo da Sombra, a partir da perspectiva da Psicanálise, consultar Jung (1970).

A Sombra também pode entrar em combinação com outros Arquétipos. Para Propp (2001), as funções dos personagens não são fixas, podendo ser uma máscara usada por qualquer personagem. A Sombra também não é, necessariamente, totalmente má. Ela pode ser humanizada por algum traço de bondade ou qualidade admirável. Alguns Vilões se tornam “deliciosos” porque possuem traços de elegância, beleza e refinamento. Mas também podem se humanizar ao se tornarem vulneráveis, o que é o caso dos personagens analisados nesta dissertação.

Vogler (2011) nos atenta para o fato de que, ao planejarmos uma história, devemos lembrar que muitos Vilões não se enxergam desta maneira, isto é, como sendo Vilões. Do seu ponto de vista, eles são seus próprios Heróis, ou o Herói é o Vilão para eles. Para o autor, o pior Vilão é aquele que se considera correto, para quem os fins justificam os meios, um homem tão cheio de certezas que nada por pará-lo.

Ainda nas palavras do autor:

O conceito psicológico do arquétipo da sombra é uma metáfora útil para compreendermos os vilões e antagonistas em nossas histórias, e também para captarmos os aspectos do herói que não se manifestam, ou são ignorados ou ocultos (VOGLER, 2011, p. 143).

Deste modo, a Sombra pode ser tanto um personagem ou força exterior ao Herói, quanto uma parte dele mesmo, força essa que se encontra profundamente reprimida. As Sombras exteriores devem ser vencidas pelo Herói, as interiores podem ser destituídas de seus poderes ao serem removidas da escuridão e trazidas para a luz.

Tami D. Cowden (2011), propõe uma divisão de 16 categorias para personagens vilânicos – oito para personagens do sexo masculino, e outras oito para personagens do sexo feminino. Aqui, há o foco nas categorias propostas para personagens do sexo masculino, que são os predominantes na obra analisada.

De acordo com Cowden, as categorias para os arquétipos do vilão são:

- O Tirano: pode ser considerado como o déspota que quer poder a qualquer preço. Ele conquista impiedosamente, esmagando seus inimigos. Trata as pessoas como peões, e tem grande poder de destruição;

- O Bastardo: é o filho renegado e ressentido. Por não ter o que quer, ataca quem o rodeia. Suas obras são para efeito, com a finalidade de provocar ações de outros;
- O Demônio: é um ser carismático e encantador, que dá às pessoas o que ele pensa que elas merecem. Utiliza-se de seu carisma para levar as pessoas à sua própria destruição, além de descobrir as fraquezas morais das pessoas e usar isso a seu favor;
- O Traidor: é uma espécie de “agente duplo” ou “duas caras” que trai aquele que deposita mais confiança nele. Dificilmente levanta suspeita;
- O Pária: é o forasteiro solitário, desesperado pela sensação de pertencimento. Torturado e implacável, ele é frequentemente afastado dos demais, e sempre por bons motivos. Anseia por redenção, mas está disposto a sacrificar os outros para obtê-la;
- O Gênio do Mal: é o mentor malévolos, que gosta de mostrar sua inteligência superior. Despreza os seres inferiores intelectualmente, e gosta de jogos e quebra-cabeças elaborados;
- O Sádico: é selvagem, e utiliza a crueldade para fins próprios. Joga com a violência e a brutalidade psicológica, além de ser ousado e habilidoso;
- O Terrorista: é um cavaleiro negro, que possui um distorcido código de honra. É hipócrita, acredita nas suas próprias virtudes e julga aos outros através de um rígido código de leis. Para ele, o fim justifica o meio e a moralidade é inexistente.

Esta divisão poderá servir de grande auxílio frente à classificação dos personagens. Porém, num primeiro momento, se faz necessária a busca por uma compreensão psicológica, ou sócio histórica da concepção da maldade.

1.5 A Marca da Maldade

Uma das grandes questões que assola a humanidade frente aos fatos ou notícias que barbarizam e deixam seus espectadores incrédulos, é a possibilidade de o homem ser capaz de portar uma grande carga de maldade. Partindo deste ponto, há, aqui, uma

breve catalogação de algumas ideias dadas acerca da concepção da maldade ao longo da história.

De acordo com Gusrmão (1998) Freud acredita no ser humano a partir da concepção da natureza. Para ele, o ser humano seria constitutivo, nascendo com características inatas e instintivas, e que o homem já estaria determinado psicologicamente. Esta natureza humana está presente naquilo que ele chama de *Id*. O *Id* nada mais seria do que o *software psíquico* do sistema operacional da máquina humana, onde estariam contidas as informações primordiais do indivíduo, entre elas, o instinto. Como o *Id* operaria sempre pelo sistema de pulsão, estaria o tempo todo com a necessidade de satisfazer estas pulsões. As pulsões são as representantes psíquicas das excitações, que emergem no psiquismo, e quando não satisfeitas, retornam por meio do recalque.

O homem estaria sempre com a necessidade de satisfazer o *Id*, com suas necessidades básicas de sobrevivência, copulação, agressividade, etc., mas está constantemente sendo bombardeado por outro conceito proposto por Freud, o de Superego. O *Superego* é a instância moral da psique, que permite o controle do *Id* frente aos códigos morais. *Id* e *Superego* estariam em constante batalha, mediada por um terceiro conceito, denominado de *Ego*. O *Ego* é o que organiza o *Id* e o *Superego* para lidarem entre si, e também para lidarem com fatores externos e naturais próprios do ambiente onde o indivíduo está inserido.

De acordo com Gusmão (1998, p. 2):

Tudo o que o homem construiu – as artes, as ciências, suas instituições e a própria civilização – num contexto mais amplo, não passa de sublimações dos seus impulsos sexuais e agressivos. Neste sentido, pode-se afirmar que, sem as defesas é impossível a civilização, e que uma sociedade livre e sem necessidade de controle está fora de cogitação.

Partindo desse pressuposto, de acordo com Rial (2013), é possível crer que o *Ego* está lidando constantemente com a angústia, e que o ser humano é primitivo e agressivo por natureza, e, deste modo, a necessidade do homem em se organizar em grupos ou em sociedades se daria não pela necessidade gregária do ser humano, mas para o controle do *Id* e a perpetuação da espécie.

Numa visão teológica, Callegaro (2010), ao estudar a obra de Tomás de Aquino, diz que este ao se deparar com a perfeição Divina, deparou-se, também, com o Mal. Para Aquino, Deus teria expressado sua Perfeição nas mais diferentes formas, e seria

inegável que os seres criados por Ele manifestassem diferentes graus de perfeição. Os homens ocupariam o topo da escala da perfeição de Deus, representando esta à sua “imagem e semelhança”. Mais ainda, a criatura espiritual, na concepção cristã de Aquino, seria aquela ainda mais próxima deste primor, por manifestar a dignidade da natureza humana, que seria um valor em si mesmo. Quanto mais digna a natureza humana, mais próxima de Deus ela estaria e, ainda mais, da perfeição.

Entretanto, há também seres corruptíveis, que dariam preferência às criaturas, e preteririam a Deus. Nestes seres residiria a essência do Mal, que seria a deficiência de um determinado grau de perfeição. O Mal, na teoria tomasiana, é a privação daquilo que deveria ser inerente a todos os seres, é a ausência do bem e da essência do ser humano. A Maldade teria várias faces nesta concepção, e estaria presente na fome, nas guerras, nas doenças e em tudo aquilo que corromperia o íntimo do ser humano. A tradição cristã deu o nome de Pecado a esta corrupção.

Segundo Francisco Pinheiro de Moura (2008), até o século III d.C., “bem” e “mal” trocavam de lado de acordo com as circunstâncias e as conveniências. Foi só a partir de então que o sacerdote persa Mani Haya (216-277 d.C.) criou a doutrina conhecida como “Maniqueísmo”. Esta doutrina parte do pressuposto de que há uma visão dualista radical no mundo, capitaneada, de um lado, pelas forças da luz (o bem), e de outro lado, pelas forças das trevas (o mal). Os reinos de Deus e do Demônio viviam separadamente. A partir do momento em que Lúcifer – por inveja – resolve investir contra o reino divino, Deus teria enviado suas tropas celestiais pelo nascimento do chamado “Homem Primordial”. Este acabou por perder a batalha inicial, e condenou a humanidade a carregar dentro de si um pouco de trevas. Desse modo, a libertação da alma dos engodos maléficis seria o principal problema a ser enfrentado. Entretanto, o maniqueísmo parece ter sido distorcido, e é visto por uma ótica simplificadora, que parece negar a existência de “um tom cinzento” na alma humana, ao propor o reducionismo dicotômico entre luz e sombra.

Georges Bataille, em seu livro, *A Literatura e o Mal* (1989), traz diversos conceitos da maldade, baseados em inúmeros célebres escritores. Mas um conceito que, particularmente, chama a atenção é aquele que diz que o Mal estaria na “embriaguez divina” (BATAILLE, 1989, p. 19), que não suporta a racionalidade. Para Bataille, o Bem estaria baseado na preocupação com o interesse comum que, de certa forma, levaria o indivíduo a se preocupar com o futuro. A Maldade seria a preferência pelo

tempo presente. E essa, também, parece ser a metáfora para um conceito similar trazido por Stephen King (2012, p. 118 – 119), no que diz respeito à cisão entre apolíneo (o intelecto, a nobreza moral, os cálculos, a retidão), e dionisíaco (prazer físico, hedonismo). Assim, é possível pensar acerca do Vilão como aquele unicamente preocupado com o aqui-e-agora, com a satisfação imediata de seus desejos, sem medição das consequências, de modo contrário aos atos encabeçados pelo Herói, que diversas vezes é tido como Mártir.

As concepções aqui foram dadas de forma breve e, até mesmo, superficial. E muitas outras concepções foram deixadas de fora, porém, estas ideias são apenas uma tentativa de busca pelo entendimento da alma humana.

1.6 Breve Contextualização das Obras Cinematográficas Escolhidas

Foi analisando o ponto de vista do personagem do vilão, que a escolha deste objeto de pesquisa se deu através de um viés pessoal da própria autora.

Serão analisados os filmes: *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene; *O Fantasma da Ópera* (1925), dirigido por Rupert Julian; *Os Crimes do Museu* (1933), realizado por Michael Curtiz; e, *A Casa dos Maus Espíritos* (1959), de William Castle. Estes títulos estão dentro daquilo que se pode categorizar como filmes pertencentes ao gênero Horror, e trazem o personagem Vilão sob as mais diversas perspectivas.

O Gabinete do Dr. Caligari, é um filme de 1920, realizado por Robert Wiene, na Alemanha. Ele conta a história do jovem Francis, que, ao lembrar a sua amargura a um senhor com quem conversa, fala sobre o sinistro que o traumatizou: na pequena cidade de Holstenwall, a chegada do místico Dr. Caligari, acompanhado do seu servo, o clarividente e sonâmbulo, Cesare, fazem com que assassinatos misteriosos passem a acontecer. A princípio, o secretário municipal, e depois, o amigo de Francis, Alan, são assassinados – e então, a jovem Jane é raptada, fazendo com Francis tenha que tomar providências para que a onda de violência possa ser contida.

O filme, *O Fantasma da Ópera*, de 1925, é uma obra estadunidense, dirigida por Rupert Julian. Ambientado na glamorosa Ópera de Paris, o filme conta a história de Erik, um famoso compositor, que tem seu rosto completamente desfigurado. Usando uma máscara, que esconde sua verdadeira identidade, e habitando o submundo da Casa de Ópera, Erik acaba por ganhar a alcunha de “O Fantasma da Ópera”. Perdidamente

apaixonado por Christine, a substituta da cantora principal da casa, Erik não mede esforços para fazer dela, além de seu objeto de devoção, sua escrava, utilizando-se dos mais torpes subterfúgios para alcançar seus objetivos. Porém, ele não contava com a obstinação do Visconde Raul de Chagny, noivo de Christine, e também do Inspetor Ledoux, que farão de tudo para salvar a jovem cantora.

Os Crimes do Museu é uma obra estadunidense, de 1933, dirigida por Michael Curtiz, e conta a história de Igor, um talentoso escultor com a magnífica habilidade de criar estátuas humanas em cera, que parecem ter vida própria. Após um incêndio, provocado por seu sócio, Joe Worth, Igor, seriamente machucado, perde a capacidade de esculpir. Porém, 12 anos depois, ambientado em Nova Iorque, reabre seu famoso Museu de Cera. A partir de então, coisas estranhas começam a acontecer: pessoas são assassinadas, ou morrem subitamente, e seus corpos passam a sumir do necrotério da cidade. Isso é o bastante para levar a repórter investigativa Florence a querer investigar o mistério que está por trás do sumiço dos cadáveres, e qual a relação do Museu de Cera com os sinistros.

Finalmente, o filme *A Casa dos Maus Espíritos*, de 1959, também é uma obra estadunidense, e foi dirigida por William Castle. O filme conta a história do excêntrico, e milionário, Frederick Loren, cuja esposa teve a ideia de dar uma espécie de “festa fantasmagórica” em uma estranha mansão onde terríveis assassinatos já foram cometidos. Apenas cinco pessoas das mais diferentes profissões e classes sociais foram convidadas, e a cada uma foi prometida a quantia de 10 mil dólares caso permaneçam vivos na casa até o dia seguinte. Porém, coisas estranhas acontecem na mansão, que acabam por colocar todos os convidados, além de Frederick e sua esposa, em terríveis armadilhas das quais todos querem sair vivos.

A escolha destas quatro obras se dá, a princípio, não somente pelo fato de serem obras cujas características estruturais as encaixam como sendo pertencentes ao gênero estudado, como também por trazerem personagens do tipo-Vilão nas mais diferentes perspectivas. A escolha do *corpus* fílmico se deu, a princípio, de maneira subjetiva, apenas pelo viés afetivo da autora. Porém, mais tarde, ao rever um dos filmes que compõem o trabalho, notamos uma interconexão entre cada um deles: Conrad Veidt (1893 – 1943) é Cesare, o sonâmbulo de *O Gabinete do Dr. Caligari*. Mais tarde, ele vive o papel do Major Heinrich Strasser em *Casablanca*, uma das obras mais lembradas do diretor Michael Curtiz (1886 – 1962). Curtiz dirigiu o filme *Os Crimes do Museu*,

em 1933, que conta com Arthur Edmund Carewe (1884 – 1937) no papel do Professor Darcy. Carewe também está presente em *O Fantasma da Ópera*, de 1925, dirigido por Rupert Julian (1879 – 1943). Voltando novamente ao filme *Os Crimes do Museu* (1933), este ganhou uma refilmagem em 1953 com Vincent Price (1911 – 1993), sob o nome de *Museu de Cera*. Porém, Price estrela *A Casa dos Maus Espíritos* (1959), dirigida por William Castle (1914 – 1977).

Há, nestes quatro títulos, não somente a apresentação da dicotomia maniqueísta da luta do Bem contra o Mal, assim como Vilões de múltiplas facetas, que vão desde o personagem diabólico, até o obsessivo, passando pelo personagem ambivalente, ou ambíguo, que pode tanto ser considerado tanto vítima, quanto algoz. A princípio, é possível fazer uma análise deste personagem-tipo, abarcando seres que possuem profundidade psicológica e que trarão riqueza de elementos ao estudo.

1.7 Proposta Teórica

O presente estudo contará com as categorias *a priori*: Cinema, em Edgar Morin (2001); Arquétipo, em Carl Gustav Jung (1970); Imaginário, em Michel Maffesoli (1998, 2001, 2012); Horror, em Noël Carroll (1999); e Estereótipo, em Ruth Amossy e Anne H. Pierrot (2011).

O Cinema, na visão de Morin (2001), é um elemento da Psicologia humana, que leva à tela alguns de nossos sentimentos mais profundos: “A arte do cinema, a indústria cinematográfica, não são nada mais que partes emergidas de nossa consciência de um fenômeno que devemos captar em sua plenitude” (MORIN, 2001, p. 12, tradução nossa)²². Porém, a parte submersa é uma evidência escura como a própria substância humana que é, ao mesmo tempo, evidente e escura. Para Morin, o mundo se reflete no espelho do cinematógrafo. Ele nos oferece não somente o reflexo do mundo, como também do espírito humano.

As salas de cinematográficas são verdadeiros laboratórios mentais onde se concretizaria uma espécie de psiquismo coletivo. O espírito do espectador efetua continuamente um maravilhoso trabalho, que permite que o filme se desenvolva frente a seus olhos em dinamismo único, sem igual. E, para Morin, é nesse momento em que se

²² “El arte del cine, la industria de las películas no son más que partes emergidas de nuestra conciencia de un fenómeno que debemos captar en su plenitud”.

unem dois psiquismos: o incorporado à película e o incorporado ao espectador. Esta simbiose só é possível, pois se tratam de duas correntes da mesma natureza. O espírito do espectador e do cineasta seria o mesmo. O psiquismo no Cinema não elabora apenas a percepção do real, segrega também o Imaginário. O Cinema desenvolve um sonho consciente, organizado em todos os aspectos. O filme representa e significa. É tão mentiroso quanto verídico, tão compulsivamente mentiroso, quando lúcido. O Cinema é montagem, é fala, é escolha, é deformação, é trucagem. Existem imagens históricas, mas ele não é reflexo da História.

Já a ideia de Arquétipo está diretamente relacionada à do chamado “Inconsciente Coletivo”, conceito formulado por Jung (1970), autor que ao trabalhar com pacientes que sofriam de Esquizofrenia, percebeu que as alucinações e os surtos eram provenientes de uma espécie de “grande sonho” primitivo, com estruturas muito parecidas com as da Mitologia. A isso ele deu o nome de Arquétipo. Estes Arquétipos funcionam de forma muito parecida aos padrões de conduta primitivos, e podem ser encontrados em todos os tempos, em todas as épocas da história da humanidade.

Em outras palavras, os Arquétipos são conceitos similares a respeito desses mitos; são representações simbólicas ancestrais comuns a todos os seres humanos, servindo como uma espécie de grande depósito de experiências humanas, explicadas pelo viés da Mitologia e que estão presentes nos sonhos, nas lendas, nos mitos e na cultura popular. Para Jung, os arquétipos são sempre determinados pela forma, e podem somente ser determinados pelo seu conteúdo quando estão expostos de maneira consciente e estão cheios do material propiciado pela experiência.

Jung dizia que, em tribos primitivas, os Arquétipos aparecem ligeiramente modificados, porém, são conteúdos do inconsciente que se transformam em fórmulas conscientes, e que são transmitidas por meio da tradição. Os mitos e as lendas também são formas configuradas de transmissão de Arquétipos. Portanto, trata-se somente do inconsciente coletivo. Ele representa, essencialmente, um conteúdo inconsciente que, ao se conscientizar e ser percebido, muda de acordo com cada consciência individual na qual aparece.

Para entender o caráter psicanalítico do Arquétipo, há a necessidade de compreender que os povos antigos usavam a meteorologia e os fenômenos naturais como base para suas vidas (as fases da lua, as colheitas, as posições do sol, etc.). Para estas pessoas, o acontecimento psíquico estava relacionado às experiências sensoriais

externas, porém, não havia a necessidade de uma explicação objetiva desses fenômenos. Estas observações exteriores eram a maneira que Jung encontrou para explicar como isso acontecia: o curso do sol, na verdade, representava o destino de um deus ou de um herói que, na realidade, vive tão somente na alma, na psique do homem. Todos estes processos naturais são nada mais do que alegorias, são “[...] expressões simbólicas do íntimo e o drama inconsciente da alma, [...]” (JUNG, 1970, p. 12, tradução nossa)²³.

Acerca do Imaginário, Michel Maffesoli (1998, 2001, 2012) nos diz que ele é uma ficção, algo sem consistência com a realidade. Sua noção é muito antiga, porém, é nas décadas de 1930 e 1940 que o pensador Gaston Bachelard divide o conceito em duas partes. A primeira delas um conceito conhecido e reconhecido, voltado à epistemologia. Já a segunda parte, trata dos sonhos, das fantasias, do espírito.

A reflexão de Gilbert Durand, um dos discípulos de Bachelard, indicou como o real pode ser acionado pelo Imaginário (MAFFESOLI, 2001). Para Maffesoli, a Cultura contém parte do Imaginário, mas não se reduz a ele, possuindo maior abrangência/amplitude. Ele é o estado de espírito que caracteriza um povo, carregando em si algo de imponderável, sendo uma transfiguração. É uma construção mental perceptível, porém, não quantificável. Pois, não vemos a aura, mas podemos senti-la.

O Imaginário, no entanto, segundo tais perspectivas, só pode ser coletivo. Na visão de Maffesoli, ele ultrapassa o indivíduo. É claro que o autor leva em conta o indivíduo, contudo, por mais que se fale num Imaginário individual, este indivíduo faz, na verdade, parte da instância de um grupo no qual aquele indivíduo está inserido. O Imaginário é a cultura de um grupo, porém, é mais do que a cultura, a transcende.

Para Carroll (1999), o Horror a ser discutido é aquele que atravessa muitas formas e mídias: a Literatura, o Cinema, o Teatro. Entretanto, nem tudo o que aparece nas artes pode ser chamado de Horror artístico.

O Horror artístico, por convenção, é um gênero que se cristalizou mais ou menos no mesmo período da publicação de *Frankenstein*, de Mary Shelley (que se deu em 1818), e que persistiu nas obras literárias e teatrais do século XIX e, que chegou com muita força e vigor ao século XXI. As raízes remontam à Grécia Antiga nas obras de autores como Petrónio, Sócrates e Apuleio. As *Danses Macabres* e *O Inferno* de Dante Alighieri são nossas referências para o gênero, advindas da Idade Média. Contudo, ele

²³ “[...] expresiones simbólicas del íntimo e inconsciente drama del alma, [...]”.

somente passa a adquirir certas características que o configuram como tal entre a segunda metade do século XVIII e o primeiro quarto do século XIX.

Stephen King (2012) credita ao trabalho realizado pelo Terror (ou Horror) como nada senão arte. Este alcança o estatuto de arte pelo simples fato de procurar algo além do artístico, pois está constantemente em busca daquilo que o autor chama de “pontos de pressão fóbica” (KING, 2012, p. 23), ou seja, tudo aquilo que nos amedronta, mas que, vez ou outra, nós adoramos espiar e especular sobre.

O Horror é assim chamado pela capacidade que as suas obras têm de provocar afeto (*affect*), e recebe este nome pela emoção que provoca de maneira característica – a do Horror – sendo esta a que constitui sua identidade. O autor presume que esse é um estado emocional cuja emoção ele chama de Horror artístico, que é o tipo de emoção que as obras deste gênero estão destinadas a gerar. A base destas obras é a de provocar o afeto do Horror no público. Carroll diz que é necessário diferenciar as obras do gênero Horror das de outros gêneros. Ao especificar que o Horror é marcado pela presença de monstros, o autor sugere que diversas obras que embora apresentem aspectos “lúgubres e atemorizantes” (CARROLL, 1999, p. 30 – 31), são demasiadamente humanas, exatamente por lidarem com as questões psicológicas de seus personagens.

Brigid Cherry (2009) expõe um ponto importante, não simplesmente ao atribuir a longevidade do Horror como gênero ao fato de que há o que ela chama de “categorias conceituais” (CHERRY, 2009, p. 10, tradução nossa)²⁴, o que permite que novas formas, ciclos e subgêneros sejam agregados sem desestabilizarem o gênero Horror como um todo, mas também ao expor a ideia de que as obras geradas, nada mais são do que reflexos das condições (que aqui podemos entender como sócio-culturais, além de econômicas) em que foram realizadas. Stephen King no livro *Dança Macabra* (2012, p. 55), concorda com a autora Brigid Cherry, ao afirmar que:

Os filmes de terror sempre foram populares, mas a cada dez ou vinte anos eles parecem desfrutar um ciclo de maior popularidade e interesse. Estes períodos parecem quase sempre coincidir com épocas de grande tensão política e/ou econômica e os filmes e livros parecem refletir esta ansiedade à flor da pele (na ausência de termo mais apropriado) que acompanha estes sérios, mas não fatais, deslocamentos.

²⁴ “conceptual categories”.

Os gêneros, de modo genérico, se utilizam de fórmulas narrativas que traduzem a Ideologia²⁵ dominante do momento, sendo uma espécie de instrumentação do momento cultural vivido. Como um indexador dos costumes políticos, culturais e sociais vividos pela sociedade em determinado momento – vide a constante mudança vivida pelo gênero ao longo das décadas e que acompanha as “tendências” históricas – os gêneros têm altos e baixos, ou começo, meio e fim. O *Western* é um dos casos mais exemplares, pois sua popularidade decaiu no momento em que alguns mitos em relação à sociedade norte-americana foram perdidos.

O Horror é tido como um dos gêneros mais flexíveis, possibilitando aos produtores e cineastas a codificação do momento social vivido que é transposto aos filmes. Sendo o medo o tema central deste gênero, este pode ser explorado nos mais variados níveis psicológicos, desde o pessoal (o medo de ser abordado em uma rua escura e deserta, por exemplo), até os níveis mais generalizados (os presentes casos de ataques terroristas sofridos pelos Estados Unidos).

Esta categoria fílmica propõe e possibilita uma espécie de catarse ao espectador, que pode ver representado nas telas seus medos e ansiedades mais pessoais e profundos, a nível individual e coletivo, permitindo ao público a experiência de “racionalizar” ou “enfrentar” suas fobias e, ainda sair vivo deste teste de sobrevivência.

A respeito do Estereótipo, para as autoras Ruth Amossy e Anne H. Pierrot (2011), a Psicologia Social foi a primeira a teorizar a noção desse conceito. Esta disciplina se propõe a analisar a imagem que membros de um grupo constroem de si mesmos e dos demais. A noção de Estereótipo de Walter Lippmann (cf.: Amossy & Pierrot, 2011), considerou que o real era filtrado por imagens e representações culturais preexistentes. Com efeito, a imagem que é feita por nós da alteridade, passa por categorias as quais as vinculamos. Categorizamos os indivíduos por sua nacionalidade, gênero ou geração da qual faz parte. Por outro lado, a imagem que o indivíduo faz de si mesmo está também ligada a seu sentimento de pertencimento a um ou mais grupos.

As representações coletivas são, normalmente, superficiais, se relacionam a cada categoria e possuem impacto considerável sobre a identidade social. E, mais ainda, influenciam as relações estabelecidas entre o grupo e seus membros. A preocupação em detectar essas imagens e as crenças que estigmatizam a um grupo e os indivíduos que o

²⁵ Cunhado durante a Revolução Francesa por Destutt de Tracy, o termo Ideologia, em seu conceito geral, refere-se à Ciência que estuda a formação de ideias, ou a um conjunto de ideias.

compõem, explica o interesse por Estereótipos e Clichês de ordem étnica e racial. As investigações desenvolvidas especialmente nos Estados Unidos durante a primeira metade do século XX mostram o caráter empírico envolvido nas pesquisas acerca do Estereótipo.

Devido a certos estudos de qualidade genérica, desenvolvidos durante a década de 1930, os Estereótipos são considerados rígidos e não suscetíveis a mudanças, que podemos nos mostrar que eles são representações coletivas cristalizadas. Porém, de acordo com esses mesmo estudos, há algumas variações que são de ordem de mudanças econômicas.

O Estereótipo, ainda de acordo com a Psicologia Social discutida por Amossy e Pierrot (2011), aparece como uma crença, uma opinião, uma representação relativa a um grupo e seus membros pertencentes. As autoras acreditam que Estereótipos específicos como o do negro, do asiático ou do europeu, por exemplo, são imagens coletivas que circulam a respeito dos mesmos e que fazem parte do conjunto de recursos característicos que são atribuídos a esses indivíduos. O preconceito existiria quando surgisse a tendência a julgar de modo desfavorável determinado indivíduo apenas por pertencer a um grupo específico. Ainda de acordo com as autoras, Gordon Allport em seu livro, publicado em 1954, *Nature Du Préjugé*, o Estereótipo nada mais é do que a legitimação frequente de uma antipatia preexistente, em lugar de ser causa desta.

Através das categorias brevemente descritas acima, pretende-se fazer uma análise que permita contemplar a construção do Arquétipo do Vilão nas quatro obras fílmicas descritas anteriormente.

1.8 Escolhas Metodológicas

Para analisarmos as obras fílmicas, será utilizado o método proposto por Edgar Morin (2003), chamado de “Paradigma da Complexidade”, além da Análise Fílmica, proposta por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994) como técnica de análise, utilizando uma abordagem qualitativa.

O método a ser utilizado é o Paradigma da Complexidade, de Edgar Morin, pelo qual propõe o conceito de Transdisciplinaridade. Morin (1994) concebe o paradigma como sendo constituído por conceitos fundamentais e categorias dominantes, e ao

mesmo tempo, por relações lógicas, que estão presentes entre esses conceitos e essas categorias.

Para a Transdisciplinaridade, não existem fronteiras entre disciplinas, conceitos e teóricos. O que há é um pensamento simplificador, reducionista, que separa o homem ser filosófico do homem ser científico, e que nos leva ao que ele chama de “inteligência cega” (MORIN, 2011, p. 9). Morin tem a consciência de que é impossível a obtenção do conhecimento completo, da completude, porém, a Transdisciplinaridade, filha do Paradigma Complexo, é uma abertura epistemológica que:

Desemboca ao mesmo tempo na relação ente o pesquisador (aqui eu mesmo) e o objeto do seu conhecimento: ao trazer consubstancialmente um princípio de incerteza e de autorreferência, ele traz em si um princípio autocrítico e autorreflexivo (...) traz em si mesmo sua própria potencialidade epistemológica (MORIN, 2011, p. 44).

Morin traça este caminho, para nos levar ao seu conceito de Complexidade que, a princípio, era um cuidado contra o reducionismo e a simplificação. A complexidade traz em si a própria contradição ao propor uma relação ambígua e complexa entre observador e objeto observado. Portanto, se trata de um fenômeno quantitativo, que possui uma enorme quantidade de interações e interferências que se dão em um grande número de unidades. A Complexidade leva em conta as incertezas e as indeterminações presentes nos fenômenos aleatórios, sendo uma mistura de ordem e desordem. O autor também estabelece a relação que há entre sujeito e objeto, que não devem ser vistos de maneira isolada para não se tornarem conceitos insuficientes.

O autor deve estar sempre alerta sobre a necessidade de abriremos nossos olhos quanto à construção de nosso conhecimento. O que ele chama de conhecimento complexo diz da perspectiva de se ser capaz de abarcar o objeto estudado dentro de seu contexto, do conjunto no qual está inserido. Já na obra *O Paradigma Perdido*, Morin (1973) faz um esforço em conceber uma união empírica do conhecimento, de modo a não reduzir ou subordinar termos. Ele nos coloca em seu livro *O Método I* a necessidade que a ciência, e conseqüentemente nós mesmos, precisamos ter a respeito do “sujeito conhecedor” (MORIN, 2003, p. 24).

O Paradigma da Complexidade de Morin (2011) traz sete princípios básicos para sua maior compreensão, e, aqui, esperamos já aplicá-los ao nosso objeto de estudo:

1. **Sistêmico, ou Organizacional:** é necessário o conhecimento das partes para que haja a compreensão do todo, ao mesmo tempo em que temos que ter conhecimento a respeito do todo, para que possamos compreender as partes. O todo é menos que a soma das partes. Isto é, para compreendermos determinada obra fílmica, se faz necessário que o contexto no qual a obra está inserida seja conhecido. O contrário também é válido: ao conhecermos o contexto, compreendemos a obra;
2. **Hologramático:** inspirado no holograma, onde cada ponto contém a quase totalidade da informação do objeto representado. O todo revela a parte, e a parte revela o todo. No caso específico dos filmes de Horror que estão sendo trabalhados, cada filme contém em si a quase totalidade de informações dos personagens representados;
3. **Anel Retroativo:** as causas determinam os efeitos, os efeitos são determinantes das causas. Deste modo, a causa age sobre o efeito. A violência de um protagonista desencadeia uma reação violenta que, por sua vez, determina outra reação mais violenta. Aqui se pode falar do caso específico do personagem-tipo do Vilão no filme “Os Crimes do Museu” (1933), de Michael Curtiz, onde, a primeira investida do personagem Joe Worth contra o personagem Ivan Igor, culminou em uma reação ainda mais violenta por parte deste;
4. **Anel Recursivo:** fazemos, ou influenciemos algo, que também nos faz, ou nos influencia. Os produtos e os efeitos são produtores e causadores do que o produz. Os indivíduos humanos produzem a sociedade nas, e através de suas interações. Porém, a sociedade enquanto um todo produz aquilo que é a humanidade, a partir desses indivíduos, dando-lhes (se este seria o termo mais adequado) a linguagem e a cultura. Se, podemos aferir desta maneira, o personagem-tipo do Vilão comete atos, ao mesmo tempo em que estes mesmos, ou outros atos, o fazem e o influenciam;
5. **Auto-eco-organizacional:** parte do princípio autonomia/dependência. Os seres vivos são auto-organizadores, que se auto-produzem sem cessar e, deste modo, precisam ser dependentes do meio onde vivem para que possam extrair a energia necessária para perpetuar sua autonomia. O ser humano é um sujeito autônomo, mas que depende do contexto sócio-

organizacional no qual está inserido. O Vilão, então, pode ser um sujeito/personagem autônomo, mas que depende do contexto histórico/narrativo no qual está inserido para praticar suas ações;

6. Dialógico: elementos contraditórios possuem possibilidades de diálogo (por exemplo: as noções de equilíbrio/desequilíbrio que fazem parte de um sistema aberto). No Melodrama, gênero teatral onde se inserem os personagens-tipo do Herói e do Vilão de acordo com suas esferas de ação, a boa ação do Herói não existe, não faz sentido e não se legitima se não houver a má ação do Vilão;
7. Reintrodução: todo conhecimento é uma reconstrução/tradução por um espírito/cérebro numa certa altura e num determinado tempo. É relação estabelecida entre o sujeito (pesquisador) e o objeto (relação a ser construída acerca do personagem-tipo do Vilão em filmes de Horror), entre observador e observado. Produz conhecimento, mesmo que provisoriamente, abrigando, assim, certezas e incertezas que nos levam à subjetividade.

A partir de então, Morin (2011) estabelece que esta relação sujeito/objeto traz em si a potencialidade de uma abertura epistemológica, que deve encontrar um ponto de vista que considere a consciência do sujeito como um objeto de conhecimento. Este paradigma possui um discurso multidimensional, que visa transformar aquilo que entendemos classicamente por ciência.

A Análise Fílmica será a técnica de análise proposta para nossa temática, sob o viés de Francis Vanoye e Anne Goliot-Léte (1994). Esta técnica de análise será utilizada para a análise do sistema de alguns aspectos presentes em obras fílmicas, tais como: a narrativa, a narração, a diegese, cenas, planos, sequências, etc. A Análise Fílmica não é somente a atividade de análise de uma obra fílmica, mas é também seu resultado. É, sobretudo, uma reflexão acerca desta.

É um exercício analítico que visa decompor uma obra fílmica e seus elementos constitutivos, permitindo que haja certo distanciamento da totalidade da obra. Ao mesmo tempo, há uma segunda fase que consiste em estabelecer elos entre esses elementos isolados, de modo que se possa compreender como eles se associam para fazer surgir o significante. Porém, é necessário ter em mente que esta associação

provém diretamente do analista e que, não necessariamente, possua uma relação direta com as ideias concebidas pelo realizador do filme. Há, ainda, duas observações pertinentes: 1) A desconstrução fílmica equivale à descrição. Já, a reconstrução muitas vezes equivale à “interpretação”; 2) Com frequência, encontram-se análises que nada mais são que alternâncias entre a descrição e a interpretação. Entretanto, há certo tipo de abertura que permite que o resultado final da análise fílmica não seja uma explicação linear ou cronológica do seu processo de produção.

Apresentam-se também obstáculos de ordem material e de ordem psicológica para a realização de uma análise adequada. Os obstáculos de ordem material nos dizem que o texto fílmico não é citável, pois, enquanto a análise literária obtém sua explicação através das próprias palavras, a análise fílmica só consegue decodificar o que pertence ao visual fílmico, sonoro e audiovisual.

Já os obstáculos de ordem psicológica nos dizem que estamos cercados por um grande número de imagens. E, este número, por ser demasiado grande, apresenta as imagens de forma quase “natural”, banalizada. A maneira que essas imagens são consumidas nos faz olvidar o fato de que estas são resultado de inúmeras manipulações. O desafio deste obstáculo de ordem psicológica é permitir ao espectador a possibilidade de um maravilhamento frente a estas imagens, ao mesmo tempo em que há a transformação deste espectador em participante.

A análise fílmica exige tempo e perseverança. Entretanto, muitas vezes, se faz necessário que o filme analisado estabeleça sua própria lei.

A nossa pesquisa será Qualitativa, pois permite manter o caráter exploratório do estudo, licenciando a escolha de temas subjetivos e da livre fala. De um modo geral, a Pesquisa Qualitativa não se utiliza de números e estatísticas, e lida com a interpretação de realidades sociais, sendo considerada aquilo que os pesquisadores chamam de pesquisa *soft*, de acordo com Bauer e Gaskell (2002).

Além disso, a pesquisa que lida com o social exige duas precauções: primeiramente, é necessário ter consciência das consequências provenientes de um envolvimento pessoal direto nos estudos. E, em segundo lugar, deve haver o comprometimento necessário com a avaliação das observações acerca de alguém a nível metodológico e público.

As Ciências Sociais, por lidarem com acontecimentos subjetivos, trabalham com estas questões em diferentes graus de imparcialidade. Parte-se, então, da relação

estabelecida entre sujeito e objeto, para um contexto mais ampliado, onde se deve perguntar como os acontecimentos se relacionam às pessoas que as vivenciam.

Deste modo, a Pesquisa Qualitativa representa uma visão menos dogmática a respeito das metodologias. Porém, é preciso lembrar que não há quantificação sem qualificação, pois as atividades sociais devem ser distinguidas antes de atribuírmos qualquer tipo de dado numérico a elas. A distinção das noções qualitativas é necessária antes de categorizarmos numericamente o nosso objeto de estudo. Entretanto, é importante ficarmos atentos ao fato de que a pesquisa qualitativa não detém para si o monopólio das interpretações, pois não há a possibilidade de uma pesquisa numérica ser realizada sem que se enfrentem problemas de ordem interpretativa. Os dados não falam por eles mesmos. E, quanto mais complexo o modelo, mais difícil é a sua interpretação. A pesquisa qualitativa, na verdade, desmistifica a estatística como único modelo utilizado para a obtenção de resultados significativos. O mérito deste tipo de pesquisa foi o de deslocar a atenção da análise em direção à qualidade e à coleta de dados.

2 Caligari, o Vilão de *O Gabinete do Dr. Caligari*

O filme, *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), dirigido por Robert Wiene, é considerado a obra-prima a abrir a escola cinematográfica conhecida como Expressionismo Alemão. A obra conta a história de Francis, um jovem que revela a um homem seu trágico passado que envolve uma trama macabra de morte e loucura, ambientada na pequena cidade de Holstenwall. O Filme, que a princípio surge como uma crítica ao autoritarismo e à obediência cega, acabou tornando-se uma obra de fundo psíquico, que teve a intenção de assombrar o espectador.

2.1 Análise

O filme alemão, *O Gabinete do Dr. Caligari*, é considerado não apenas o marco inicial, como também a obra máxima do Expressionismo Alemão. Esta escola cinematográfica cuja vida e morte se deram no período entre guerras é parte de uma corrente artística surgida na primeira década do século XX, mas que teve seu auge no Pós-1ª Guerra Mundial, durante a chamada República de Weimar²⁶. Durante este espaço de tempo, a Alemanha passou por um grave período de crise econômica, social e política.

Em todas suas vertentes, o Expressionismo é caracterizado como a projeção de experiências interiores para a realidade, ou o uso da subjetividade como comprovação daquilo que é parte do mundo real. No Cinema, ele também se caracteriza pela subjetividade que se impõe à tela com o uso de sombras muito marcadas e contrastadas, com o uso de cenários distorcidos, e que remetem ao onírico e que provocam sensação de claustrofobia, além de haver a interpretação exagerada dos atores e o uso de temas recorrentes sobre neuroses, fantasias, fatalismos e perturbações mentais de todos os tipos.

Esta tendência ao macabro, tão presente nos filmes desta escola cinematográfica se deve ao sentimento de revolta compartilhado pelos alemães ao fim da Guerra, somado aos grandes problemas econômicos enfrentados pelo País, o que culminou em uma grande perda de valores e grande desesperança. A lembrança sombria da guerra

²⁶ República de Weimar era o então chamado Estado Alemão após a 1ª Guerra Mundial, e que durou até meados de 1933, quando os nazistas chegaram ao poder.

recente faz florescer a aura do misticismo e magia, que acabou por resultar no Expressionismo, e é no Cinema que os alemães encontram a maneira ideal de exteriorizar sua angústia. As palavras de Lotte Eisner resumem bem a sensação proporcionada, então: “O Expressionismo já não vê: tem visões” (EISNER, 2002, p. 19).

Esta contextualização sobre o Expressionismo é necessária para basear nossa análise acerca do filme *O Gabinete do Dr. Caligari*, levado às telas em 1920, pelo diretor Robert Wiene. O filme foi impactante na época de seu lançamento, e hoje é considerada uma obra muito significativa, por trazer, de acordo com as palavras de Laura Cánepa “uma história de loucura e morte vivida por personagens desligados da realidade e cujos sentimentos apareciam traduzidos em um drama plástico repleto de simbologias macabras” (CÁNEPA, 2012, p. 66). O roteiro, escrito em conjunto por Hans Janowitz e Carl Mayer, traz em sua concepção elementos dignos de algo sinistro e atemorizante: em 1913, na feira de Holstenwall, Janowitz acredita ter sido testemunha da morte de uma jovem, cujo assassino não havia sido pego; já o jovem Mayer, após passar por diversas dificuldades desde o suicídio de seu pai, é submetido a uma série de exames psiquiátricos no período da Guerra (KRACAUER, 1985). Estas duas histórias reais pareciam complementarem-se, suscitando outra história cuja loucura é o pano de fundo, num filme que “(re)cria” a atmosfera de um pesadelo.

A saber: o filme conta a história do jovem Francis, que ao lembrar sua amargura a um senhor com quem conversa, fala sobre o sinistro que o traumatizou: na pequena cidade de Holstenwall, a chegada do místico Dr. Caligari, acompanhado de seu servo, o clarividente Cesare, fazem com que assassinatos misteriosos passem a acontecer. A princípio, o secretário municipal, e logo depois, o amigo de Francis, Alan, são assassinados – e então, a jovem Jane é quase assassinada por Cesare a mando de Caligari, que controla os atos do sonâmbulo através de hipnose. Francis, decidido a dar um fim na onda de violência, descobre que Caligari é, na verdade, diretor de um hospital psiquiátrico. Porém, ao final de tudo, a grande revelação: o jovem Francis é interno do mesmo manicômio do qual Caligari é o diretor.

De acordo com Kracauer (1985), esta “história-moldura”, que se passa no manicômio, teria sido sugerida por Fritz Lang e posteriormente adotada, contra a vontade de Janowitz e Mayer. A intenção primordial era, através do roteiro, fazer uma crítica ao autoritarismo e à obediência cega.

A princípio, nada fica claro: as mortes acontecem sem razão aparente (exceto a do Secretário Municipal, que havia tratado Caligari com desprezo no dia anterior), assim como o quase assassinato da jovem Jane. Assim como não temos a mais vaga ideia sobre as verdadeiras intenções, ou sobre o passado de Caligari. Podemos apenas presumir que ele é uma espécie de nômade, de ambulante, indo de cidade em cidade para exibir os poderes de Cesare.

Retomando as classes de personagens propostas por Propp (vide Capítulo 1 desta dissertação), Caligari se insere na Esfera do Agressor ou Vilão – pois é aquele que faz o mal. Sua esfera compreende o dano (os assassinatos), o combate e as outras formas de luta contra o herói.

Cesare se insere na Esfera do Agressor, mas não na Esfera do Vilão. Ele faz o mal, mas seus gestos são automatizados através da hipnose perpetrada por Caligari. Sendo assim, sua maldade não é autoconsciente, e ele só executa maquinalmente suas ações.

Francis está inserido na esfera do Herói, ele é perseguido e vítima, sendo o personagem que busca a resolução dos crimes, que passaram a ser cometidos na cidade depois da chegada de Caligari.

Jane está inserida na Esfera da Princesa, sendo o objeto de busca (personagem procurado) de Cesare, que iria assassiná-la a mando de Caligari, mas quando vê sua beleza, resolve raptá-la.

Há aqui a necessidade de deixarmos claro que: as Esferas de Ações dizem respeito a sete personagens básicos, podendo existir outros personagens que não se encaixam em nenhuma das esferas propostas; a distribuição de funções não é uniforme, deste modo, as funções não devem definir os personagens; finalmente, como nem todos os personagens apresentados em uma história se encaixam em determinada Esfera de Ação, há a possibilidade de serem estes personagens especiais para a ligação das partes (queixosos, caluniadores, delatores), ou transmissores de informação (PROPP, 2001). Logo, é possível que nem todos os personagens apareçam dentro das Esferas de Ação preestabelecidas.

A respeito dos figurinos cinematográficos, Gerard Bétton (1987, p. 57) afirma que “o guarda roupa dos atores está muitas vezes intimamente ligado à atmosfera geral, sobretudo nas comédias burlescas e de pastelão e nos filmes expressionistas, onde as roupas são extravagantes e a maquiagem exagerada”.

Há no personagem Caligari, o uso de um figurino simbólico, naquilo que Costa (2002) define como sendo a função simbólica do vestuário, isto é, seu cabimento na estrutura psicológica do personagem, ajudando a defini-la. Lotte Eisner (2002, p. 81) procura elucidar a questão do figurino, ao afirmar que:

O figurino será sempre uma espécie de fator dramático para o cinema alemão. (...) O traje do Dr. Caligari, uma capa ondulante que o faz parecer um morcego, se introduz na ação propriamente dita em virtude do dinamismo sugestivo e tradicional dos alemães, dados a transformações polimorfos.

De acordo com Laura Cánepa, o efeito chamado de “caligarismo” (CÁNEPA, 2012, p. 70), dado aos filmes ditos expressionistas à época, deve-se à junção de diversos elementos da *mise-en-scène*, cujo resultado era a ênfase na composição dada aos atores através da maquiagem e figurino estilizados. Isto é, se faz necessário observarmos tanto a maquiagem dos atores – o que também faz parte do figurino – quanto o vestuário. Há algo relevante, e que deve ser levado em conta: Caligari e Cesare são os únicos personagens cuja maquiagem os torna quase irreconhecíveis, principalmente em relação às cenas que se passam no salão do manicômio, nas quais os personagens não estão maquiados e podemos ver suas feições. É possível presumir que esta estilização exagerada vem de encontro com a afirmação de Laura Cánepa a respeito dos filmes realizados pós-Caligari, e que se utilizam deste efeito denominado como “caligarismo”: “personagens e objetos se transformam em símbolos de um drama eminentemente plástico, causando, às vezes, a impressão de que uma pintura expressionista havia adquirido vida e começado a se mover” (CÁNEPA, 2012, p. 70).

Na classificação proposta por Tami D. Cowden (2011), Caligari é o Tirano: é o déspota que esmaga seus inimigos, e tem grande poder de destruição. Kracauer (1985), em seu estudo sobre a instância psicológica dos filmes alemães produzidos até a ascensão do Nazismo afirma que, dentro do que ele denomina como sendo uma “procissão de tiranos” (KRACAUER, 1985, p. 78, tradução nossa), entre os anos de 1920 e 1924, diversos filmes produzidos na Alemanha insistem no tema da tirania, abordando-o de diversas formas. Ainda de acordo com o autor:

Um grupo se especializou na pintura dos tiranos. Neste tipo de película os alemães da época – povo ainda instável e ainda livre para escolher seu regime – não alimentavam ilusões quanto às possíveis consequências da tirania, pelo contrário, abundavam em detalhes de seus crimes e os sofrimentos que havia ocasionado. Estava excitada sua imaginação pelo temor ao bolchevismo, ou

apelavam a essas visões espantosas para exteriorizar ânsias que eles acreditam que lhes eram próprias e agora ameaçavam dominar-lhes? (KRACAUER, 1985, p. 78, tradução nossa)²⁷.

Partindo deste princípio, é possível acreditar que a Alemanha teria uma espécie de predisposição natural para estas figuras vilânicas e autoritárias, movidas unicamente pela sede de poder? Siegfried Kracauer em seu livro *De Caligari a Hitler: Uma História Psicológica do Cinema Alemão*, publicado originalmente em 1947, afirma que o Cinema Expressionista, ilustrado por filmes como *Doutor Mabuse, O Jogador* (1922), de Fritz Lang, e *O Gabinete do Dr. Caligari*, possuíam imagens que “[...] simbolizam o caos e a tirania de uma maneira definitiva” (KRACAUER, 1985, p. 87, tradução nossa)²⁸.

O autor também afirma que haveria, na Alemanha, uma premonição ou um saber inconsciente do que viria a seguir:

[...] as películas que pintavam o predomínio dos instintos incontrolados eram tão comuns como as dedicadas aos déspotas. Era óbvio que para os alemães não havia outra alternativa que o cataclismo da anarquia ou o regime tirânico. Qualquer das duas possibilidades aparecia cheia de ruína. Frente a essa situação, a imaginação contemporânea apelou ao velho conceito de Destino (KRACAUER, 1985, p. 88, tradução nossa)²⁹.

O quadro classificatório, apresentado a seguir, tem como finalidade esquematizar algumas características do personagem analisado.

Quadro classificatório Dr. Caligari

1. Personagem	Doutor Caligari
---------------	-----------------

²⁷ “Un grupo se especializó en la pintura de los tiranos. En este tipo de película los alemanes de la época – pueblo aún inestable y todavía libre para elegir su régimen – no alimentaban ilusiones en cuanto a las posibles consecuencias de de la tiranía; por el contrario, abundaban en detalles de sus crímenes y los sufrimientos que había ocasionado. ¿Estaba enardecida su imaginación por el temor al bochevismo?, ¿o apelaban a esas visiones espantosas para exteriorizar ansias que ellos creían les eran propias y ahora amenzaban dominarlos?”.

²⁸ “[...] simbolizan la interpretación del caos y la tiranía de una manera definitiva”.

²⁹ “[...] las películas que pintaban el predominio de los instintos incontrolados eran tan comunes como las dedicadas a los déspotas. Era obvio que para los alemanes no había otra alternativa que el cataclismo de la anarquía o el régimen tiránico. Cualquiera de las dos posibilidades aparecia preñada de ruína. Ante esa situación, la imaginación contemporánea apeló al viejo concepto de Destino”.

2. Figurino/Aparência	Cartola, capa, óculos, bengala, luvas. Aparenta ser um homem desprovido de posses materiais, que ganha a vida apresentando as habilidades de Cesare nas feiras.
3. Tipologia Física (Estereótipo)	Homem velho. Estereótipo do déspota, do cientista louco e alucinado.
4. Como se posiciona?	Na feira de Holstenwall: como mestre de Cesare, louco e vingativo. No manicômio: como aquele que pode curar Francis.
5. Como é visto pelos outros personagens?	Enganador, hipnotizador, místico, farsante e manipulador.
6. Conflito que envolve o personagem	É, na verdade, o único que pode encontrar a cura para a loucura de Francis.
7. Ambiência	Holstenwall e Manicômio.
8. Psicologia/Personalidade	Vingativo, cruel, malicioso.
9. História Progressiva	Em Holstenwall subentende-se que era um feirante, que ganha a vida exibindo as habilidades de Cesare em feiras e exposições. No manicômio, descobrimos que trata-se de um psiquiatra obcecado pelos estudos sobre sonambulismo e hipnose.
10. Arquétipo	Vilão. Cientista Louco.
11. Tipo de Vilão	Tirano.

1. Tabela elaborada pela autora com base na proposta de Cassius Souza (2012).

A ideia manifestada por Morin em seu livro *O Cinema ou o Homem Imaginário* (2001), parece vir de encontro à gênese subjetiva do Expressionismo, enquanto manifestação estética:

...Subjetividade e objetividade não somente estão sobrepostas, apenas renascem constantemente uma da outra, ronda incessante de subjetividade

objetivante, de objetividade subjetivante. O real está banhado, rodeado, levado pelo irreal. O irreal está moldado, determinado, racionalizado, interiorizado pelo real (MORIN, 2001, p. 141, tradução nossa)³⁰.

Para o autor, uma das originalidades do aparelho cinematógrafo, enquanto dispositivo capaz de aumentar duplamente a impressão de realidade do mundo, dando-lhe movimento, era a de dissociar e opor o real e o irreal. Na dicotomia Méliès (magia) e Irmãos Lumière (realidade documental), a magia e a objetividade, apesar de apartadas, descobrem uma espécie de caminho intermediário, que permitia todo o tipo de combinações. Sendo assim, o filme de ficção é uma “secreção universal” (MORIN, 2001, p. 142, tradução nossa)³¹ do Cinema, sendo resultado de uma combinação feita entre o real, o verossímil, o fantasioso e o incrível: “*Tudo ocorre como se a exigência de realidade não fosse uniforme para tudo o que compõe um mesmo filme*” (MORIN, 2001, p. 142, tradução nossa, grifos do autor)³². Isto é aquilo que Morin afirma ser o “[...] sincretismo dialético de irreal e real que caracteriza o cinema” (MORIN, 2001, p. 142, tradução nossa)³³.

Indo além, acerca de *O Gabinete do Dr. Caligari*, Morin afirma que o sucesso alcançado pelo filme não pode impedir o fracasso total do cenário subjetivo. A câmera pode brincar com as formas, mas não com o cenário. Porém, para a teórica Lotte Eisner (2002), segundo Rudolph Kurtz, até mesmo os cenários do filme possuem um forte conteúdo metafísico: as linhas oblíquas tinham a finalidade de provocar uma reação diferente no espectador do que aquela que seria esperada por linhas retas, e as curvas inesperadas tinham como objetivo provocar uma reação psíquica diferente daquelas provocadas por traços em harmonia. As subidas bruscas, tortuosas e angulares deveriam desencadear, no espírito do espectador, reações diversas do que as presentes em uma arquitetura com linhas mais suaves. O importante era a criação do clima de inquietação e horror, alcançado com êxito pelos pintores Herman Warm, Walter Röhrig e Walter

³⁰ “...Subjetividad y objetividad están superpuestas, sino que renacen constantemente una de la otra, ronda incesante de subjetividad objetivante, de objetividad subjetivante. Lo real está bañado, rodeado, llevado por lo irreal. Lo irreal está amoldado, determinado, racionalizado, interiorizado por lo real”.

³¹ “Secreción universal”.

³² “*Todo ocurre como si la exigencia de realidad no fuera uniforme para todo lo que compone un mismo filme*”.

³³ “[...]sincretismo dialético de irreal y real que caracteriza el cine”.

Reimann. Todas as outras cenas (inclusive as que se passam nas celas do sanatório) possuem algo fantasioso e distorcido.

Concebido em um momento em que a Ciência Psicanalítica contava, ainda, com algumas décadas de vida até então, *O Gabinete do Dr. Caligari* é um filme que parece lidar com a psique de um modo muito particular. Ao nos falar sobre o Inconsciente Coletivo, Jung (1970) explica que, a princípio, o “inconsciente” tratava-se de uma designação para aquilo que Freud acreditava ser o lugar onde estariam reunidos certos conteúdos esquecidos ou reprimidos por nós. Partindo deste enfoque, a natureza e a forma destes conteúdos seriam pessoais, mas, ainda assim, possuiriam um fundo arcaico-mitológico. Este, então, seria o chamado Inconsciente Pessoal. Já o Inconsciente Coletivo, ao contrário da psique individual, possui conteúdos e modos de comportamento que, além de serem inatos, são os mesmos em todas as partes e em todos os indivíduos. A estes conteúdos inatos e coletivos, Jung deu o nome de Arquétipos.

Na mesma medida em que Propp afirmou em seu estudo sobre os contos russos (vide capítulo 1 desta dissertação), que há esquemas narrativos que são parecidos e recorrentes, mesmo nos folclores de povos que não possuem nenhum contato entre si, o Vilão, como arquétipo, como forma representacional da maldade, aparece de um modo geral, de forma recorrente em diversas épocas e em diversas partes. Isto é, uma figura simbólica que, em princípio, remete quase sempre à mesma coisa.

Surge aqui, então, uma categoria *a posteriori*, o Símbolo. Este, na concepção dada por Jung (1977), pode ser um termo, uma imagem, ou um nome com os quais podemos ter até certa familiaridade, porém, cujo significado não é evidente ou convencional. Isto é, conhecemos o significante (objeto), mas não seu significado (implicações simbólicas): “Assim, uma palavra ou imagem é simbólica quando implica alguma coisa além de seu significado manifesto e imediato” (JUNG, 1977, p. 20). O Símbolo explora caminhos que estão além daquilo que é alcançado por nossa razão. Sendo assim, dentro de um conceito original dado ao roteiro por Mayer e Janowitz, e dentro da ideia defendida por Kracauer, ousamos afirmar que, *Caligari*, sendo apenas o Vilão (e não aquele bondoso psiquiatra que pode vir a curar Francis) é um dos símbolos máximos do despotismo surgido na Alemanha pós-República de Weimar.

Sobre análises e interpretações simbólicas fílmicas, Goliot-Lété e Vanoye (1994) afirmam que em filmes que exijam uma “leitura” simbólica, ou parcial, a interpretação

não pode se deter no sentido literal daquilo que está sendo mostrado (o homem que joga xadrez com Max Von Sydow, em *O Sétimo Selo*, de Ingmar Bergman), pelo contrário, o que é dito ou mostrado deve estar situado em relação a outro sentido (o homem que joga xadrez é, na verdade, a representação da Morte). A respeito disso, os autores afirmam que,

Ademais, é possível postular que qualquer arte da representação (o cinema é uma arte da representação) gera produções simbólicas que exprimem mais ou menos diretamente, mais ou menos explicitamente, mais ou menos conscientemente, um (ou vários) ponto (s) de vista sobre o mundo real (GOLLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 1994, p. 61).

Devemos prestar atenção na intenção do autor e do texto em si, cujas instâncias, sejam elas políticas, sociais, espirituais, ideológicas, a análise deve levar em conta. E, assim como alguns símbolos pictóricos desconhecemos o significado, há um sistema metafórico que faz parte da diegese (do universo da narrativa), que requer uma Cultura específica para sua apreensão e compreensão. Há sempre uma espécie de códigos que estão situados em contextos socioculturais particulares.

Igualmente, Cultura (1998) é uma das categorias que aparece *a posteriori*, delineada por Maffesoli. Acerca da Cultura, o autor fala que Culturas consideradas perenes (Roma e seu império, a Itália a partir da difusão cultural florentina, etc...), assim o são porque estão repousadas em um fundamento forte. Os mitos fundadores são comunitários, isto é, se alcançam a universalidade e a perenidade, é porque tiveram segurança em ser aquilo que eram. Maffesoli cita o Cristianismo como exemplo, pois este alcançou sua difusão universal e tomou elementos emprestados para si. Numa perspectiva epistemológica, há uma ligação entre aquilo que caracteriza um povo (grupo de pessoas organizadas em comunidades, civilizações, etc.) e a vida que o exprime. Isto é aquilo que o autor chama de “raciovitalismo”, e cremos que este conceito está intimamente ligado à categoria do Imaginário, pois, novamente, a razão de ser de uma entidade está nela mesma, em seu próprio fundamento, isto é, as razões de ser devem ser sempre vistas a partir do lado interno.

E, acerca disso, o pensador traz o conceito de “cristalização” em que, enraizada numa história ou cultura específica, está a Cultura em sua totalidade, que chega a exprimir-se. Este, porém, não poderia ser um conceito utilizado de forma perigosa, ainda que um terceiro possa chegar a afirmar que a Cultura alemã está limitada à

“procissão de tiranos”, exatamente por aquilo que sua própria cultura chegou a exprimir. Maffesoli, em recente entrevista dada à autora (16/09/2014) afirma que o destino pode ter um caráter fatalista, mas está muito mais ligado a um sentido matricial, do estar junto, tão caro e precioso à Pós-Modernidade³⁴.

Maffesoli (1998) nos alerta para a necessidade de buscarmos, em nossas análises sociais, o fundamento, e não apenas a causa de toda a representação, com o intuito de reconhecermos sua razão interna. De acordo com o autor,

Pode-se, é claro, analisar a história de uma civilização, de um império, de uma nação, a partir de causas externas, sejam elas econômicas, políticas, históricas. E isso certamente não é falso. Mas também é possível inverter o problema e indagar se todas essas “causas” não são tributárias, antes de mais nada, de uma razão interna que faz com que, em dado momento, uma cultura forte por si mesma seja levada a irradiar-se como potência econômica, política, histórica (MAFFESOLI, 1998, p. 62).

Com isto, o filósofo quer dizer que, quando uma Cultura é suficientemente segura de si, ela pode difundir-se, mas é somente a partir do momento em que transforma elementos que tomou emprestado para si. Porém, por mais autonomia que exista, ela é, antes de tudo, trabalhada por aquilo que o autor chama de “energias terrestres” (MAFFESOLI, 1998, p. 64). O Imaginário acerca da Alemanha, em instâncias políticas e culturais, nos permitem crer que, ainda que pela visão unilateral e limitante de Kracauer, as razões de ser de uma comunidade não podem ser compreendidas do lado externo, mas sim, do lado interno. O lado interno permite uma especificidade, enquanto o lado externo pode proporcionar-nos uma visão abstrata, desencarnada e superficial.

Maffesoli (1997), a respeito da Política e sua transfiguração, afirma que “não é mais decretando o que *devem ser* a sociedade e o indivíduo que se consegue entendê-los ou conhecê-los, em realidade, suas transformações” (MAFFESOLI, 1997, p. 22, grifos do autor). A Política, para o autor, está no campo das coisas não peremptórias, assim como o amor, a morte e a sociedade. O Político perdura por todas as épocas, mas sempre de maneiras diferentes, além de ser aquilo que dá sentido à vida social. Ela não só dá sentido, como também, rege a vida social. Por ser um cimento social, ela [a Política], também serve de substrato à dominação legítima do Estado, seja por meio de luta de

³⁴ Pós-Modernidade é um conceito da Sociologia Histórica, que sinaliza o fim da Modernidade, enquanto período histórico que abarcavam utopias totalizantes, entre elas, o Marxismo.

classes, conflitos de honra e todos os outros tipos de agressividade feitas em nome do Estado-Nação.

E, cremos que aqui reside a ligação entre esta categoria e o nosso filme analisado. Primeiramente, porque estamos levando em conta todas as mudanças políticas ocorridas dentro de um breve período de tempo que foram desde o Tratado de Versalhes³⁵ até a completa ascensão do Nazismo, onde o *status quo* (ainda que exercido por diferentes figuras) foi mantido. E, em segundo lugar, porque constitui a parte essencial daquilo que legitima a autoridade do Estado. De acordo com Maffesoli (1997, p. 33), Julien Freund teria dito que o Político é a “instância por excelência do desdobramento, da gestão e da solução dos conflitos”. Ora, sendo assim, na visão de Mayer e Janowitz, o Estado, personificado por Caligari legitimaria o exercício de seu poder através da onda de violência. Mas, se na visão posterior, aquela sugerida por Fritz Lang para a história-moldura do filme, o personagem ainda fosse a personificação do Estado-Nação, Caligari seria a solução dos conflitos de Francis.

Novamente acerca da noção de Símbolo, e suas implicações, estas estão, de certa maneira, ligadas à noção de Estereótipo. Ruth Amossy e Anne Pierrot (2011) asseguram que a iniciação ao Estereótipo permite aquele que não estão acostumados com o uso do mesmo, a possibilidade de ver como as representações aparentemente “naturais”, na realidade, estão ligadas a uma época, a um sentimento, a uma forma de pensar que corresponde a um determinado momento. Isto deve ajudar ao indivíduo não iniciado a relativizar sua própria crença e a melhor compreender a dimensão social e ideológica por trás do discurso. Ora, não foi naturalizada a noção de que a Alemanha é um País com uma tendência natural à criação de déspotas, pois seus habitantes são sisudos, pouco afeitos ao riso e com uma preferência inata por ideologias de pensamento conservador? E, esta noção não é, ainda, persistente?

Finalmente, sobre a estrutura tradicional do filme de Horror, Carlos Prinati (2012) procura nos ambientar, na seguinte maneira: o enredo convencional dos filmes deste gênero começam nos apresentando o seu cenário, com o qual devemos nos familiarizar. Este cenário pode ser uma cidade tranquila e pacata, onde o tempo transcorre sem maiores atribulações (Holstenwall). Isso nos dá a ideia de que ali é bom

³⁵ Tratado assinado em 1919, ao fim da 1ª Guerra Mundial que, entre inúmeras condições, culpava a Alemanha pelas causas da Guerra, além de obriga-la à ceder os territórios da Alsácia-Lorena e ao pagamento de pesados tributos aos Países vencedores do conflito.

viver, e que não queremos que nada mude. Então, surge um elemento estranho, que rompe com o clima de harmonia (chegada de Caligari e Cesare à feira). Este elemento passa, então, a atacar os moradores do local, espalhando o pânico e o medo (início dos assassinatos). Esta ameaça precisa ser eliminada a todo o custo, e assim, surge o Herói (Francis). Há sacrifícios e baixas durante esse processo, e é possível que algum personagem secundário, ou próximo ao herói, venha a ser este mártir (Alan). O monstro é, finalmente, eliminado (morte de Cesare, enlouquecimento de Caligari). A harmonia volta a ser estabelecida. Extraímos alguma mensagem através desta jornada vivida pelo herói. “O mundo que nos foi apresentado como ideal volta à sua normalidade, o elemento estranho foi eliminado e isso é tudo o que realmente importa” (PRIMATI, 2012, p. 7).

O Gabinete do Dr. Caligari rompe, definitivamente, com esta estrutura, ao subvertê-la no momento em que apresenta Francis como o verdadeiro lunático. Não voltamos a estar ambientados no mundo harmônico, principalmente porque, possivelmente, ele nunca tenha existido: “o público médio não parece preparado para conviver com a ideia de enredos que se encerram com situações perturbadoras, pessimistas ou mesmo ambíguas” (PRIMATI, 2012, p. 7). Ainda estamos pautados em conceitos maniqueístas de bem X mal (vide capítulo 1), pois, acima de tudo, queremos ter a certeza de que o mundo em que vivemos é seguro.

Carroll (1999) acredita que a maioria das histórias do gênero está baseada numa estrutura muito repetitiva, por mais que o público consumidor deste gênero sempre peça mais e mais por este tipo de estrutura. Ao mesmo tempo, o autor também acredita que, por mais que as histórias estejam baseadas em repetições, algumas delas compartilham umas com as outras narrativas, que são bem mais abstratas e profundas.

Abstração e profundidade parecem ser o caso de *O Gabinete do Dr. Caligari*. Sua trama não foi a primeira a introduzir elementos, como o cientista louco, a donzela virginal e um final surpreendente, aliados ao cenário que expressa medo e causa tensão. Entretanto, foi este conjunto de fatores que estabeleceu o filme não apenas como o marco de toda uma escola cinematográfica, mas também, como o modelo de filmes de Horror, que é utilizado até hoje.

3 Erik, o Vilão de *O Fantasma da Ópera* (1925)

No presente capítulo, apresentamos o Vilão no filme *O Fantasma da Ópera* (1925), dirigido por Rupert Julian, e estrelado por Lon Chaney, Mary Philbin, Norman Kerry e Arthur Edmund Carewe. A obra fílmica é uma adaptação cinematográfica da obra-prima literária de Gaston Leroux, publicada em 1911, que conta a história de Erik, um homem que tem o rosto completamente desfigurado. Usando uma máscara, que esconde sua verdadeira identidade, e habitando o submundo da Casa de Ópera de Paris, Erik acaba por ganhar a alcunha de “O Fantasma da Ópera”. Perdidamente apaixonado por Christine, a substituta da cantora principal da casa, Erik não mede esforços para fazer dela, além de seu objeto de devoção, sua escrava, utilizando-se dos mais torpes subterfúgios para alcançar seus objetivos. Porém, ele não contava com a obstinação do Visconde Raul de Chagny, noivo de Christine, e também do Inspetor Ledoux, que farão de tudo para salvar a jovem cantora.

Este capítulo tem a intenção de detalhar a construção do Vilão Erik, correlacionando o personagem às categorias *a priori*.

3.1 Análise

O filme de 1925, *O Fantasma da Ópera*, é considerado por Kim Newman (2010), até hoje, como “a mais fiel adaptação da obra-prima de Gaston Leroux”. O processo de filmagem foi lento, com diversos problemas, entre eles, o número de diretores envolvidos (Rupert Julian é considerado como diretor principal, mas até mesmo o próprio Lon Chaney chegou a assumir a direção de algumas cenas, principalmente aquelas em que seu personagem aparece); refilmagens, adições e cortes de cenas, duas visualizações e uma pré-estreia de fato (HUNT, 2014). De acordo com Mark Clark (2004, p. 7, tradução nossa), “o cinema de horror não existia como gênero reconhecível até os filmes aprenderem a falar”³⁶. Somado a isso, há o fato de que o Estúdio Universal (que produziu a obra), ainda não era conhecido como sendo a “Casa dos Monstros”, e também esta época de Cinema Mudo era de intensas adaptações literárias para o Cinema, de acordo com aquilo que é conhecido como *Theory of*

³⁶ “Horror cinema didn’t exist as a recognizable genre until movies learned to talk”.

Adaptation, ou Teoria da Adaptação. De acordo com Linda Hutcheon (2006), as adaptações são parte da Cultura ocidental, ainda que nos meios acadêmico e jornalístico, elas sejam vistas como algo inferior e culturalmente atrasado. Já Michel Marie e Jacques Aumont (2006) afirmam que existem discussões teóricas acerca desde o nascimento do Cinema, pois estão ligadas às noções de especificidade e fidelidade. Sendo assim, a prática é tão antiga quanto os primeiros filmes.

O filme é estrelado por Lon Chaney, Mary Philbin, Norman Kerry e Arthur Edmund Carewe. Lon Chaney é considerado a primeira estrela do Gênero Horror, e ficou conhecido como “O Homem das Mil Faces”, não apenas por sua versatilidade em atuar em diversos personagens, mas também pela habilidade em criar suas próprias maquiagens, além de aplica-las em si mesmo, tal como foi em Erik, o personagem do filme aqui analisado.

Mary Philbin personificou donzelas e jovens inocentes não apenas em *Fantasma da Ópera*, mas também em *O Homem que Ri* (1928), dirigido por Paul Leni, fazendo parte da geração de estrelas do cinema mudo, juntamente com Lilian Gish e Mary Pickford.

Norman Kerry era, de acordo com sua mini biografia no site Internet Movie Database, um “galã popular ou vilão da era silenciosa”.³⁷ Kerry também já havia atuado ao lado de Chaney e Mary Philbin em outras oportunidades.

O Fantasma da Ópera conta a história de Erik, um homem de quem pouco se sabe, e que habita os porões da Casa de Ópera de Paris. Há muitas lendas acerca deste homem, cujo rosto e identidade são desconhecidos. Dos novos donos da Casa de Ópera, às bailarinas e funcionários, todos, em algum momento, já tiveram um vislumbre de sua figura, que vagueia solitária pelos bastidores. E todos, apesar de se perguntarem que é esta figura, sabem que há uma aura de perigo que o cerca. Quando Charlotte, a cantora principal cai doente após receber uma ameaçadora mensagem escrita pelo fantasma, acaba sendo substituída por Christine, sua substituta. Porém, seu noivo Raul desconfia que algo possa estar acontecendo depois de ser alertado por seu irmão de que Christine possa estar dando atenção a um novo pretendente. Estes rumores acabam por indicar perigo, pois Raul se sente arbitrariamente rejeitado pela noiva, além de descobrir (ao ouvir atrás da porta do camarim de Christine) uma voz misteriosa que diz à sua noiva que, para continuar tendo o mundo a seus pés e se tornar a maior cantora de todas,

³⁷ Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0449908/?ref_=fn_al_nm_1>. Acesso em: 26/07/14.

Christine deve renegar as coisas mundanas, e se dedicar apenas à música e ao seu novo mestre.

No capítulo denominado como “Distribuição das Funções entre os Personagens”, Propp (2001, p. 44) deixa claro que seu estudo está mais focado nas funções enquanto tais – ou enquanto esferas de ações realizadas pelos personagens – esclarecendo que a esfera de ação do Antagonista (ou Malfeitor), compreende três ações básicas: o dano, o combate, e outras lutas contra o Herói, e a perseguição.

Partindo desse princípio, Erik está na esfera de ação do Antagonista (ainda que seja ele o personagem principal), pois suas ações compreendem as três ações básicas expostas acima: causa dano a quem considera como sendo seus inimigos em favor de Christine; combate Raul e Christine, quando o casal resolve fugir; e persegue Raul e o Inspetor Ledoux, quando eles descobrem suas passagens secretas nos porões da Casa de Ópera.

Christine é a Princesa e o objeto de busca de Erik, que é obsessivo e quer transformá-la em sua escrava. Ela também é o objeto de busca de Raul, que sabe que há algo de errado no comportamento de sua noiva, e resolve resgatá-la quando ela desaparece por uma passagem secreta em seu camarim.

Raul é o Herói, sendo, ao mesmo tempo, o perseguido e a vítima: é implacavelmente perseguido por Erik, quando este tem seu esconderijo subterrâneo descoberto, é vítima das armadilhas armadas pelo Fantasma nas antigas câmaras de tortura. Raul é o personagem que parte em busca do objeto procurado: sua noiva, Christine.

Finalmente, o Inspetor Ledoux está inserido na esfera do Auxiliar ou Ajudante. Ele auxilia Raul no resgate de Christine, auxilia o deslocamento do Herói no espaço (é ele quem descobre as passagens secretas nas catacumbas onde Erik se esconde, além de alertar nosso Herói sobre os perigos existentes), ajudando-o na resolução da difícil tarefa de resgatar nossa Princesa e prender Erik. A caracterização deste personagem é essencial, pois, por se tratar de um filme mudo e monocromático, é a caracterização, juntamente com o gestual dos atores, o que dá a base para a análise visual. De acordo com Luiz Nazário (1998, p. 13),

A monstrosidade começa verdadeiramente a impor-se a partir dos olhos, da boca e das mãos. São essas as partes do corpo que mais exteriorizam o desejo e, quando pervertidas, na máscara monstruosa, externam o desejo perverso,

desencadeado fisiologicamente e sem controle, separado de qualquer sentimento amoroso e inseparável do instinto de posse e destruição.

Até a cena em que, finalmente, Christine consegue arrancar a máscara de Erik, revelando-nos o verdadeiro rosto desfigurado do fantasma, tudo o que sabemos é o que dizem acerca de sua lenda: uma sombra cinza, que desaparece rapidamente; que não possui nariz (ou que possui, mas é enorme). De acordo com Joseph Bouquet – um funcionário assassinado pelo fantasma, “os olhos dele [de Erik] são horríveis, sem brilho...como buracos em uma sorridente caveira! Seu rosto é como um pergaminho com crostas, tiras de peles amareladas...esticadas contra os ossos proeminentes! E o nariz...não existe nariz!” (O Fantasma da Ópera, 1925).

Sabendo que os olhos são sem brilho, que a boca, para nós, é apenas aquilo que Christine ouve pelas ordens dadas através de seu espelho, sobram-nos apenas suas mãos nas sombras. Seus gestuais executam a ameaça contra Carlotta, ao puxarem as cordas que sustentam o candelabro do palco; fazem uma série de gestos atemorizantes para indicar que sua figura representa perigo. Suas mãos também fazem o papel de sua própria voz ao chamarem Christine para a passagem secreta, ou quando tocam o ombro da jovem cantora, lhe indicando o caminho e demonstrando seus sentimentos.

O figurino dos personagens se mantém quase inalterado na maior parte do tempo e não parecem dar nenhuma pista a respeito do caráter dos personagens: Christine usa ou os figurinos das peças em que se apresenta como cantora de ópera, ou vestidos com peças esvoaçantes, como se remetessem a uma aura de pureza. Raul usa uniformes militares, jaquetas com inúmeros detalhes, acompanhada de uma espada (que parece também remeter à fantasia do Herói), ou uma roupa de gala, como no dia da apresentação de Christine. O Inspetor Ledoux usa costume preto ornado com capa. Finalmente, Erik usa uma máscara cobrindo seu rosto, capa e chapéu negros.

Porém, há uma importante e emblemática cena, que merece ser analisada: a cena do baile de máscaras. Única a ser colorizada no filme em diferentes tons de vermelho, traz Christine e Raul em figurinos apagados, porém, também traz Erik fantasiado de “Máscara da Morte Rubra”, tal como no conto homônimo de Edgar Allan Poe. Bem como em um dos intertítulos nos diz, sua fantasia está “espectral”, e Erik representa toda sua periculosidade e sua amargura através de sua figuração.

E é a amargura de Erik, juntamente com o desejo de posse, uma das características principais do personagem em sua instância psicológica. De acordo com Nazário (1998, p. 13, grifos do autor),

Sendo, por definição, um ser que não ama, ou que ama mas não sabe amar, incapaz de relacionar-se, trocar afetos, construir a mediação entre os desejos e a sua realização na sociedade, o monstro só entende a relação selvagem, sem reciprocidade, o ataque puro e simples que realiza a impossível atração do feio pelo bonito, do Fantasma da Ópera pela diva Christine Daaé, do Quasímodo por Esmeralda, da Besta por Bela, de King Kong pela *starlet*.

Nas categorias vilânicas propostas por Tami Cowden (2011), Erik pode ser categorizado tanto como o Tirano, tanto quanto o Pária. Ele pode ser o Tirano, pois conquista sem piedade, esmaga seus inimigos, tratando as pessoas como peões. E é, ao mesmo tempo, o Pária, que age como um forasteiro solitário no submundo da Casa de Ópera, desesperado pela sensação de pertencimento (pertencer à Christine, ao mesmo tempo em que ela deve pertencer a ele).

Essa primeira adaptação cinematográfica difere, em grande parte, da obra original de Gaston Leroux, o que acaba por criar certas lacunas no que se refere à análise do personagem. No livro, é possível saber as origens de cada um dos personagens, bem como o início das relações entre si. Entretanto, o livro traz em si o cerne do melodrama que ronda a trama fílmica.

Prisioneiro da própria feiura, o fantasma perambula pelo teatro, ora aterrorizando quem zombou de sua existência, ora fazendo da voz de Christine a mais cristalina que Paris já escutou. Ninguém o vê, mas cedo ou tarde todos sentem – e temem – sua presença (LEROUX, 2006, não paginado).

Graças ao livro, sabemos que Erik nasceu como uma doença congênita, que deforma seu rosto. Sua figura é tão aterrorizante, que até mesmo seus pais o abandonam e, por isso, Erik vaga sozinho pelo mundo, fazendo da Ópera de Paris o seu lar. Erik é considerado um ser antropomórfico, um misto de humanidade e monstruosidade presentes no mesmo ser. Sobre esta particularidade, Nazário afirma que se trata de:

Homem moral e/ou fisicamente alterado, mutilado ou deformado por natureza, doença, acidente, experiência ou radiação. [...] A potência antropomorfa manifesta-se de múltiplas formas, em contextos naturais ou sobrenaturais. Já os “monstros” humanos nascem no seio de uma humanidade que rejeita sua integração criando uma imagem ideal de si mesma, da qual os malformados estão *a priori* excluídos [...] (NAZÁRIO, 1998, p. 45).

De modo contrário, na adaptação fílmica analisada, em uma cena específica, onde o Inspetor Ledoux busca a ficha criminal de Erik nos arquivos da polícia, sabemos que o Fantasma nasceu durante um massacre, é autodidata em música e mestre de artes negras. Além disso, havia sido exilado em uma ilha por ser um criminoso da ala psiquiátrica, de onde escapou e agora está foragido.³⁸

Ainda assim, é possível acreditar que Erik, na maior parte do tempo, posiciona-se muito mais como vítima do que como algoz. Erik é rejeitado por todos por conta de sua deformidade, deste modo, nunca tendo contato próximo com outros humanos, ou nunca recebendo demonstrações de afeto (exceto por Christine, mas apenas até o momento em que ela lhe retira a máscara). O personagem sofre profundamente com a traição de sua amada, ao descobrir que ela o rejeita. Erik se posiciona, por mais que nos cativa muito mais que Christine e Raul, como um personagem digno de nossa pena e de nossa comiseração, ainda que, na obra cinematográfica, vejamos mais seu lado obsessivo, e saibamos que seu passado foi terrível. Isto é, Erik, na verdade é o Anti-Herói. Ainda assim, Erik não deixa de ser um Vilão, e tem peso como Antagonista. Seus atos são vis e torpes, pois não hesita em assassinar, ameaçar, aprisionar e escravizar. Para ele, os fins justificam os meios.

O quadro classificatório abaixo visa tentar aprofundar nossa análise:

Quadro classificatório Erik.

1. Personagem	Erik/O Fantasma da Ópera
2. Figurino/Aparência	Chapéu ou touca, máscara, capa. Aparenta ser um homem normal.
3. Tipologia Física (Estereótipo)	Alto, magro. Estereótipo do homem misterioso, fascinante e que exerce poder.
4. Como se posiciona?	Na Casa de Ópera: posiciona-se como um fantasma, uma lenda, como um homem solitário, porém, ameaçador.

³⁸ Acerca das adaptações literárias para o Cinema, Sales Gomes (CANDIDO *et al.*, 1968), faz uma severa crítica ao que ele chama de “pilhagem” cinematográfica (p. 115), ao afirmar que: “No melhor dos casos, o cinema aspira a uma transposição equivalente, mas quase sempre o que faz é reduzi-las a um digesto simplificado e pobre”. (CANDIDO *et al.*, 1968, p. 116). Como é o caso do filme aqui analisado, que não possui a mesma profundidade da obra literária original.

	Para Christine: posiciona-se como um homem apaixonado e devotado, para logo tornar-se ciumento e possessivo.
5. Como é visto pelos outros personagens?	<p>Pelos funcionários da Ópera: um fantasma, uma lenda.</p> <p>Pelos novos donos da Casa de Ópera: a princípio, como uma piada, para depois se tornar uma ameaça.</p> <p>Por Carlotta: como aquele que está a ameaçando e destruindo sua carreira.</p> <p>Por Christine: como um anjo, como seu mestre e, posteriormente, como seu algoz.</p> <p>Por Raul: como seu rival pelo amor de Christine.</p> <p>Por Ledoux: como um foragido.</p>
6. Conflito que envolve o personagem	Está apaixonado por Christine Daaé
7. Ambiência	Porões da Casa de Ópera parisiense
8. Psicologia/Personalidade	Paranoico, obsessivo, ciumento
9. História Pregressa	É foragido de <i>Devil's Island</i> , onde estava como preso da ala psiquiátrica. Não sabemos quais crimes cometeu, sua história pregressa, ou como se rosto se deformou.
10. Arquétipo	Vilão, Antagonista.
11. Tipo de Vilão	Tirano. Pária.

2. Tabela elaborada pela autora com base na proposta de Cassius Souza (2012).

Para Morin (2001), uma obra de ficção é a pilha radioativa dos processos de projeção-identificação do sujeito. É o produto de sonhos e da subjetividade de autores, é projeção das projeções. Talvez seja leviano afirmar que Erik, nosso personagem, seja projeção de Gaston Leroux, e que foi adaptado à tela cinematográfica. Acreditamos ser possível afirmar que a obra se trata mais de uma projeção feita pelo espectador, que

“[...] *segue sendo consciente da ausência de realidade prática do que é representado [...]*” (MORIN, 2001, p. 91, tradução nossa, grifos do autor).³⁹ Haveria desta maneira uma participação afetiva do espectador em relação ao personagem, ou ao contexto da história. Além disso, estaria presente um processo de aceleração e de intensificação da projeção-identificação por parte do espectador. O Cinema continuaria a ser esta simbiose que permite a integração entre espectador e filme por meio de um fluxo psíquico.

Mais adiante, o autor assegura que:

Está claro que o espectador tende a incorporar nele aos personagens da tela em função das semelhanças físicas ou morais que encontra [...]. Entretanto, isto não é mais que *um* aspecto dos fenômenos de projeção-identificação, e não é o mais importante (MORIN, 2001, p. 97, tradução nossa, grifos do autor)⁴⁰.

Para o autor, o mais importante seria a identificação com as estrelas, dentro daquilo que constitui o Star System⁴¹.

Creemos aqui, de maneira pessoal, que uma análise fílmica em instância psicológica possa significar pisar em terreno perigoso. Jung (1970), mais precisamente a respeito dos conceitos arquetípicos de “Anima” e “Sombra”, nos assegura que não basta conhecer estes conceitos e meditar acerca deles, pois não seria possível vivenciar estes conteúdos por penetrações sentimentais ou sensíveis. O mesmo vale a respeito para qualquer outro arquétipo e para a maneira em que eles estariam inseridos em nosso cotidiano. Ainda mais adiante, o autor afirma que (contrariamente ao que Morin se refere) a palavra “projeção” é usada inadequadamente, pois nada é tirado da psique e jogado ao exterior. De modo contrário, foi por uma série de atos de introjeção que a psique se encontra na maneira que é conhecida hoje. Sendo assim, podemos crer que o processo de identificação como nosso personagem (como representação moral, ou como

³⁹ “[...] *sigue siendo consciente de la ausencia de realidad práctica de lo que es representado [...]*”.

⁴⁰ “Está claro que el espectador tiende a incorporarse y a incorporar en él a los personajes de la pantalla en función de semejanzas físicas o morales que les encuentra. [...] Sin embargo, esta no es más que *un* aspecto de los fenómenos de proyección-identificación, y no el más importante”.

⁴¹ Ver Capítulo 1 desta dissertação.

representação da nossa sombra)⁴² se daria pela explicação de que mitos, lendas, representações coletivas, entre outros, são, antes de tudo, manifestações psíquicas que refletem a natureza da alma. Isto é, são alegorias e expressões simbólicas do nosso íntimo.

Devemos também ficar atentos ao que Maffesoli (1998) diz em relação ao Imaginário enquanto fenômeno intuitivo. O autor não acredita na intuição como um mero fator psicológico, tampouco algo a nível pessoal. Hipoteticamente, a intuição participaria de um saber incorporado, um inconsciente coletivo, tal como proposto por Jung. Sendo assim, tratar-se-ia de um substrato arcaico, um Arquétipo que asseguraria a perduração do conjunto social. Aqui nos parece muito claro como o Imaginário e os Arquétipos se inter-relacionam. O conjunto social, sendo assim, asseguraria, intuitivamente, o caráter maquiavélico do personagem. De modo que, Erik tem suas potencialidades garantidas pelo Imaginário diegético (entende-se por diegético tudo aquilo que faz parte da narrativa), enquanto se encaixa no Arquétipo do Vilão.

Mais além, podemos afirmar a existência de uma espécie de “Estereótipo do Horror”, ao falarmos brevemente sobre a biologia e a estrutura das imagens do gênero.

No Horror Artístico, o monstro (neste caso específico, o Vilão) deve ser, essencialmente, ameaçador ou impuro. Ele pode ser ameaçador fisicamente ao matar e mutilar, ou pode ser ameaçador moral, psicológica e socialmente. Erik é fisicamente ameaçador, e também o é nas instâncias moral, psicológica e social.

Carroll (1999, p. 75) distingue em cinco categorias os monstros do Horror Artístico, no que tange a composição dos seres horrendos e a maneira em que esta composição se dá: fusão, fissão, magnificação, massificação e metonímia horrífica. Nosso personagem encaixa-se na categoria da metonímia horrífica. De acordo com Carroll (1999), a metonímia horrífica sugere figuras que, a princípio, não são horrendas, mas são rodeadas de outros seres e objetos que causam repulsa.

A metonímia do horror não precisa restringir-se a casos em que os monstros não tem aparência macabra; uma criatura já disforme pode estar associada a entidades já anteriormente concebidas como impuras e imundas” (CARROLL, 1999, p. 73).

⁴² Trata-se da parte sombria do ser humano. É um dos arquétipos fundamentais dentro da psicologia analítica proposta por Jung. Para maiores referências, consultar JUNG (1970).

A aparência escabrosa de Erik é ressaltada por seu estereótipo de repugnância: associa-se o personagem aos objetos ou partes horrendas, ou putrefatas (“Os olhos dele são horríveis, sem brilho...como buracos em uma sorridente caveira!). O estereótipo do monstro humano, baseado não apenas no Horror Artístico, como também no senso comum, nos oferece um misto de medo, ameaça e repugnância.

Sobre o uso de Estereótipos na literatura de Horror (mas que também se inclui ao Horror enquanto gênero cinematográfico), Ruth Amossy e Anne Pierrot (2011) afirmam que estes estão baseados no repertório do medo, que compreende personagens ou Arquétipos (KING, 2012) tais como o Vampiro, o Fantasma e o Louco. O público os aceita, assim como aceita os clichês do gênero, que dão medo porque são conhecidos: “Seus cabelos se eriçaram de horror”, ou “Sentiu um arrepio gelado percorrendo sua pele”. Neste caso, a repetição destes clichês se transforma na realização de uma promessa, que tem como finalidade proporcionar, ao mesmo tempo, suspense e prazer. E, somos levados a crer não apenas que Christine Daaè, como também o próprio espectador sente uma mistura de sensações no momento em que a máscara é finalmente retirada e o rosto de Erik é revelado.

Sendo assim, a aplicação das categorias *a priori* permite que possamos identificar em quais instâncias nosso vilão é resultado de um processo de identificação coletiva, aliado às referências imagéticas.

4 Igor, o Vilão de *Os Crimes do Museu*

Neste capítulo abordaremos a construção e a inserção do personagem-tipo do Vilão no filme *Os Crimes do Museu* (1933), dirigido por Michael Curtiz, e estrelado por Lionel Atwill, Fay Wray e Glenda Farrell.

Os Crimes do Museu é uma obra estadunidense, de 1933, dirigida por Michael Curtiz, e conta a história de Igor, um talentoso escultor com a magnífica habilidade de criar estátuas humanas em cera, que parecem ter vida própria. Após um incêndio, provocado por seu sócio, Joe Worth, Igor, seriamente machucado, perde a capacidade de esculpir. Porém, 12 anos depois, ambientado em Nova Iorque, reabre seu famoso Museu de Cera. A partir de então, coisas estranhas começam a acontecer: pessoas são assassinadas, ou morrem subitamente, e seus corpos passam a sumir do necrotério da cidade. Isso é o bastante para levar a repórter investigativa Florence a querer investigar o mistério que está por trás do sumiço dos cadáveres, e qual a relação do Museu de Cera com os sinistros.

O capítulo conta com uma descrição da obra, porém, o foco central está constituído na análise feita sobre o personagem Ivan Igor, nosso vilão. Estruturamos as classificações sobre os personagens com base na proposta feita por Propp (1928). Também classificamos o personagem analisado a partir das categorias vilânicas de acordo com Cowden (2011).

4.1 Análise

O filme estadunidense, de 1933, dirigido por Michael Curtiz já teve duas refilmagens, que ganharam títulos diferentes: *Museu de Cera* (1953), dirigido por André De Toth e *A Casa de Cera* (2005), e também dirigido por Jaume Collet-Serra. Durante muitas décadas, acreditou-se que essa primeira versão estivesse perdida, até que na década de 1960, Jack Warner, dos Estúdios Warner, encontrou uma cópia pessoal em sua casa. O filme nunca ganhou o status de *Cult* e, nem mesmo nos dias de hoje, é uma obra celebrada. É estrelado por Lionel Atwill, Fay Wray e Glenda Farrell. Atwill tem a distinção de ser o único ator a aparecer em cinco de oito filmes de Frankenstein produzidos pela Universal entre 1931 e 1948. Fay Wray ficou célebre como “O grito de Hollywood”, ao protagonizar a mocinha de *King Kong* no mesmo ano de *Os Crimes do*

Museu. E, finalmente, Glenda Farrell continuou a protagonizar o papel de repórter “matraqueira”, ao encarnar a personagem “Torchy Blane”, em pelo menos cinco filmes produzidos pela Warner.⁴³

Os Crimes do Museu conta a história de Igor, um talentoso escultor, que possui um pequeno museu de figuras de cera em Londres. Joe Worth, seu sócio, preocupado com a iminente falência do negócio, resolve incendiar o lugar de modo a poder aproveitar a apólice de seguros, que prevê uma boa quantia em dinheiro em caso de incêndio.

Doze anos mais tarde (1933), Igor, aleijado devido aos ferimentos causados pelo incêndio, abre um novo museu na cidade de Nova Iorque. Porém, coisas sinistras passam a acontecer: pessoas morrem subitamente, desaparecem, ou seus corpos passam a ser roubados do necrotério. Ao mesmo tempo, Florence Dempsey, uma atrapalhada repórter investigativa do *New York Express* passa a ligar os sinistros ocorridos com as estranhas figuras no museu (que se parecem todas com as pessoas mortas ou desaparecidas).

Devido ao jeito estranho de Igor, Florence resolve ir fundo em suas investigações – na iminência de perder seu emprego – e, também tendo que, por fim, salvar sua amiga Charlotte das garras de Igor e seus ajudantes, que iriam transformá-la em Marie Antoinette, a figura de cera preferida de Igor.

De fato, narratologicamente, o filme traz em si personagens bem estruturados de acordo com a classificação proposta por Propp (2001). A esfera de ação em que cada personagem age procura facilitar o entendimento de algumas de suas motivações. Porém, é preciso ir mais a fundo ainda, e levar em conta personagens secundários e terciários. Deste modo: Igor é o Agressor ou Vilão. Ele não mediu esforços para transformar seu museu em um imenso necrotério de cera, nem para enganar Charlotte e trancafiá-la em sua oficina, com o intuito de transformá-la em uma boneca de cera.

Os policiais são Doadores ou Provedores do Objeto Mágico ao Herói. São eles que auxiliam Florence na busca e doação de informações que a auxiliem com suas matérias.

⁴³ Informações retiradas de respectivas páginas contendo biografias no *Internet Movie Database* (IMDB). Para maiores informações, consultar referências.

George Winton é o Auxiliar ou Ajudante de Florence, por sempre “dar uma mão” quando esta “sente cheiro de furo” e precisa ir atrás de informações. É namorado de Joan Gale, cujo corpo havia sido roubado do necrotério.

Charlotte é a Princesa e o objeto de busca tanto de Igor, que quer a todo custo transformá-la em Marie Antoinette, quanto de Ralph, seu namorado, que ao descobrir o plano maligno de seu patrão, vai, também, a todo custo querer salvá-la.

Jim é o editor do *New York Express* e patrão de Florence. Ele é o Mandador ou Mensageiro, pois é aquele quem manda Florence “voltar com uma novidade, nem que seja uma receita nova de espaguete”, e faz com que a trama tenha seu pontapé inicial.

Florence é a Heroína. Porém, ela não é nem a perseguida, nem a vítima. Ela é a personagem que parte na missão de descobrir o mistério que relaciona as vítimas com o museu de cera.

Ralph é o namorado de Charlotte e um dos auxiliares de Igor no museu, que se encaixaria mais na esfera de ação do herói, também. Ele é o perseguido e a vítima no momento em que tenta salvar Charlotte da morte.

E, finalmente, Joe Worth entra na esfera do Falso-Herói ou Traidor. Ele trai Ivan Igor ao incendiar o antigo museu de cera que ambos geriam como sócios em Londres, doze anos antes.

A caracterização também tem um papel crucial nesta divisão. As personagens são estereotipadas de acordo com o senso comum, e o estereótipo é um dos pilares do Melodrama. De acordo com Costa (2002, p. 40): “De fato, o figurino serve à narrativa ao ajudar a diferenciar (ou tornar semelhante) os personagens, e ajuda a identificar em que arquétipo (ou em que clichê) o personagem se encaixa”.

Partindo de uma breve análise do figurino e a atuação dos três principais personagens: Florence usa vários acessórios (chapéus, cachecóis) em cores berrantes. Seu cabelo é louro e curto, no estilo *Chanel*, que lhe conferem um ar de atrevimento e frescor. A personagem é ousada, sagaz, fala muito rápido e tem *timing* para as piadas.

Charlotte é mais comportada, usando roupas de cores claras e de corte menos decotado (com exceção de uma cena, onde seus trajes são extremamente curtos. Porém, as atitudes da personagem são tão pueris, que o figurino se torna irrepreensível). É recatada, angelical, podendo ser caracterizada como a perfeita donzela. Por fim, Igor é o *gentleman* de gestos contidos, de cores cinzas e peças sóbrias, e depois de seu

personagem ter passado a se ambientar em Nova Iorque, seu rosto passa a não ter um grande número de expressões.

Sobre o enfoque no papel do vilão, Alvetti e Hummell (2007, p. 257) dizem que

A invocação de um inimigo tem sido tema do imaginário social desde a literatura até os jogos eletrônicos. A invocação de um inimigo comum se torna ainda mais atraente quando se resgata deste imaginário a trama que conquista a atenção, a emoção e o coração do indivíduo, partindo da disputa entre o bem e o mal; o belo e o feio; o herói e o vilão.

De acordo com as categorias de vilão propostas por Tami Cowden (2011), o vilão Igor é multifacetado ao reunir em si algumas possíveis características: é o Tirano que quer poder alcançar seus objetivos a qualquer preço. É o Sádico, porque usa de crueldade (como querer transformar Charlotte em um boneco de cera com ela ainda viva) para obter fins próprios. É o Terrorista, pois para ele o fim justificaria os meios (Charlotte seria linda para sempre, se ela o deixasse transformá-la em Marie Antoinette. E Joe foi morto, e por ele transformado em um boneco de cera, deste modo, tendo o fim que mereceu).

Porém, antes de tudo, o filme abre espaço para que o espectador possa enxergar Igor também como uma vítima. Em Londres, doze anos antes, Igor teria a possibilidade de mostrar seu trabalho para a Academia Real. Mas, Joe Worth destruiu o sonho (e o corpo) de Igor por ganância. Dois pontos específicos da trama abrem este espaço para a reflexão. O primeiro, logo ao começo do filme em que Joe tenta convencer Igor de que o Museu de Cera foi, na verdade, uma péssima ideia, e que o Museu de West End (bairro londrino) traz mais público, por mostrar eternizados em cera diversos crimes: Jack, O Estripador; o Açougueiro Louco; o Barbeiro de Fleet Street. Ao que Igor responde: “Que façam bom proveito! Imortalizar bandidos é celebrar o crime!”. O segundo, mais ao final do filme, quando Charlotte, ao descobrir que o rosto de Igor era, na verdade, um molde de cera, se apavora pela figura deformada por trás da máscara e afirma a plenos pulmões que ele é um monstro. Ao que segue parte do diálogo:

Igor: Marie Anoinette, não diga isso!

Charlotte, de novo: *Seu monstro!*

Igor: Não! Houve um monstro! Pode ter certeza de que houve! E foi ele que fez isto comigo! (Igor mostra as mãos deformadas pelas queimaduras sofridas). Você! Você fez isto! (Igor aponta para a caixa onde está o corpo já encerado de Joe Worth) (Os Crimes do Museu, 1933).

Sobre um “mascaramento”, que pode ser tanto físico, quanto moral, Nazário (1998, p. 26) afirma que:

A máscara pode ser justaposta ao rosto ou ser o próprio rosto deformado ou em deformação. Às vezes, a perfeição da máscara tornada rosto é acompanhada por uma piedade que humaniza o monstro e neutraliza o temor. Todos os ‘super-heróis’ usam máscaras para ocultar sua verdadeira identidade. A máscara só apavora quando a deformidade física é sinônimo de deformidade moral, quando o feio é uma manifestação de uma perversidade natural e a aparência conforma-se à essência.

Nestes momentos o espectador tem aberta a brecha para um possível questionamento frente à atitude dos personagens Igor e Joe Worth: quem é de fato o vilão? Seria Joe Worth, um homem ganancioso e inescrupuloso, que não se importa em sacrificar não só o trabalho de uma vida, como a própria vida do amigo (lembrando que, em Nova Iorque, Worth tornou-se contrabandista de bebidas quando a lei seca ainda imperava nos Estados Unidos, fato que talvez venha a reforçar a má índole deste personagem?). Ou seria Igor que passa os anos subsequentes ao incêndio treinando seus assistentes, matando, roubando e embalsamando corpos para que, quem sabe um dia, pudesse reviver aquilo que lhe foi tomado à força?

Para ambos estes personagens, os fins justificariam os meios. Mas, há que se levar em conta que a atitude de um foi alimentada pela atitude de outro. Ou, Worth despertou em Igor, que era, a princípio, uma vítima, seu pior lado, e o levou a cometer crimes para alcançar seus objetivos.

A dualidade é inquestionável. A acepção do dualismo moral proposto pelo Cristianismo no Ocidente não abre espaço para o dicotômico. De acordo com Brasiliense (2009, p. 5 – 6): “Pensamos isso mediante a ideia de que o senso comum enquadra as realidades ambíguas que nos cercam: monstros são absolutamente maus, e heróis são completamente bons”.

Feita aqui uma análise prévia acerca do nosso personagem-tipo, propomos um quadro qualificatório, onde esquematizamos os vilões pertencentes ao *corpus* fílmico a serem analisados. Desta maneira, visamos facilitar o entendimento das motivações de nossos personagens, o que pode, posteriormente, vir a aprofundar ainda mais a nossa análise.

Quadro classificatório Igor.

1. Personagem	Ivan Igor
2. Figurino/Aparência	Usa cores sóbrias: cinza, preto. Não apresenta variação de cores, nem de peças em seu figurino. Ao início do filme, aparenta ser jovem e saudável. Após o incêndio, aparenta saúde debilitada, está aleijado, grisalho e envelhecido.
3. Tipologia física (Estereótipo)	Alto, magro, bem vestido. Estereótipo do homem de cultura e bem vivido.
4. Como se posiciona?	Posiciona-se como um escultor que tenta uma retomada ao abrir um novo museu de cera na cidade de Nova Iorque depois do terrível acidente que sofreu há anos.
5. Como é visto pelos outros personagens?	Por Charlotte: como o patrão de seu noivo; um homem muito gentil, mas que a deixa assustada. Por Ralph: como um grande escultor. Por Florence: Como um senhor estranho com um mistério tão estranho quanto, e que deve ser desvendado.
6. Conflito que envolve o personagem	Foi traído por Joe Worth, seu antigo sócio, que incendiou seu ateliê por dinheiro.
7. Ambiência	Em 1921, Londres. Em 1933, Nova Iorque.
8. Psicologia/Personalidade	Paranoico e obsessivo.
9. História Progressa	Era um escultor, dono de um museu de cera em Londres. Sofre uma série de ferimentos em um incêndio provocado por Joe Worth.
10. Arquétipo	Vilão. Vítima.
11. Tipo de Vilão	Tirânico. Sádico. Terrorista.

3. Tabela elaborada pela autora com base na proposta de Cassius Souza (2012).

Morin (2001) abre o capítulo 8 de seu livro *O Cinema ou o Homem Imaginário* com a ideia central de que o mundo se reflete no espelho do cinematógrafo, nos oferecendo não apenas o reflexo do mundo, como o do espírito humano. Para o autor, as

salas de cinema seriam grandes laboratórios mentais onde é concretizado um psiquismo coletivo. Deste modo, as linguagens da psicologia e do Cinema se uniriam ao utilizarem termos em comum, tais como: projeção, representação, campo e imagens.

Ao mesmo tempo, nossas referências de mundo são projeções que fazemos sobre este mundo no qual vivemos, onde definimos e representamos categorias sociais de acordo com nossas ênfases, inclusive de ordens estética e simbólica. Quando pensamos em Arquétipos, pensamos em modelos e paradigmas que nos utilizamos para categorizar, classificar e, deste modo, organizar as coisas à nossa volta. Assim sendo, nos utilizamos de ideias universais provenientes da nossa própria mente humana para reproduzirem esses Arquétipos. Podemos refletir: quais os Arquétipos que projetamos como representação da maldade na obra analisada? Os arquétipos são nossas representações afetivas ou simbólicas, logo, Ivan Igor e Joe Worth são nossas representações simbólicas da maldade. Isto é, simbolicamente o Vilão é aquele que pratica maldades indiscriminadamente, é a “encarnação do mal” na Terra, e isso independe de credo, classe, gênero ou posição social.

Entretanto, essa instância simbólica só é construída graças ao Imaginário. Se para Jung, o Inconsciente Coletivo é um depósito de imagens e símbolos dos quais são provenientes os Arquétipos, de acordo com Maffesoli (1998; 2001; 2012), o Imaginário em relação a determinado indivíduo ou à sociedade como um todo é construído a partir de imagens fornecidas e reafirmadas. Ele não é apenas um garimpo ou conjunto de imagens, opiniões ou imaginação acerca do funcionamento do mundo. O Imaginário, assim como os Arquétipos, é definido como representações sociais, simbólicas, ideológicas e de crença. São manifestações do sensível que visam nos mostrar recursos do pensamento racional e objetivo. Partindo dessa premissa, o que permeia o Imaginário do público acerca do Vilão? Talvez a premissa de que o Vilão possui uma maldade inerente à sua personalidade, independente de seu histórico de ações ou de vivência (aqui falamos exclusivamente da ficção). Ou, de que o Vilão não só age com astúcia, mas todas suas características físicas o entregariam como tal, do gestual ao figurino, como é o caso do Estereótipo que veremos mais adiante.

E, sendo esta uma obra fílmica que se enquadraria perfeitamente na categoria do Horror cinematográfico, ela está inserida naquilo que Carroll (1999) chama de “Horror Artístico”. Isso se deve ao fato de que, se não em seus espectadores, pelo menos em seus personagens, a obra fílmica se dedica a causar o Horror. Os filmes de Horror, de

acordo com o autor, possuem duas, entre várias outras características, que se despontam: a primeira é de causar o afeto (*affect*) do Horror no espectador, a segunda é o caráter conservador (e moralista) presente nas obras. Isto é, há um mundo perfeito onde os personagens vivem e estão inseridos, e os paradigmas são quebrados com a chegada de um estranho ou invasor (seja ele sobrenatural ou humano), de modo que o herói é aquele que deve reestabelecer a ordem na qual seu mundo se encontrava. Ao invasor ou estranho podem ser conferidos, basicamente, dois papéis: 1. Personificação da ameaça vivida por determinada sociedade, em determinado período. Um exemplo disso, de acordo com Primati (2012) são os *serials killers* presentes em filmes de Horror da década de 1980 como a personificação metafórica de doenças sexualmente transmissíveis que matam milhares de jovens cuja vida sexual é vivida sem regras; 2. Personificação ou encarnação de fantasias e anseios de indivíduos que gostariam de materializar estes anseios anímicos e assim o fazem através dos filmes: ser uma pessoa fria e calculista, sem escrúpulos e que, quase nunca, é perseguida ou condenada por seus erros.

As obras deste gênero, tais como de qualquer outro, refletem – às vezes de forma não intencional – com o *Zeitgeist*, o “espírito do tempo” vivido pela sua sociedade. Neste caso específico, o papel dado aos personagens (especialmente ao personagem Joe Worth) refletem as tendências políticas, socioeconômicas e culturais do momento. Em outras palavras, a obra é filha de seu tempo ao representar certa descrença e certo cinismo frente ao período da Lei Seca nos Estados Unidos (no qual era proibida a produção e a comercialização de bebidas alcoólicas, o que acabou por abrir um grande mercado ilegal de consumo, fabricação e comércio das mesmas). Nas palavras de Corso (2011, p. 45), “Os filmes de terror estão aí para nos acalmar, eles revelam nossas fantasias, mas o terror está fora, longe de nós”. Especificamente em *Os Crimes do Museu* não haveria o reflexo de nossas fantasias, mas o reflexo dos valores que eram vividos na época.

Porém, quando nos deparamos com materializações de fantasias, metáforas, anseios e desejos, de que maneira pictórica e denotativa estas se dariam? É disso que tenta dar conta os Estereótipos. O termo Estereótipo é oriundo da arte tipográfica, no qual se faziam os estereótipos, ou moldes para impressão. Até o século XIX o termo estava vinculado a tal, e a impressão por estes moldes passa a ideia de rigidez, de algo que não se modifica, permanecendo sempre igual. Na linguagem corrente, de acordo

com Amossy e Pierrot (2011), Estereótipo é a designação de imagens da nossa mente (Imaginário) que servem como meio para nossa relação com o real. Seriam representações cristalizadas, esquemas culturais preexistentes pelos quais cada um filtra a realidade do ambiente. Para Walter Lippmann, de acordo com as autoras, as imagens são indispensáveis para a vida em sociedade, pois sem elas, o indivíduo seria incapaz de compreender o real, categorizá-lo, ou até mesmo, atuar sobre ele.

Seria impossível conhecer cada especificidade e detalhamento próprio no transcorrer da existência, desta maneira, cada um seria portador de determinada característica advinda de um tipo conhecido, completando o resto pelo uso de Estereótipos que lhe seriam familiares: o trabalhador, a esposa, o patrão, o negro, etc. Estas nossas imagens mentais são fictícias, pois expressam o Imaginário social.

Para muitos pensadores norte-americanos, o Estereótipo trabalha com processos de categorização e generalização que simplificariam e recortariam demasiadamente o real. Isso levaria a uma visão esquemática e deformada propícia para a formação de preconceitos. Por outro lado, outros pesquisadores acreditam que, de fato, os Estereótipos tratam de juízos de valor sem critérios, porém, ao mesmo tempo, nossas crenças seriam de tal modo tão rígidas e estáveis, que não seriam facilmente modificadas. Sendo assim, os Estereótipos em suas categorizações e esquematizações seriam indispensáveis para a cognição, mesmo que nos levem à simplificação e generalização excessivas. Temos a necessidade de relacionar nossa visão de mundo a modelos pré-existentes, para que deste modo, possamos compreender o mundo e regular nosso comportamento. Maffesoli (2012, p. 62) sugere que “O estereótipo proclama bem alto as características dos arquétipos coletivos”. A partir desta colocação, podemos crer que os Estereótipos seriam representações denotativas, ao passo que os Arquétipos seriam as representações conotativas.

Por este caminho, como são as representações estereotipadas de nossos personagens-tipo do Vilão, e de que maneira elas se apresentam? O senso-comum apresenta o Estereótipo do Vilão diretamente ligado a características de seres considerados impuros, abjetos, com deformidades físicas ou psicológicas, capazes de provocar medo, nojo e aversão. Não teria todas essas características Ivan Igor depois de ter sua face verdadeira descoberta, no momento em que Charlotte quebra a máscara de cera que cobria seu rosto até então? Mas, até este momento, ele era o vilão que não aparentava ser o vilão, por ir exatamente contra tudo aquilo que era ditado pelo senso-

comum: era um homem culto, muito gentil, de boas maneiras, sua origem ou colocação atual não era do submundo ou de situações marginalizadas. Já o contrário estaria perfeitamente encaixado para Joe Worth: cometeu uma fraude ao incendiar o ateliê para ganhar o dinheiro do seguro, foi desrespeitoso com o sócio ao colocar sua vida em perigo, entrou para o submundo do crime ao distribuir e comercializar de maneira ilegal bebidas durante a Lei Seca. Por isso, segundo Souza (2012), o que caracterizaria o ser como monstruoso, ou como um Vilão, não seria apenas sua aparência, mas sim, suas atitudes diante determinadas situações que acabariam por alterar a situação harmonial presente. Isto quer dizer que o uso recorrente de Estereótipos como forma de classificação implica em generalizações e cristalizações muitas vezes pejorativas e passíveis de erro, se não vistas com profundidade.

Não é possível pensar em características, cristalizadas ou não, que sejam de ordem afetiva ou materializadas sem pensar na universalidade impressa às mesmas. Se os valores, ou características não são universais (o que provoca riso aqui, pode não provocar no Oriente Médio, por exemplo), eles são, ao menos, compartilhados por um grande número de pessoas, e podem ganhar tonalidades diferentes. E, existem representações de valores e/ou características da sociedade em todas as mídias, e em todas as obras de arte, seja como forma de crítica, ou como forma de ratificação desses valores. Deste modo, tentamos aqui explicar a relação existente entre nossas categorias *a priori*, e de que maneira elas se perpassam e se complementam entre si e por quais caminhos elas nos auxiliam nas construções simbólica e física, daquele que pode ser considerado o Vilão de um filme de Horror.

5 Frederick Loren, o Vilão de *A Casa dos Maus Espíritos*

A Casa dos Maus Espíritos é um filme de 1959, produzido e dirigido por William Castle, um dos diretores mais expoentes do Cinema de Horror. O filme conta a história de Frederick Loren, um excêntrico milionário, que está dando uma festa para um seleto grupo de convidados em uma estranha mansão, onde pessoas já foram assassinadas. A cada um desses convidados, ele dará uma grande quantia em dinheiro. Mas, apenas se eles sobreviverem até o fim das comemorações.

5.1 Análise

A Casa dos Maus Espíritos é um dos filmes mais lembrados do diretor estadunidense William Castle (1914-1974). Castle foi um proeminente diretor dentro do circuito de filmes de baixo orçamento, e é frequentemente lembrado por ser uma espécie de *showman*, que estaria mais interessado no efeito que seus filmes de Horror teriam no público, do que no conteúdo propriamente dito (HUTCHINGS, 2008). O diretor frequentemente se utilizava de *gimmicks*,⁴⁴ espécie de aparatos tecnológicos que, instalados nas salas de Cinema nas quais os filmes eram exibidos, visavam não apenas atrair espectadores, como também proporcionar-lhes sensações físicas incorporadas ao que estava sendo exibido na tela. O *gimmick* utilizado pelo diretor neste filme chamava-se *Emergo*, e consistia em esqueletos suspensos por fios, que voavam sob a plateia em determinadas cenas do filme.

O filme é estrelado por Vincent Price, que junto com Bela Lugosi, Boris Karloff, Christopher Lee e Basil Rathbone, é um dos nomes mais lembrados do Cinema de Horror. Foi um dos mais prolíficos atores de sua geração, tendo encarnado diversas vezes vilões icônicos (como o caso de seu personagem mais lembrado, o Dr. Phibes). Estrelou mais 100 filmes em praticamente todos os gêneros, mas acabou ganhando a alcunha de “Mestre do Macabro” (GAMBA, 2011). *A Casa dos Maus Espíritos* foi

⁴⁴ De acordo com Leeder (2011, p. 775), o que pode ser chamado de “filme *gimmick*” (tradução nossa) não é consenso. Mas, resumidamente, o termo designa uma série de, principalmente, filmes de Horror e de Suspense, que no começo da década de 1950, introduziu truques e inovações para atrair a audiência de uma maneira diferente daquela feita por Hollywood.

refilmado em 1999 por William Malone, ganhando, no Brasil, o título de *A Casa da Colina*.

A Casa dos Maus Espíritos conta a história de um milionário, Frederick Loren, que convida cinco desconhecidos para uma festa em uma casa onde assassinatos já foram cometidos. A cada um desses convidados foi prometida a quantia de 10 mil dólares se passassem a noite nesta casa, supostamente, “infestada” de espíritos diabólicos.

O filme se introduz com uma tela negra, seguido de gritos desesperados e risadas malévolas. Então, surge o rosto de Watson Pritchard, personagem encarregado de apresentar a casa aos espectadores. Ele se apresenta, nos alertando sobre os fantasmas que se encontram à solta e famintos, contando que, a partir da construção da casa, sete pessoas lá foram assassinadas – incluindo seu irmão – e que desde o sinistro, o lugar pertence a ele.

Logo após, o espectador é introduzido à fachada da casa e ao rosto de Frederick Loren. Ele se apresenta e conta que alugou a casa para que sua esposa pudesse dar uma festa “assombrada”. Todos nós, os espectadores, estamos sendo convidados para esta festa, onde haverá comida, bebida, fantasmas e, talvez, até alguns assassinatos. Falando diretamente para a câmera, como se falasse pessoalmente com qualquer espectador, ele dá a regra a todos nós, que também ali estaríamos como convidados, e não como meros espectadores – aquele que passar as próximas 12 horas na casa ganhará 10 mil dólares. Caso venhamos a morrer nesse tempo, a quantia será dada ao nosso parente mais próximo.

Com o desenrolar da trama, conhecemos um pouco mais sobre o anfitrião e seus convidados. Cada um deles tem sua razão pessoal para aceitar o convite: Lance Schroeder é um piloto de testes, que precisa do dinheiro (o motivo real não é mostrado); Ruth Bridgers é uma colunista, que aceitou o convite para escrever um artigo sobre espíritos, mas que na verdade está desesperada pelo dinheiro, pois joga em apostas; Watson Pritchard tem um medo mortal da casa onde seu irmão foi assassinado, ainda assim, aceita o convite, pois alega estar precisando da quantia; o Dr. David Trent é um psiquiatra, e argumenta ter aceitado o convite para que possa desenvolver um trabalho sobre histeria; e, finalmente, Nora Manning, é uma datilógrafa que trabalha em um das muitas empresas de Loren, sustentando sozinha sua família inteira, que sofreu um acidente automobilístico. Nenhum deles nunca conheceu Loren.

Logo no começo do filme, já conhecemos o casamento de fachada existente entre Frederick e sua (quarta) esposa, Annabelle. Em uma conversa que o casal mantém em um dos quartos, antes mesmo que Frederick se introduza como anfitrião de seus convidados, Annabelle e Frederick deixam claro o desprezo que sentem um pelo outro. Entre críticas e acusações de ciúmes e possessão de Frederick, Annabelle também o acusa de tê-la afastado de todos os amigos. Enquanto isso, Frederick aponta uma garrafa de champanhe em direção à esposa, fingindo que vai mata-la com a rolha prestes a estourar. Annabelle avisa que desta vez não envenenou a bebida do marido, o que já teria feito antes, ao colocar arsênico no seu copo de uísque. “De todas as minhas esposas, você é a mais desagradável”, diz Frederick. Ao que Annabelle responde: “Mas ainda estou viva” (A Casa dos Maus Espíritos, 1959).

Annabelle passa a alertar os convidados de que todos na casa estariam correndo perigo, principalmente ela, por ser o alvo principal. Com todos os estranhos acontecimentos que passam a acontecer na casa, com o alerta e pedido de ajuda de Annabelle, e finalmente, com o comportamento abusivo de Frederick junto à esposa, há a clareza de que Frederick é uma pessoa perigosa, e de que a festa é parte de algum plano para matar sua esposa.

Na linha esquemática proposta por Propp (2001), devemos partir do princípio de que, em um primeiro momento, não haveria, especificamente um Herói dentro desta narrativa, no qual também, deste modo, não haveria um Vilão ou um Antagonista. O Vilão ou o Antagonista só existem para contrapor os desejos do Herói, quando este tem o intuito de alcançar certos objetivos.

No começo, partimos do princípio de que os sete personagens se encaixariam perfeitamente nas sete Esferas de Ação propostas por Propp, ou de que seriam personagens especiais (vide capítulo 2). Entretanto, é preciso levar em conta que a divisão de Propp foi feita, especificamente, para os contos que abrangem a esfera do Maravilhoso, e que quando levamos essas mesmas divisões para outros gêneros, ocorrem perdas estruturais.

Propp nos deixa claro que, ao falar que um só personagem pode ocupar diversas Esferas de Ação, que as vontades e intenções do personagem não podem ser a marca essencial para a sua definição. O que vale é a ação, e não o sentimento do personagem. Também ocorre o fato de uma única Esfera de Ação se dividir entre vários personagens.

Neste encaixe, talvez, possamos considerar Nora como a Heroína perseguida pelo Malfeitor, e também como Princesa (personagem procurado e seu pai – vide capítulo 1), pois suas ações designam algumas das ações próprias dos personagens inseridos dentro desta esfera: é a partir dela, e também de Annabelle, que há a definição do estigma de que Loren seria um assassino em potencial, que estaria tentando mata-la; há, também, graças a ela, o desmascaramento do verdadeiro Vilão, pela ação de que Loren forjou a própria morte; o que leva, automaticamente, ao castigo do segundo malfeitor: Annabelle e Trent são, finalmente, desmascarados por Loren graças ao fato de Nora pensar ter o matado. Importante salientar que neste último ponto, Nora também se insere na Esfera do Auxiliar, auxiliando, sem querer ou saber, Frederick Loren a confirmar a traição por parte da esposa.

Annabelle e o Dr. Trent se inserem, ambos, na Esfera de Ação do Falso Herói. Eles armam um esquema que envolve o suicídio forjado de Annabelle, para que Loren seja suspeito de ter a matado, além do “enlouquecimento por histeria” de Nora, para que esta também suspeitasse de Loren, sendo desacreditada pelos demais.

Finalmente, Frederick pode se encaixar tanto na Esfera do Antagonista, ou Malfeitor, quanto na Esfera do Herói, ao mesmo tempo. Ele é o Antagonista (assim nos levam a acreditar), porque estaria perpetrando maldades contra Annabelle, tendo a festa como pano de fundo, ou como álibi perfeito para seu crime (havendo várias pessoas na casa, ele não seria o único suspeito), além de, supostamente ter tentado estrangular Nora. Ele é, também, o Herói, não por agir heroicamente, mas porque no momento em que descobrimos que tudo o que se passa de errado na casa são armações de Annabelle e Trent – que traçam o plano para acusa-lo de assassinato – Frederick torna-se a vítima dos Falsos Heróis. Porém, então, ele volta, novamente, a ser o Antagonista: ao final do filme descobrimos que ele desconfiava de toda a armação e também tramava algo.

Previendo a reação de Nora, Frederick carrega sua arma com balas de festim, sendo apenas atingido, mas não morto por ela. Trent acredita que ele esteja morto e tenta arrastar seu corpo até o tonel de ácido, no porão. Frederick consegue, na realidade, jogar Trent no ácido e faz Annabelle também cair no tonel, ao fazê-la acreditar que um esqueleto que se move (uma marionete conduzida pelo próprio Loren) era, na verdade, seu espírito que veio se vingar. Ao final de tudo, Frederick profere: “Boa noite, doutor. Boa noite, Annabelle. O crime que planejaram era realmente perfeito. Só que a vítima

está viva e os assassinos não. Pena que não sabiam quando começou seu jogo de assassinato, que eu estava jogando também” (A Casa dos Maus Espíritos, 1959).

A Casa dos Maus Espíritos é, originalmente, um filme monocromático. Porém, há uma recente colorização computadorizada feita, talvez, por meras questões estéticas ou mercadológicas, e que parece, num primeiro momento, uma tentativa de fazer com o que filme não pareça tão datado, trazendo-o à luz da contemporaneidade. O figurino, contudo, se mantém intacto, pois a técnica de colorização pode nos levar às interpretações semióticas que podem não corresponder à realidade ou ao clima pretendido pelo filme. Em linhas gerais, buscou-se, através do figurino, passar qual era a posição social/econômica do personagem, juntamente com parte de sua personalidade. Isso fica claramente evidente em alguns deles: Frederick Loren é um multimilionário, logo, seu terno é bem cortado e o mais elegante dentre os personagens masculinos.

Sua esposa, Annabelle Loren, acredita-se, está na faixa dos 20 anos, e é uma mulher jovem e sedutora, portanto, seu figurino todo (ela é a única personagem a usar três peças diferentes ao longo do filme) evidencia sua sensualidade – faixas que apertam sua cintura, decotes que deixam seu colo à mostra, camisola esvoaçante e transparente – juntamente com sua caracterização de *femme fatale* (ela sabe que é bonita e flerta com Lance Schroeder). Nora é a típica secretária, seu vestido é comportado e discreto, sendo o extremo oposto do que Annabelle é.

Ruth Bridgers é a mais velha das mulheres na casa e, não apenas por sua idade, mas por seu status de colunista de jornal, seu conjunto de saia e blazer denotam sobriedade e elegância.

O Dr. David Trent denuncia seu status social não apenas pelo terno e chapéu que usam (Watson Pritchard também o usa), mas por ser o único personagem que está levando uma maleta de médico para dentro da mansão.

De Lance Schroeder e Watson Pritchard não foi possível fazer uma leitura que possa, a princípio, nos parecer clara e evidente, ou que denuncie a curto ou médio prazo algo que se relacione ao status ou, até mesmo, às suas ações enquanto personagens.

Murray Leeder (2011), em seu artigo intitulado *Collective Screams: William Castle and the Gimmick Film*, afirma que *A Casa dos Maus Espíritos* seria nada mais do que um exercício de autoria (de Castle), em que o diretor coloca Vincent Price como uma encarnação diegética de si mesmo. Isto é, em *A Casa dos Maus Espíritos*, Castle utiliza-se de Price como seu porta-voz e, assim, pode falar diretamente com o público:

“Loren é duplamente um personagem diegético e nosso narrador, um personagem capaz de romper o fechado mundo interno e nos endereçar diretamente, apenas como umas das mágicas de Méliès gesticulando para mostrar um truque” (LEEDER, 2011, p. 781, tradução nossa).⁴⁵ Ainda de acordo com o autor, o que torna tudo especial é a capacidade de Castle tem de passear entre os espaços diegéticos e não diegéticos. Ele se utilizaria dos recursos do Cinema para falar diretamente com a plateia e surpreendê-la.

Em uma cena anteriormente citada, em que Frederick e Annabelle discutem no quarto, Frederick explica a escolha dos convidados da festa como o desejo de fazer uma “mistura”, que iria do psiquiatra à datilógrafa, do piloto de teste ao bêbado (nesse caso, referindo-se ao personagem Watson Pritchard, que teria sérios problemas com a bebida), Leeder nos pergunta se não seria essa a mesma diversidade de pessoas que não encontraríamos como espectadoras nas salas de Cinema. Desde a narrativa, até o uso dos truques nas salas serviriam como metáforas autorais e de aproximação com o público.

Frederick Loren é, nas categorias propostas por Tami D. Cowden (2011), considerado, ao mesmo tempo, o Demônio e o Traidor. É o Demônio por ser carismático (até certo ponto do filme, ninguém duvida disso). Ele leva Annabelle e David Trent à sua própria destruição, ao descobrir a fraqueza moral do casal que o traía. Está jogando com todos os que estão dentro da casa. E é, também, o Traidor, pois em momento algum levantou suspeitas do que estava prestes a fazer, pois o casal tinha a confiança de que ele nada sabia ou sequer desconfiava de algo.

O personagem é uma espécie de vítima-algoz. Possui péssima reputação como marido (há determinada cena do filme em que Annabelle confia a Lance o que saberia sobre as três primeiras esposas: a primeira desapareceu completamente. As outras duas, supostamente, morreram de ataque cardíaco por causas naturais, ambas na faixa dos vinte anos) e, leva o casal traidor à morte. Porém, é também vítima da ganância de sua esposa, que estava disposta a mata-lo para ficar com sua fortuna. Não é possível sentirmos pena ou empatia, como aconteceu com Erik, o Vilão de *O Fantasma da Ópera*, mas Loren está inserido naquilo que Zatti (2011, p. 21) chama de o “oximoro do vilão simpático”. Ele assim o é, porque fala a verdade sobre o que estava acontecendo aos convidados, e se coloca à disposição da Justiça para que ela decida se

⁴⁵ “Loren is both a diegetic character and our narrator, a character capable of breaching the closed internal world and addressing us directly, just like one of Méliès’s magicians gesturing to show off a trick”.

ele é culpado ou inocente. Não torcemos por sua vitória, afinal ele não é o mocinho, mas o aprovamos de alguma maneira, pois sabemos que ele agiu de acordo com as circunstâncias.

O quadro classificatório a seguir visa propor um parâmetro pelo qual poderemos visar compreender o personagem:

Quadro classificatório Frederick.

1. Personagem	Frederick Loren
2. Figurino/Aparência	Terno bem cortado e alinhado. Aparente ser um homem muito rico.
3. Tipologia Física (Estereótipo)	Alto, magro, elegante. Estereótipo do milionário extravagante.
4. Como se posiciona?	Posiciona-se como um homem de muitas posses, excêntrico, e que vai atender ao estranho capricho de sua esposa ao dar uma festa “assombrada”, cujos gastos foram considerados exorbitantes até mesmo para um milionário.
5. Como é visto pelos outros personagens?	Pelos convidados da festa (Lance e Nora, especificamente): excêntrico, frio, rico, perigoso. Por Annabelle Loren: ciumento e possessivo, perigoso a ponto de querer mata-la.
6. Conflito que envolve o personagem	Está, na verdade, sendo traído por Annabelle com o Dr. Trent (um dos convidados da festa). Eles planejam mata-lo.
7. Ambiência	<i>House on Haunted Hill</i> , pertencente a Watson Pritchard.
8. Psicologia/Personalidade	Manipulador. Racional.
9. História Progressa	Sabe-se que é multimilionário e dono de várias companhias. Está casado pela 4ª vez, suas três primeiras esposas desapareceram ou morreram misteriosamente.

10. Arquétipo	Vilão. Vítima.
11. Tipo de Vilão	Demônio. Traidor.

4. Tabela elaborada pela autora com base na proposta de Cassius Souza (2012).

Morin (2001), ao organizar uma análise sobre os processos de elaboração de projeção-identificação, assegura que há um elemental processo de projeção-identificação, que dá às imagens cinematográficas realidade suficiente para o cinematógrafo, enquanto dispositivo, faça a reconstrução objetiva do que pode ser considerado realidade, levando em conta a participação subjetiva do espectador. Faltando as bases que dariam conta desta verificação, Morin, num primeiro momento, se limita a atestar que a impressão de realidade que nos é confiada pelo cinematógrafo⁴⁶ é inseparável de um primeiro impulso [do espectador]. Há um paralelo que pode ser feito entre a participação da audiência, como citada por Morin e tantos outros teóricos, naquele dia de dezembro de 1895, em Paris, quando pessoas se desesperaram com a chegada do trem, que se projetava na tela, e a “participação interativa” existente entre Castle e os espectadores de seus filmes. Interação esta que se daria tanto na metáfora de que o personagem Frederick Loren seria a sua encarnação diegética, quanto no uso dos *gimmicks*, que também levariam, de certa forma, o público para dentro da narrativa, interagindo do lado de fora.

Murray Leeder afirma que, em um de seus últimos filmes, Castle utilizou-se de um *gimmick* chamado *Sensurround*, que, de acordo com as palavras do próprio Castle “[daria] à audiência a sensação de fazer parte do filme” (Castle *apud* Leeder, 2011, p. 789, tradução nossa)⁴⁷. Obviamente, seu uso parece ter se dado mais por uma questão nostálgica do que de real intenção participativa, pois, de acordo com Morin, antes mesmo de o cinematógrafo tornar-se Cinema de fato, a sociedade já possuía uma ideia enraizada de que as imagens, por mais realistas que fossem, unicamente passavam uma impressão de realidade.

⁴⁶ No capítulo 2 do livro *El Cine o El Hombre Imaginario*, intitulado como *El Encanto de la Imagen*, Morin (2001), afirma que o Cinematógrafo aumenta duplamente a impressão de realidade, pois restituiria o movimento das coisas e, as projetando em uma superfície, eles seriam capazes de ganhar autonomia.

⁴⁷ “[giving] audiences the feeling of being part of the film”.

Sobre a questão do Imaginário, Maffesoli (2012, p. 106) garante que “ele poderia ser esse céu das ideias que, de uma forma um pouco misteriosa, garante a coesão do conjunto social”, sendo uma categoria que solicita o sensível, além da razão. O Imaginário dos mitos e lendas é vivido nos dias de hoje, está presente nos esportes, nas artes, na cultura. É parte de toda imaterialidade da vida cotidiana. Citando a “lei dos três estados”, de Auguste Comte, o autor afirma que o terceiro e último estado, no qual nos encontraríamos agora – a idade positivista comtiana – seria a idade da Tecnomagia do Pós-Modernismo. Essa Tecnomagia aliará o sensível e a técnica. Técnica esta de aparelhagem visual, dos objetos auditivos, de tecnologias que simulam odores. Ora, não seriam exatamente essas as inovações tecnológicas trazidas, constantemente por Hollywood, desde o advento do som, com o intuito de atrair mais público às salas de Cinema? Leeder afirma que “os *gimmicks* de Castle eram uma tentativa de alcançar a audiência e incorporá-la diretamente à experiência cinematográfica, para restaurar o real ou a experiência imaginada do espectador do cinema primitivo” (LEEDER, 2011, p. 774, tradução nossa).⁴⁸

A respeito dos Arquétipos, Jung (1970) assegura que não há ideia ou concepção que não possua antecedentes na história da humanidade. Todos, em última instância, estão baseados em formas arquetípicas primitivas, percebidas internamente pelo homem como um fenômeno que pode ser ouvido e visto. Isto vem de encontro ao que já foi anteriormente afirmado, de que os Arquétipos se mantêm basicamente na mesma estrutura, não importando localização ou época. Os Arquétipos são, em verdade, aquilo que Stephen King chama de “complexo mítico” (2012, p. 83): um corpo literário de ficção do qual fazemos parte e/ou conhecemos, mesmo que não frequentemos o círculo cultural das pessoas que leem ou vão ao Cinema. King, sobre a força do complexo mítico afirma que: “Uma das coisas que faz da arte uma força a ser reconhecida mesmo pelos que não se interessam por ela é a regularidade com a qual o mito engole a verdade...e sem o menor sinal de indigestão” (KING, 2012, p. 85).

Mais adiante, o autor assegura ser o Cinema o perpetuador deste eco cultural, mas não por causas nobres: “Deus é testemunha de que o cinema transformou os temas mais improváveis em arquétipos (...)” (KING, 2012, p. 92). De acordo com ele, o

⁴⁸ “Castle’s gimmicks attempt to reach out to the audience and incorporate them directly into the cinematic experience, to restore the real or imagined experience of the early cinema spectator”.

Cinema estadunidense teve a capacidade de criar seu próprio baralho de tarô, e nós acabamos por ficar familiarizados com as cartas. E esses Arquétipos todos acabaram por criar uma série de Estereótipos, que estariam ditando as regras de como os Arquétipos, supostamente, deveria ser.

De acordo com Amossy e Pierrot (2011), frequentemente, assimila-se o uso do Estereótipo ao do clichê, designando-lhes um caráter reducionista e automático. Na sociedade contemporânea, este tipo de construção se vê favorecida pelos meios de comunicação, pela imprensa e pela literatura de massa: “O estereótipo seria principalmente resultado de uma aprendizagem social” (AMOSSY & PIERROT, 2011, p. 41, tradução nossa).⁴⁹

Richard Dyer (1999), afirma que, na ficção, os Estereótipos são resultado tanto desses já citados constructos sociais, quanto de formações estéticas. Se, para Walter Lippmann, os Estereótipos possuem função social, nesse caso, são primordialmente definidos pela função estética, o que tem como resultado a caracterização do personagem na ficção.

Os personagens estereotipados, ainda de acordo com o autor, são definidos por traços específicos e imediatamente reconhecíveis, os quais não mudariam ou se desenvolveriam ao longo da narrativa (esse, definitivamente, não é o caso de Frederick Loren). O oposto disso, onde o personagem, de fato, se encaixaria seria o chamado “personagem novelístico”, que é definido por uma série de traços que nos vão sendo revelados aos poucos, durante o curso da narrativa. Isto é, de acordo com Barbudo (2013), trata-se de uma “Personagem Redonda”, enquanto que os personagens estereotipados encontram-se na categoria de “Personagens Planas”. Na nossa sociedade, na qual o individualismo supera o coletivo, esse tipo de personagem novelístico tem mais valor nas ficções.

Acerca das narrativas de Horror, Carroll (1999), nos explana sobre aquilo que ele chama de “O enredo de descobrimento *complexo*” (CARROLL, 1999, p. 149, grifo do autor). Essa estrutura de enredo possui quatro movimentos ou funções essenciais: irrupção, descobrimento, confirmação e confronto.

⁴⁹ “El esteriortipo sería principalmente resultado de un aprendizaje social”.

O primeiro movimento é o de “irrupção”, que é quando a presença do monstro⁵⁰ é estabelecida para o público. Neste primeiro movimento, ficamos a par de que há um monstro pelas redondezas. Entretanto, é possível que antes da irrupção de fato, sejamos apresentados aos personagens humanos e às situações as quais eles estão inseridos, através de algumas cenas de abertura, que nos estabeleçam dentro da narrativa. Esta irrupção pode se dar à maneira de um *thriller*, quando sabemos quem é o culpado desde o começo, mas os personagens não ou, quando nem nós, nem os personagens sabemos de algo. Ela também pode se dar de forma imediata ou gradual: podemos identifica-la imediatamente, ou após um longo processo de descoberta.

Carroll também afirma que neste primeiro movimento é normal que aconteça o que ele chama de “defasagem”, que é quando o público articula o acontecimento antes dos personagens:

[...] a identificação dos monstros por parte dos personagens é defasada para depois das percepções prévias do público. O fato de o público dispor desse conhecimento evidentemente acelera essa antecipação. Além disso, o público muitas vezes é colocado nessa posição porque, como o narrador, tem com frequência acesso a muito mais cenas e incidentes, bem como a suas implicações, do que os personagens individuais (CARROLL, 1999, p. 150).

A irrupção leva ao questionamento de se os personagens serão capazes de descobrir a identidade e a origem dos acontecimentos, e então, é aberto o espaço para o segundo movimento, o de “descobrimento”. Isto é, depois da chegada do monstro, um indivíduo ou grupo toma conhecimento de sua existência. Esse elemento pode ser uma surpresa, ou parte de uma investigação. O descobrimento propriamente dito ocorre quando o (s) personagem (s) chega à convicção de que é o monstro que está na raiz do problema. O descobrimento é geralmente associado a uma resistência, a informação é tratada com ceticismo e descrença. Logo, a existência do monstro necessita de uma confirmação posterior e precisa ser provada para que haja a armação dessa resistência.

Nesse sentido, logo depois da descoberta, vem o movimento de “confirmação”. É exatamente este terceiro movimento que faz dele um “enredo de descobrimento complexo”. A confirmação implica que os descobridores conseguiram convencer a outro grupo de pessoas sobre a existência da criatura e os perigos que ela pode causar.

⁵⁰ Lembrando sempre que em seu livro *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*, Carroll desenvolve sua teoria acerca do monstro natural ou não-naturalizado, e não tanto sobre aquilo que chamamos de “monstro humano”.

Enquanto o convencimento para a confirmação não se concebe de fato, ele faz com que a criatura ganhe tempo se fortalecendo e tornando-se invulnerável.

Finalmente, chega-se ao último movimento, que é o de “confronto”. Os personagens travam um embate, e este tem a forma de um desastre. O confronto pode assumir uma escala de intensidade e/ou complexidade, ou pode adotar o formato de problema-solução.

Analisando o enredo de *A Casa dos Maus Espíritos*, temos a seguinte divisão: apresentação dos personagens; entrada na casa; estabelecimento das regras para o permanecimento na mesma e para o ganho do prêmio; situação estranha envolvendo Lance e Nora no porão (ele é preso em uma das peças e golpeado na cabeça, enquanto Nora acredita ter visto o fantasma de uma mulher), o que leva à “irrupção”, pois há algo de sinistro na casa.

Nora é a descobridora, mas enfrenta resistência e ceticismo na casa, principalmente por parte de David Trent, o psiquiatra, que afirma que ela, na verdade, está sofrendo de histeria. A moça tenta provar de todas as maneiras que está sendo ameaçada por Frederick Loren. É feito o movimento de “descobrimento”.

Porém, Annabelle aparece morta e, finalmente, há a “confirmação” da existência do perigo provocado por alguém na casa. Loren é o principal suspeito de ter assassinado a esposa, forjando o assassinato dela através do suicídio. Ele é formalmente acusado na frente dos convidados pelo Dr. Trent. Contudo, trata-se de um estratagema de Trent e Annabelle, que ganham tempo para finalizarem seu plano contra Loren.

Finalmente, Loren e Trent travam um embate. Trent e Annabelle acabam morrendo no poço de ácido, quando o confronto assumiu tanto uma escala de complexidade-intensidade, quanto a de problema-resolução. O movimento de “confronto” encerra o filme com perfeição.

CONSIDERAÇÕES PROVISÓRIAS

Neste estudo, visamos o entendimento da construção do Vilão, enquanto personagem presente em filmes pertencentes ao Gênero Cinematográfico do Horror. Foram elencados quatro títulos, produzidos em diferentes épocas e países: *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene; *O Fantasma da Ópera* (1925), de Rupert Julian; *Os Crimes do Museu* (1933), de Michael Curtiz; *A Casa dos Maus Espíritos* (1959), de William Castle. Todos esses quatro filmes possuem narrativas cuja trama gira em torno do personagem-tipo do Vilão.

O primeiro passo, neste estudo, foi relatar brevemente a história do Cinema. Para tanto, iniciamos contando como este nasceu como experimento científico, para depois de muitos anos passar a ser considerado arte e evoluir, de diversas maneiras, através do tempo.

Em seguida, discorremos sobre os Gêneros clássicos de Hollywood, trazendo as características principais de cada um, além das obras mais proeminentes. Isso foi necessário para que adentrássemos na história do Horror, enquanto Gênero, pertencente ao Cinema.

Ali, visamos buscar o entendimento do conceito denominado por Noël Carroll como Horror Artístico, delineando a história do Gênero, desde seu nascimento, através das obras literárias, até sua apropriação pelo Cinema.

Logo após, adentramos na concepção de Personagem, sua aparição ainda no Teatro Grego, o que o caracteriza, e como ele se insere no Melodrama.

Então, nos acercamos do próprio Vilão. Expomos seu nascimento sócio histórico, que vai de habitante da *villa*, durante o Feudalismo, à classe de trabalhadores rurais que foi demonizada pela burguesia aristocrática nos séculos XVII e XVIII, graças à Literatura da época.

Também buscamos entender algumas concepções da maldade, trazidas à luz por diferentes teóricos e estudiosos, ao longo da história da humanidade.

E, finalmente, contextualizamos e justificamos a escolha das obras cinematográficas, cujo personagem vilânico é analisado.

Na presente pesquisa, tivemos como Objetivo Geral estudarmos a construção do personagem-tipo do Vilão em filmes pertencentes ao Gênero do Horror.

Especificamente, nosso objetivo foi compreender e explicar quais foram as características recorrentes do personagem-tipo, tomado por base as categorias *a priori*.

As análises tiveram como pressuposto as seguintes categorias *a priori*: “Cinema”, em Edgar Morin (2001); “Arquétipo”, em Carl Gustav Jung (1970); “Imaginário”, em Michel Maffesoli (1998, 2001, 2012); “Estereótipo”, em Ruth Amossy e Anne Pierrot (2011); “Horror”, em Noël Carroll (1999).

Acerca da primeira categoria, “Cinema”, Edgar Morin dispõe da ideia de que o real e o irreal encontram um caminho intermediário, que permite todo o tipo de combinações. Sendo assim, um filme é o resultado de um processo de projeção-identificação do sujeito, isto é, do espectador. Nas palavras do autor, o espectador tem consciência que o que está sendo representado carece de realidade prática.

Por ser uma espécie de laboratório mental, onde nosso psiquismo é projetado na tela, Morin acredita que o espectador participa afetivamente dessa projeção, em relação ao personagem ou ao contexto da história. Por isso, o mundo é um reflexo no espelho do cinematógrafo, um reflexo do espírito humano. O impulso de realidade não anda longe da subjetividade do espectador.

A respeito dos Arquétipos, Jung afirma que estes possuem, em qualquer época ou lugar, um fundo arcaico-mitológico. Isto quer dizer que os Arquétipos constroem-se no Inconsciente Coletivo a partir de um depositário de imagens e símbolos, ideias ou concepções que já possuem inúmeros antecedentes, todos construídos ao longo de vários séculos.

Mitos, lendas, representações coletivas são, antes de tudo, reflexos da natureza humana. Resumidamente, Arquétipos são conceitos similares acerca da mesma ideia, compartilhados por todos. Sendo representações simbólicas, a roupagem muda, porém a base permanece a mesma.

Sobre o Imaginário, Maffesoli acredita que este está diretamente ligado à categoria dos Arquétipos, tão caros à Jung. Para Maffesoli, o Imaginário é um fenômeno intuitivo, de saber incorporado. Este saber reside num substrato arcaico, que assim como os Arquétipos, é construído a partir de imagens fornecidas e reafirmadas.

Contudo, não se trata apenas de um garimpo de imagens, mas sim de representações sociais, simbólicas, ideológicas e de crenças que são compartilhados por todos. O Imaginário dos mitos e lendas, dos quais os Arquétipos são provenientes, é vivido nos dias de hoje, cotidianamente, através dos esportes, das artes e da cultura.

Ruth Amossy e Anne Pierrot, ao explanarem sobre os Estereótipos, afirmam que estes são resultantes de uma aprendizagem social, que pode se cristalizar com um caráter automático e reducionista. Para as autoras, o real também é filtrado por imagens e representações culturais preexistentes.

A imagem que é feita por nós a respeito da alteridade, passa por filtros e categorias, construídos por nós mesmos. Categorizamos os indivíduos, por diferentes categorias, internas ou externas, para que possamos nos relacionar com o mundo real. Os Estereótipos trazem características presentes nos Arquétipos e no Inconsciente Coletivo.

No Horror proposto por Carrol, todos os elementos do Gênero estão dispostos de modo a levar o espectador a sentir os efeitos do Horror Artístico: as obras pertencentes ao Gênero se dedicam a causar o efeito do Horror. O Gênero traz, através destes monstros, as personificações de certas ameaças vividas por uma sociedade em determinada época (guerras, doenças, ameaças provocadas pela alteridade, etc.). Ou, são personificações e encarnações de fantasias e anseios de indivíduos, que gostariam de materializá-las, e assim o fazem através dos filmes.

Além disso, como será visto mais adiante, a estrutura das narrativas, ainda que repetitivas, podem, muitas vezes, apresentar elementos abstratos e profundos, que visam levar à reflexão. A apresentação de um caráter moralista e conservador, sempre presente nas obras. Seus monstros podem possuir as mais diferentes características no que se referem à sua biologia e estrutura física.

Ao longo de todo nosso estudo, foi possível evidenciar algumas características, que podem dizer respeito a todos os personagens analisados:

a) Nenhum personagem é a encarnação da maldade pura. O ser humano é contraditório e complexo, logo, passível de caráter e ações repletos de dualidade. Não há, na Psicologia, explicações únicas e definitivas sobre o comportamento de alguém. Embora, muitas vezes, diagnósticos sejam feitos baseados em evidências, a dicotomia reducionista simplesmente não pode existir;

b) São inúmeras as motivações para as ações de um personagem. Entretanto, elas são tanto frutos de fatores internos e subjetivos, quanto de ações exteriores: ciúme desmedido, movido pela paixão (Erik); obsessão por uma ideia (Caligari e Igor); desejo de vingança (Igor e Frederick).

c) Todo personagem é, ao mesmo tempo, vítima e algoz. Essa característica também faz parte da dualidade humana, contudo, as ações de cada personagem são muito mais respostas às ações que sofrem: Caligari não é quem Francis acreditava que ele fosse. Caligari, inclusive, se dispôs a curá-lo; Erik são agiu de modo obsessivo com o objeto de sua afeição porque, aparentemente, nunca havia conhecido o amor verdadeiro; Igor viu o trabalho de uma vida inteira sendo destruído em razão da ganância de seu ex-sócio; Frederick estava sendo traído pela esposa, que chegou a forjar o próprio suicídio.

d) Vilões são, de fato, personificações alegóricas. Eles podem servir de exemplo, à serviço da exaltação de certos valores; podem ser metáforas para alguma ameaça contemporânea à determinada época; podem ser a representação de desejos e fantasias reprimidos que, se viessem à tona, poderiam causar prejuízos e/ou desestabilizar a ordem social.

e) Toda e qualquer característica presente nos Vilões dos filmes de Horror, valem para os personagens de qualquer outro Gênero. São ações, atitudes e características inerentes a todos ser humano, recorrentes e imutáveis, advindos da bagagem cultural que compartilhamos. O personagem do *Western* é o mesmo do Horror, a diferença é que está inserido num Gênero e trama diferentes.

O Paradigma da Complexidade, de Edgar Morin, nos trouxe sete princípios básicos, que relacionamos com as principais evidências coletadas na análise:

1. Princípio Sistêmico ou Organizacional: é necessário o conhecimento das partes, para que se possa compreender o todo. Ao mesmo tempo, compreendendo o todo, é possível compreendermos as partes. Assim, quando compreendemos as motivações dos personagens, passamos a entender o contexto no qual ele está inserido. Se conhecermos o contexto, estamos aptos a compreender suas motivações.

2. Princípio Hologramático: é inspirado no holograma, que contém em si a quase totalidade das informações acerca do objeto representado. O todo revela a parte, a parte revela o todo. Se o todo revela a parte: os Gêneros apresentam, de uma maneira genérica, e dentro da estrutura a qual pertencem enquanto Gênero, sempre os mesmos tipos de personagens.

3. Princípio do Anel Retroativo: as causas determinam os efeitos, e os efeitos determinam as causas. Logo, o que leva um personagem a agir de determinada maneira, acaba por reincidir sobre ele em forma de outras ações feitas por outros personagens.

Por exemplo: o cárcere privado no qual Erik manteve Christine Daaé, levou o noivo dela, Raul, a persegui-lo. De outra maneira, os efeitos determinam as causas no sentido de que, usando o exemplo de Igor, que ficou obscurecido pela ideia de recriar todo seu museu de figuras de cera às custas das mortes de outras pessoas, só se deu porque a causa de tudo isso foi a traição perpetrada por seu ex-sócio.

4. Princípio do Anel Recursivo: fazemos, ou influenciemos algo, que também nos influencia. Fazemos ou influenciemos o Vilão a ser a personificação de algo que é nosso objeto fantasioso, ou que nos atemoriza. O Vilão, com sua falta de ética, supostamente, nos faz repensar atitudes e valores, porque nos influencia.

5. Princípio Auto-eco-organizacional: parte do princípio da autonomia/dependência. Os seres vivos são auto-organizadores, que se auto-produzem sem cessar e, assim, precisam ser dependentes do meio-ambiente onde vivem para que possam extrair a energia necessária para perpetuar sua autonomia. Portanto, o Vilão, possui autonomia enquanto personagem. Mas é só dependendo do contexto no qual ele está inserido, que pode praticar suas ações.

6. Princípio Dialógico: elementos contraditórios possuem possibilidades de diálogo, como as noções de equilíbrio/desequilíbrio. Dessa maneira, o Herói só pode ser considerado enquanto tal, se o Vilão existe para contrapor suas ações.

7. Princípio da Reintrodução: todo conhecimento é uma reconstrução/tradução por um espírito ou cérebro, numa certa altura, e em determinado tempo. É a relação estabelecida entre o sujeito (pesquisador, ou espectador das obras fílmicas) e o objeto (relação a ser construída acerca do personagem-tipo do Vilão em filmes de Horror), ou entre o observador e o observado. Produz conhecimento, mesmo que de maneira provisória, abrangendo, deste modo, incertezas e certezas, que nos levam à subjetividade.

O que ficou evidente acerca do Horror, enquanto Gênero, em nossas análises, foi: em primeiro lugar, que as quatro obras analisadas estão inseridas dentro do Horror Artístico, ficcional, como uma maneira artística pela qual o espectador pode vivenciar sensações desagradáveis, ao mesmo tempo em que está envolto em sensações de prazer e entretenimento.

Em segundo lugar este Horror Artístico, em suas narrativas, possui uma estrutura que evidencia um caráter moralista e conservador. Isto é, as narrativas trazem o mundo no qual vivemos como sendo o ideal, e nós nunca queremos que isso mude.

Ao observarmos estas narrativas, é possível tecer alguns comentários: em *O Gabinete do Dr. Caligari*, o mundo ideal era aquele em que Francis vivia até a chegada de Caligari à cidade. Contudo, este mundo ideal só existia na sua cabeça, ou, talvez, nunca tenha existido.

Em *O Fantasma da Ópera*, Raul e Christine viviam um romance perfeito, até o momento em que Erik declara seu amor pela cantora e exige que ela renuncie ao seu noivo. A harmonia na vida do casal só volta a se estabelecer com a morte de Erik e, finalmente, com o casamento dos dois.

No filme, *Os Crimes do Museu*, a harmonia não apenas volta a ser estabelecida, como Florence, enquanto heroína, tem seus esforços recompensados. Ela desvenda o mistério acerca das figuras de cera que adornavam o museu de Ivan Igor, ajudando, assim, a salvar sua amiga da morte eminente. Ela também ganha seu emprego no *New York Express* de volta e, é pedida em casamento por seu chefe.

E, finalmente, em *A Casa dos Maus Espíritos*, a harmonia, talvez, se estabelecido de uma maneira não esperada, ou, indo além, de maneira incerta, porque não sabemos o que irá acontecer com Frederick. No momento em que Frederick desmascara o casal de amantes, e os mata, a ordem volta a reinar, porque o personagem deu um fim ao perigo que o rondava. Porém, pode ser que o mundo ideal, a partir de então, se caracterize de maneira diferente daquele do início da história, porque Frederick se coloca à disposição da Justiça, para que esta decida se ele é inocente, ou culpado.

Por fim, dada à complexidade do tema abordado, da infinitude de possíveis abordagens que podem nascer e, dada à escassez de fontes literárias e acadêmicas a respeito do objeto de estudo, que sugerimos novas pesquisas. Temos, assim, a perspectiva de uma possível tese de doutorado, que venha a preencher lacunas, bem como expandir o tema na mais ampla gama de diversidades.

REFERÊNCIAS

A Casa dos Maus Espíritos (House on Haunted Hill). Direção: William Castle. Intérpretes: Vincent Price, Carol Ohmart, Richard Long. William Castle Productions, 1959. 1 DVD (75 min.) son., p&b.

ALVES, Mariana de Souza. LEITE, Gabriela Figueiredo. **Sobre a possibilidade de os filmes comerciais apresentarem características de “filme de arte” a partir do trabalho do diretor Tim Burton.** Disponível em <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/anagrama/article/view/6260/5672>>. Acesso em 04 ago. 2011.

ALVETTI, Celina. HUMMELL, Rosita. **Apontamentos sobre a Imagem da Vilania: Uma Leitura do Horário Nobre.** In: Rev. Est. Comum. Curitiba, setembro – dezembro de 2007, v. 8, Nº 17, p. 255 – 261.

AMOSSY, Ruth. PIERROT, Anne H. **Estereótipos y Clichés.** Buenos Aires: Eudeba, 2011.

ASSIS BRASIL, Giba. **Fundamentos de Cinema.** Porto Alegre: Fabico, 1999.

ATWILL, Lionel. **Biography.** Internet Movie Database (IMDB). Disponível em <http://www.imdb.com/name/nm0041172/?ref_=tt_cl_t1>. Acesso em 30 out. 2013.

AUMONT, Jacques. **A Imagem.** São Paulo: Papyrus, 1993.

_____.MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema.** (2ª Edição). Campinas, São Paulo: Papyrus, 2006.

BAPTISTA, Mauro. **O Cinema de Quentin Tarantino.** Campinas, SP: Papyrus, 2010.

BARBUDO, Maria Isabel. **Personagem Plana.** E-Dicionário de Termos Literários, coord. de Carlos Ceia. ISBN: 989-20-088-9. Disponível em: <http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=365&Itemid=2>. Acesso em 30 out. 2013.

_____. **Personagem Redonda.** E-Dicionário de Termos Literários, coord. de Carlos Ceia. ISBN: 989-20-088-9. Disponível em: <http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=366&Itemid=2>. Acesso em 30 out. 2013.

BATAILLE, Georges. **A Literatura e o Mal.** Porto Alegre: L&PM, 1989.

BAUER, Martin. GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som: Um Manual Prático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

BAZIN, André. **O Que é o Cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014.

BERGAN, Roland. **Guia Ilustrado Zahar Cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

_____. **The Film Book**. Londres: Dorkey Kinderslay, 2011.

BERNADET, Jean-Claude. **O Autor no Cinema – A Política dos Autores: França, Brasil anos 50 e 60**. Brasília: Ed. Brasiliense, 1992.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 1985.

BRASILIENSE, Danielle Ramos. **Os Sentidos Midiáticos da Ordem e da Monstruosidade em Dexter**. In: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-Compós, Brasília, v. 12, set./dez. de 2009, Nº 3, p. 1 – 17.

BROCHARD, Philippe. FOIRET, Jacques. **Os Irmãos Lumière e o Cinema**. São Paulo: Augustus, 1995.

CAIRNEY, Cristopher Thomas. **Antagonist Characters in the Early Gothic Novel: a Matter of Political Anxiety?** In: DoÜuß University Journal, Istanbul, Turquia, janeiro de 2001, v. 2 Nº 1, p. 13 – 28.

CALLEGARO, Ronaldo. **A Doutrina do Mal em Santo Tomás de Aquino**. In: 5º Encontro de Pesquisa na Graduação em Filosofia da Unesp. Marília, SP, v. 3, 2010, Nº 10, p. 66 – 75.

CANDIDO, Antonio. ROSENFELD, Anatol. (*et al*). **A Personagem de Ficção**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1968.

CÁNEPA, Laura Logueria. “Expressionismo Alemão”. In: MASCARELLO, Fernando (org.) **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papirus, 2012.

_____. **Medo de quê? Uma História do Horror nos Filmes Brasileiros**. 2008. 498 f. Tese. (Doutorado em Multimeios). Campinas, SP: Universidade Estadual de Campinas, 2008.

CARROLL, Noël. **A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração**. São Paulo: Papirus, 1999.

CHANEY, Lon. **Biography**. Internet Movie Database (IMDB). Disponível em <http://www.imdb.com/name/nm0151606/?ref_=fn_al_nm_1>. Acesso em 22 de jun. 2014.

CHERRY, Brigid. **Horror**. New York: Routledge, 2009.

CLARK, Mark. **Smirk, Sneer and Scream: Great Acting in Horror Cinema**. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2004.

CORSO, Diana Lichtenstein. CORSO, Mario. **A Psicanálise na Terra do Nunca: Ensaio Sobre a Fantasia**. Porto Alegre: Penso, 2011.

COSTA, Francisco Araujo da. **O Figurino como Elemento Essencial da Narrativa**. In: Sessões do Imaginário. Revista Famecos, Porto Alegre, agosto de 2002, Nº 8, p. 38 – 41.

COWDEN, Tami D. **The Sixteen Villain Archetypes**. 2011. Disponível em: <<http://www.tamicowden.com/villains.htm>> Acesso em 05 ago. 2013.

DIXON, Wheller W.; FOSTER, Gwendolin A. **A Short History of Film**. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2008.

DYER, Richard. “The Role of Stereotypes”. In: MARRIS, Paul. THORNHAM, Sue. **Media Studies: A Reader**, 2nd edition, Edinburgh, UK: Edinburgh University Press, 2009. <<http://thowe.pbworks.com/f/dyer.on.sterotypes.pdf>> Acesso em 30 out. 2013.

EISNER, Lotte. **A Tela Demoníaca: As Influências de Max Reinhardt e do Expressionismo**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FORSTER, Edward M. **Aspectos do Romance**. Porto Alegre: Editora Globo, 1974.

GAMBA, Janaina S. **Grite, Grite Outra Vez! – Um Estudo de Caso sobre o Star System e Vincent Price**. 2011. 30 f. Trabalho de Conclusão de Curso. (Especialização em Cinema). Porto Alegre, RS: Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2011.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como Analisar Narrativas**. São Paulo: Ática, 2010.

GUSMÃO, Sônia Maria Lima de. **A natureza humana segundo Freud e Rogers**. *Grupo ser*, João Pessoa, out. 1998. Disponível em <<http://gruposerbh.com.br/textos/artigos/artigo22.pdf>> Acesso em 30 out. 2013.

FARRELL, Glenda. **Biography**. Internet Movie Database (IMDB). Disponível em <http://www.imdb.com/name/nm0268225/?ref_=tt_cl_t1>. Acesso em 30 out. 2013.

HUTCHEON, Linda. “Beginning to Theorize Adaptation: What? Who? Why? How? Where? When?”. In: HUTCHEON, Linda; O’FLYNN, Siobhan. **Beginning to Theorize Adaptation**. New York, Routledge, 2006. p. 1 – 32.

HUTCHINGS, Peter. **Historical Dictionary of Horror Cinema**. Lanham, Maryland: Scarecrow Press, 2008.

HUNT, Larry. **The Phantom of The Opera – 1925**. Disponível em <<http://thephantomoftheopera-1925.com/>>. Acesso em 22 de jun. 2014.

JANKOVICH, Mark. **Horror, The Film Reader**. New York: Routledge, 2002.

JUNG, Carl Gustav. **Arquetipos e Inconciente Colectivo**. Barcelona: Paidós, 1970.

_____. VON FRANZ, M. L. (*et al*). **O Homem e Seus Símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1977.

KEMP, Phillip. **Tudo Sobre Cinema**. [tradução de Fabiano Morais...*et al*]. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

KERRY, Norman. **Biography**. Internet Movie Database (IMDB). Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0449908/?ref_=fn_al_nm_1>. Acesso em 22 de jun. 2014.

KING, Stephen. **Dança Macabra**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

KRACAUER, Sigfried. **De Caligari a Hitler: Una Historia Psicologica del Cine Aleman**. Barcelona: Paidós, 1985.

LEEDER, Murray. **Collective Screams: William Castle and the Gimmick Film**. *In: The Journal of Popular Culture*, Hoboken, Nova Jersey, 2011, vol. 44, Nº 4, p. 773 – 795.

LEWIS, C. S. **Studies In Words**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

LUDWIG, Paula Fernanda. **Como Se Cria Um Vilão? Rumores e Intrigas Entre Teatro e Literatura – Do Melodrama à Dramaturgia Brasileira no Século XIX**. 2012. 122 f. Dissertação. (Mestrado em Letras). Santa Maria, RS: Universidade Federal de Santa Maria, 2012.

MAFFESOLI, Michel. **A Transfiguração do Político: A Tribalização do Mundo**. Porto Alegre: Sulina, 1997.

_____. **Elogio da Razão Sensível**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

_____. **Entrevista**. Porto Alegre: PUCRS, 2014. (Comunicação oral).

_____. **O Imaginário é uma Realidade**. [20 de março de 2001]. Entrevistador: Juremir Machado da Silva. Entrevista concedida a Revista Famecos. *In: Revista Famecos*, Porto Alegre, agosto de 2001, Nº 15, p. 74 – 82.

_____. **O Tempo Retorna: Formas Elementares da Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

MC KEE, Robert. **Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MIGUEL, Rute. **Personagem Plana**. E-Dicionário de Termos Literários, coord. de Carlos Ceia. ISBN: 989-20-088-9. Disponível em: <http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=364&Itemid=2> Acesso em 31 out. 2013.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de Termos Literários**. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.

MORIN, Edgar. **As Estrelas de Cinema**. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.

_____. **El Cinema o El Hombre Imaginario**. Barcelona: Paidós, 2001.

_____. **Introdução ao Pensamento Complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

_____. **Meus Demônios**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994.

_____. **O Método I: A Natureza da Natureza**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. **O Paradigma Perdido: A Natureza Humana**. Portugal: Publicações Europa-América, 1973.

MOURA, Francisco Pinheiro de. **Luzes e Sombras – Projeções do Bem e do Mal na Tela do Cinema**. In: XXCI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal, RN: 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1377-1.pdf>>. Acesso em 30 out. 2013.

NAZÁRIO, Luis. **Da Natureza dos Monstros**. São Paulo: Editora Arte e Ciência, 1998.

NEWMAN, Kim. “O Fantasma da Ópera”. In: SCHNEIDER, Steven J. (editor geral) **1001 Filmes para Ver Antes de Morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2010.

NOGUEIRA, Luís. **Gêneros Cinematográficos**. Covilhã, Portugal: Livros LabCom, 2010.

O Fantasma da Ópera (The Phantom of The Opera). Direção: Rupert Julian. Intérpretes: Lon Chaney, Mary Philbin, Norman Kerry. Universal Pictures, 1925. 1 DVD (93min.) Mudo. P&B.

O Gabinete do Dr. Caligari (Das Cabinet des Dr. Caligari). Direção: Robert Wiene. Intérpretes: Werner Krauss, Conrad Veidt, Friedrich Feher. Decla-Bioscop, 1920. 1 DVD (78min.). Mudo. P&B.

Os Crimes do Museu (Mystery of the wax museum). Direção: Michael Curtiz. Intérpretes: Lionell Atwill, Fay Wray, Glenda Farrell. Warner Bros., Vitaphone Corporation, 1933. 1 DVD. (77min.). Som. Colorido.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: A Construção do Personagem**. São Paulo: Editora Ática, 1989.

PHILBIN, Mary. **Biography**. Internet Movie Database (IMDB). Disponível em <http://www.imdb.com/name/nm0679907/?ref_=fn_al_nm_1>. Acesso em: 22 de jun. 2014.

POLLACK, Peter. **The Picture History of Photography: From The Earliest Beginnings to The Present Days**. New York: Harry N. Abrams, 1977.

PRIMATI, Carlos. **História do Cinema de Horror**. Porto Alegre: Cinema Um, 2012.

PRINCE, Gerard. **Narratologia**. Tradução de José Fernandes da Silva. Goiânia, 2009. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/19242793/NARRATOLOGIA>>. Acesso em 31 out. 2013.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Copy Market, 2001. Disponível <<https://pt.scribd.com/doc/184727895/Morfologia-Do-Conto-Maravilhoso>>. Acesso em 27 de jul. 2014.

RIAL, Gregory. **A Natureza Humana em Freud e Rogers: Maldade ou Bondade Original**. Mariana, Minas Gerais, 19 de agosto de 2013. Disponível em <<http://silentioetspes.wordpress.com/2013/08/19/a-natureza-humana-em-freud-e-rogers-maldade-ou-bondade-original/>> Acesso em 30 out. 2013.

ROCHA, Ruth. **Minidicionário**. [ilustrações: Maria Luiza Ferguson]. São Paulo: Scipione, 1996.

RUSSELL, David J. “Monster Roundup: Reintegrating the Horror Genre”. In: Nick Browne (ed.), **Refiguring American Film Genres: Theory and History**. Berkley: University of California Press, 1998.

SADOUL, Georges. **Dicionário de Filmes**. Porto Alegre: L & PM, 1993.

SCHATZ, Thomas. **O Gênio dos Sistemas: A Era de Ouro dos Estúdios em Hollywood**. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

SILVA, Odair José Moreira da. **Um Estudo Sobre a Paixão do Medo no Cinema de Horror**. In: Conexão – Comunicação e Cultura, Caxias do Sul, Vol 11, Número 22 (2012), p. 41 – 62.

SOUZA, Cassius A. P. **Monstruoso-Sensível: Uma Análise das Personagens Emily de Tim Burton e Corpo-Seco de Victor Hugo Borges**. 2012. 71 f.

Trabalho de Conclusão de Curso. (Especialização em Patrimônio Cultural, Conservação de Artefatos, Ensino e percursos poéticos). Pelotas, RS: Universidade Federal de Pelotas, 2012.

TIMÓN, Vicente Peña. **El Programa Narrativo como Expresión del Valor Constitutivo del Relato en el Spot Publicitario Audiovisual**. Tese. 338 f. (Faculdade de Ciências da Informação) Departamento de Comunicação Audiovisual e Publicidade II. Madrid, Espanha: Universidad Complutense de Madrid, 1994.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

VANOYE, Francis & GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio Sobre a Análise Fílmica**. Campinas, SP: 1994.

VARMA, Devendra P. **The Gothic Flame**. New York: Russell & Russell, 1966.
VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estruturas Míticas para Escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

WRAY, Fay. **Biography**. Internet Movie Database (IMDB). Disponível em <http://www.imdb.com/name/nm0942039/?ref_=tt_cl_t2>. Acesso em 30 out. 2013.

ZATTI, Angela Helena. **Quando o Bandido Torna-se Mocinho: A Construção do Personagem-Vilão pelo Cinema Brasileiro**. 2010. 152 f. Dissertação. (Mestrado em Comunicação e Linguagens). Curitiba, PR: Universidade Tuiuti do Paraná, 2010.