

ALTERIDADE RADICAL: A DESTRUIÇÃO DA FIGURA HUMANA NAS REPRESENTAÇÕES DO CINEMA EXTREMO DE HORROR

Vinicius Alves de Oliveira (Ciências Sociais - UEL) – vinalvesx@gmail.com
Profª. Dra. Carla Delgado de Souza (UEL) – (Orientadora)

RESUMO

A partir de 1970, um grande número de produções cinematográficas do gênero terror começaram a utilizar da violência gráfica em suas produções, mas foi só no final da década que o projeto de explorar a injúria física como experiência de medo se alastrou no cinema. O recurso, denominado *Gore*, desenvolveu os mais diversos subgêneros, tendo no cinema extremo suas expressões mais radicais na produção de imagens incômodas de desintegração do corpo pela tortura e mutilação. O seguinte trabalho busca pensar como estas representações cinematográficas dialogam com o imaginário do corpo e estabelecem uma experiência de alteridade radical sobre os espectadores ao confrontar a visão com os conteúdos mais proibidos coletivamente. Explicitando a materialidade do corpo, o cinema extremo de horror também contribui à reflexão dos limites da figura humana em narrativas que tem por intenção trazer à imagem sua potência de perturbação às referências que o imaginário constitui ao fazer do próprio corpo o centro das narrativas de terror.

Palavras-chave: Cinema; Terror; Imaginário.

INTRODUÇÃO

O potencial do duplo, a condição que a arte mimética oferece é esta: desgarra-se do objeto ou retorna a ele, sempre parcialmente. Esse potencial, aliás, é amplamente trabalhado pela experiência do cinema, que propicia através da imagem o acesso aos variados motivos que representa e as diversas formas de comunicá-los. A partir desta perspectiva, o estudo de produções filmicas propicia acesso à dimensão da representação de problemas e experiências, sejam elas do escopo do costumeiro ou do extraordinário, por meio da concepção de um enredo e da própria encenação, característicos das produções ficcionais. Pode-se argumentar que o estudo de representações pode parecer deficiente, uma vez que possui limites muito claros em relação à experiência humana. No entanto, o estudo antropológico das chamadas formas expressivas possui potencialidades analíticas preciosas, sobretudo quando entende-se que as formas de representação do social atravessam diversas condições na sua expressão e que, nesse sentido, os aspectos formais importam tanto quanto o conteúdo representado. Quando abordado a partir de seu conteúdo formal e simbólico, o cinema pode ser um meio de representação do real, mas também de acesso ao mesmo. Na história do Ocidente, em que o cinema ascendeu como princípio de *mimesis*, sua potência enquanto dispositivo do imaginário coletivo transparece pela projeção dos temas que narra, sejam estes de origem cotidiana ou grotesca.

Tomar o cinema como dispositivo de representações coloca em intenção que não será sobre o consumo ou a circulação de seus produtos o ponto explorado neste trabalho. O que se questiona é sobre a imagem e a presença desse órgão, orgânico ou simbólico, que a medeia para o pensamento: O olho. *Mimesis* não é exatamente o



melhor termo para falar de cinema, pois apesar de um princípio de reprodutibilidade estar no seu cerne o duplo pode sempre ganhar autonomia uma vez que a imagem de um objeto tem por possibilidade lhe ultrapassar. Quando a diegese¹ permite que um objeto ou situação se situem em outro tempo e espaço, a narrativa se torna cúmplice da imaginação, dentro dela o objeto ganha tempo de exploração, revelando detalhes despercebidos e expandindo sua possibilidade de afetar de outras formas que a fugida realidade nega à experiência.

Poderíamos, por exemplo, precisar a morte por sua incapacidade de reprodutibilidade na realidade, a experiência mais fugida que nega antecipação ou preparo. O que se tem dela sem o contato direto é apenas o que se imagina, o que ela deixa são apenas efeitos. Contrária a nossa presunção, a morte incomoda a quem vive porque violentamente lhe afere isso apontando para uma consciência da vida para quem continua nela. Apesar disso, a morte transferida para o cinema recente vem ganhando cada vez mais presença em cena e a sua expressão violenta parece ser a que mais vêm chamando a atenção de diversos diretores em seus trabalhos.

1. DILUINDO A FORMA

O deslocamento da morte para o cinema esteve inicialmente com maior presença nos filmes de western americanos de 1920, mas o Código de Produção instituído em 1934 (Código Hays) limitou a exposição da morte entre outros temas de polêmica ou conteúdo chocante. Até a vigência da censura em 1966, o cinema tinha uma exposição parcial da morte enquanto violência corporal e foi só após este período que o cinema se tornou especialmente violento e explícito. Porém, a explicitação do contexto violento não é sinônimo de exploração do mesmo. O fato de a violência se tornar ela mesma roteiro faz parte de uma gama recente de produções que vem tomando corpo como objeto de investigação estética no cinema.

A produção da imagem de violência acompanhou intimamente o desenvolvimento da tecnologia de maquiagem. Com a livre exploração das capacidades miméticas no cinema, os diretores experimentaram diversas composições, principalmente no gênero de terror onde o cadáver e a injúria física começavam a ser elementos usados para provocar medo, algo que exigia maior fidelidade anatômica. Com isso, estava incluso no cinema a possibilidade de representação da injúria sobre o corpo ante a morte com cada vez mais realismo visual, criando um desenvolvimento de experiências com a forma do corpo humano que vinha sido explorada desde o movimento surrealista e parece encontrar continuidade nas produções atuais destes filmes.

Os desenvolvimentos de grande parte destes artistas não chegaram ao grande público até as décadas de 1980 e 1990 quando o cinema *pop* violento ficou conhecido, período que tem por maior expoente Quentin Tarantino. Rose Satiko G. Hikiji analisa em 'Imagem-Violência' (2012) alguns dos filmes deste período e como estes exploraram a comunicação da violência e da morte. A questão que se coloca com a experiência de assistir esses filmes é o seu efeito em relação a brutalidade da injúria

¹ Palavra de origem grega (*diègèsis*; narrativa). Termo empregado para se referir à lógica suposta pela representação em um universo fictício a partir de sua narrativa. Michel Marie & Jacques Aumont (2003)



corporal e para isso a autora recorre a Pierre Clastres (2003) em seu ‘De que riem os índios?’ para buscar entender o elemento de crueldade irônica e cômica que ela atesta nestas produções.

Clastres observava que nos mitos ameríndios o elemento risível por vezes era também aplicado aos elementos temidos e que haveria nessa dinâmica uma expressão da linguagem separada das regras da vida comum, permitindo por breve período extravasar os sentimentos exigidos pela coletividade. Para o autor, o riso permitia realizar ao nível da linguagem o que seria proibido socialmente, fazendo com que os indivíduos pudessem exercer breve controle sobre os fenômenos que ultrapassam sua capacidade de contenção. Disso é possível compreender como a representação, enquanto uma espécie de linguagem, tem por possibilidade capturar fenômenos e deslocar suas características conhecidas.

Hikiji associa também isto ao cinema *pop*. Ao mesmo tempo em que a maquiagem nos filmes possibilitou apresentar uma materialidade da morte e violência física de forma cada vez mais fiel, também se optava por exagerar essa representação, ultrapassando-a e tornando-a, por vezes, cômica. Nestes filmes, nas situações cotidianas a morte não protagoniza ou tem mais peso que um diálogo da narrativa, ela ocorre de maneira escandalosa, irreal ou inconcebível, ‘quebrando o tempo normal’, como o humor. Como consequência disso, ao invés do medo ou choque, as audiências dos cinemas em que Hikiji fez seu trabalho de campo costumavam ter o riso como reação. Criando menos que uma ‘banalização da morte’ – que caminha com a modernidade como querem alguns autores –, a violência cômica realiza um efeito mais próximo de ‘desconsagrar’ a morte ao nível da representação.

É daí que surge a recorrência do tema: capturar a morte e controlá-la sem seus efeitos terríficos ou torná-la cômica para superá-la. Essa fronteira encantada da tela do cinema é o que permite manipular o que escapa, permitindo-se, enfim, rir da morte. Mas da condição breve que o riso realiza é também breve seu efeito no real, pois a angústia ante a morte ou a tolerância à violência não se minimiza depois de um filme. Hikiji afirma também que é o tempo do filme que, ao atravessar o riso, revela certa ironia sobre o objeto. Porém, nesse raciocínio, a angústia descrita pela autora, efeito final do pós-riso acerca da morte extremamente violenta, estaria ela mesma mais próxima enquanto resultado da tentativa frustrada da captura completa da morte. Afinal, o que a experiência cinematográfica que a audiência tem com esses filmes *pop* que Hikiji analisa muito pouco ou nada tem em comum com o que essa mesma audiência pensa ser a experiência da morte, afinal é amplamente sabido que a morte, enquanto evento real, não provoca o riso.

A morte na representação cinematográfica aparece como um deslocamento defensivo fundado em uma fronteira que toma o cuidado de estar sobre o nosso controle. No filme a diegese é a livre ação de expansão da realidade para outras regras, outras importâncias. Nela, elementos que a maioria poderia considerar perturbadores podem existir sem os efeitos que lhe são próprios: sem o trauma, sem o medo completo e sem a lembrança, que é a propriedade impregnante da realidade. Na imagem, acredita-se que a morte pode existir sem agir sobre mim. Essa intuição é própria da fabricação da imagem, como uma rede que captura certas experiências permitindo que controlemos o que destas queremos sentir. O material artificial das maquiagens que produz a cópia, muitas vezes expostos de maneira pouco realista, é o sinal permanente da necessidade do controle que precisamos ter sobre as imagens da morte.



A quebra do sagrado é o primeiro artifício para afastar a morte como medo, o riso é irônico como a brevidade e as situações em que os filmes dos anos 1990 nos apresentam a morte. A agência do sujeito tem duração apenas com a proteção que a fronteira do estúdio reserva, pois a imagem ficcional da morte, ao retirar a sacralidade do corpo e da vida, não permite superação completa da sua destruição. O riso é disparado junto a injúria física, quase sempre também contendo um dispositivo de ‘fuga’, seja um diálogo cômico ou um efeito irreal de anatomia, o que faz com que mesmo que essa fuga seja rapidamente retirada de cena a figura já se torne descortinada ao olho: aquilo não é real.

Esta contenção simbólica de certos aspectos poluentes é reflexão de longa data nas produções antropológicas. Mary Douglas em ‘Pureza e Perigo’ (1976) analisa longamente dados que explicitam o tratamento ritual que mantemos com certos fenômenos que classificamos como ‘ambíguos’. Estes eventos da vida coletiva que se encontram fora das classificações estruturais são os que desafiam a ordenação dos sistemas de pensamento. Como toda forma de classificar é também a atuação posta de uma lógica sobre os elementos classificados, há também nos elementos que transgridem a ordenação uma lógica reativa à sua potência caótica, como as reações que envolvem os próprios tabus.

Apesar destas produções, em que o uso da violência é intensificado, serem avessas à utilização da violência justificada como forma de suavização das reações por irem muito mais em direção a uma violência gratuita, há ainda nelas certa expressão defensiva com a exploração crua da violência, no sentido de que o realismo da representação não reproduz na diegese o realismo das reações em seus personagens. Um contraste do tipo colocaria a franquia ‘Saw’ (2004-2010) (*‘Jogos Mortais’* no Brasil), por exemplo, entre os filmes que exploram a violência justificada ao direcionar esforços de explicitar que aqueles a quem a violência se direciona são de alguma forma ‘pessoas más’, apesar de a franquia ter sido um dos mais explícitos exemplos de *gore* (termo usado para o *exploitation* de violência brutalizada) a chegar ao grande público.

Além do caso do cinema *pop* investigado por Hikiji (2012), o cinema violento perpassa outras produções, como o chamado cinema extremo no gênero do terror que ascendeu nas produções a partir do final da década de 1960. Após a queda da censura à violência não só o resultado da violência física passou a ser retratada, como todo tabu era progressivamente projetado para os filmes. Nessa aposta no *exploitation*, os filmes de terror eram concebidos para chocar e usavam de diversas formas o corpo para tanto, fosse o corpo mutilado e decadente (*bodyhorror* ou filmes de zumbis) e/ou o retrato de comportamentos bizarros e tabus (histórias de *serial killers* e cinema extremo), o que fez com que o terror que começava a ser produzido na década de 1970 tomasse progressivamente uma forma cada vez mais humana ao se inspirar em seus aspectos e produtos para provocar o medo.

Com forte interesse na mutilação teatral do corpo em suas narrativas, o cinema extremo de horror é um dos mais controversos exemplos de produções do cinema recente. A aposta das produções parece ser sobre a fragilidade do corpo e a protagonização da violência, assim como também fizeram o cinema *pop* violento da década de 1990 ou os *B-movies*. Porém, a diferença aparece quando em um gênero a efemeridade da morte e da violência tem por efeito a risada e no outro o efeito desejado é um incômodo profundo. Para tanto, não é só sobre o corpo e sua mutilação que o cinema extremo se debruça, mas sobre uma intenção quase herética em ofender o



conjunto de organizações coletivas, a partir da representação dos mais diversos tabus e de imagens perturbadoras acerca destes mesmos tabus.

Se o cinema *pop* violento descortina a *mimesis* pelo exagero irreal das imagens violentas, o cinema extremo parece se esforçar em não revelar a ficção. As produções do gênero levam a intenção mimética tão a sério que muitos filmes foram levados à justiça para provar que seus atores continuavam vivos como em *'Cannibal Holocaust'* (1980) e *'Guinea Pig Part 2: Flowers of Flesh & Blood'* (1985). Também há casos em que filmes tiveram cópias apreendidas devido ao conteúdo apresentado, como ocorreu com *'Subconscious Cruelty'* (2000). A história das produções do chamado cinema extremo de horror vem mesmo se confundir às lendas de *snuff films*, filmes (amadores ou não) que conteriam mortes reais capturadas em vídeo e que seriam distribuídos na internet ou “plantados” nas antigas locadoras de vídeos.

Um elemento fundamental para esse gênero cinematográfico é a não existência de fugas do olhar em relação aos momentos mais crus de injúria física ou perturbações de outra ordem. Na maneira que a montagem do filme é realizada, o espectador – se não fecha os olhos ou para de assistir ao filme – não tem escolha senão ver e incomodar-se profundamente com o que vê. A crueza destas produções é justamente o ato de presentificar os fenômenos mais perturbadores ao imaginário sem proporcionar qualquer dispositivo de fuga ao olho. A representação segue uma fórmula que não só apresenta imagens violentas como as apresenta de forma violenta, sempre fazendo do excesso a figuração da classificação do proibido.² As imagens do cinema extremo são aquelas relacionadas a um olho que só encontramos como ferramenta de Georges Bataille (2013), a criação de um olho inumano metaforizado na própria câmera, um olho cruel que não desvia o olhar ou se fecha conforme a exigência. Tanto mais também é o olho que mostra o inumano, o olho batailliano por excelência que se abre nos lugares proibidos e insuportáveis e que excede a experiência e as coordenadas criando um ambiente surreal como resposta ao caos gerado contra a ordem.

Na intenção de chocar e incomodar com seu conteúdo o cinema extremo não oferece fuga ou defesa a quem o consome, exacerba as imagens de detalhes sórdidos ainda que seja comum que criemos nossas próprias fugas da imagem quando elas não nos são oferecidas, como tentando observar o ponto que revele a mentira, algum exagero, algo que se separe da realidade. Esse esforço, inclusive, é uma forma que o espectador encontra de se defender dos incômodos gerados, bem como dos temas tabus dos quais derivam. Com isso, averigua-se a necessidade de conjugar fronteiras e estabelecer formas de nos separar da dor, do estupro, do incesto, da mutilação corporal, dos dejetos de todo tipo e dos fetiches sexuais incomuns que são projetados nas películas. As produções de horror recentes tem utilizado cada vez mais uma violência que é comunicada de uma maneira também violenta, o que potencializa os desdobramentos do medo, do incômodo, da perturbação.

Tanto os temas abordados nos filmes do cinema extremo de horror, como as formas narrativas e de enredo empreendidas, a construção das personagens e as técnicas

² A violência como linguagem cinematográfica foi analisado também no cinema de Michael Haneke por Rose Satiko Gitirana Hikiji (2004). A autora expõe a metalinguagem com que trabalha o diretor para ironizar a ‘violência *clean*’ de Hollywood. O conceito *imagem-violência* (2012) é um dos referentes cunhados por Hikiji para conceber as representações cinematográficas que lidam com a violência na comunicação da violência.



de montagem filmica, entre outros elementos, são caminhos intrigantes para acessar um imaginário do medo coletivo sobre certos comportamentos, em geral relacionados a tabus sociais. Com o cinema extremo a construção de um momento intimidador à ordenação normal das categorias e dos domínios se faz pela reação à imagem, pelo quanto de ofensa o olho pode suportar ao simples nível da *mimesis*.

Um dos exemplos mais comuns e populares do cinema extremo de horror são os filmes de tortura, subgênero que levou alguns críticos a conceber o nome ‘*torture porn*’ pelo excesso de detalhes e jogos de câmera típicos de produções pornográficas. Estas narrativas seguem certo padrão: a captura de um personagem por outro que estabelece as posições do torturador e da vítima, as relações de poder exercidas sobre o corpo de maneira física e o espaço confinado que serve como uma separação do mundo ‘da ordem’ (espaço externo) em relação a livre ação interna de um algoz. O que se segue é uma longa sequência de injúrias físicas que não poupa criatividade com as formas pela qual o corpo pode ser destruído. É sobre a materialidade deste corpo que as imagens buscam reproduzir a fidelidade, fazer do que consideramos uma unidade intransitável na ordem simbólica (o corpo) uma forma abjeta e distante, colocando certa alteridade entre a ‘figura aberta’ da representação e nossa ‘figura fechada’, seja nos termos físicos ou simbólicos de tanto.

Nesses momentos o artificial diante da câmara pode se transformar terrivelmente, não se sabe se pelas luzes ou os gritos atuados que tornam tudo muito próximo de nós fazendo com que logo se atinja nas reações o tão famoso e procurado ‘*cringe*’ – momento do extremo incômodo alcançado pela audiência ao assistir os filmes do cinema de extremo horror. Logo, a segurança do aspecto cinematográfico abandona o espectador, fazendo com que os efeitos que se inspiravam na realidade por alguns momentos pareçam, numa inversão, inspirar a própria realidade. Com isso, há a completa ou parcial confusão ou diluição da fronteira que separa o fictício do real, mesmo que apenas por alguns instantes. Mesmo que o corte de um corpo a que reagimos nada revele, ele acaba referindo a certa fragilidade e finitude que ignoramos em relação aos nossos próprios corpos, havendo, com isso, a transmissão de uma ideia que torna a ordenação simbólica dos termos eventualmente instável.

O efeito é observável como reação física, a transferência resultante do comportamento de defesa que apresentamos faz com que nos encolhamos ou levemos as mãos a alguma parte do corpo análoga a que vimos mutilada, quase como se tentando conter nossa própria forma. A fronteira da ficção que protegia o sujeito é mais frágil nesse sentido, fraca o bastante não só pelo efeito de *mimesis* da imagem, mas pela referência que faz aos eventos projetados, tão insuportáveis como eventos reais que quase nos coloca também em contato com a impureza real. Se a morte no cinema pode ser capturada pela ação dos sujeitos e controlada com diversos dispositivos de sua dessacralização, o cinema extremo de horror parece buscar reverter isso, deixando que a imagem aja sobre o espectador de maneira violenta, sacralizando parte da sua potência real pela representação.

Não há como rir como no cinema *pop*, pois não haveria efeito de contenção com isso. É dessa forma que os corpos dos espectadores espasmam e demonstram repulsa como uma resposta de isolamento. Como observa José Carlos Rodrigues (1975), os espasmos são este encantamento simbólico à tudo que se nega e ao nojento que se quer expulsar. Eles são uma resposta àquilo que o espectador não quer interiorizar, que ele não aceita e que, muitas vezes, expressa a expulsão no vômito e na ansiedade que o leva



a gritar ou nas mãos que cortam a comunicação com o exterior ao tapar os olhos. O nojo é reação a uma desordem indesejada que transgride nossa integridade, algo que deslocou a normalidade e que rapidamente buscamos reestabelecer. Uma vez que não se oferece essa possibilidade pelo filme a reação física de terror e repulsa dada pela audiência é sua consequência direta.

Não é exatamente a morte a intenção da maioria das produções do que se chama cinema extremo, o propósito desses filmes está muito mais em experimentar os limites da forma e da ação humana. A morte é mesmo adiada nessas produções para dar lugar a outros processos de degradação, tanto da vítima como do agente da violência. Quando inevitavelmente a morte acontece aos personagens não se trata apenas de comunicar o momento em que se perde a vida, mas de exprimir essa ausência a partir da irreconhecível figura do corpo humano, colocando o resultado da longa progressão que o espectador acompanhou como uma destruição definitiva não só pela forma como pelos limites e fronteiras da própria humanidade nos extremos que ela pode vivenciar.

Os atos extremos narrados pelos filmes aparecem no corolário de comportamentos que certa literatura médica atribuiria ao personagem do ‘perverso’. O perverso é aquele que encarna o mal, mas o faz a partir da figura humana, relação que tanto perturba a fronteira entre os atos. O cinema extremo de horror acaba sendo um cinema sobre o mal, mesmo que não estabeleça essa classificação em suas narrativas. O perverso é o personagem que surge de certas interações quase eróticas com o que há de proibido, o que não gratuitamente se transfere diretamente para uma grande gama dos filmes do cinema extremo que envolvem conteúdo erótico. ‘*Serbian Film*’ (2010) de Srđan Spasojević (‘*Terror sem limites*’ no Brasil) é ainda um dos maiores representantes da polêmica levantada pelos temas do gênero. O filme teve problemas com sua distribuição em mais de oito países³, que cortaram algumas de suas cenas ou proibiram a exibição da película por um período de tempo, como no Brasil.

‘*Serbian Film*’ segue uma exploração do sexo em sua face nefasta. O protagonista, depois de drogado acaba praticando diversas atrocidades pelo prazer, envolvendo decapitações, pedofilia e incesto. A narrativa tenta jogar com uma certa ideia de ‘natureza selvagem’, expressada pela supressão da lucidez do personagem. A partir da prerrogativa de que a maldade é inerente ao ser humano, o filme constrói sua narrativa abordando essa maldade “natural”, por meio deste algoz que, apesar de possuir a forma humana, tem ausente toda e qualquer noção de vida social ou comportamento coletivo. Ideia semelhante se encontra na obra de Karim Hussain, ‘*Subconscious Cruelty*’ (2000), uma narrativa surrealista que se desenvolve a partir da mensagem do filme que pede que destruamos o lado racional de nosso pensamento para dar vazão aos nossos desejos inconscientes. O que se segue disso são pequenas narrativas em que se destroem a separação das categorias sociais que garantem a ordem coletiva em imagens de incesto e infanticídio e até certa comunhão como uma destruição literal do corpo de Jesus Cristo por canibalismo.

³ Espanha, Austrália, Nova Zelândia, Malásia, Singapura e Noruega baniram definitivamente a película. Na Alemanha, o filme teve 13 minutos de corte para ser classificado para maiores de 18 anos. Na Inglaterra em 2010, o corte de 4 minutos e 11 segundos tornou o filme a produção mais censurada do país em 16 anos segundo a British Board of Film Classification. O Brasil impediu a exibição do filme temporariamente, tornando a película o primeiro filme censurado no país desde a Constituição de 1988. O filme teve sua exibição liberada em todo país em 2012.



Também não surpreende que a primeira sequência do filme de Karim Hussain seja a extração de um olho de um ventre, um olho batailliano por excelência que faz um jogo com a visão ao ser direcionado a uma fresta que mostra um dos personagens olhando por outra fresta sua irmã tendo relações sexuais, concebendo uma metalinguagem da visão do insuportável que ao mesmo tempo em que nos aterroriza também fascina. Existe, neste sentido, um elemento de metamorfose nestas produções que segue apenas como livre expressão de uma suposta natureza pré-existente no humano. A colocação da degradação não é só física como moral, pois a intenção é a de uma transfiguração perturbadora uma vez que tanto a(s) vítima(s) como seu torturador podem se transformar em suas potências. O corpo se desintegra e o humano excede suas fronteiras socialmente instituídas: o que se testemunha ao fim das obras é a ausência completa de qualquer figura humana pelo êxito da destruição de tudo que identificamos como pertencendo à humanidade.

Frente à falta ou mistura entre os domínios estruturais é que o *tabu* pode se encontrar. Por esse viés, o *tabu* pode ser compreendido como uma composição estrutural especial dotada de reconhecimento coletivo por sua força contra a ordem, pois, erigido em oposição à estrutura positivamente reconhecida, o *tabu* se torna um ponto de coordenada especial como referência ao estrutural (Homem) e ao anti-estrutural (não-Homem).

“A cultura só apresenta seu próprio sentido na mente dos indivíduos (nos termos da lógica que temos procurado seguir) a partir do momento em que delimita os seus contornos externos, opondo-se a uma “não-Cultura”. Se a Cultura é o atributo distintivo da Humanidade, como crê a maioria dos antropólogos contemporâneos, a distinção entre Homem e não-Homem figura como preocupação primordial no seio de todos os sistemas de pensamento.” (RODRIGUES, 1975, p. 20).

Essa ‘natureza irracional’ em seus efeitos negativos expulsamos simbolicamente nomeando seus suportes no ‘selvagem’, ‘na besta’, ‘no demônio’ ou no ‘perverso’. São essas figuras que categorizadas exteriorizam a ‘parte maldita’, o excesso indesejado ao ideal, permitindo que tornemos ‘Outro’ aquilo que não aceitamos estar em nós mesmos na forma como representa o cinema extremo de horror. As palavras circunscrevem, catalogam e organizam as ideias e seus efeitos nos domínios necessários para preservar as referências estruturais. A poluição da integridade humana, alcançada por este gênero cinematográfico, parece utilizar desse potencial transgressor em relação aos tabus coletivos para expandir a ideia de figura humana a partir de sua destruição, se apresentando como um cinema engajado com a sensibilidade da forma e da imagem, mesmo em sua expressão mais negativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da breve discussão proposta sobre o gênero de terror no cinema é possível conceber as recentes produções do cinema extremo de horror como um ponto especial de tensões simbólicas em relação ao imaginário do medo. Suas temáticas e reações direcionam uma constatação sobre os temas coletivamente concebidos como tabus, permitindo explorar não só as relações simbólicas que suscitam ao espectador,



XI SEMINÁRIO DE PESQUISA EM CIÊNCIAS HUMANAS – SEPECH
Humanidades, Estado e desafios didático-científicos
Londrina, 27 a 29 de julho de 2016

como também torna acessível o imaginário de que provém através da própria maneira com que se efetivam sua comunicação pela narrativa fílmica. É a partir destes elementos que podemos compreender toda a polêmica em torno do gênero, além de tornar possível utilizar suas representações para compreender parte dos processos simbólicos pelo qual uma estrutura social define as fronteiras entre seus domínios internos e externos e acaba colocando a reação do medo e asco como um marcador destes interstícios.

REFERÊNCIAS:

AUMONT, Jacques; Marie, Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

BATAILLE, Georges. [1928] História do Olho. Trad. Eliane Robert Moraes. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CLASTRES, Pierre. [1967] “De que riem os índios?”. In: _____. A sociedade contra o Estado: pesquisas de antropologia política, São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

DOUGLAS, Mary. Pureza e Perigo. Tradução de Mônica Siqueira Leite de Barros e Zilda Zakia Pinto. São Paulo: Editora Perspectiva, 1976.

HIJIKI, Rose Satiko G. ‘O Mal-estar no cinema: A violência como linguagem no cinema de Michael Haneke’ p 83-92 In: _____. Escrituras da imagem, São Paulo: Fapesp: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.

_____. Imagem-violência: etnografia de um cinema provocador. São Paulo: Terceiro Nome, 2012.

RODRIGUES, J.C. Tabu do corpo. 2.ed. Rio de Janeiro: Achiamé, 1975.

FILMOGRAFIA:

Cannibal Holocaust. Direção: Ruggero Deodato. Itália; F.D. Cinematografica, 1980. (95 min), color.

Guinea Pig Part 2: Flowers of Flesh & Blood. Direção: Hideshi Hino. Japão; Sai Enterprise, 1985. (42 min), color.

Saw. Direção: James Wan. Roteiro: James Wan; Leigh Whannell. Estados Unidos; Evolution Entertainment; Twisted Pictures, 2004. (103 min), color.

Serbian Film. Direção: Srđan Spasojević. Sérvia; Contra Film, 2010. (104 min), color.

Subconscious Cruelty. Direção: Karim Hussain. Canadá; Infliction Films, 2000. (80 min), color.