



Fantomas de ontem e de hoje: Características da indústria do cinema de horror nos anos 50/60 e 90/00

César Augusto Naréssi Munhoz¹

Especialização em Cinema pela Universidade Tuiuti do Paraná

Escuridão, monstros, perigo iminente e invisível, espíritos desencarnados, mortos vivos. Elementos típicos do gênero de horror. Elementos típicos também de algumas das primeiras histórias contadas pelo homem que se tem registro. Derivado da atração do homem pela ficção especulativa, o gênero de horror só passou a ser conhecido como tal, adquirindo formato e convenções próprias, a partir do século 18, dentro da literatura gótica e romântica. Com o advento do cinema, encontrou-se uma nova forma de contar tais histórias, oferecendo uma possibilidade de representação visual e em movimento de tudo aquilo que antes era sugerido por meio de texto e ilustrações.

Cada época tem o cinema de horror que lhe convém, sempre de acordo com os medos que rondam o imaginário da sociedade no momento. Os anos 50, como resultado do ambiente do pós-guerra, viram os filmes de monstros espaciais, de cientistas malucos e dos humanos e pequenos animais agigantados por processos químicos e radioativos. Foi, para o gênero, uma época de filmes de grande popularidade e amorosismo, rodados às pressas, muitos deles com roteiro pouco estruturado, focados em títulos impactantes. Foi também uma época de inovação tecnológica aplicada à produção dos filmes (os “*-vision”, “*-scope”, “*-rama”), bem como do uso de recursos pouco convencionais para incrementar a experiência do espectador, ou simplesmente de estratégias de promoção. Desse movimento, destaca-se um realizador em particular: William Castle.

À frente da produtora William Castle Productions, ele marcou época ao usar eletrochoque nos assentos, esqueletos infláveis suspensos sobre a plateia e até uma apólice de seguros que garantia um prêmio de 1000 dólares se o espectador literalmente morresse de medo durante a exibição. Dessa forma, mesmo que de maneira discutível, Castle marcou seu lugar como um dos personagens mais inventivos da história do cinema.

Vinte e cinco anos após seu último lançamento, um grupo de produtores bem estabelecidos em Hollywood comandados por Joel Silver, responsável por sucessos de ação nos anos 80 e 90 – entre os quais estão *Máquina mortífera* (*Lethal weapon*, Richard Donner, 1987), *Duro de matar* (*Die hard*, John McTiernan, 1988) e *Matrix* (*The matrix*, Andy Wachowski e Lana Wachowski, 1999) –, criou a Dark Castle, produtora que inicialmente tinha como propósito refilmar sucessos de William Castle. Destas refilmagens, a mais bem sucedida nas bilheterias foi *13 Fantomas* (*Thir13en ghosts*, Steve Beck 2001), cujo diretor é conhecido por seu trabalho de efeitos visuais em filmes como *Indiana Jones e a última cruzada* (*Indiana Jones and the last crusade*, Steven Spielberg, 1989) e *O segredo do abismo* (*The abyss*, James Cameron, 1989). Os “fantomas” de Beck e de Castle são basicamente os mesmos: a história de uma família que herda uma mansão de um tio misterioso. Os herdeiros descobrem que a casa é mal assombrada e, para se defender, contam com um óculos especial que permite ver os tais fantasmas. As semelhanças param por aí, e uma comparação entre os dois ajuda a entender como a indústria do cinema de horror mudou desde então.

Na produção original, Castle distribuía aos espectadores óculos de celofane colorido que permitiam ver elementos na tela invisíveis a olho nu – no caso, os fantasmas. Os óculos fizeram sucesso ao levar o espectador “para dentro da história”, fazendo-o enfrentar o mesmo obstáculo que os protagonistas do filme. Com este e outros artificios, como o seguro de vida e os eletrochoques, Castle pretendia transformar a experiência da ida ao cinema em algo além do “ver o filme”. O diretor levou isto às últimas consequências em *The tingler* (William Castle, 1958). Na sequência final, o monstro/vilão entra em uma sala de cinema, dando para Castle a deixa ideal para criar uma situação fora do comum: a exibição do filme era interrompida e, no escuro total, o sistema de som avisava aos espectadores que o monstro estava à solta na sala, e que a única forma de se proteger dele

era gritar. Nenhum filme exibido pela televisão poderia proporcionar tamanha vivência, mais assemelhada a uma catarse coletiva que a uma sessão de cinema. É um caminho semelhante (pelo menos em conceito) ao que a indústria do cinema, não apenas do gênero de horror, segue hoje, com telas gigantescas e óculos 3D.

13 Fantomas de Steve Beck não faz uso desse tipo de dinâmica, mas recorre a uma característica comum da atual fase do cinema de horror: o “gore”. Em 1960, se há mortes no filme, elas são assinaladas pela atmosfera da cena, pelo jogo de luz e sombra, por uma frase didática – por vezes afetada – inserida no diálogo. O maior exemplo é a morte do advogado, que, na versão original, ocorre no final do filme (*Thirteen ghosts*, William Castle, 1960), quando ele é sufocado entre uma cama e seu dossel estofado. Não há sangue, nem gritos. A cena é cortada no instante em que o dossel começa a se fechar contra o colchão. Na versão de 2001, o advogado, nos primeiros 20 minutos de filme, é, primeiro, fatiado por uma porta de vidro, para que, depois, cada uma de suas metades deslize até o chão, tripas à mostra, sangue escorrendo, tudo ressaltado por um desenho de som detalhista. O filme foi bastante comentado na época de seu lançamento por conta desta e de outras cenas que exploram de maneira especialmente explícita a violência e o sangue. Tendência que foi levada às últimas consequências anos depois pelo subgênero “torture porn” (do inglês, em tradução livre, “pornô de tortura”).

Gostaria de deixar essa questão para mais adiante, enquanto destaco uma semelhança entre as duas versões de *13 Fantomas*: cada uma a seu modo, ambas seguem o modelo de representação naturalista típica de Hollywood. Conforme destaca Ismail Xavier, a ordem é parecer verdadeiro, fazendo uso de três elementos básicos:

- a decupagem clássica apta a produzir o ilusionismo e deflagrar o mecanismo de identificação;
- (...) interpretação dos atores dentro de princípios naturalistas, emoldurado por uma preferência pela filmagem em estúdios, com cenários também construídos de acordo com princípios naturalistas;
- a escolha de histórias pertencentes a gêneros narrativos bastante estratificados em suas convenções de leitura fácil (...) (XAVIER, 1984, p. 41)

Ainda referindo-me às ideias de Xavier, “no caso da estória

deliberadamente fantástica, a visão direta do naturalmente impossível ganha todo o seu poder de atração justamente pela espetacular precisão com que o fantástico parece real na tela” (XAVIER, idem, p. 42). Castle faz isso quando dá óculos à plateia; Beck também, na megalomania e realismo dos efeitos especiais e na escolha de atores maquiados para representar os fantasmas.

Voltando às diferenças, outra que é clara entre as duas obras é a de que a versão de 2001 traz, assim como boa parte do que é produzido hoje em Hollywood (não apenas no gênero de horror), uma “moral da história”. Há um porquê de tudo estar acontecendo, uma mensagem que justifica tudo aquilo que os personagens são levados a enfrentar. Na versão de Castle, essa visão maniqueísta, se existe, é muito mais amena, restrita apenas à condenação do vilão avaro, o advogado. Os fantasmas não são extintos, fica a dúvida quanto ao caráter da governanta e a família fica rica. Pretende ser apenas um conto de horror. No filme de Steve Beck, temos elementos como a morte da mãe logo no começo do filme, a constante aparição do seu espírito para proteger o filho mais novo, a necessidade de um “sacrifício em nome do amor” que deve ser cumprido pelo pai, uma máquina do mal com o propósito de prever o futuro e os fantasmas “escravos” libertados quando esta é desmantelada. É o que Ismail Xavier chama de “ideia de monumentalidade”, que, no fim das contas, serve também à finalidade de trazer verossimilhança à história, contribuindo para construção da representação naturalista:

Procura-se fazer com que os elementos da intriga e o destino das personagens passem por ‘modelos exemplares’, por autênticas alegorias que carregam um fundo de verdade profunda face à vida do homem neste e noutros mundos (...) projetar sobre a situação um coeficiente de verdade tendente a diluir tudo que a história tem de convencional, de simplificação e de falsa representação. (XAVIER, idem, idem)

Os roteiristas da nova versão incluíram ainda a ideia de uma casa de vidro cujas paredes se movem por vontade própria, mantendo a família em cativeiro e, por vezes, expondo-a ao contato direto com os fantasmas. Este aspecto, ausente na versão de 1960, é representativo de boa parte dos filmes de horror surgidos no fim dos anos 90: o confinamento dos personagens e a presença da tecnologia como ameaça, sempre a serviço de um vilão desconhecido. Entre

os filmes que giram em torno dessa ideia, é possível destacar *Cubo* (*Cube*, Vincenzo Natali, 1997): neste, os personagens acordam, sem qualquer explicação, em um labirinto composto de cubos, cada um equipado com uma armadilha mortal e graficamente rica (fios de aço, borrifadores de ácido, lança chamas).

A refilmagem de “13 Fantasmas” pode ser tomada como um exemplo típico dos filmes do gênero de horror de sua época, bem como uma prévia do que viria a ser explorado a seguir. O trinômio “tecnologia - vilão oculto - gore” seria levado adiante com o surgimento dos populares *Jogos mortais* (*Saw*, James Wan, 2004) e *O albergue* (*Hostel*, Eli Roth, 2005). O “torture porn” fez fortuna com cenas tão explícitas e detalhadas que chegam a parecer documentais, algo impensável para um filme de 40 anos atrás. Não devido a qualquer tipo de censura institucional, mas sim por uma forma de censura exercida pelo próprio público, como afirma Noël Burch em *Praxis del Cine*: “seria un perjuicio impuesto por la masa a los cineastas, un gesto de autodefesa por el cual la masa se protege contra formas de experiencia que los comentaristas de la actualidad llaman ‘sensaciones fuertes’” (BURCH, 1969, p. 129). Em 1960 não se poderia pensar em programas de televisão que exibem um médico fazendo uma sutura ao vivo no pronto socorro, nem na divulgação de vídeos de tortura de milícias extremistas. Outro comentário de Burch ajuda a entender a fascinação que filmes como *Jogos mortais* exercem sobre o público de hoje, bem como reforça a propriedade do uso do termo “torture porn” para definir esta classe de filmes:

“creemos que todas las imagenes realmente censurables sean eroticas, repugnantes, violentas o simplemente subversivas (...) todas estas imagenes constituyen, esteticamente, agresiones, independientemente de todo lo que por otra parte pueda oponerlas. (...) el dolor fisico puede ser considerado como uno de los componentes de la experiencia estetica cuando esta es vivida a traves de una dialectica semejante por adultos ‘normales’, es decir, por personas capaces de soportar las freas del dentista sin traumatismo psiquico pero capaces asimismo de aprehender, por confusamente que sea, la dimension abstracta de una obra de arte (...)” (BURCH, idem, pp. 129-130)

Para concluir, gostaria também de destacar diferenças entre os enquadramentos e movimentos de câmera das duas versões de *13*

Fantasma. William Castle usa planos abertos e poucos cortes. A maioria das cenas, incluindo as de ação, é exposta sem corte algum. Quando muito, a câmera, que está sempre fixa, gira de um lado para outro para captar o movimento de um personagem, característica comum de boa parte dos filmes da época produzidos em Hollywood. Já na nova versão, a edição confere ao filme um ritmo frenético, ao alternar, sem folga, closes fechadíssimos dos rostos, chicotes e travellings que exploram a arquitetura da casa de vidro. De acordo com Luiz Carlos Maciel, são exemplos típicos dos cinemas de suas épocas, quando diz que “a unidade celular do roteiro contemporâneo é a cena. Mas a unidade celular do roteiro cinematográfico tradicional era o plano. O filme era concebido como uma sucessão de planos.” (MACIEL, 2003, p. 89)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BURCH, N. **Praxis del Cine**. 3a edição. Madri: Editorial Fundamentos, 1969.

MACIEL, L. C. **O Poder do Clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

XAVIER, I. **O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

WILSON, K. **Horror Film History – A Decade by Decade Guide to The Horror Movie Genre**. Disponível em: <<http://www.horrorfilmhistory.com>> . Acesso em: 29 mai. 2012.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

13 FANTASMAS (13 GHOSTS). William Castle. EUA, 1960, filme 35mm e digital.

CUBO (CUBE). Vincenzo Natali. Canadá, 1997, digital.

O ALBERGUE (HOSTEL). Eli Roth. EUA, 2006, digital.

JOGOS MORTAIS (SAW). James Wan. EUA, 2004, digital.

13 FANTASMAS, (THIR13EN GHOSTS). Steve Beck. Canadá; EUA, 2001, digital.

THE TINGLER. William Castle. EUA, 1958, filme 35mm e digital.