

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE/CAA

GLENDÁ CAVALCANTE CABRAL DE SOUSA

HORROR EM CARTAZ:

**ANÁLISE SIMBÓLICA DOS CARTAZES DE FILMES DE HORROR NORTE-
AMERICANOS NAS DÉCADAS DE 1970 E 1980**

Caruaru

2011

GLENDÁ CAVALCANTE CABRAL DE SOUSA

**HORROR EM CARTAZ:
ANÁLISE SIMBÓLICA DOS CARTAZES DE FILMES DE HORROR NORTE-
AMERICANOS NAS DÉCADAS DE 1970 E 1980**

Trabalho de Conclusão do Curso de Design para a obtenção do título de Bacharel em Design pela Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste.

Professor Orientador: Mario de Carvalho

Caruaru

2011



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN

PARECER DA COMISSÃO EXAMINADORA DA DEFESA
DO PROJETO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

GLENDY CAVALCANTE CABRAL DE SOUSA

***“HORROR EM CARTAZ: ANÁLISE SIMBÓLICA DOS CARTAZES DE FILMES
DE HORROR NORTE-AMERICANOS NAS DÉCADAS DE 1970 E 1980”***

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência
do primeiro, considera GLENDY CAVALCANTE CABRAL DE SOUSA
APROVADA

Caruaru, 05 de dezembro de 2011.

Prof. Mario de Faria Carvalho
Orientador

Profa. Bárbara Heliodora Gollner Medeiros Moreira
1^a Avaliadora

Prof. Eduardo Romero Lopes Barbosa
2^o Avaliador

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos a todos àqueles que me ajudaram a concluir este trabalho.

Primeiramente a minha família, por todo apoio e amor: A minha mãe, minha irmã, meu pai, minhas tias e meus avós.

A minhas amigas: Silmara, Wilsy e Vanessa, pelos divertidos momentos e trabalhos que realizamos juntas durante a faculdade.

Aos demais colegas e amigos: pelas conversas, risos e por todo o período que passamos juntos no curso de design.

Aos professores e alunos da Usina de Design: pelo período de aprendizagem e amizade.

Professora Daniella Farias: Pelas produtivas reuniões do grupo de estudo sobre imaginário.

Professora Juliana Emerenciano: Pelas boas sugestões e ajuda durante a realização do trabalho.

Professor Mario de Faria Carvalho: Pela atenciosa e rigorosa orientação.

Resumo

Esta pesquisa tem como propósito compreender as representações gráficas, contidas nos cartazes do gênero de horror Norte-Americanos nas décadas de 1970 e 1980. A fim de identificar, entender e compilar as dimensões simbólicas e mitológicas, pertencentes ao gênero de horror. Para isso, foram realizadas análises, utilizando a teoria do imaginário de Gilbert Durand, que classifica e delimita os símbolos, tornando possível a realização de uma abordagem mais sensível sobre o assunto, pois se trata de um gênero de natureza psicológica e cognitiva. Através dessas análises podemos reconhecer as origens e a importância dos símbolos, tanto para o gênero cinematográfico de horror quanto para o design.

Palavras-chave: cartaz de cinema, design gráfico, gênero de horror, imaginário

Abstract

This research has as aims understand the graphs representations contained in the posters of the American horror genre in the 1970s and 1980s. In order to identify, understand and compile the symbolic and mythological dimensions, belonging to the horror genre. For this reason, were conducted using the theory of the imaginary of Gilbert Durand, which classifies and defines the symbols, making possible the realization of a more sensitive issue, because it is a genre of psychological and cognitive nature. Through of theses analysis we can recognize the origins and importance of symbols, both for the cinematographic horror genre and for the design.

Keywords: movie poster, graphic design, horror genre, imaginary

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
1. O Cartaz e o Design gráfico	12
1.1. Definição.....	12
1.2. Histórico.....	14
1.2.1. Movimentos Artísticos e o Cartaz	15
1.3. O Cinema em Cartaz	18
1.3.1. Os Elementos do Cartaz de Cinema.....	20
1.4. O Cinema e a Arte Expressionista	26
1.4.1. O Cinema Alemão e o Expressionismo.....	28
2. A Teoria do Imaginário de Gilbert Durand	31
2.1. Definição	32
2.2. A Resistência ao imaginário	36
3. Cinema de horror: Gênero e Estética	38
3.1. Definindo o Gênero.....	38
3.2. Origens do Horror	46
3.3. O Cinema de Horror.....	50
3.3.1. O cinema de horror das décadas de 1970 e 1980	51
3.3.2. O horror e o momento sociocultural	53
3.3.3. A estética dos filmes de horror	55
3.4. O imaginário do horror	57
3.4.1. O Imaginário de horror norte-americano	60
ANÁLISES	63
Cartaz 1 – Halloween	64
Cartaz 2 – Sexta-Feira 13	69
Cartaz 3 – A Hora do Pesadelo	73
Cartaz 4 – A Hora do Espanto	77
Cartaz 5 – O Iluminado.....	81
Cartaz 6 – O Exorcista	84
Cartaz 7 – Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio	88
Cartaz 8 – A volta dos Mortos-Vivos	92

Cartaz 9 – Re-Animator	96
Cartaz 10 – Tubarão	99
Cartaz 11 – Alien	103
Cartaz 12 – A Mosca.....	106
DESDOBRAMENTOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS	109
REFERÊNCIAS	117

INTRODUÇÃO

De acordo com H. P. Lovecraft (2007) as histórias de horror constituem uma parcela importante do imaginário coletivo. Transmitidas oralmente ou impressas, elas foram difundidas e transformadas ao longo dos séculos, muito antes de chegarem ao cinema. O medo é uma das mais antigas emoções da humanidade, ela tem suas raízes na infância, e podem ser de origem individual ou coletiva. Essas angústias, em outras palavras, ocupam o imaginário humano, pois, recordamos a dor e a ameaça de morte mais facilmente do que o prazer. Esses medos, no início, eram situados e formalizados em rituais religiosos e cânticos, transmitidos através das gerações.

A arte, como forma de expressão humana, também ajudava a externar essas angústias. Pitta (2005) considera que o homem modifica o que foi feito pela natureza, não pela utilidade dessas transformações, mas por sua necessidade de dar sentido ao mundo em que vive, e para isso, ele utiliza a imaginação. Tanto as histórias de horror quanto as artes plásticas são geradas através da imaginação, por isso, não é possível compreende-las através de pensamentos lógicos ou racionais. É necessário então, considerar as dimensões simbólicas e míticas relacionadas ao tema.

Hoje, as narrativas de horror, são disseminadas através do cinema, e com o passar do tempo, gerou formas de linguagens e estética específicas para suas necessidades. Distinguindo-se facilmente de outros gêneros cinematográficos e literários. Desde os primeiros filmes, no começo do século XX, a estética do gênero de horror transformou-se com o passar dos anos e tornou-se mais convincente e realista. Hoje, pode-se afirmar que existe uma ampla dimensão simbólica relacionada ao horror, possibilitando uma análise que busque entender essa estética.

O cartaz de cinema é uma mídia que deriva tanto do estilo estético do filme, quanto da linguagem gráfica dos meios impressos. Tentamos aqui, compreender sua dimensão simbólica através das análises dos cartazes de filmes de horror, pertencentes às décadas de 1970 e 1980. Nessas décadas houve um aumento na produção dos filmes de horror Norte-Americanos, e filmes como *O Tubarão* de Steven Spielberg (1975), inaugurou a era das grandes bilheterias em Hollywood. Filmes de horror começaram então a ser produzidos em larga escala, acarretando em uma quantia considerável de clássicos cinematográficos pertencentes á essas décadas, mantendo sua popularidade com o público até aos dias atuais.

Porém, os motivos pelos quais, o gênero de horror se mantém popular desde a sua origem, não são claros. Pois se trata de um gênero de caráter emocional, que tem como finalidade causar medo e repulsa. O gênero de horror tem forte relação com nossos medos e angústias. Assim como exige um certo desprendimento do que consideramos “real”, pois as imagens nos remetem aos nossos temores inconscientes (Lovecraft, 2007). Por isso, a teoria do imaginário de Gilbert Durand ajudou a compreender e a classificar tais símbolos, através de uma análise simbólica. Para essas análises, também foi necessário o auxílio de estudos que abordem desde o design gráfico a teorias sobre os filmes de horror.

No **capítulo 1** conceituamos o cartaz, a relação da criação de cartazes com os diferentes estilos artísticos, como o expressionismo e a “*Art nouveau*”, considerando igualmente sua relação com o cinema. Nessa etapa os principais teóricos são Jonh Barnicoat e Haenz Gutiérrez Quintana. No **capítulo 2**, foi feita uma breve definição da teoria do imaginário de Gilbert Durand, abordando, suas características, origens, assim como, outros estudiosos do imaginário. Para o **capítulo 3**, a conceituação do gênero de horror, incluindo: definição, histórico, as obras mais expressivas, no cinema e outras manifestações do gênero. Fazendo igualmente a relação da teoria do imaginário com o horror.

Resumidamente, o objetivo geral é compreender de que forma o gênero de horror foi representado nos cartazes de filmes das décadas de 1970 e 1980 nos Estados Unidos. Os objetivos específicos são: compilar, reunir uma síntese do repertorio estético dos cartazes de filmes de horror, identificar os elementos mais representativos do gênero, compreender os significados dos elementos gráficos do gênero e demonstrar o caráter simbólico dos mesmos.

Fundamentação Teórica



Cap. 1

1. O Cartaz e o Design gráfico

Para Durand (2002) o século XX pode ser denominado “civilização da Imagem”, posto que a comunicação impressa escrita tornou-se acessível a todos, diferentemente da “galáxia de Gutenberg” que dominou a produção de impressos durante muito tempo. A partir do fácil acesso às informações, o mundo se tornou repleto de imagens. Moles (2004) acredita que a característica que distingue a civilização atual das passadas é o fato de estarmos rodeados de fotografias, jornais, cartazes, cinema, etc. Esse universo artificial constitui parte da nossa cultura e a influência desses meios no cotidiano tende a aumentar com o passar dos anos.

Os meios publicitários como o cartaz, são criadores da cultura material, que é o ambiente artificial que o homem cria para si, assim como os museus, as artes plásticas e o cinema. Raimes e Bhaskaran (2007 p. 14) explicam que a revolução industrial trouxe mudanças nos aspectos de vida da população, que passou a ter mais rendimentos e mais acesso a educação, por isso, passaram a consumir mais. E os artistas estabeleceram um vínculo maior com o consumo e com o comércio, utilizando novas técnicas de impressão para manipular as cores, fontes, estilos de layout, e mais tarde a fotografia, eles começaram a usar a linguagem gráfica para se comunicar com o consumidor.

1.1. Definição

O cartaz tem sua origem na difusão do anúncio impresso e publicitário, a partir dos progressos das técnicas de impressão. A configuração do cartaz como conhecemos hoje se desenvolveu nas sociedades industriais, iniciada na segunda metade do século XIX, em países como: o Japão; Estados Unidos e Europa. Hoje o design gráfico faz parte da cultura e da economia dos países industrializados, divulgando os mais diferentes tipos de produtos e serviços.

Um cartaz moderno constitui-se de um tema com pequenos textos e poucos elementos, portanto ele é portador de um único argumento e é feito para ser exposto à visão de quem vai passando rapidamente por aquele local. Ao longo dos séculos, mudaram as técnicas de confecção e impressão e a forma como os consumidores são vistos, mas as três funções básicas dos cartazes sofreram poucas alterações:

A principal função do design gráfico é identificar: dizer o que é determinada coisa, ou de onde ela veio [...]. Sua segunda função, conhecida no âmbito profissional como Design de informação, é informar e instruir, indicando a relação de uma coisa com a outra quanto à direção, posição e escala [...]. A terceira função é apresentar e promover (os pôsteres e anúncios publicitários); Aqui, o objetivo do design é prender a atenção e tornar a mensagem inesquecível. (HOLLIS, 2000, p. 4)

Essa definição distingue o cartaz dos outros tipos de anúncios. Como parte do design gráfico os cartazes estão na categoria de apresentação e promoção, aos quais as palavras e imagens precisam ser econômicas e estarem vinculadas a um significado único e de fácil entendimento (figuras 1, 2 e 3). Hollis (2000) define o design gráfico como a criação e escolha de marcas e formas, combinando-as numa superfície qualquer para transmitir uma idéia. As palavras e as ilustrações que são utilizadas juntas podem ser consideradas imagens, e mesmo que um dos dois predomine sobre o outro, juntos darão um significado único àquela composição.

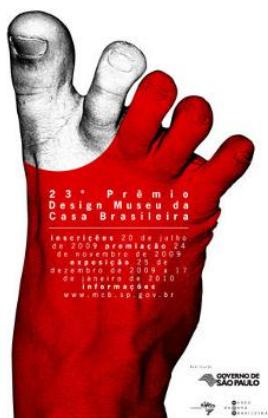


Figura 1 – Cartaz de divulgação do Prêmio de Design Museu da Casa Brasileira (2009).



Figura 2 – Cartaz da campanha de combate a dengue de Gustavo Palladini (2011).



Figura 3 – Cartaz do documentário *O mineiro e o queijo* (2011).

Hollis (2000) afirma que quando a palavra impressa está sozinha ela perde o registro da fala e das suas inúmeras flexões e inflexões, dessa forma parte do seu sentido é perdido. Por isso, o design gráfico utiliza em sua composição uma escolha minuciosa de tipografias, posicionamentos, estudos de hierarquia de elementos, de forma que tudo esteja em sintonia numa mesma mensagem. Raimes e Bhaskaran (2007, p. 6) lembram que “O papel de um designer é organizar e comunicar mensagens, anunciar ou divulgar um produto ou uma idéia da forma mais eficiente possível”.

Além disso, o contexto social, histórico e político em que o cartaz está inserido, influência igualmente na maneira como àquela composição é interpretada. Considerando que uma peça gráfica pouco tem haver com as preferências do designer que a criou, mais sim com a

necessidade de transmitir uma mensagem, com uma linguagem adequada e direcionada a um determinado público. E mesmo que cada designer ou artista tenha padrões próprios perceptíveis, o importante é que o público alvo entenda a mensagem, isso é uma das coisas que distingue o design das artes plásticas.

Ferlauto (2010) afirma que mesmo que não seja sua função primária, o cartaz também é uma representação artística, profissionais como Henryr Tomaszewski (artista e designer polonês) se destacou por anunciar eventos culturais, como peças para o circo, teatro, etc. Até porque o cartaz em seu início era feito principalmente para divulgar aspectos da vida na cidade. Hollis (2000) explica que nas ruas das quermesses do séc. XIX, os cartazes eram uma expressão de todos os aspectos da vida cotidiana, competindo entre si para atrair compradores, conquistados através do colorido dos cartazes.

1.2. Histórico

Na era vitoriana no séc. XIX havia dois seguimentos de cartazes, aqueles que utilizavam excessos decorativos como a técnica de impressão conhecida como cromolitografia e aqueles que eram essencialmente impressos pelos tipógrafos, motivados mais pelo anúncio do que pela estética (figuras 4, 5 e 6). Por isso, não era dado a devida importância à organização ou a forma como as informações eram transmitidas, havia excesso de informação e as fontes eram deformadas. Esse método começou a mudar a partir da técnica litográfica, inventada em 1798 por Aois Senefelder na Áustria, mas aperfeiçoada e popularizada por Jules Chéret.

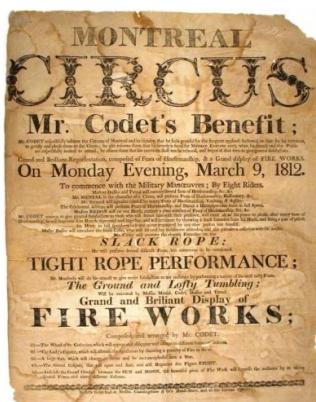


Figura 4 – Cartaz de divulgação do *Circus Montreal* (1812).

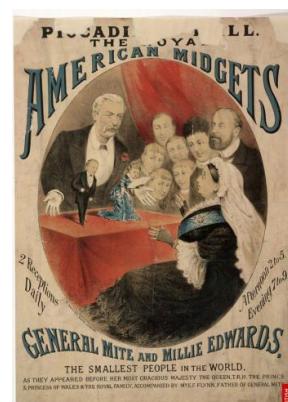


Figura 5 – Cartaz de Estilo Vitoriano *Royal American Midgets* utilizando imagem e texto (1880).



Figura 6 – Cartaz Tipográfico (1860).

Não se sabe com exatidão quando surgiu o cartaz, mas a junção de imagem e texto deu-se a partir de Jules Chéret (1866 – 1933), que em 1866 começou a produzir cartazes de sua gráfica em Paris, através da técnica de impressão litográfica. Esse mérito é atribuído a Chéret, devido ao fato dele ter popularizado as técnicas já existentes de litografia, produzindo cartazes coloridos em diversos tamanhos e quantidades. Chéret produziu seu primeiro desenho litográfico, *Orphée aux Enfers* (figura 7). Outros artistas contemporâneos a Chéret foram Henri de Toulouse-Lautrec (figura 8) e Thomas Theodor Heine (figura 9), que se destacam por passar mensagens mais claras e simples através das imagens. Para Barnicoat (2003) a função inicial do cartaz é a publicidade e propaganda, mas as primeiras criações de cartazes tiveram uma estreita relação com a pintura, pois foram realizados por pintores dos movimentos artísticos dos séculos XIX e XX.

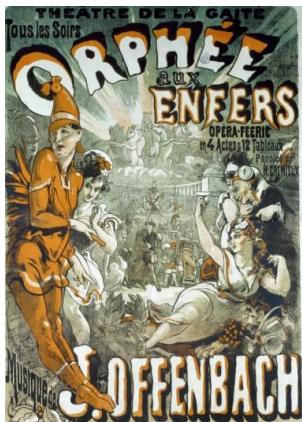


Figura 7 - Cartaz *Orphée aux Enfers* de Chéret (1858).

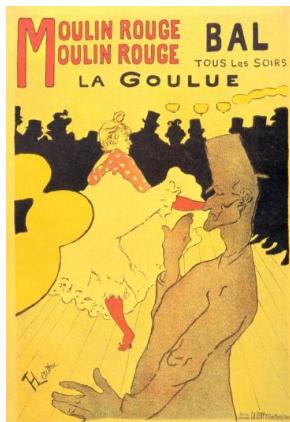


Figura 8 - Cartaz *Moulin Rouge* de Henri de Toulouse-Lautrec (1891).



Figura 9 - Revista *Simplissimus* de Thomas Theodor Heine (1896).

1.2.1. Movimentos Artísticos e o Cartaz

Essa influência artística permaneceu em toda a história do cartaz, desde a *Art Nouveau*, ao Expressionismo (ao qual daremos mais ênfase a seguir) até a consolidação do design gráfico que passou a ter movimentos e características próprias com o aperfeiçoamento de suas técnicas no decorrer do séc. XX. Na Inglaterra William Morris conduziu o movimento *Art and Crafts* (artes e ofícios) no final do séc. XIX, o movimento que utilizava a impressão como uma forma de arte e faziam seus trabalhos manualmente, tratava-se de uma direção oposta à industrialização da época. O *Art and Craft* deu origem ao movimento posterior, a *Art Nouveau* (figura 10) que surgiu na Europa por volta de 1880 e teve sua arte difundida para todo o mundo, cada país com sua própria nomenclatura, o termo tem origem na galeria parisiense *L'Art Nouveau*, aberta em 1895. A expressão *Art Nouveau* era aplicada ao

movimento nos Estados Unidos, já na Alemanha era *Jugendstil*, *Le Style moderne* era também usado na França antes do termo *Art Nouveau* (BARNICOAT, 2003). Esse movimento se inspirava na natureza, em suas curvas e formas orgânicas, utilizadas não apenas ao design, como na arquitetura e nas artes plásticas. Os traços sinuosos estão presentes, principalmente nas figuras femininas que apareciam nos trabalhos de Chéret e de Toulouse-Lautrec.

De acordo com Barnicoat (2003) o movimento simbolista, ao qual é associada aos pintores franceses como Paul Gauguin e Maurice Denis usavam dispositivos de decoração da *Art Nouveau* (figuras 11 e 12). Mas o simbolismo também influenciou na reintrodução da iconografia, com o uso de elementos pictóricos em suas obras, os artistas usavam as escritas lineares e amorfas, através do estilo da *Art Nouveau* para descrever coisas sagradas e profanas (figura 13). Os cartazes eram utilizados para representar paixão e excitação, utilizavam também referências religiosas e místicas. O simbolismo caracterizava-se também pelo uso de imagens e informações que não eram naturalistas, diferentemente dos pôsteres anteriores. Bordas decorativas compostas por olhos, rosa-cruzes, signos antigos eram misturados com poucas considerações pictóricas, assim como, a disposição na página era feita por objetos decorativos abstratos.



Figura 10 – Cartaz em estilo *Art Nouveau* ilustração para a peça de Oscar Wilde *Salomé* (1892).



Figura 11 – Pintura “*A Lua e a Terra*” de Gauguin (1893).

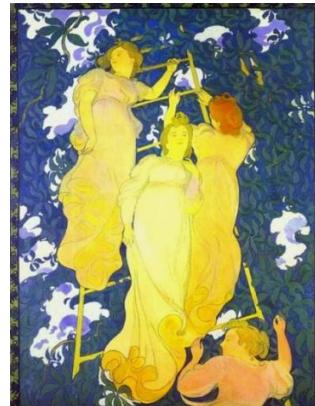


Figura 12 – Pintura Simbolista de Maurice Denis (1892).

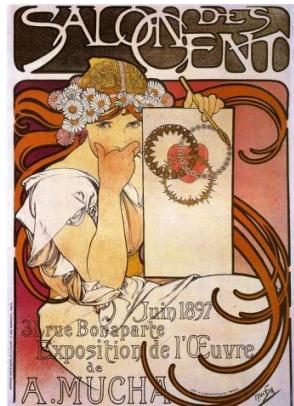


Figura 13 – Cartaz Simbolista de Alfons Mucha (1897).

Barnicoat (2003) explica que os estilos de arte modernos não excluíram os anteriores, mas com o passar do tempo se transformaram em duas grandes vertentes: O Design Moderno Formal e o Design Decorativo. O Design Moderno Formal era composto pelas idéias de função, ligados a indústria e tecnologia, uma forma de se desvincular do design decorativo, característico do séc. XIX. O primeiro encontrou sua fonte na *Bauhaus*, no *Stijl* e Construtivismo (figura 14). De acordo com Raimes e Bhaskaran (2007) foi a partir do

modernismo e a era das máquinas, que os movimentos futuristas proporcionaram as primeiras aparições do Design Funcionalista e Cubista, antes da Primeira Guerra Mundial. Ferlauto (2010) cita o exemplo da Suíça após a Segunda Guerra Mundial, onde o design se tornou mais simples, e iniciando o uso da Grade/grid de estilo racionalista, essa técnica consiste em dividir a pagina geometricamente. O trabalho de Jan Tschichold (figura 15), e outros, foram responsáveis por popularizar a técnica. Porém no final do séc. XX a relação com a Grade/grid se estabelece rigorosamente na malha de pixels, agora computadorizada. Então se percebe que não precisa mais desse construtivismo das escolas com a *Bauhaus*. Então a prática da desconstrução dos elementos gráficos no cartaz se torna comum, um exemplo disso são os cartazes *punks* em Londres na década de 1970.

Na Alemanha do pós-guerra surgiu o expressionismo, movimento que utilizava uma forma de linguagem visual simples, mas que causava muito impacto, com técnicas como a xilogravura e a litografia (figura 16). O expressionismo devido ao seu contexto histórico da Segunda Guerra Mundial foi utilizado para chamar a atenção e causar emoções nacionalistas. Movimento que será uma importante influencia não apenas para o cartaz, mas para o gênero de horror, tanto na imagem fixa quanto a imagem em movimento (ao qual abordaremos mais a frente).



Figura 14 - Cartaz de Joost Schmidt para a *Bauhaus* (1923).



Figura 15 - Cartaz de cinema de Jan Tschichold (1927).



Figura 16 - Cartaz *Die Brücke* de Ernst Ludwig (1910).

Segundo Barnicoat (2003) o surrealismo herdou muito do dadaísmo, como associações pouco convencionais ou o uso de elementos realistas desagradáveis. Mas o Dadaísmo é declarado morto em 1924 por André Breton e é proclamada a chegada do Surrealismo (figura 17), que aparecerá de forma generalizada nos anos de 1970:

Surrealismo pode ser definido como a relação de uma nova dimensão da realidade, fazendo possível quando a lógica da razão é removida e as arbitrariedades associações da imagem do mundo real é substituído. Essas produções são um novo tipo de experiência. (BARNICOAT, 2003, p. 164, tradução nossa).

Na Primeira e Segunda Guerra Mundial a persuasão psicológica era amplamente utilizada através dos cartazes, para chamar recrutas para a guerra e também estabelecer um ideal de nacionalismo, antes do cinema e do rádio (figura 18). Depois de passado as duas grandes guerras, o mundo vivia um momento de otimismo que podia ser visto nas expressões artísticas. De acordo com Raimes e Bhaskaran (2007) nas décadas de 1960 e 1970 o mundo via os avanços tecnológicos da NASA, que estimulava as idéias de futurismo e tecnologia. Por outro lado, era o momento do movimento *Punk* na Inglaterra (figura 19), seus cartazes chamativos, utilizando técnicas de desconstrução, pois os cartazes agora eram voltados à transgressão e ao protesto. Na década de 1980 as técnicas computadorizadas estavam aprimoradas o suficiente para permitir a construção de camadas e montagens complexas, designers como April Greiman se destacavam nessa prática (figura 20). Antes o computador as técnicas de montagens, com recortes, era um trabalho desgastante para o designer, assim como a manipulação de tipografias.

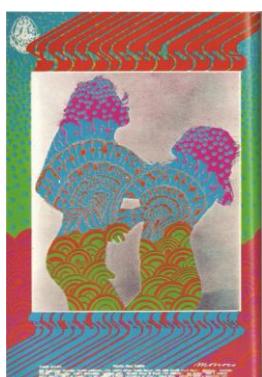


Figura 17 – Cartaz de Victor Moscoso Young *Young Bloods* (1967).



Figura 18 – Chamada para a Guerra de Howard Chandler (1917).



Figura 19 – Cartaz para a turnê dos Sex Pistols (1976).



Figura 20 – *WET Magazine*, de April Greiman (1979).

1.3. O cinema em cartaz

Nos dias precedentes ao 28 de dezembro de 1895 os cartazeiros dos irmãos *Lumière* colocaram nas janelas do *Grand Café* de Paris, o que viria a ser o primeiro cartaz de cinema. Na verdade tratava-se de um cartaz simples tipográfico que convocava aos ocasionais espectadores a presenciar a novidade do *Cinématographe Lumière*. (QUINTANA, 1995 p.29)

As ligações entre o cinema e o cartaz são estreitas desde a sua origem por varias razões, uma delas é o vínculo com o universo cultural e artístico da cidade. Tanto o cinema quanto o cartaz estão amplamente ligados ao circo, teatro, mágica, etc. Inclusive uma das primeiras pessoas a se interessar pelo “*cinematógrapho*” inventado pelos irmãos *Lumière* foram homens como Georges Méliès, um ilusionista francês considerado o pai dos efeitos especiais. Bernardet (1985) afirma que embora os *Lumières* tenham o inventado para fins científicos, o cinematógrafo virou na verdade uma máquina de contar estórias para enormes platéias, para gerações a fio.

Logo quando surgiu o cinema, os cartazes já eram um meio de divulgação amplamente utilizado, tanto no que se refere à vida cultural da cidade, tanto para a publicidade de produtos, quanto à divulgação de eventos. Os irmãos *Lumière* já utilizavam esse meio para divulgação dos seus primeiros filmes (a maioria dos cartazes eram feitos por pessoas anônimas). Ferreira (2004) explica que a maioria dos cartazes falavam da invenção do cinema e sua aparelhagem, do fascínio pela representação da imagem em movimento, explicavam como funcionava o cinematógrafo e ilustravam a curiosidade do público ao se deparar com o invento. Outras táticas utilizadas como repertório eram operários saindo da fábrica *Lumière*, a chegada do trem na estação. Havia uma preocupação para que o público tivesse uma maior simpatia pela nova tecnologia (figuras 21 e 22).

Tanto o cartaz quanto o cinema se consolidaram no séc. XX e ambos são produtos de uma sociedade industrial e do desenvolvimento tecnológico. Ambos se moldam de acordo com o momento social e econômico da época. Como foi visto anteriormente, sofrem influências dos movimentos artísticos e são vistos como formas documentais da época em que foram feitos. As grandes mudanças ao longo da história podem ser vistas a partir da ótica de ambos, pois tanto o design como o cinema refletem os pensamentos e o modo de vida da época. Hoje o design promove todo o material promocional do filme, e o cartaz desde sempre foi o principal meio para a difusão cinematográfica.

Fala-se muito no cinema norte-americano do pós-guerra como o grande propagador do *American way of life* (modo de vida americano), entretanto, no conteúdo destes filmes encontramos objetos e elementos visuais produzidos pelo design do período (figura 23). Os carros “rabos-de-peixe” e a garrafa de Coca-Cola de Raymond Loewy presentes nos filmes se transformaram em um ideal de consumo para boa parte do planeta que teve acesso a estas produções (PRIOSTE, 2006).

Quintana (1995) explica que depois que passou a fase do cinema como uma novidade, os cartazes começaram a ser uma representação do conteúdo do filme, utilizando uma cena que o cartazista havia considerado metafórico do filme. “À medida que o cinema aprimora suas capacidades narrativas (o que ocorre rapidamente), o cartaz deixa de ser um veículo de publicidade para o cinematógrafo e passa a ser publicidade para o filme” (FERREIRA, 2004, p. 1-2). Nesse caso, vemos no cartaz um sistema de expressão e ação comunicativa que serve de mediação entre o público e o filme que seria a partir de uma observação direta daquele mito feita pelo cartazista. Em outras palavras, o cartaz seria a representação daquele mito de forma indireta e o filme de forma direta. Sua divulgação também é feita em locais onde os próprios filmes serão exibidos. O cartaz de cinema acompanha o filme já desde o minuto em que é embalado até sua distribuição e transporte.

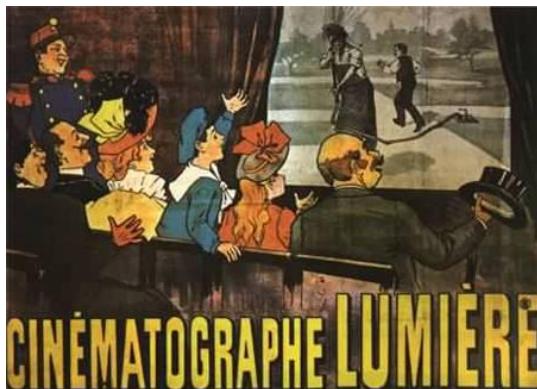


Figura 21 – Cartaz de divulgação do cinematógrafo (1895).

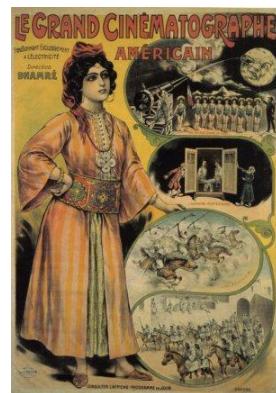


Figura 22 – Cartaz do filme “A viagem à Lua” (1902).

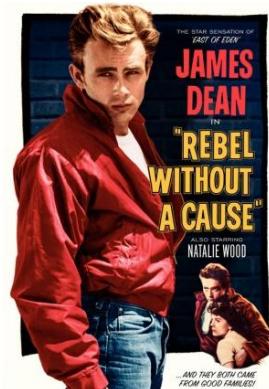


Figura 23 – Cartaz do filme *Rebel Without a cause* de Nicholas Ray (1955).

1.3.1. Os elementos do cartaz de cinema

No cartaz de cinema a imagem se antecipa à narração, e se confirmará quando o filme for visto, ou seja, a primeira visão que o espectador tem do filme acontece de forma indireta, a partir da visão do designer, pois quando elabora-se o cartaz do filme, o que se cria é uma nova leitura do mesmo, Ferreira (2004) explica:

“A imagem selecionada é carregada de dramaticidade, geralmente retratando de uma forma teatral um clímax, incitando a curiosidade para o que vem a seguir, ou para o que antecede aquele momento. É uma abordagem estética que tem sua raiz na força dramática da pintura clássica e do barroco.”

A organização espacial do cartaz consiste além da disposição dos elementos plásticos sobre a superfície e suporte, na disposição dos seus elementos estruturais. Pois as características do suporte dos cartazes de cinema estão determinadas pelos aparelhos tecnológicos que determinam a própria configuração do cartaz e os tamanhos usuais correspondem a um valor econômico e a otimização da indústria de papel. Essa limitação espacial e material determinam, muitas vezes o padrão e a criação do cartaz.

Geralmente nos formatos mais tradicionais são reservadas as extremidades dos cartazes, geralmente a parte superior para o título integrado as ilustrações, por meio de vários artifícios. Os créditos na parte inferior sem nenhuma relação com o restante da composição, é uma composição que dificilmente é modificada, mesmo em alguns cartazes onde as influências artísticas são mais explícitas (QUINTANA, 1995).

Quintana (1995) afirma que outros designers preferem utilizar o espaço do cartaz de forma diferenciada, como os cartazes futuristas que apresentam utilizações de elementos reais na composição dos cartazes, também não utilizam o espaço de forma convencional. Em alguns cartazes da cinematografia vanguardista soviética, que são concebidos no construtivismo da disposição rígida do espaço, encontramos a ruptura com o esquema de espaços diferenciados e a preferência por utilizar-lo de forma calculada e padronizada (figura 24).

As vanguardas que influenciaram tanto o cinema como seus cartazes é o expressionismo alemão e os vanguardistas russos. Ferreira (2004) lembra que o cartaz russo promoveu um movimento singular, pois a grande contribuição deles foi ao campo sintático, na montagem. Assim os filmes e os cartazes são produzidos não exatamente de forma linear, mas com uma dialética, fazendo que o receptor perceba isso e observe novas interpretações, citando o exemplo de “*Sinfonia Bolshogo Goroda*” (Sinfonia de uma grande cidade) (figura 25).

O trabalho do design envolve escolhas de elementos sensíveis, cores, linhas, formas, pontos, espaços, proporções, vista, etc. O cartaz é um produto que se manifesta através dos processos de concepção e realização, é importante que todos os elementos estejam funcionando de acordo. “Para Aumont *apud* Quitana (1995), existem as três dimensões da imagem enquanto dispositivo, a saber: dimensão espacial, temporal e simbólica.”

O título, a ilustração, a chamada, os créditos são os elementos que compõe o cartaz de cinema, são eles os encarregados de materializar as informações numa combinação de sintaxe entre elas. Portanto há uma interação dinâmica entre os elementos dos cartazes enquanto

processo comunicativo que constituem uma linguagem própria do cartaz do cinema, que se distingue dos demais tipos de cartazes (QUINTANA, 1995).

1.3.1.1. O título

A partir do momento em que se intitula o filme, já está comunicando do que se trata o conteúdo do filme, tentando ser sintético e direto. Embora o leitor na maioria das vezes só fará a relação com o filme depois de assisti-lo. No caso do cinema as vezes essa intitulação está vinculada a alguma estratégia para melhorar a comunicação. Mas a anunciação do filme e a intitulação são coisas diferentes, pois a mensagem não fica clara na maioria das vezes sem os outros elementos (ilustração, chamada, créditos).

Quintana (1995) afirma que do ponto de vista tipográfico, a escolha de tipografias com os caracteres redondos ou quadrados, com serifas ou sem, também podem determinar a mensagem passada através do cartaz, assim como sua legibilidade e hierarquia diante dos outros elementos do cartaz. Caracteres figurativos ou abstratos nas quais as formas dadas irão ajudar a determinar a comunicação e a legibilidade daquele título e texto.

1.3.1.2. A ilustração

Se a função do cartaz implica em comunicar uma noção não conhecida pelos espectadores, à função da ilustração do cartaz seria expô-la. Ou seja, o designer usa seus conhecimentos para organizar uma narrativa, os acontecimentos míticos que o espectador possa reconhecer, daí o cartaz utiliza elementos de importância para a narrativa daquele determinado filme, mas com elementos de fácil reconhecimento.

Em outras palavras, o designer elabora o cartaz pondo seu ponto de vista, a partir do que viu no filme. Fará isso em imagem parada, o que antes era imagem em movimento, podendo moldar e fazer variações desse mito ao seu modo, ele irá permitir a platéia que ainda não teve contato com o filme, ter sua primeira interpretação. Mas a forma como ele coloca é impersonal, pois ele representa ali a narrativa que tem uma temporalidade determinada, isso quer dizer que o cartaz representa algo situado no tempo e espaço, o cartaz de cinema é o ponto de encontro entre cartazista, espectador e a imagem do filme (QUINTANA, 1995).

O cartazista escolhe uma imagem referencial, que representa na maioria dos casos um instante pregnante do filme, ou seja, a essência de algum acontecimento que seja um dos pontos mais representantes do filme. Isso não quer dizer que precise ser uma cena exata do filme, pois essa representação só seria possível através da fotografia. Outra forma possível é através de símbolos referentes ao gênero, o que importa na verdade é o significado, a idéia, que a ilustração comunique a coisa representada. Por isso ele avalia todos os elementos que escolherá como representação.

Muitas vezes a publicidade do filme antecipa o que será visto na tela. Esse tipo de abordagem deixa ainda mais claro ao espectador se aquele filme é do interesse dele ou não. Nesse caso o cartaz está se utilizando da própria linguagem cinematográfica (figuras 26 e 27). Essa forma de fazer a propaganda em que o cartaz tenta se aproximar do filme é amplamente utilizado e nos dias atuais de forma ainda mais aproximada da realidade com a ajuda da fotografia e da computação gráfica.

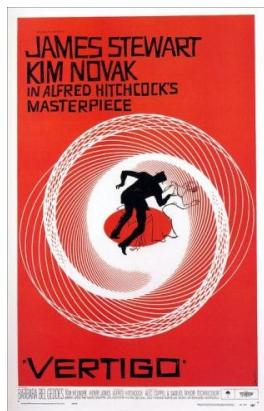


Figura 24 – Cartaz do filme *Um Corpo Que Cai* (1958).



Figura 25 – Cartaz *Sinfonia Bolshogo Goroda* (1928)



Figura 26 – Cartaz do filme *Casablanca* (1942)



Figura 27 – Cartaz do filme *King Kong* (1933)

1.3.1.3. A chamada

A chamada pode aparecer em varias mídias diferentes (rádio, vídeo, mídias impressas). Para Quintana (1995) se trata daquele elemento convocatório e prenunciativo como os sinos, apitos, tambores são exemplos de chamadas acústicas. A chamada se trata de algo que chame a atenção do espectador para o objeto pela qual sua presença é justificada.

No caso dos cartazes não podemos falar de nenhuma regularidade ou de elementos específicos, pois irá depender de vários fatores, como o gênero e o tipo de narrativa. A

chamada as vezes é um elemento simples, mas pregnante em relação ao filme, algo que esteja intimamente ligado aquele assunto. Apesar disso, o cartaz de cinema tem uma presença de representação propriamente artística, elementos próprios de cada cultura e de cada designer que o realiza, por isso alguns elementos dos cartazes variam quando o filme é divulgado em diferentes países.

A partir dos anos de 1910, Hollywood começou a colocar as estrelas dos filmes de forma sucessiva e ostensivamente, deixando os nomes e/ou as imagens dos diretores e dos protagonistas em primeiro plano. Quintana (1995) lembra que muitas vezes os diretores e os atores já deixavam estipulados com os estúdios a posição que o nome deveria aparecer na campanha publicitária do filme. Nesse caso as chamadas podem ser consideradas apelativas e o que estão postas a venda e vinculadas nos cartazes são as próprias imagens do ator ou diretor e não do filme, que fica em segundo plano.

O trunfo da imagem (principalmente o rosto) do ator é amplamente utilizado pelo cinema comercial, em alguma pose característica ao gênero na maioria dos cartazes (figura 28). Isso é importante pra aumentar a imagem idolatrada que o ator possui, além de servir como uma estratégia comercial. Esse tipo de abordagem fortemente expressiva também será utilizado pelos cartazes de Hollywood, então o gesto torna-se um elemento indicial para o filme que dará dicas pela expressão do ator de que gênero e que tipo se trata o filme, esteja o ator com expressão de dor, assustado, esperança, etc. Nesse caso existe um foco de interesse. A maioria dos cartazes Hollywoodianos atua como um índice, ou seja, uma antecipação do filme.

Ferreira (2004) acredita que essa abordagem apesar de facilitar a leitura faz com que haja uma padronização o que torna todos os cartazes parecidos, não acrescentando nenhuma informação ou técnica nova. Além da abordagem descrita acima, outra técnica amplamente utilizada é a de varias imagens de diferentes momentos do filme. Nesse caso, não existe um foco de interesse como é o caso do anterior, mas vários. Considerando que existam inúmeras técnicas e estratégias de representar uma história ou mito, sem precisar necessariamente recorrer a métodos realistas ou uma copia fiel do filme. Cartazes que fazem uso de outros procedimentos são na maioria das vezes influenciados pelas vanguardas europeias do séc. XX que ajudaram a modificar não apenas a estética do cartaz, mas a do próprio filme. Saul Bass fez isso para o cinema norte-americano trazendo um pouco das vanguardas europeias para o cartaz Hollywoodiano.

Esses são cartazes produzidos de forma que traduzam para sua própria linguagem visual, ou seja, utilizando técnicas típicas das artes plásticas ou gráficas. Tornando-se muito mais do que um cartaz para persuadir o leitor, mas também para dar vida própria ao cartaz colocando os códigos particulares a ele, fazendo com que o leitor tenha que interpretar os símbolos ali contidos. Ferreira (2004) comenta que embora alguns vejam o cinema e o cartaz apenas como uma forma narrativa e comercial, outros veem como um excelente veículo para a experimentação. Nesse caso os cartazes contribuem de forma mais participativa, pois faz com que o leitor tenha suas próprias associações. “Ao efetuar a leitura, somos agraciados com um jogo perceptivo que vai se mostrando coerente a cada revelação.” (FERREIRA, 2004).

Alguns desses cartazes utilizam uma quantidade mínima de elementos, apenas o suficiente para que o leitor saiba do que assunto se trata ou simplesmente coloca um elemento altamente pregnante e significativo. A economia de elementos obriga o receptor a sair da sua passividade e tenta compreender os signos visuais ali apresentados, tornando-se assim, parte integrante do processo de criação. A seguir pode ser observadas diferentes tipos de chamadas, aquelas que usam o nome do ator, alguns que utilizam efeitos gráficos, partes do filme e o rosto dos personagens (figuras 28, 29 e 30):



Figura 28 – Cartaz do filme *Viva Las Vegas* (1964).

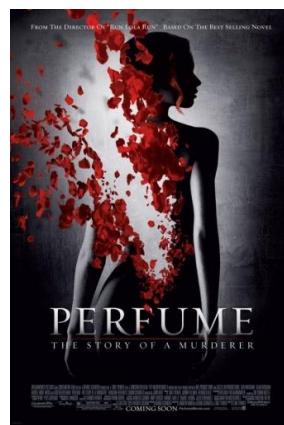


Figura 29 – Cartaz do filme *Perfume: A história de um assassino* (2006).

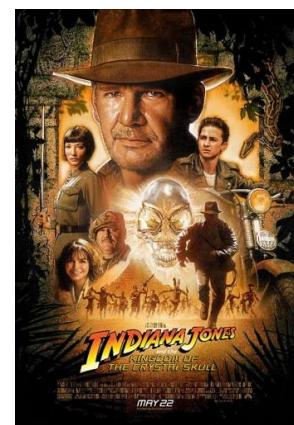


Figura 30 – Cartaz do filme *Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal* (2008).

1.3.1.4. Os créditos

Os créditos são indícios que remetem aos indivíduos que construiram o espetáculo e assim como aqueles se concentra no término do filme. No cartaz os créditos também ficam na parte inferior do layout, essa é a parte que não é destinada a ficção cinematográfica. Ou seja, parte do cartaz é designada a ficção, e a outra a realidade. Nomeam produtores, distribuidores, musicos, figurinistas, etc.

As ilustrações e o título se referem puramente à ficção, e ao longo dos anos a ficha técnica que não era utilizada, foi inserida e aumentando a lista de colaboradores com o passar de tempo, para ficar tal como conhecemos hoje. Foi a partir da década de 1920 que o nome do diretor começa a virar uma referência para se colocar no cartaz, firmando-se com o cinema novo mais tarde (QUINTANA, 1995).

1.4. O cinema e a arte expressionista

O Expressionismo foi uma forte e emotiva declaração nas artes, movimento que se tornou uma alternativa ao naturalismo na maior parte dos trabalhos dos séc. XIX, sua origem pode ser atribuída à maioria nos países não mediterrâneos europeus. Behr (2001) define o expressionismo como uma união entre criatividade com os impulsos emocionais e instintivos do ser humano e o contexto histórico e social foram importantes para o florescimento dessa arte.

Para Cardinal *apud* Cánepa (2006) o impulso criativo da arte expressionista se origina do compromisso que cada artista tinha com a sua própria verdade, pois encara o subjetivo como comprovação do que é real. Esse compromisso deriva do pensamento filosófico originada do Pré-romantismo alemão do final do séc. XVIII conhecido como *Sturm and Drang* (tempestade e ímpeto). Essa corrente ampla na Europa foi liderada pelo jovem Johann Wolfgang Von Goethe e por outros grandes escritores, diante da incompatibilidade deles com o mundo. A pintura romântica e o simbolismo Francês foram igualmente influentes na pintura alemã, exaltando a passionalidade e confronto com o mistério.

Existem contradições se o movimento Expressionista surgiu primeiro na Alemanha ou na França, mas o termo Expressionismo foi primeiramente aplicado a uma seleção de artistas franceses, na apresentação de um catálogo da exposição organizada pela secessão de Berlim em 1911. A partir daí a maioria desses artistas passaram a ser associados ao círculo de pintores como Matisse, Braque, Derain, Friesz, Marquet, Vandongen, entre outros (figuras 31 e 32). Dadas as fortes tendências impressionistas da secessão, o termo expressionista era um termo conveniente para indicar as “novíssimas direções” da arte francesa em oposição ao impressionismo (figura 33).

Em seu artigo sobre a origem do expressionismo publicado em 1966 o historiador de arte Donald E. Gordon defende que na Alemanha o termo “expressão” era amplamente utilizado para se referir ao ateliê de Matisse em Paris. Já Marit Werenskiold e Ron Manheim afirmam que esses termos já eram conhecidos na época, mesmo fora da França, à oposição entre aparências externas, feita pelos impressionistas e as respostas expressionistas do mundo interior.

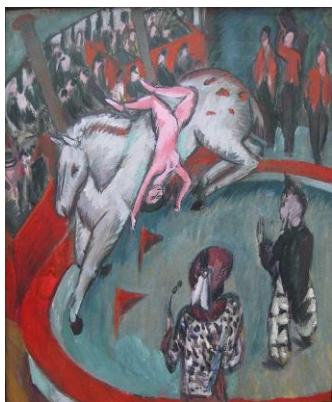


Figura 31 – Pintura Expressionista, "O ginete circense" de Ernst Ludwig (1913).

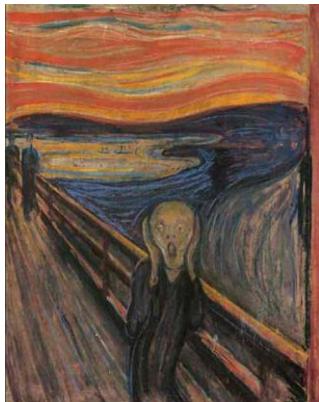


Figura 32 – *O Grito*, Pintura de Edvard Munch (1893).

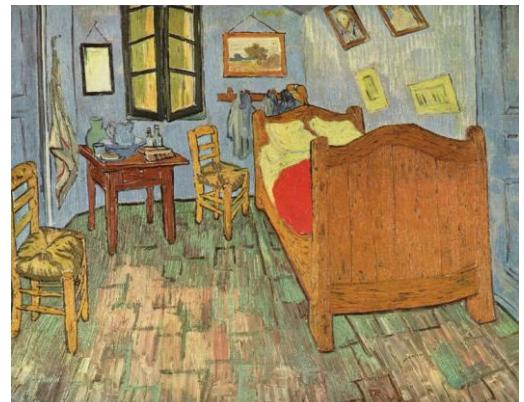


Figura 33 – Pintura Impressionista de Van Gogh, *Quarto em Arles* (1888).

Na exposição de *Sonderbud* Richard Reiche usa o termo “expressionismo” na apresentação do catálogo aplicando o termo para artistas de vários países distintos. Em 1914 o termo assumiu conotações Germânicas, para artistas do *Bricke*. Cánepa (2006) explica que a arte expressionista alemã ficou então com a liderança de Peter Gay na primeira metade do séc. XX, nessa fase os artistas faziam declarações inflamadas e esperançosas, já que o clima e os sentimentos dos sobreviventes da primeira guerra propiciava um momento conturbado, havia uma crise política, cultural e social (figuras 34, 35 e 36).

De acordo com Cánepa (2006) o terreno cultural no final do séc. XIX estava minado pelo mercado cultural das massas, as tecnologias modernas de transporte e comunicação. O clima do fim do século não era para otimismo ou confiança, ainda que as culturas europeias tivessem seu poder e influência espalhada pelo globo, multiplicaram-se os protestos contra o capitalismo. O movimento expressionista e outros movimentos refletiam o ambiente europeu vivido nessa época e a pequena e influente classe burguesa alemã do segundo império (1871-1918). Surgia assim, o modernismo alemão, na dramaturgia, na música, a descoberta do inconsciente de Sigmund Freud, pesquisas de Max Planck e Albert Einstein.

A ascensão Expressionista como movimento de arte, coincidiu também com o desenvolvimento do cinema, e os primeiros filmes germânicos dessa fase eram notáveis exemplos, unidos à cultura do próprio país e outros movimentos artísticos da época, nascia assim, o movimento cinematográfico expressionista. Barnicoat (2003) lembra que a produção desses filmes, foi em rumo a um violento contraste entre os elementos, maquiagem, cenários e o jogo do claro-escuro (distribuição da luz) e dos tons. As outras áreas das artes como a literatura e música se fundaram em uma ideia artística vinculada ao cinema, e podiam facilmente ser transcritos no cartaz.

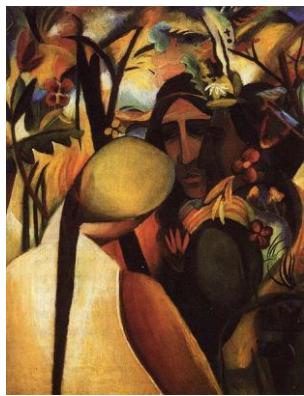


Figura 34 – Pintura expressionista, *Índios* de August Macke (1911).



Figura 35 – Pintura expressionista, *The Prophet* de Emil Nolde (1912).



Figura 36 – Cartaz Expressionista, *Der Teufel und die Circe*, *Marmorhaus* de Josef Fenneker (1930).

1.4.1. O Cinema Alemão e o Expressionismo

Após a guerra, o expressionismo ganhou o cinema e o teatro com o filme *O Gabinete do Dr. Galigari* (1919) de Robert Wiene. Ao qual, a ligação entre o expressionismo não parece estar relacionada só à sensibilidade de seus criadores, pois o filme se relaciona também com os outros filmes realizados no país antes da Primeira Guerra, demonstrando fatores culturais germânicos, relacionados à tradição romântica e aspectos estéticos revolucionários (figuras 37, 38 e 39).

Após a guerra o expressionismo ganharia o cinema e o teatro. O filme *O Gabinete do Dr. Galigari* é na verdade uma história recorrente da cultura alemã, figuras paternas poderosas, mães ausentes, mocinhas frágeis e objetos de desejos inalcançáveis. O filme tem sua atmosfera de pesadelos e simbolismos sombrios, além do fato do estilo expressionista pintado na cenografia ajudava a contar a história, pois evita formas realistas. Cánepa (2006) lembra que o filme tornou-se um clássico instantaneamente e provocou discussões a respeito das

possibilidades do cinema, pois o filme indicou novas relações entre filmes e as artes gráficas, assim como: ator e representação, imagem e narrativa. Seu conceito revolucionário surpreendeu e atraiu o público intelectual que até então não havia dado importância ao cinema e ajudou a reabrir o mercado cinematográfico alemão fechado pela guerra.



Figura 37 – Cena do Filme *O gabinete do Dr. Galigari* (1919).

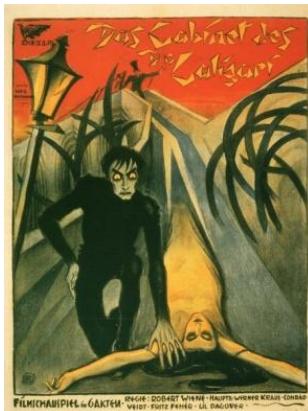


Figura 38 – Cartaz do filme *O gabinete do Dr. Galigari* (1919).

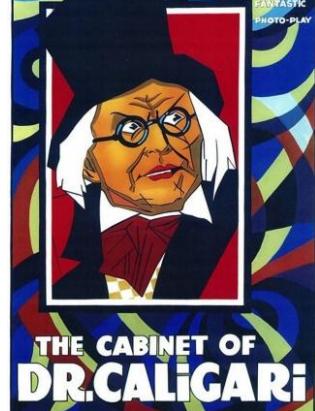


Figura 39 – Cartaz do filme *O gabinete do Dr. Galigari* (1919).

A intenção do cinema expressionista era apresentar um tipo de “novo realismo”. Os ângulos da câmera, a iluminação e os cenários eram utilizados não para criar uma simulação do real, pelo contrário, apresentaram uma nova visão, estranha e agressiva, pois tentavam reproduzir cinematograficamente o estado de espírito do personagem. O cinema estava representando fisicamente o que é subjetivo, principalmente sentimentos como o medo, a dor a raiva. A luz que parece extremamente não natural, era uma forma de representar o estado psicológico do indivíduo (CHERRY, 2009). O cinema começava então a representar visualmente os desejos reprimidos, medos inconscientes, através dos efeitos de luz, câmera, cenários e maquiagem, estimulando também as produções ficcionais e os efeitos especiais, dos filmes que viriam posteriormente.

A maioria dos cartazes feitos para estes filmes, de certa forma, preparava o receptor para a estética posteriormente visível na tela, pois além do cartaz aderir ao movimento artístico expressionista, sua condição como índice do filme lhe impunha o mesmo estilo de representação. Ferreira (2004) afirma que “O cartaz se apresenta, então, como uma reação e simultaneamente, como uma referência estética, visto que o filme é pautado pelos mesmos critérios visuais.” como no trabalho de Stahl Arpke, no cartaz para o filme *O Gabinete do Dr. Galigari* (1919), que foi concebido na mesma ideologia do material fílmico.

As características do expressionismo no cinema podem ainda ser visto nos filmes como *O Golem* (1920) ou *Nosferatu: uma sinfonia de horror* (1922), *Metrópoles* (1927), entre outros (figuras 40, 41 e 42). Mesmo assim, esse estilo começaria a entrar em declínio em 1924, diminuindo cada vez mais sua incidência no cinema. Mas seria considerado por muitos autores e teóricos de horror, o início desse estilo cinematográfico (como veremos a seguir) e que daria origem a uma linguagem e estética que se estenderia ao cinema atual.



Figura 40 – Cartaz do filme *Metrópoles* (1927).

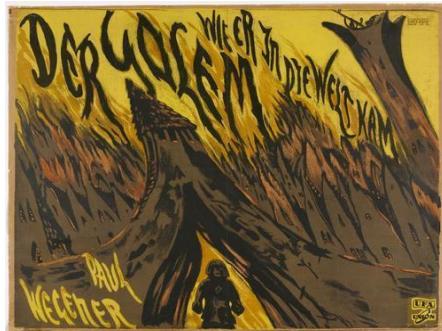


Figura 41 – Cartaz do filme *O Golem* (1920).



Figura 42 – Filme *Nosferatus* (1922).

Cap. 2

2. A Teoria do Imaginário de Gilbert Durand

A capacidade que o ser humano tem em se modificar, pele, esqueleto, roupa, pinturas, acontecem não apenas pela utilidade dessas transformações, mas na verdade o ser humano está tentando dar sentido ao mundo em que vive. E para criar esses significados ele usa a imaginação (PITTA, 2005). Para o ser humano a relação com todas as coisas que nos rodeiam vão muito além da funcionalidade das coisas e dos fenômenos que parecem naturais, são transformados de diversas formas para adquirir significado. Em outras palavras, simbolizar faz parte da condição humana.

Durante muito tempo o ser humano foi estudado como algo objetivo, mas os fatos históricos da sociedade demonstram que isso é inviável, já que para se compreender algo ou alguém, temos que considerar as dimensões simbólicas e míticas de suas raízes, tem-se que recorrer a uma observação mais sensível e mais aprofundada dos fatos. A imagem mítica corresponde às questões como a morte, o além, a alma, assuntos que o pensamento dialético (racional) não pode explicar (DURAND, 2010). O imaginário diz respeito às mais diversas encruzilhadas. E para explicarmos fenômenos como o gênero do horror, não podemos recorrer ao pensamento lógico, pois ele se trata de um gênero emocional e de fundo cognitivo.

Bachelard demonstrou que as relações entre os homens e o universo não é resultado de raciocínios lógicos, mas da psíquica, a função da mente que leva em conta afetos e emoções (PITTA, 2005). Nesse sentido, o símbolo estabelece um acordo entre eu, o mundo e os quatro elementos: fogo, água, ar, terra, que são os “hormônios da imaginação”, sendo o símbolo algo dinâmico, pois não segue uma linearidade. Para ele o valor de uma imagem se mede pela quantidade de interpretações diferentes que se pode dar a ela. Bachelard começou um estudo sistemático e interdisciplinar fazendo isso a partir da poesia, que é simbólica, sensível e subjetiva. Para ele o imaginário divide-se em grandes temas, algumas grandes imagens que constituem o núcleo que as outras imagens convergem e se organizam.

Wunenburger (2007) explica que a imaginação para Bachelard não são resíduos passivos ou obscuros, mas são representações dotadas de poder e significados com capacidade de transformação. Para Bachelard a validade do conhecimento é a mesma, tanto para a

experimentação quanto pela imaginação, apesar de durante muito tempo o raciocínio e a imaginação foram colocados em lados opostos.

Carl Gustav Jung coloca o conceito de “inconsciente coletivo”, ou seja, a memória de experiência da humanidade. O mito nesse caso, seria a organização das imagens universais (arquetípicas). “O inconsciente coletivo é estruturado por arquétipos, esses arquétipos se expressam em imagens simbólicas coletivas, o símbolo como a explicação da estrutura do arquétipo”. Já para Cassirer “os símbolos tem propriedades criadoras e libertadoras”. Para Nircea Eliade “o mito é a experiência existencial do homem que lhe permite encontrar-se e compreender-se” (PITTA, 2005).

Todos os teóricos aqui citados e outros serviram como embasamento para o trabalho de Gilbert Durand. Por isso ele fala em imaginário e não em simbolismo, pois, o símbolo seria a maneira de expressar o imaginário. Os sistemas simbólicos dependem de uma visão de mundo específica, imaginária, que é a própria cultura. Os símbolos se organizam de forma “convergente”, ou seja, não existe linearidade, ou quem vem antes ou depois. Durand monta então, uma antropologia geral, globalizante e sistematizará uma verdadeira ciência do imaginário.

2.1. Definição

Para Durand o imaginário pode ser considerado desde o conjunto de imagens que estão presentes na mente do homem, a essência do espírito, o impulso do ser, a motivação de viver diante do fato incontestável e iminente da morte. Por isso precisamos dar sentido a vida e as coisas, Pitta (2005, p. 15) afirma:

“O imaginário pode ser considerado como essência do espírito, à medida que o ato da criação (tanto artístico, como o de tornar algo significativo), é o impulso oriundo do ser (individual ou coletivo) completo (corpo, alma, sentimentos, sensibilidade, emoções...), é a raiz de tudo aquilo que, para o homem, existe.”

A formação do imaginário de um indivíduo e de uma cultura ocorre de forma parecida. Pois é a partir do “trajeto antropológico” que é: a constante e interminável troca que existe entre os sentidos e a mente do sujeito com o meio que ele vive, incluindo as outras pessoas e o ambiente físico, geográfico.

Em sua tese Gilbert Durand juntou imagens de um grande número de culturas para organizar e classifica-las a partir da idéia do “trajeto antropológico”. Ou seja, que cada cultura estabelece uma relação existente entre sua sensibilidade e o meio em que vive (próprio) que pode partir tanto da cultura, quanto do natural psicológico. Nessa junção das imagens Gilbert Durand percebe que elas se dividem em dois grupos, que se distinguem por seu significado fundamental, então ele reagrupa as imagens em dois “regimes”: O Diurno e O Noturno. Essa classificação leva em conta a existência de uma maneira de organizar, o dinamismo próprio de cada cultura. É esse dinamismo que se encontra na base das organizações, dos símbolos que formam as constelações de imagens. Esses símbolos se reagrupam em torno dos núcleos organizadores.

Gilbert Durand em sua obra, **As estruturas Antropológicas do imaginário** propõe como se forma o imaginário de uma dada cultura e a formação das imagens, os termos empregados são:

SCHEME: É a tendência geral dos gestos e é anterior a imagem. “Os três gestos básicos” ou “Os três reflexos dominantes” que se prolongam em *Schèmes*. É a dimensão mais abstrata, é o verbo, a ação básica. **O gesto postural** corresponde dois *schèmes*: a da verticalização ascendente e aquela da divisão, tanto visual quanto manual. **Os gestos de engulimento possuem** o *schème* de descida e do aconchego. **O gesto copulativo** corresponde ao *schème* cíclico. O *shème* é dinâmico, mas ainda são abstrações ainda não são imagens, por isso se substantificam em arquétipos, fundamentais e muito estáveis que vão além das culturas.

ARQUÉTIPO: É a representação dos *Schème*. São estáveis (quase permanentes) é a imagem de caráter coletivo e inato. “Zona onde nasce a idéia”. O arquétipo se adéqua ao *schème* é universal, não é ambivalente, serve para qualquer cultura. Por exemplo, o grande arquétipo do *schème* cíclico é a roda, pois não vemos outra significação para ele, mas a serpente é apenas um símbolo do cíclico, pois é polivalente pode significar muitas outras coisas. Por exemplo: os *schèmes* da ascensão correspondem invariavelmente aos arquétipos de topo, do chefe, da luminária.

SÍMBOLO: São usuais, aparecem em rituais, mitos, artes plásticas, literaturas etc. Representam materialmente o imaterial.

MITO: “É um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos, e *Schémes* que tende a se compor em relato, ou seja, que se apresenta sobre forma de história” “Por isso já apresenta um início

de racionalização, o mito é um relato fundante da cultura” e “sempre tem função pedagógica”. PITTA (2005, p.18 - 19)

O mito transforma os *shémes*, arquétipos e símbolos em linguagem, em relato e todos esses elementos juntos orientam e determinam a cultura. Wunenburger (2007) explica que para Durand o imaginário é essencialmente identificado pelo mito, é o primeiro substrato da vida mental, cuja produção não passa de um estreitamento. Ele retoma a idéia de Bachelard sobre o trajeto antropológico ao qual o trajeto começa no plano mental para estender-se ao plano cultural, “interior para exterior”, em um ciclo incessante.

Wunenburger (2007) explica que o mito primeiramente não é conceitualizado, mas absorvido em sua totalidade narrativa, pois não sabe, nem se separa o que é real ou o que é virtual, ou o que é visível ou invisível. O pensamento mítico como se opõe ao pensamento racional e científico encontra-se em um esclarecimento novo. Pois o conhecimento racional científico acredita que o conhecimento verdadeiro é aquele ao qual está a existência dos seres físicos, identificáveis no tempo e no espaço e ao qual é possível uma representação conceitual. Já o pensamento mítico se apóia numa pré-compreensão do mundo que pode ser oposta muitas vezes. O imaginário é o responsável por armar os agentes sociais de esperança, de expectativa, de dinamismo, para organizar e contestar, sendo o estímulo e o impulso. Por isso os relatos míticos procuram remontar todas as filiações genealógicas, até o primeiro começo e tecem relações entre seres ou acontecimentos.

Os imaginários, podem ser ditos no plural, já que são todos os seguimentos da experiência humana, dos ritos e das crenças. Os imaginários mais ricos e poderosos são os mais conhecidos: a sexualidade, a morte, o religioso, o político, a geografia, a arquitetura, etc. Gilbert Durand permitiu elaborar modelos menores (macro modelos) sofisticados da evolução de uma mitologia cultural. A “mitoanálise” de Gilbert Durand permite criar uma reconstituição, uma espécie de rítmica cultural. Mas mesmo o mito segue uma espécie de periodização e para essa época dada, existem os mitos dominantes e os recessivos.

Existe um isomorfismo (algo que está presente em todas) entre os *shémes*, arquétipos e símbolos presentes nos mitos ou nas constelações de imagens. Essas representações agrupadas em torno de *shéme* originário são chamadas “estruturas”, mesmo que possa ser transformável. Essa semelhança leva a perceber certas normas de representação imaginária e estáveis. Cada imagem não importa de que tipo, ela se forma em torno de uma orientação fundamental que é

próprio e único de cada cultura; esse eixo básico é o *schéme*. Nessa organização Gilbert Durand percebe duas intenções fundamentalmente diversas na base de organização das imagens: A que divide o universo em opostos é **O Regime Diurno da Imagem**. E a segunda que busca unir os opostos, como forças complementares é **O Regime Noturno**. Mas é importante considerar que o símbolo se caracteriza por ser ambíguo e tem infinitos significados (PITTA, 2005).

O regime diurno da imagem está ligado à verticalidade do ser humano, as matérias luminosas, das técnicas de separação e de purificação. Dividir, separar e lutar: Na primeira parte Durand fala dos **Semblantes do tempo**, que são os símbolos vistos do ponto de vista angustiante. Neles estão os símbolos Teriomórficos que são aqueles relativos à animalidade sejam física ou simbólica. Ainda no Semblante do tempo teremos os símbolos Nictomórficos que são relativos à noite e a escuridão, podendo ser uma situação de trevas ou da água escura (o desconhecido). Por último, existe os símbolos Catamórficos que são aqueles relacionados às experiências traumáticas e dolorosas da infância, a queda, a dor, a vertigem, a queda moral.

A segunda parte do Regime Diurno está relacionada ao **cedro e o gládio**. Nele estão os Símbolos Ascensionais relacionados ao angelismo, soberania e o chefe, já os Símbolos Espetaculares são aqueles relacionados à luz, o sol e suas divindades, assim como a visão e o valor intelectual. Temos ainda, os Símbolos Diairéticos que estão relacionados à divisão, as armas do herói que são símbolos de pureza, armas espirituais que podem ser rituais de separação. **A Estrutura Esquizomórfica ou Heróica** do regime diurno está relacionado a vitória sobre a morte e a vitória pelas armas.

O regime noturno da imagem: É o oposto ao regime diurno, procura fundir e harmonizar, fazendo isso de duas maneiras distintas, que correspondem a duas estruturas do imaginário: a mística e a sintética. “Não é mais ascensão pelo poder, mas descida em busca do conhecimento” (PITTA, 2005). A primeira parte é da **descida e a taça**, existindo os Símbolos de Inversão que podem ser expressão do eufemismo, encaixamento e redobramento, o ato de engolir no sentido de adquirir a essência, Hino à morte que é fecundidade, natureza ou o isomorfismo de mãe, matéria e terra. Existem ainda, os Símbolos da Intimidade que estão ligados ao túmulo e ao repouso, ao descanso, a moradia e a taça que faz um isomorfismo de casa, caverna e ventre. A Estrutura Mística do Imaginário significa construção de uma harmonia, união, gosto pela secreta intimidade, quietude e gozo.

A segunda parte do Regime Noturno se divide em Símbolos Cíclicos, que podem ser o ciclo lunar que serve como organização do tempo, a dupla sexualidade, o sacrifício acontece para que o ciclo do ano e da colheita continue. Está associada à espiral, o símbolo ofídico, além da tecnologia, o mito do progresso, o sentido da árvore por sua verticalidade. A Estrutura Sintética do Imaginário vai então harmonizar os contrários mantendo entre eles uma dialética.

Para explicar como esses símbolos se agrupam nos regimes, Durand ilustra os princípios de uma evolução cíclica, pela metáfora de um rio, chamada Bacia semântica: primeiro temos um jorramento cultural, que gera a partir disso uma divisão de águas que equivale às correntes, escolas, tradições, orgulhosas no momento de confluência (ponto de junção dos rios), antes que apareça o nome do rio que fixa a elevação em poder do mito. A história permite então as organizações das margens antes que os materiais voltem a se disseminarem e então os esgotamentos dos deltas. Vendo a partir dessa metáfora, os mitos de todos os tipos permeiam no campo cultural formando constelações coerentes por meios de suas expressões culturais ou artísticas.

2.2. A resistência ao imaginário

Durand (2010) afirma que as civilizações não-ocidentais fundamentam seus princípios não em uma única realidade, mas em um sistema pluralista, muitas vezes indeterminados. Já as civilizações ocidentais demonstram uma desconfiança iconoclasta (que suspeita e destrói imagens) ao qual procura uma única verdade. Esse conceito deriva do monoteísmo presente na bíblia, unido ao pensamento socrático de uma lógica binária, para ele é o único meio para se encontrar a verdade, ou seja, a partir desse conceito não existe uma terceira opção, apenas duas possibilidades, “a verdadeira e a falsa”. Partindo dessa ótica, a imagem passa a ser desvalorizada, pois não pode ser considerada verdadeira ou falsa, pois é incerta e ambígua. E por isso a imaginação passa a ser amante do erro e da falsidade, pois é infinita de referências e significados.

O papel do imaginário tem sido excessivamente desvalorizado ao longo de toda a história da humanidade. Passando por muitos momentos iconoclastas, desde a resistência da religião católica na Idade Média a teóricos, cientistas como Galileu, Descartes, Isaac Newton, David Hume e outros, que consideravam apenas o pensamento racional como verdadeiro. Então a imaginação passou a ser relacionada ao fantasma do “sonho ou do delírio”. Desta maneira se

formou a visão do homem branco e civilizado e suas técnicas racionais em oposição às outras culturas adoradoras de imagens. Outro momento determinante iconoclasta foi à reforma Luterana e de Calvino, combatendo as imagens e o culto aos santos. Eles destruíam quadros e ilustrações, mas continuaram aos cultos musicais e literários (DURAND, 2010).

Mas apesar disso houve resistências ao iconoclasmo como os sucessores de São Francisco, que acreditavam que o caminho até o criador é pela imagem, podendo ser a alma humana o seu melhor representante. Já as igrejas orientais como as bizantinas cultuavam a imagem do homem transfigurado pela santidade. Então São Francisco e a Igreja romana introduziram a natureza nas pinturas em seus cultos. Logo depois teremos a corrente “simbolista” que eleva a imagem icônica, a conquista dos sentidos, sendo o surrealismo que virá posteriormente, resultado do simbolismo. Essas correntes farão o despertar da filosofia da imagem de uma forma que se distinga completamente do pensamento racional humano (DURAND, 2010).

Durand explica que a explosão do vídeo e a invasão das imagens de todos os tipos que rodeiam o mundo contemporâneo, contradizem o iconoclasmo técnico - científico dos séculos anteriores. Primeiramente a fotografia preta e branca, depois em cores e então o cinema e televisão. Tudo isso permitiu a “explosão da comunicação” e difusão da imagem. Mas a cultura ocidental ainda demonstra uma resistência ao imaginário, mesmo depois da “Galáxia de Gutemberg” as imagens continuaram sendo desprezadas e ainda hoje continua sendo classificada como “distração” mesmo em um mundo cheio de imagens por todos os lados.

Cap. 3

3. Cinema de Horror: Gênero e Estética

3.1. Definindo o Gênero

Existem inúmeras definições a respeito do gênero de horror e várias metodologias para definí-lo e para classificá-lo, pode ser a partir do ponto de vista psicológico, da linguagem cinematográfica utilizada, ou ainda, pela estética. Além disso, existe confusões com os termos utilizados, como delimitar os subgêneros, ou o que viria a ser uma narrativa de horror. Apesar dessas contradições, Cherry (2009) acredita que o gênero de horror aparentemente é fácil suficiente de se entender, já que simplesmente significa o termo. Mas as noções de como um gênero se distinguem internamente ou a função que ele pode exercer é bem mais complexa que isso.

Sipos (2010) afirma que os editores literários, por exemplo, categorizam os livros de acordo com a última “moda”, novelas de horror podem ser definidas como fantasias sombrias, lendas urbanas, suspense, ou qualquer outra nomenclatura. Pessoas que não são fãs do gênero percebem os filmes de horror da maneira com são promovidos durante aquele pequeno período de tempo, então acaba relacionando horror à aqueles tipos momentâneos, que ganharam maior destaque e acabam esquecendo os tipos anteriores.

Para Botting *apud* Wisker (2005) “o horror consiste no limite da razão, consciência e discurso, a verdadeira emoção das quais o ser humano chega ao seu limite, o horror é deste modo a ambivalência humana”. Podemos entender horror, como o medo que nós temos dos sofrimentos e da dor, medo do desconhecido e consequentemente da morte. É o gosto adquirido por aqueles com imaginação suficiente para ver além, abaixo, e de forma completa o que nós podemos conhecer de outra “realidade”. Para Cherry (2009) podemos compreender que o horror está em vários aspectos da vida, se trata de um impulso natural que atrai o ser humano de variadas formas, a função do horror é causar medo, choque, revolta, ou outra maneira de horrorizar o espectador.

Esses medos são universais, não dependem da cultura em que a narrativa está inserida e embora mude a forma como ela é vinculada, ou de que história se trata, o fundo psicológico é

o mesmo, as narrativas mudam, mas os medos são os mesmos. Para Lovecraft (2007) o horror utiliza desses sentimentos “eternos” comuns a toda humanidade, pois estão enraizados e não há como se desvincular deles. Cherry (2009) acredita que se deve, portanto, pensar sobre o horror como um termo genérico que engloba diversas subcategorias de filmes de horror, todos unidos pela sua capacidade de amedrontar. Este é o principal efeito que um filme de horror é projetado para explorar, desse modo, esse é o traço mais crucial da definição do gênero horror, maior do que qualquer outro conjunto de convenções, tropos ou estilos.

Mas apesar dessas definições parecerem claras o suficiente, a natureza do gênero de horror é escorregadia, pois não é heterogênea ou homogênea. Outros gêneros como o faroeste, por exemplo, são mais fáceis de delimitar por terem convenções mais distintas. O próprio termo “gênero” sugere que há grupos de filmes que tenham a mesma tipologia em comum, pois dependem das semelhanças entre as convenções genéricas: como a iconografia (personagens, figurinos, adereços, ajustes), a narrativa (etapas, material, assunto) ou de estilo (características, trilha sonora) que podem ser analisados de forma a identificar um filme como pertencente a certo gênero. Geralmente as pessoas referem-se a um filme de horror usando um critério simples ou intuitivo (SIPOS, 2010).

Cherry (2009) acredita que seria fácil definir o gênero de horror por suas características únicas e próprias do seu estilo visual, mas as evidências, variedades e características variam de um filme para outro, ou de cada subgênero para outro. Certos filmes possuem monstros sobrenaturais, outros humanos assassinos, outros são como criaturas extraterrestres. Alguns são extremamente violentos ou sanguinários outros contém uma atmosfera de medo e suspense. Existem aqueles que contam a história do ponto de vista da “vítima” outros do ponto de vista do “vilão” ou do “monstro”. Alguns são sobre vingança, outros tem traços de lutas por sobrevivência, outros são sobre morte e ainda existem muitos filmes que misturam variadas temáticas. A explicação para essa grande variação de subgêneros nunca foi fixado, Cherry aceita o fato de que um conceito para o gênero ainda é problemático.

Cherry (2009) afirma que o gênero de horror envolve muitas transformações e hibridações ao longo do tempo, pois assim como toda narrativa é totalmente mutável, existem pontos de vistas variados sobre o tema. Até a própria longevidade do gênero é fruto de sua evolução e desenvolvimento com outras vertentes do cinema e da literatura. Por isso a classificação tem sido diferente de geração para geração.

Os subgêneros do Horror podem ser divididos de acordo com o assunto abordado ou tipo de monstro, e utiliza alguns conceitos de outros autores como os ciclos definidos por Neave (2000) *apud* Cherry que os classifica pelos grupos de filmes que são feitos dentro de um limitado período de tempo. Já Rick Altman define o hibridismo como uma cruz polinizada que ocorre entre os gêneros que produzem várias formas de combinação, apegando-se a convenções de um ou mais diferentes tipos de gênero e maximizando no gênero de horror. Estilos podem também ser associados com particulares estúdios como a *Universal* nos Estados Unidos na década de 1930, os estúdios *Hammer* Britânico nos anos 1960, entre outros. Ou ainda, associados a diretores, como os filmes feitos pelo canadense David Cronenberg nos anos 1980, conhecido como “*body horror*”. Assim como a variedade de estilos pertencente a uma história cultural própria. Dessa forma Cherry classifica- os:

O Gótico:

São classificados de *Góticos* os filmes baseados nas narrativas de horror clássicas, muitas vezes adaptações de “horrorosos monstros” ou “horripilantes criaturas” originadas de mitologias e novelas literárias, geralmente do séc. XVIII e XIX. Ex: *Drácula* (figura 43), *Frankenstein* (figura 44), *Lobisomem* (figura 45), *filmes de vampiros*, *Zumbis*. Estilo que tem simbolismos distintos: de forma geral eles são criaturas formadas pela união dicotômica, a morte e a vida, homem e demônio ou simplesmente a temas mórbidos, típicos dos escritores românticos. Primeiramente todos eles estão relacionados aos símbolos nictomórficos descritos por Durand (2002), pois tanto se relacionam com a situação de trevas, cujos seres só habitam a noite ou estão na escuridão de alguma forma, assim como a água escura pela fatalidade desses seres, eles arrastam suas vítimas e as devoram. Já o lobisomem pode ser relacionado aos símbolos teriomórficos tanto a animação, a força descomunal quanto à mordicância, o homem e o animal em um mesmo ser.

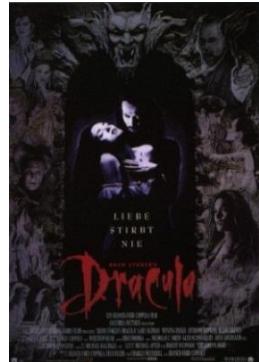


Figura 43 – Cartaz do filme *Drácula de Bran Stoker* (1992).



Figura 44 - Cartaz do filme *Frankenstein* de Mary Shelley (1994).



Figura 45 - Cartaz do filme *Lobisomem* de Joe Johnston, (2010).

Sobrenatural, ocultismo, e fantasmas:

São filmes que envolvem intervenções de espíritos, fantasmas, feitiçaria, bruxas, demônios e outras entidades, muitas vezes com traços de elementos incomuns. Ex: *A casa amaldiçoada* (figura 46), *O Bebe de Rosemary* (figura 47), *O Exorcista*, *O Sexto sentido* (figura 48). Nesse caso quando o filme faz referencias a demônios mesmo que não o faça fisicamente estão relacionados ao medo do desconhecido, dos seres que vivem em outro mundo. Mais uma vez os símbolos nictomórficos descritos acima.



Figura 46 – Cartaz do filme *A Casa amaldiçoada* (1999).

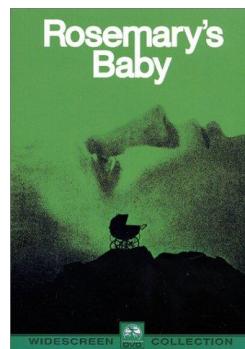


Figura 47 – Cartaz do filme *O bebê de Rosemary* (1968).

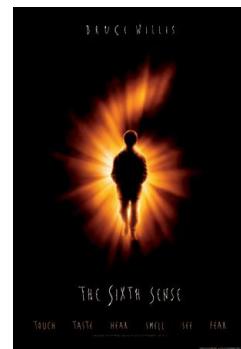


Figura 48 – Cartaz do filme *O sexto sentido* (1999).

O Horror Psicológico:

São os filmes que abordam circunstâncias psicológicas, incluindo criminosos e seriais killers. Ex: *Psicose* (figura 49), *Cat People*, *Eyes without Face* (figura 50), *Carrie*, *O silêncio dos inocentes* (figura 51). Sipos (2010) explica que outra classificação comum é o *Psycho* ou *Uberpsycho*. Nesse caso são humanos que por algum motivo se tornaram monstros. O *Horror Psycho* tem mistério, suspense no mundo real. Já o *Uberpsycho* é aquele que não tem nenhuma relação com o sobrenatural ou com ficção científica, mas apresenta traços não

naturais. Nesse caso ele é um super humano e persistente, insano, sem pudor ou remorsos. Podemos citar o exemplo de: *Halloween*, *The Burning*, e *Slaughter High*. Horror *Psycho* pode ser não natural ou natural, nesse caso são vulneráveis como todo ser humano, mas o *Uberpsycho* pode ter como exemplo os filmes como: *Night School*, *Curtains*, *My Bloody Valentine*, *Happy Birthday to Me*, *Splatter University*, entre outros. Nesse caso, são utilizados vários artifícios para causar medo nas vítimas, mas a principal é a insanidade, a anomalia não será física, mas espiritual. Nesse caso, é possível que estejam relacionados aos símbolos catamórficos, que são aqueles relacionados à dor, aos traumas principalmente da infância. Mesmo assim, o horror psicológico ainda pode fazer parte dos símbolos teriomórficos, pois existe o animal físico e o animal interior (DURAND, 2002). Esses são seres humanos, mas agem como caçadores ou predadores, ou seja, estão associados ao monstro interior. Relacionam-se com os símbolos nictomórficos, pois geralmente matam suas vítimas na escuridão da noite.

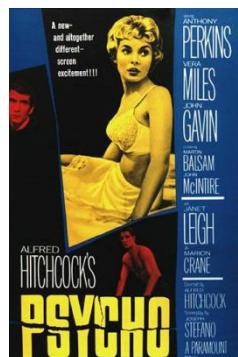


Figura 49 – Cartaz do filme *Psicose* de Hitchcock (1960).



Figura 50 – Cartaz do filme *Eyes without face* (1960).



Figura 51 – Cartaz do filme *O silêncio dos inocentes* (1991).

Filmes com feições de invasões do mundo cotidiano por naturais e seculares criaturas:

Ex: *Godzila* (figura 52), *Os pássaros* (figura 53), *Alien*, *The thing of another world*, *The Host* (figura 54), esses filmes misturam-se a ficção científica, geralmente tratam de algum animal do mundo natural que teve alguma transformação comportamental ou mutação física. Em alguns é possível perceber os símbolos teriomórficos de Fervilhamento que diz respeito à insetos em geral a agitação constante, na maioria das vezes esses animais ficam gigantes, maximizando o efeito de repugnância. Além do simbolismo de mordicância causado pelos animais, que devorarão suas vítimas.



Figura 52 – Cartaz do filme *Godzila* (1998).



Figura 53 – Cartaz do filme *Pássaros* de Hitchcock (1963).



Figura 54 – Cartaz do filme *The Host* de Bong Joon-ho (2006).

Slashers (retalhar, cortar e torturar):

Filmes que retratam grupos de adolescentes ameaçados por caçadores a espreita, nas residências, cidades, lugares frequentados por jovens, geralmente o único sobrevivente é uma garota (nos filmes mais antigos). Ex: *Halloween*, *O massacre da Serra elétrica* (figura 55), *Sexta feira 13th* e *Maniac* (figura 56). Existe insanidade, sadismo, perversão, isso é o que transformaria o assassino em não natural. Mas de forma geral nesses filmes os assassinos são vulneráveis porque são humanos. Nesse caso, existem uma relação entre o caçador que mata o animal, a animalidade que está ligada a tendências nefastas, à ignorância. Geralmente os jovens estão fazendo algo desaprovado pela sociedade. Já do ponto de vista do assassino, pode estar ligado ao simbolismo da arma do herói, distinguindo e separando o profano e o sagrado. Ou ainda à queda moral que tem haver com a carne já que esses assassinos sofreram algum trauma, geralmente na infância. Cherry em sua classificação dos subgêneros de Horror acrescenta ainda os **Filmes que exploram a violência e a tortura física de variadas formas** que são aqueles que abordam violência, sordidez, tortura física. Como *I spirit on your grave*, *Last house on the left* (figura 57), *The Devil's resects*, *Irreversible*.



Figura 55 – Cartaz do filme *O Massacre da serra elétrica* (1974).



Figura 56 – Cartaz do filme *Maniac* (1980).



Figura 57 – Cartaz do filme *Last House on the left* (1972).

Body horror, Splatter ou Gore:

São filmes que exploram as dificuldades e os desgostos do corpo humano. Muitas vezes envolvem mutações, doenças, aberrações ou comportamento fetichista (canibalismo ou sadomasoquismo). Ex: *The Brood*, *videodrome* (figura 58), *The Thing* (figura 59), *Night of the living dead* (figura 60), *The evil dead*. São aqueles que possuem náuseas, muito sangue, tremor, repulsa e desgosto. O não natural, revoltante, absurdo. Não natural no sentido de transgredir regras do próprio corpo humano, danifica-lo, agredi-lo, torná-lo sem importância, pois à medida que os corpos são cortados e o sangue aparece em exagero, à morte aparece de forma eufêmica, ou seja, menos chocante que não vida real.

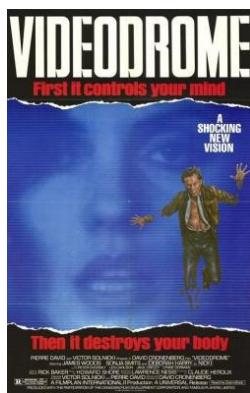


Figura 58 – Cartaz do filme
Videodrome (1983).



Figura 59 – Cartaz do filme
The Thing (1982).

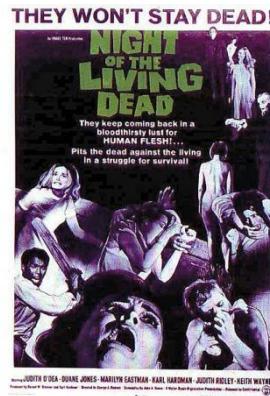


Figura 60 – Cartaz do filme *Night of the living dead* (1968).

Existem diversas formas de hibridização do gênero de horror e que causa confusão é a relação do gênero com ficção científica. Sipos (2010) acredita que alguns programas como *The X-files* pode ser considerado horror e ficção científica ao mesmo tempo, pois também faz abordagens sobre assuntos sobrenaturais. Filmes como *Alien*, *Galaxy of Terror Inseminoid (ou Horror Planet)* *Forbidden World*, e *Creature*, que misturam os dois, foram feitos para amedrontar a platéia, mas são muito diferentes de *Star Wars*, por exemplo, ou como a Odisseia no Espaço. Já que ficção científica pura, raramente faz você gritar ou ficar com medo.

Já a distinção entre o horror sobrenatural e ficção científica é considerada mais difícil, muitas vezes, como no caso de *Drácula de Bram Stoker*, ambos tem envolvido na história, assuntos como demônios e monstros. Ficção científica, horror e o sobrenatural sempre foram encontrados em filmes com mortos vivos ou zumbis. Estes filmes ficam no meio da linha de ficção científica e monstros sobrenaturais, pois existe muitas vezes a relação com produtos químicos ou distúrbios nucleares, ou experiências científicas feitas em seres humanos.

Já a fantasia é um gênero que também se confunde com horror, mas diferentemente do horror, a fantasia não causa medo ou abominação, por mais que as coisas que ali surjam sejam irreais ou estranhas. Na fantasia encontramos elementos ou criaturas relacionadas à natureza, com símbolos da luz, celeste, ao mesmo tempo em que se relaciona com os símbolos do isomorfismo da mãe. A diferença está na forma como o tema é abordado, pois ambas podem tratar do sobrenatural e do natural.

Muitas vezes Horror pode ser confundido com Comédia. O que diferencia é a forma como o filme é apresentado. A Comédia é apresentada como uma paródia de outros gêneros, que aparece em muitos formatos e também é definido por um efeito psicológico que causa nas pessoas, assim como a finalidade do Horror é assustar, a Comédia é para fazer rir. Filmes como *Young Frankenstein* (1974), *Teen Wolf* (1985). Outros filmes utilizam a ironia ou humor negro, como: *Andy Warhol's Frankenstein* (1973), *An American Weewolf in Londision* (1981), *Mothe's Day* (1985), *Motel Hell* (1980), *Re-animation* (1985), etc. Mas algumas vezes o filme de Horror causa risos sem intenção, pois o senso de humor varia de pessoa para pessoa, e filmes como *Extra Terrestrial Visitors* (1983), são filmes de horror, mas podem ser entendidos também como comédia. Isso acontece principalmente, quando o filme é de baixo orçamento e os efeitos especiais não são tão bons como o caso dos filmes feitos por Ed Wood, cineasta americano que produziu filmes como *Glen or Glenda* (1953) ou *Bride of the Monster* (1955).

Cherry (2009) acredita que essas definições não são definitivas, podem ser tanto subdivididas, como acrescentadas, assim como a definição e os exemplos dos filmes apresentados. Em determinadas épocas alguns tipos podem ficar mais comuns que outros. Como por exemplo, os filmes *Slasher* foram mais populares nos anos 1980. Os filmes de horror assim como todo grande gênero de sucesso de massa é considerado muitas vezes como algo desacreditado. Isso deriva também da tradição iconoclasta por ser um gênero que envolve intensamente diferentes mitos e é percebido com certo desprezo. No entanto os filmes refletem as condições existentes no tempo e no local em que estão inseridos, assim como toda narrativa, são vulneráveis às reflexões ideológicas dominantes e são barométricas do momento cultural, e estão sujeitas aos reflexos sociais e inclinações políticas.

3.2. Origens do Horror

As histórias de horror são tão antigas quanto o pensamento e a fala humana, pois estão estreitamente ligadas as emoções primitivas. Lovecraft (2007) explica que o horror cósmico aparece como ingrediente nos folclore mais primitivos de diferentes povos e é documentado nas baladas, crônicas e escritas sagradas da maioria deles. As cerimônias mágicas que faziam evocação a demônios e espectros que floresceram em tempos remotos e atingiram seu apogeu no Egito e nas nações semitas.

Lovecraft cita o *livro de Enoque* e a *Claviculae Salomonis* (A chave de Salomão) que ilustram o poder do fantástico no antigo oriente e sobre como essas histórias se ergueram e se propagaram até os dias atuais. Dixon (2010) acredita que se formos partir dos primórdios das narrativas de horror teremos que retornar a Babilônia em *Epic of Gilgamesh* de 2000 a.C., a *Odisseia* Homérica em 800 a.C. Já que antes de existir o cinema, o horror surgiu nos cânticos passados oralmente e na literatura, ambas dessas narrativas envolvem contextos em que tanto monstros quanto mortais estão envolvidos com características do sobrenatural.

A Idade Média, imersa em trevas, a fantasia, deu um enorme impulso à expressão do horror, tanto no Oriente quanto no Ocidente, que se empenharam em preservar a herança sobrenatural, seja como folclore aleatório, seja na magia até o canhismo. Bruxas, Lobisomens, Vampiros e demônios necrófagos, histórias que eram transmitidas pelos bardos e velhas. E não precisava de grande estímulo para se espalhar, cruzaram fronteiras através de cantos e histórias rimadas ou na literatura formal.

O predomínio e profundidade do espírito de horror medieval na Europa, intensificado pelo desespero cego da população, provocado por ondas de peste, pode ser positivamente aferido pelas gravuras grotescas timidamente introduzidas em boa parte das mais primorosas obras eclesiásticas do gótico tardio da época. Durante todo esse período existia tanto nas pessoas letradas quanto nos incultos, a mais inquebrável fé em formas ligadas ao sobrenatural, das doutrinas mais benévolas da cristandade às aberrações mais monstruosas da bruxaria e da magia negra afirma (LOVECRAFT, 2007). Já no Oriente as histórias de horror chegaram a ganhar certa vivacidade que quase se transformaram em fantasia. No ocidente, existia o místico germânico surgido das suas florestas boreais e os celtas recordavam estranhos sacrifícios em bosques druidas, essa tradição germânica também seria importante para as artes expressionistas mais tarde.

Lovecraft (2007) atribui o poder do horror no Ocidente à presença de cultos profanos de adoradores noturnos, cujos os hábitos, eram procedentes desde os tempos pré-arianos e pré-agrícolas, quando uma raça de mongolóides, erravam pela Europa com seus rebanhos e Hordas, possuíam “enraizados” e “chocantes” ritos de fertilidade. A religião secreta de Ibis, espalhada pelos camponeses por milhares de anos a despeito da dominância externa das crenças druidas, greco-romana e cristã nas regiões envolvidas. Outras histórias tem origem a partir dos *Abás* (indígenas colombianos ou caribas) selvagens que viviam em florestas solitárias e no topo de montanhas distantes na noite de Walpurgis.

As tradicionais estações de procriações de caprinos, ovinos e bovinos, se tornaram um vasto manancial de lendas e feitiçarias, além de provocar extensas perseguições às bruxas nos Estados Unidos e na Europa. Para Lovecraft (2007) o caso de Sálem constitui o principal exemplo americano, de caça as bruxas, que estava “relacionado ao apavorante sistema secreto da teologia invertida ou adoração de Satã que provocou horrores como a famosa missa negra”.

Na renascença havia os mágicos e os alquimistas: como Nostradamus, Trithemius, o Dr. John Dee e Robert Fludd, nesse solo fértil nutriram tipos e personagens de lendas e mitos sombrios que persistem de variadas formas até hoje, um pouco alterados. Muitas delas foram formadas das fontes orais e primitivas fazendo parte da herança permanente da humanidade. O amante demônio que vem para levar sua noiva ainda viva, o demônio da morte cavalcando ao vento noturno, o lobisomem, a câmara lacrada, o feiticeiro imortal, tudo isso pode ser encontrado nos registros medievais do Sr. Baring.

A tendência ao misticismo existe de forma mais intensa nos povos setentrionais europeus, onde a atmosfera das histórias populares se tornou intensa. Estas histórias foram geradas nas florestas e criadas no frio, tendência essa inexistente nos latinos. Mais tarde, quando essas histórias foram documentadas encontraram uma grande materialização na poesia e depois na prosa. O fantástico aparece como um elemento constante nos escritos imaginativos da Idade Média ou renascentistas como aparece em *Beowulf* anglo-saxão e as narrativas continentais posteriores como dos *Nebelluscos* (LOVECRAFT, 2007).

Nos dramas elisabetanos como o *Dr. Faustus* e as bruxas em *Hamlet*, percebe-se a influência do medo real que a bruxaria causava na época, intensificado no imaginário dos Ingleses na medida em que as cruzadas de caça as bruxas de James I ganhavam força. Ao longo do séc. XVII e no começo do XVIII percebe-se uma massa crescente de lendas e baladas transitórias

de origens obscuras, ainda mantida sob a superfície da literatura polida e aceita dos livretos de horror e fantástico. Para Lovecraft (2007) na segunda metade do séc. XVIII houve o ressurgimento do pensamento romântico, ao quais as temáticas mais comuns eram o culto a natureza, o ressurgimento do esplendor dos tempos antigos, cenas estranhas e feitos ousados, adquiriram novas qualidades de assombro e estranheza de horror.

Durand (2010) explica que o movimento pré-romântico (*Sturm und Drang*) na Alemanha e logo depois o romantismo retomaram as ideias do imaginário. Essas estéticas apoiavam-se e admitiram o imaginário como um sexto sentido, dando privilégio então as narrativas relacionadas à morbidez, assuntos sobrenaturais e mitos folclóricos. O pré-romantismo e o romantismo trouxeram em forma de literatura as histórias de horror e de ficção científica como as escritas por Lord Byron e Mary Shelley, agora os escritores transcreviam os mitos e as tradições orais.

Em Strawberry Hill, Walpole publicou em 1764, *The Castle of Otranto* (O castelo de Otranto) obra que exerceu uma grande influência sobre a literatura de horror que viria a seguir. Essa obra adquiriu popularidade tanto na Inglaterra, quanto na Alemanha, as pessoas dessa época estavam abertas e influentes sobre esse tipo de literatura e os escritores que viriam a seguir, tentavam imitar o gótico medieval. Na literatura dessa época era comum o horror aparecer discretamente em várias obras, mesmo que não estivessem diretamente ligadas ao horror. Horace Walpole deu um impulso crescente aos romances históricos e mistérios medievais e por isso é considerado o inventor da novela gótica.

A maioria das histórias continha castelos góticos, que por sua antiguidade tornavam-se cenários assustadores, vastas distâncias e ramificações, alas desertas, e arruinadas, corredores húmidos e uma grande galáxia de fantasmas e lendas apavorantes como núcleo de suspense e pavor demoníaco. A influência da literatura Inglesa se estendeu até a Alemanha, onde lá se fundiu com características comuns das narrativas germânicas, como o nobre tirânico e perverso como vilão, a heroína imaculada que sofre os terrores e o herói valoroso e sem mácula, sempre bem nascido, mas frequentemente humilde. Os cenários escolhidos para essas narrativas eram uma série de acessórios de palco como: luzes estranhas, alçapões úmidos, lâmpadas apagadas, embolorados manuscritos ocultos, dobradiças rangentes, cortinados se mexendo, etc. Todos esses elementos, ainda fazem parte do gênero.

A novela gótica já estava estabelecida como forma literária e as obras se multiplicavam até que no fim do séc. XVIII avançam para o fim. Ann Radcliffe (1764- 1823) retoma as novelas de horror acrescentando maior terror e suspense. Ela estabelece um elevado padrão e domínio da literatura macabra, pois constrói uma atmosfera que provoca sensação de pavor, acrescentando detalhes específicos, como rastros de sangue na escadaria de um castelo e barulhos. Fazendo então com que essas narrativas voltem à moda.

Mas a mais famosa novela do gênero chegaria apenas em 1818 com o trabalho de Mary Shelley, *Frankenstein*: o moderno prometeu. Em um determinado verão, que Mary passava com Percy Bysshe Shelley, Jonh Polidory e Chaire Clairmont. Fizeram uma aposta de tentar escrever uma história de fantasmas, o tempo estava frio e chuvoso, os outros abandonaram a idéia, mas Mary Godwin, noiva de Percy Shelley seguiu o plano e acabou criando algo inusitado. Uma história que virou um grande sucesso e causou muitas polêmicas, pois trazia a tona temas como a evolução da ciência, assim como uma discussão ética e espiritual a respeito do homem e sua existência. *Frankenstein* se tornou um grande marco do horror assim como é considerado por muitos, a primeira narrativa de Ficção Científica.

O período vitoriano é considerado por Dixon (2010) um período muito influente para o gênero de horror. Já que além da produção de grandes títulos literários, as lendas urbanas se proliferam em um cenário cinzento e frio na Inglaterra industrial. Por volta de 1888 aparece nos noticiários à história verídica de “*Jack, o Estripador*”, em Londres. Em 1896 é lançado *Drácula* de Bram Stoker, que se tornaria a mais famosa e apreciada história a respeito da lenda do Conde Drácula. Em 1910 teremos a criação da novela *O fantasma da Ópera* de Gaston Leroux que teve sua primeira adaptação para o cinema, em 1925 por Ruper Julian. Iniciando o século XX começam o que se pode considerar como as primeiras produções de filmes de Horror, o que resultará em adaptações cinematográficas para a maioria das lendas e obras literárias aqui citadas. Nos Estados Unidos da América autores como Edgar Allan Poe se destacou por suas produções góticas e de ficção científica. Outros autores que se destacaram foram Oliver Wendell Holmes, Ambrose Bierce, Nathaniel Hawthorne, entre outros.

Wunenburger (2007) explica que a criação ficcional contemporânea seja na literatura ou audiovisual costuma apresentar-se como uma recriação livre de mitos antigos ou advindos de outros contextos culturais, ou seja, apesar de se apresentar com características diferentes, essas histórias tem variadas e antigas origens. Tratando-se não de um retorno do mito ou de

adaptar um mito antigo as condições atuais, mas de um retorno com uma intenção ficcional. Então o mito passa por miscigenação, sobreposição, cruzamentos como, por exemplo, a mescla de mitos bíblicos com paganismo.

3.3. O cinema de horror

Desde a invenção do cinema pelos irmãos *Lumière*, os filmes que utilizavam temas ligados ao horror já eram comuns. Em 1910, por exemplo, Thomas Edison produziu a primeira versão de *Frankenstein* de J. Searle Dawley, mas esse filme foi antecedido por vários outros que seguiam temas semelhantes como *Electrocuting an Elephant* (*Eletrocutando um Elefante*, 1910), *The Execution of Mary: Queen of Scots* (*A execução de Mary: Rainha dos Scots*, 1895). O Gabinete do Dr. Galigari (Robert Wine, 1919) foi um marco do cinema expressionista, já citado anteriormente, é considerado o primeiro filme de horror de fato. Nessa época o cinema Alemão estava em ascensão no pós-guerra e produziu muitos filmes do gênero.

Dixon explica (2010) que entre 1931 e 1948 os estúdios que passou a dominar as produções de horror foi o estúdio da *Universal Pictures* nos Estados Unidos, surgindo em 1931 com a versão de Tod Browning de *Drácula*, baseada na adaptação da novela de Bram Stoker feita por John W. Balderston e Hamilton Derne, o filme logo se tornou um sucesso, nesse filme, o ator Bela Lugosi (figura 61), tornou-se uma referência do cinema de horror por representar o papel de *Drácula*. Outro ícone dos anos 1930 da *Universal* foi Boris Karloff (figura 62) que interpretou *Frankenstein* de Whale, filme que o consagrou como ator e que o levaria a interpretar o mesmo papel em várias outras produções. Mas nos anos seguintes o cinema de horror sofreria uma saturação, mas retorna no pós-guerra com mais de 140 filmes de sucesso até a década de 1960, quando os estúdios de Hollywood entraram em crise (figuras 63 e 64).



Figura 61 – Ator Bela Lugosi, filme *Drácula*, *Universal Studio* (1931).



Figura 62 – Ator Boris Karloff. Filme *Frankenstein* da *Universal Studio* (1933).



Figura 63 – Filme *A Múmia* (1932).



Figura 64 – Filme *O Lobisomem* (1941).

Na Inglaterra, desde cedo, também houve uma grande produção de filmes de horror, como consequência da tradição em novelas góticas. Os estúdios *Hammer* fundado em 1931 alcançou maior sucesso nas décadas de 1950 a 1970 (figuras 65, 66, e 67). Eram especializados em filmes de ficção científica, terror, filmes *Noir* e comédias e mais tarde séries de TV. E assim como a *Universal* optaram por adaptações de *Drácula* e *Frankenstein* além de filmes com temáticas de múmias, cavernas, caveiras, etc. Muitos outros estúdios se destacaram, mas a partir da década de 1960, o cinema mundial entrou em crise. O cinema de arte começou então a emergir, inspirado nas vanguardas europeias, mas não demorou muito tempo, pois os grandes estúdios começaram a se recuperar em meados da década de 1970 dos *blockbusters* (filmes de grande sucesso comercial).



Figura 65 – Cartaz do filme *The Mummy*, Studio Hammer (1959).



Figura 66 – Filme *The Phantom of the Opera*, Studio Hammer (1962).



Figura 67 – Filme *Drácula*, Studio Hammer (1958).

3.3.1. O cinema de horror das décadas de 1970 e 1980.

Passado a crise das décadas anteriores, o cinema de horror retoma o sucesso a partir da década de 1970 e agora pouco tinha a ver com os seus filmes antecessores, exceto pelo aspecto de continuar amedrontando os espectadores. Agora, os filmes de *Frankenstein* eram apenas uma lembrança, pois os filmes que prevaleciam eram os de violência e mutilação humanas, além de alguns filmes de Zombies, ou psicopatas. As outras temáticas, principalmente as góticas tinham a janela fechada. Nesse período além do ressurgimento do cinema hollywoodiano havia muitos filmes sendo feitos na Itália e Espanha, além do mercado japonês que estava em ascensão.

Essa época testemunhou um colapso dos estúdios de Hollywood, permitindo que os cineastas independentes com recursos mínimos e sem acesso ao *Market* pudessem produzir seus filmes e ter certo respaldo, os filmes de baixo orçamento se multiplicavam e vários atores e estúdios

desconhecidos surgiram. Dixon (2010) explica que bastava ter “estômago forte e imaginação suficiente” para fazer sucesso com o público, já que os filmes independentes não seguiam regras sociais ou censura, oferecendo uma alternativa aos filmes dos grandes estúdios, pois falavam em uma linguagem que fazia sucesso principalmente com o público jovem.

Herschell Gordon Lewis foi o pioneiro do estilo *Splatter (Slasher)* com o filme *Bloofeast* de 1963. Ele criou seu primeiro filme com uma linguagem extremamente violenta, com repetições de senas de sangue e grande sadismo, o que resultou em sérios insultos e desaprovação por todo o país. E mesmo assim, a brutalidade e incessantes carnificinas como as de *Bloodfeast* são repetidas em muitos filmes nos dias atuais. Por isso, Lewis é conhecido como “o especialista Gore”, mesmo fazendo filmes considerados amadores e repulsivos (DIXON, 2010).

Lewis contribuiu com vários outros filmes como *Two Thousand Maniacs* (1964) que ele mesmo considera “psicologicamente repulsivo”, na verdade o que Lewis fez foi preparar o terreno para muitos outros filmes que viriam a seguir, na década de 1970 em diante, filmes ao qual o único assunto é a violência. Os maiores representantes desse estilo hoje são: *Sexta-feira 13* (Sean S. Cunningham, 1980), *O Massacre da serra elétrica* (Tobe Hooper, 1973), *The Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984), entre outros, em todos esses filmes as vítimas sofrem rituais de matança. Por volta de 1978 começou o ciclo *Slasher* que se estendeu pelos anos 1980 e gerou filmes com inúmeras seqüências como os já citados.

E apesar desses filmes causarem polêmica, rituais de matança ou sacrifícios que envolvem a importância do derramamento de sangue, são hábitos e cenas que se repetem por toda a história da humanidade, desde os sacrifícios relacionados à fertilização do solo para a agricultura praticado por varias diferentes culturas, também existem as guerras. O próprio histórico norte-americano de excessivas guerras e a dizimação do nativo americano sugerem um país de tradição violenta as quais, essa temática é sempre recorrente. Nas décadas de 1960 e 1970 o mundo e o Estados Unidos viviam tempos atribulados, havia a guerra do Vietnã, os movimentos contra a guerra, assim como a guerra fria.

Além disso, esses filmes causaram grande polêmica com os movimentos feministas por terem mulheres esfaqueadas por assassinos em todos os filmes. Outro tema abordado é o sexo na adolescência ou por jovens na faixa dos 20 anos, onde é a mulher que sofre os danos maiores. Além disso, algo muito característico desses filmes é que os jovens que praticam sexo são os

que morrem mais rápido e as mocinhas virgens, na maioria, dos filmes sobrevivem, embora tenha sofrido grandes horrores durante todo filme. Sipos (2010) afirma que o público sempre sabe que a heroína vai triunfar, O filme “*Carrie, a estranha*” de Stephen King, por exemplo, parece incapaz de lidar com os problemas que tem na escola ou com seus poderes sobrenaturais. Em muitos filmes de Hollywood as mocinhas são ameaçadas e acabam encontrando o amor verdadeiro, o herói corajoso da história. Nesse caso, o mito da heroína ou herói está relacionado com que Durand considera como as armas do herói, que são símbolos de poder e pureza, pois todo combate é espiritualizado, assim como também é triunfante e vitorioso. Dessa forma, podemos entender porque o herói ou heroína triunfa no final dos filmes de horror.

Depois de 1975, esses pequenos estúdios acabaram sendo ultrapassados pelos grandes estúdios de Hollywood que estavam se recuperando da crise sofrida em todo o setor cinematográfico, diretores como Steven Spielberg e Jorge Lucas inauguravam a era dos *blockbusters*, filmes cujo orçamento inicial é altíssimo, mas o lucro consegue ser maior. Mascarello (2006) considera que a nova Hollywood estava se adequando a situação econômica e estética do “Novo cinema”, pois ocorreu uma ruptura com o cinema antigo, feito durante muitos anos, “o chamado cinema clássico”, mas que agora era uma fórmula que não dá mais certo, pois havia se tornada ultrapassada e repetitiva. Na época havia um grande investimento em Market e propagandas. Havia também cartazes, brinquedos e acessórios de filmes eram vendidos, como o da franquia *Stars Wars*. Esse tipo de investimento não era comum antes. O sucesso era responsável pelas intermináveis sequências de três ou mais filmes, o cinema de horror são um exemplo claro disso.

3.3.2. O horror e o momento sociocultural

Dentro de uma sociedade existem certos mitos que são submetidos a eternas transformações. Essas transformações podem significar a ascensão e o declínio de alguns mitos, mas existem também, as variações cíclicas e rítmicas das mesmas raízes semânticas. Pois a vitalidade e a sobrevivência desses mitos dependem e se beneficiam das mudanças, tanto internas quanto em suas referencias externas (WUNENBURGER, 2007).

Os mitos de horror se transformaram de várias formas ao longo dos anos para poder chegar até o cinema e através da linguagem cinematográfica, continua se renovando e misturando-se

a outros estilos, esse é um dos motivos que faz com que o gênero permaneça popular desde da sua origem aos dias atuais. A razão de alguns subgêneros fazerem mais sucesso com o público em determinadas épocas ou não, depende de como aquele gênero representa o “espírito” da sociedade naquele momento. Assim como também é o responsável pelo declínio do mesmo. Cherry (2009) afirma que particulares tipos de horror são consumidos por específicas audiências e variam em diferentes culturas, mas é principalmente, determinado pelas circunstâncias sociais e históricas. O que funciona para certo grupo social é provável que não funcione para outro, pois sua linguagem tem que fazer parte do imaginário do público para que ele se reconheça e goste.

O Horror tem uma forte influência sociocultural, muitas vezes podem ser as razões para aquele gênero fazer sucesso naquela época e em outras não. Cherry (2009) cita o exemplo da guerra do Vietnã dos Estados Unidos, que gerou muitas reflexões, transformações sociais e protestos políticos. Foi nessa fase onde os filmes *Slasher* emergiram, em meio a uma turbulenta fase, tanto para o cinema quanto para a sociedade. *Edward Mão de Tesoura* (Tim Burton, 1990), por exemplo, fala sobre o medo em torno da deficiência física. Por outro lado os filmes de George Romero usam na temática de Zombies códigos que se ligam as relações políticas como o retorno da repressão mental onde as pessoas são metaforicamente “brinquedos comandados pelo sistema”.

Os grandes temas abordados pelo horror são variados: a alienação social, o colapso da moral e das ordens espirituais, a profunda crise da identidade evolucionista, a articulação de imperativos mais íntimos da humanidade e a necessidade de expressar as implicações da existência da humanidade. Esses significados fora do contexto social e histórico podem fazer com que as pessoas não se identifiquem, hoje existe uma globalização que diminuiu esse efeito. Mas essa não identificação foi responsável por muitas crises, não apenas do cinema de horror, mas como em todo o cinema. Pois as ansiedades sofridas pela sociedade representadas na tela, podem causar alívio ao público e ajudar a trabalhar com esses medos. Alguns filmes trabalharam direta ou indiretamente, com temas como a guerra e a bomba atômica, medo comum nos anos da guerra fria. Muitos desses filmes mostram monstros, mortos-vivos, que são consequências de distúrbios nucleares ou químicos.

3.3.3. A estética dos filmes de horror

O gênero de um filme é definido por um conjunto de convenções em sua história, ao qual inclui o enredo, figurino, cenas e/ou cenário (figuras 68 e 69). Mas gêneros não devem ser confundidos com estilos que são as técnicas e a maneira como a história é contada. Sipos (2010) explica que essas diferenças podem variar de diretor para diretor, ou de um estúdio para outro. Filmes de horror geralmente envolvem uma ampla gama de efeitos especiais e estéticos. As características estéticas também são diferentes para cada subgênero, embora que ainda possam apresentar muitas semelhanças.

Cherry (2009) afirma que o filme de horror é especialmente concentrado no espetáculo cinematográfico, pois ele deve ser responsável por materializar os sentimentos no espectador, por isso a linguagem de horror depende de determinados padrões para funcionar. A edição, montagem e ritmo, o trabalho de câmera e outros aspectos, a luz e a cor dominante, os adereços e os figurinos (figura 70). A estética do medo serve para criar uma resposta direta no espectador através da cognição, seja ela visual ou auditiva como: náuseas, repulsa, vômitos, empatia, alívio e até mesmo risos, em resumo são emoções extremas.

O Horror é muito dependente da linguagem cinematográfica e até da evolução técnica obtida pela computação gráfica, entre outros fatores, que permitiram efeitos especiais mais convincentes. As técnicas e tecnologias tiveram que melhorar com o passar dos anos para se obter efeitos mais realistas para convencer o público, tanto que os filmes realizados no passado não causam mais tanto medo, e por vezes se tornam cômicos para algumas pessoas. Pois horror trata, em parte, de coisas não existentes, então para criar algo que não é do nosso cotidiano o horror é extremamente dependente das técnicas e ferramentas cinematográficas. Ajudando também os diretores a produzirem narrativas mais complexas.



Figura 68 – Maquilagem do filme *Piratas do Caribe* (2003).



Figura 69 – Maquilagem do filme *Nightmare on the Elm Street* (1984).



Figura 70 – Cenas do filme *A Lenda do Cavaleiro sem cabeça* de Tim Burton (1999).

Os efeitos psicológicos causados pelos sons são marcantes: sensações de surpresa, suspense, pânico. Podemos tomar como exemplo o filme *Psicose* de Hitchcock (figura 71) ao qual a famosa trilha sonora, antes do assassinato no banheiro, determina a atmosfera e o suspense do filme. Pode-se hoje fazer isso de forma computadorizada, sons de portas rangendo, passos, batidas, longas pausas de silêncios seguidos de gritos, etc. As luzes e as sombras são usadas para criar efeitos psicológicos. Os monstros e seres ficcionais precisam de uma maquiagem bem trabalhada. Nos filmes de assassinatos os efeitos de câmeras e ângulos ajudam no suspense, no clima de mistério e até em ocultar ou expor algumas informações.

A cor, os significados e os efeitos cognitivos são as bases para a ambientação do filme. Assim como a monocromática é adequado para filmes de terror espectral. Os *Estúdios Hammer* da Grã-Bretanha foram os primeiros a utilizar esses efeitos das cores e os filmes a partir da década de 1970 em diante, passaram a usar e aperfeiçoar o uso das cores, de luz e sombra. *O exorcista*, por exemplo, usa amarelo e azul, cada uma dessa cores mantém um clima e permanência no filme. O filme *O iluminado* usa vermelho sangue, em forte contraste com as cores pastéis (figura 72).

Filmes monocromáticos costumam ser de fantasmas, a monocromática é algo provocado pela direção de arte para que a imagem adquira os significados daquela cor (figura 73). O próprio cinema preto e branco ajuda a tornar um clima sombrio, também por lembrar do início do cinema de horror, assim quando o cinema colorido surgiu, os significados e as sensações causadas pelas cores ajudaram a compor a montagem do filme.



Figura 71 – Cena do Filme *Psicose* de Hitchcock (1960).



Figura 72 – Cenas do filme *O Iluminado* (1980).



Figura 73 – Cenas do filme *Navio Fantasma* (2002).

3.4. O imaginário do horror

O imaginário é espelho das nossas emoções, aquilo que as nossas imagens que produzimos refletem de fato, o estado do nosso corpo, nossa constituição neurológica. Por outro lado, o imaginário também nos excita os prazeres e desprazeres, pois uma imagem mental, uma realidade externa nos provoca efeitos sobre a sensibilidade, agem sobre o humor, sentimentos (WUNENBURGER, 2007). O horror provocará tanto prazer quanto desprazer ao mesmo tempo, o horror lida com o imaginário humano e os seus medos primitivos (LOVECRAFT, 2007).

O que torna o gênero de horror de difícil delimitação é porque se trata de um gênero de fundo emocional. É como se fosse uma grande esponja que absorve as novas histórias que são típicas em toda a humanidade. O horror sempre acha uma máscara nova assustadora, para ressoar nas preocupações típicas do momento histórico e cultural, achando o lado sombrio de todo desejo ou de todo mito (SIPOS, 2010).

As primeiras manifestações do gênero de horror surgiram em forma de mito e cânticos passados oralmente por diferentes povos desde o começo da humanidade. Os primeiros sentimentos de dor e prazer eram respostas ao ambiente em que as pessoas se encontravam e essas sensações tomavam conta, pois não tinham experiência com esses sentimentos antes. Nos tempos primitivos onde tudo era desconhecido e imprevisível. O sonho também ajudou a construir a noção de um mundo irreal ou espiritual nos trazendo a religião e a superstição.

Com o passar do tempo o homem já não tinham mais esses fatos como desconhecidos, mas esses sentimentos de volta, através do subconsciente, os instintos profundos nos trazem esses sentimentos de volta. Essas associações e sentimentos são herdados de nossos ancestrais e ainda existem muitos mistérios não desvendados. Para Wunenburger (2007) são produções imaginativas, que se exprimem por meio da imagética popular, folclore, ou aquelas presentes na arte erudita. Seja nas pinturas mitológicas ou referências poéticas que destotalizam as narrativas coletivas, decompõe-se em mitemas, que são as cenas e os personagens que se tornam assim verdadeiros elétrons de sentido que podem sobreviver por si mesmo ou podem ser novas associações e novas narrativas.

Lovecraft (2007) explica que o apelo ao macabro e ao não-natural muitas vezes é restrito, pois exige que o leitor se desvincule do que é racional, deixando sua imaginação dominá-lo, isso é

difícil, pois na vida continua unida ao pensamento ocidental exige uma racionalidade baseada na lógica, que não pode ser encontrada nos grandes contos de horror. Sipos (2010) afirma que para se diferenciar de outras narrativas, o gênero de horror dramatiza os eventos horríveis, que seriam comuns, realistas, ou históricos. Deve-se então postular uma ameaça que está fora da normalidade, realístico ou que a história possa explicar.

A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo e o tipo de medo mais poderoso é o medo do desconhecido. Poucos psicólogos contestarão esses fatos e sua reconhecida verdade deve estabelecer, para todos os tempos, a autenticidade e dignidade da ficção fantástica de horror como forma literária. (LOVECRAFT, 2007 p. 13)

Esses monstros engatilham certos medos de infância, tais como, ser comido ou desmembrado ou ainda, medos sexuais, violências e incestos, tudo isso, é considerado no mínimo amoral. Por isso, os monstros tem que demonstrar na aparência que são perigosos, por isso uma série de simbologia são utilizadas. Podemos buscar explicação em Durand (2002) a partir dos símbolos **catamórficos** que são aqueles relativos à queda e os traumas da infância, o medo, vertigem, o castigo e a dor.

Podemos ainda visualizar os **Símbolos teriomórficos** que são aqueles relativos à animalidade, o animal físico e simbólico, mais especificamente o da **mordicância** relacionado ao ato de morder e devorar, a boca cheia de dentes, a exemplo do tubarão, lobisomens, piranhas, todos típicos em filmes de horror. Como nos contos infantis, os animais que devoram, como o *Lobo Mau*, o gênero de horror sempre recorre a esses arquétipos e símbolos. Os monstros e medos da infância presentes nas narrativas de horror podem ainda estar relacionados com os símbolos **Nictomórficos** que são os relativos à noite e escuridão. O medo do escuro e de possíveis monstros, como os monstros do armário.

E mesmo os homens adultos temem a idéia de mundos ocultos e insondáveis, mundos que apenas os insanos ou os mortos podem ter acesso (LOVECRAFT, 2007). Esse medo do desconhecido se relaciona mais uma vez com os símbolos **Nictomórficos**, mas dessa vez os relacionados à água escura, significa uma passagem para o desconhecido, à água estagnada que não se pode ver o fundo então não se sabe que seres ali habitam.

Carroll (1990) afirma que as criaturas de horror são geralmente óbvias na sua aparência, pois são sempre impuras no sentido em que envolvem conflitos entre duas ou mais permanentes culturais ou naturais. Em outras palavras, são fusões no nível físico ou psicológico, isso

implica em criaturas que transgridem ou combinam coisas opostas, pela natureza ou pela cultura. São figuras que se confrontam entre: dentro e fora, morto e vivo, inseto e humano, carne e osso com máquina, e outros, sejam eles, múmias, vampiros, fantasmas, zumbies todos eles são figuras próprias de fusões.

Esses monstros transgridem principalmente o pensamento dicotômico do ocidente em que existe bem e mal, certo e errado, princípio que acredita que os elementos habitam lados opostos e não podem se encontrar. Carroll (1990) lembra que as junções dessas características resultariam em uma entidade impura e repulsiva por não se encaixarem. Essa fusão pode ter vindo do imaginário do folclore do oriente, exemplos como: as gárgulas, o padre demônio que é meio homem, meio roedor, o lobisomem que é humano e lobo ao mesmo tempo.

Seres humanos, alienígenas, clones, insetos gigantes, assim como muitos temas abordados, pela ficção científica, causa algo muitas vezes é biologicamente “repugnante”. Durand explica que esse tipo de símbolo está relacionado a criaturas que causam angústia, como aranhas, formigas, animais gigantes, como a mosca, de filmes como *The Fly* (David Cronenberg, 1986) ou *Império Das Formigas* (Bert I. Gordon, 1977). Geralmente os filmes usam insetos, larvas visguentas, a aflição causada pelos insetos.

O gênero de horror é causa ainda, de contradições, entre o imaginário e o racional, questões como por que monstros ficcionais podem causar medo real nos espectadores. Carroll (1990) explica que de acordo com a teoria da ilusão ficcional, se nosso subconsciente acredita que está na presença do monstro, nossos sentidos acreditam e agem independentemente da racionalidade. Através das varias estratégias de câmeras somos levados a nos confrontar e nos perguntar inconscientemente se aquilo é real ou não, e acabamos nos deparando com os instintos primários de defesa, pois acreditar é um processo inconsciente que não se pode controlar.

Outro fator é o suspense, que é um dos elementos fundamentais na história de horror, o que geralmente envolve uma vítima que vai ser atacada de surpresa ou o ressurgimento do monstro. Mas o fator suspense e mistério fazem parte do desconhecido, e causa também curiosidade e expectativa do espectador. Geralmente o público sabe pelos sinais dado pelo filme que vai acontecer algo, mas não sabe exatamente quando, e por isso é sempre surpreendido.

Outro grande questionamento é por que a idéia de começar o gênero? Ou porque ele persiste fazendo sucesso? Ou mesmo por que a sua natureza é aceita considerando que a emoção chave da arte do horror é a repulsão e o desgosto? Por que alguém gostaria de ter essas sensações? Pois em um pensamento lógico tais situações deveriam ser evitadas, é um dos paradoxos do gênero. Parece que é uma experiência prazerosa, ou no mínimo familiar para a maioria. Nesse ponto, podemos responder afirmando que não é partindo de uma lógica que poderemos compreender o horror, mas sim analisando as questões imaginativas e simbólicas (CARROLL, 1990).

3.4.1. O Imaginário de horror norte-americano

Os Estados Unidos herdaram o folclore sobrenatural da Europa, principalmente as tradições celtas das ilhas britânicas, adicionada com associações fantásticas da cultura nativo-americana e as condições geográficas e sociais que foram expostos. Lovecraft (2007) afirma que toda essa influência moldada aos interesses, preceitos espirituais e teológicos dos primeiros colonos, fez o berço do imaginário norte-americano. Para Wunenburger (2007) esse imaginário Norte-Americano deriva de um maniqueísmo ontológico e moral (doutrina que se funda em princípios opostos, bem e mal, antagonismos) começam a partir dos colonos europeus de uma fé missionária e messiânica, percebendo a si mesmos como bons homens, os que herdaram o paraíso.

Tendo deixado a Europa, que estava passando por variadas crises, como doenças, pobreza excessiva e sofrimento, acompanhado por um mito de emancipação e liberdade. Resultando assim, duas representações do mal: o mal exterior ao grupo, personificado na figura do diabo ao quais os fiéis teriam por obrigação erradicar (figuras 74 e 75). A influência da teocracia puritana e todo tipo de relação entre o homem e o Deus “vingativo” dos calvinistas e o adversário desse Deus (o demônio) (LOVECRAFT, 2007).

Por outro lado, o mal é muitas vezes cultivado como um agulhado do bem. A sociedade americana é sempre alimentada com figuras violentas e transgressoras, de “gangsteres” e “cowboys” cujo destino é sempre compatível à redenção, pois são admirados e repetidos no cinema. Nos filmes norte-americanos mesmo os que não são de horror sempre aparecem à figura heroica, o “mocinho” (figura 76), seja ela na figura feminina ou masculina, e o antagonismo entre o bem e mal. Durand classifica essa incidência do mito do herói a partir da

estrutura heróica do imaginário. Relacionados à ascensão, a glória e a vitória sobre a morte, ao isomorfismo da luz e do céu, a recuperação do que foi perdido, está relacionado também à soberania e potência, tema muito recorrente aos filmes norte-americanos. Daí então as qualidades apresentadas pelos heróis nas narrativas, adjetivos como coragem, honestidade, etc. A natureza estranha e agreste do ambiente em que os primeiros colonos estavam imersos também ajudava a criar certos mitos. As enormes e deprimentes matas virgens onde as casas eram extremamente distantes uma das outras (figura 77). Além disso, a América também foi fruto de um genocídio brutal, uma violência sanguinária encarnada no índio pele vermelha, uma figura satânica para eles, cujas feições e costumes assustavam os colonos. Lovecraft (2007) explica que a introspecção mórbida desenvolvida por uma vida isolada no interior, privado de diversões, repressão emocional e uma vida de luta por sobrevivência ajudada pelo ambiente hostil, torna-se um ambiente propício a histórias contadas pelas avós diante da lareira.



Figura 74 – Índio nativo Americano.

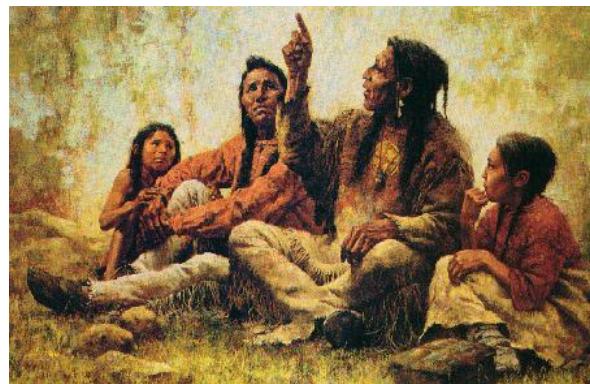


Figura 75 – Índios nativos Americano.

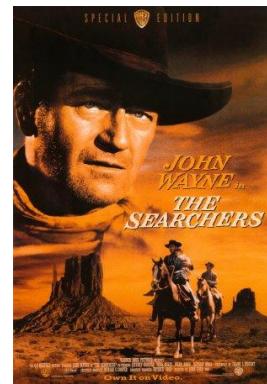


Figura 76 – Cartaz do filme *The searchers* (1956).

As histórias de bruxaria, vindas da “caça as bruxas” europeia ganharam estrema importância nos Estados Unidos colonial. Os casos de Salém, que levaram as histórias de bruxaria persistiram por muitos anos depois do ocorrido. Lovecraft (2007) cita o caso do escritor Nathaniel Hawthorne (1804 - 1864) que foi filho da antiga Salém e bisneto de um dos juízes mais sanguinários nos processos de bruxarias (figuras 78 e 79). Nathaniel utilizou suas raízes puritanas da Nova Inglaterra, “meditativa e tristonha” e tinha uma grande herança do fantástico norte-americano, utilizando o mal em suas narrativas, que ele via na vida normal e as tragédias corriqueiras, a hipocrisia e o lamento da vida das pessoas normais. Ele utilizava muitas vezes os cenários de Salém em suas histórias: Construções coloniais com pontas expectais, chaminés enfeitadas, são ambientes adequados para reflexões sombrias juntamente com os murmúrios sobre bruxaria.

Através do iconoclasmo explicado por Durand (2010) podemos então compreender a existência e o combate da igreja católica ao misticismo de outras culturas. O combate ao que é considerado “errado”. Podemos partir desse princípio para explicar à caça as bruxas e a religião protestante, caçada essa que deu origem a muitas histórias e mitos de horror. Assim como uma longa tradição europeia de histórias de horror, percebe-se que o cinema de horror deriva de diferentes e variadas fontes culturais, que hoje são representadas na tela do cinema.



Figura 77 – Floresta do Agreste Norte-Americano.

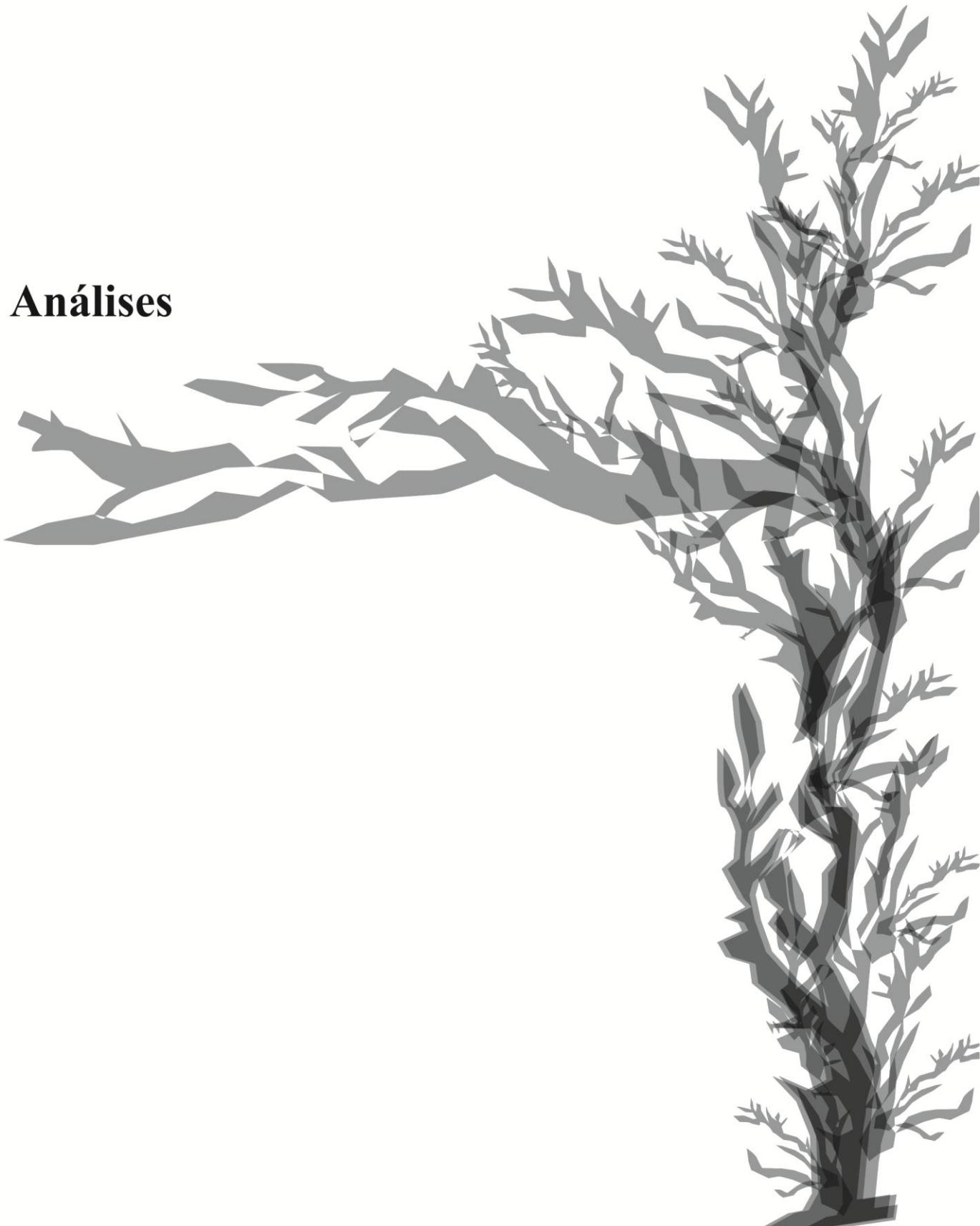


Figura 78 – Pintura Julgamento das bruxas de Salém (1853).



Figura 79 – Bruxas de Salém (1869).

Análises



Cartaz 1 – Halloween



Título original: Halloween

Titulo em Português: Halloween

Ano de Lançamento 1978 (EUA)

Direção: John Carpenter

Sinopse: Michael Myers quando criança matou sua irmã mais velha, em um dia de *Halloween*, por este motivo ele foi internado em uma clínica para doentes mentais em que passou 15 anos. Diagnosticado como psicopata ele passa esses anos todos completamente mudo. Porém, na véspera de um *Halloween* depois de 15 anos ele consegue fugir e retorna à sua cidade natal para continuar seus crimes na localidade.

Análise

A partir do cartaz do filme *Halloween* pode ser feitas diferentes associações. Na parte superior do cartaz observamos em destaque o nome *Halloween*, o qual tem a mensagem confirmada pela ilustração no centro do cartaz. Ele apresenta uma tipografia simples e quadrada, mas com uma pequena borda alaranjada e levemente pontiaguda, seguindo um padrão da ilustração, que são respectivamente, a faca e a abóbora. O nome do filme é rapidamente assimilado, pois se refere a uma festa popular em todo o ocidente, principalmente nas ilhas Britânicas, e na América do Norte. O filme trata-se da história de um assassino psicopata e apesar da relação que o *Halloween* possui com o sobrenatural, nesse caso, trata-se de um ser humano comum.

Samain (Sama in) ou *Samhain* é o nome da comemoração celta que deu origem ao *Halloween*. Essa comemoração era feita pelos povos que habitaram a região da Gália e das ilhas Britânicas, conhecida também, como “O festival da colheita”. A festa realizada no dia 01 de novembro, correspondente no calendário de *Goligny* (Calendário Gaulês) ao Ano Novo Celta (MERCATANTE e DOW, 2009, p. 856). *Samain* é descrito como o período de escuridão que precede a luz, analogia que se refere à preparação para o inverno, por isso, *Gaulish Dis Pater* que é o deus da morte, do inverno e do frio, era especialmente adorado nessa parte do ano. Matson e Roberts (2010 p.118) explicam que as datas e a forma como a festa é celebrada variou ligeiramente de região para região, o que incluía desde incêndios ceremoniais a sacrifícios humanos e animais.

Em algumas regiões as crianças iam de porta em porta, uma noite antes do *Samhain* arrecadando contribuições para as celebrações. Às vezes as pessoas exibiam nabos esculpidos com uma vela por dentro, como decoração. Foliões acreditavam que *Samhain* marcava o período do ano ao qual a barreira entre o mundo espiritual e o mundo dos vivos era mais estreita, e os moradores do outro mundo poderiam visitar os lugares de além-túmulos. O nome *Halloween* foi introduzido nas terras celtas por volta de 800 D.C. quando a igreja católica criou seu próprio feriado no dia 01 de Novembro para substituir o feriado pagão e homenagear todos os santos, o chamado *All Hallows' Day*, e a noite anterior passaram a ser chamado de *All Hallows' Eve*.

A tradição de fazer uma escultura na abóbora e usá-la como lanterna deriva da prática de esculpir nabos e colocar uma vela dentro, comum durante o festival na Europa, somente quando o feriado foi para a América do Norte que começaram a usar abóboras. Os motivos

para isso, não são claros, mas é possível que o rosto esculpido e a vela sejam para espantar os espíritos que vagam pela terra nesse dia. Mas também é possível que simbolize o rosto de *Bran, O abençoado*, que foi governador de Gales. Ele mandou colocar sua cabeça decepada de frente para a França para proteger as terras celtas dos invasores.

A faca, a abóbora e a máscara se fundem em uma única ilustração. Dessa forma, misturam também seus significados, ambas parecem fazer parte do mesmo ser e da mesma figura, havendo uma continuidade. Além de dividir o centro do cartaz, as cores e as formas tomada pela faca e pela abóbora se misturam à cor alaranjada, assim como a forma pontiaguda da faca também estão presentes na abóbora.

A abóbora possui diferentes significados, mas o mais comum é a de moradia, da casa e do repouso, relação que é feita por causa do seu interior oco. Nas práticas de origem celta e em outras sociedades, se retira as sementes e usa-a como uma cabaça para a decoração. A abóbora sempre faz relação com os símbolos da intimidade, todos eles, em alguns lugares são relacionados à fertilidade, outros são relacionados à imortalidade, renovação, regeneração espiritual e morada espiritual (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009 p. 6).

Durand (2002) explica que esses ritos de passagens sazonais, como feriados que ocorrem todos os anos estão ligados ao ritmo. Podem estar relacionados ao ciclo lunar, muitas civilizações utilizam o calendário lunar, assim como o calendário de *Goligny* dos celtas que e sua tradição do festival da colheita. Pois o sacrifício humano ou animal eram realizados para que o ciclo não fosse interrompido, e que a colheita fosse um sucesso. Nesse caso, a relação entre o sacrifício de sangue feito pelos antepassados celtas também se relaciona ao assassino (Michael Myers) que escolhe a mesma data para a prática. Embora os sacrifícios celtas sejam no sentido de recomeço e equilíbrio descrito por Durand.

Em relação ao fundo totalmente preto, que destaca a ilustração, também está ligado a um sentido extremamente negativo, pois, existe um isomorfismo entre o inverno, à noite e à escuridão. O assassino que surge da escuridão total da noite é representado pela ilustração e pela disposição dos elementos, a máscara e a faca deixam claro que o assassino utiliza a escuridão da noite para surpreender suas vítimas. Imagem que resume e comunica de forma clara o sentido do filme. Durand explica que a possibilidade de haver um perigo, onde nossos olhos não podem alcançar está relacionada à situação de trevas, à escuridão total. O que nos causa angústia, também está baseado no medo infantil da escuridão, pois o preto é símbolo do

temor que temos dos riscos naturais, esse risco que é justificado no filme. Pois uma imagem mais escura, um ponto negro, causa um choque emotivo nas pessoas que pode chegar à uma crise nervosa.

Esses temores derivam dos nossos ancestrais, ao qual, a aproximação da noite para eles estava relacionada com a hora onde os animais maléficos e os monstros infernais saem para se apoderar do corpo e da alma. O assassino é o próprio ser maléfico, Durand explica que quando se aceita a escuridão, os significados do negro são transferidos para ele, no sentido do pecado, da angústia, da revolta. O negro que também está relacionada às “idéias negras”, às idéias subversivas, às idéias subversivas do assassino.

A abóbora no cartaz faz assimilação a um rosto, não o que geralmente é esculpido para a decoração do *Halloween*, mas um rosto humano ou de uma máscara. Essa impressão é confirmada quando assistimos ao filme, pois o assassino nunca mostra o rosto, que está sempre encoberto por uma máscara. Então, os simbolismos do *Halloween* são trazidos através da abóbora se misturam ao de máscara.

Chevalier e Gheerbrant (2009 p. 595 - 598) explicam que a máscara pode ter varias conotações, desde danças sagradas, teatrais, carnavalescas, mas na maioria das culturas tem um simbolismo negativo, pois para o teatro, muitas vezes as máscaras possuem tendências demoníacas exteriorizadas, como no caso do *Teatro de Bali*. As máscaras nesse caso estão representando fisicamente e externamente o interior, o espírito do ser que as vestem. A máscara não esconde o rosto, mas revela tendências interiores. A máscara funerária é o arquétipo imutável ao qual a morte que se reintegra.

Para os iroqueses, nativos americanos que moravam na região do Grande Lagos, primariamente no sul de Ontário, Canadá e norte dos Estados Unidos, a função da máscara era de curar doenças físicas e psíquicas, nos ritos, os homens mascarados representam a criação falha, os monstros, os anões, etc. Promovendo os rituais de caça. Já para os *Pueblos* (comunidade de nativos americanos do sudoeste dos Estados Unidos) as danças mascaradas eram ao mesmo tempo, os ancestrais e os mortos, festejados no durante o inverno. Na África aparece como ritos agrários, funerários e de iniciação. A máscara também é objeto de possessão destinada a capitar a força vital do ser humano ou animal no momento de sua morte. Então quem a usa pode ser possuído pelo outro. Para os povos celtas as máscaras

também estão relacionadas a seres enviados de outro mundo. No caso do cartaz existe a união dos significados da máscara e da festa do *Halloween* representado pela abóbora.

A faca que no cartaz se mistura à abóbora é tida na iconografia Hindu como atribuída a divindades terríveis, entre as mãos dadas, é a arma da crueldade. O mesmo vale para os povos do México e os Maias. Na china era um emblema da lua, pelo seu fatiamento quando minguante. Cirlot (2001, p.169) explica que geralmente está associado a sacrifício, vingança, morte, a primazia das forças humanas. Para Durand é símbolo de separação cortante entre o bem e o mal, a arma do herói, a ascensão fálica. Mas quando relacionamos a faca ao assassino, assimilamos a violência e os perigos, fazendo ainda relação com o símbolo relativo à animação, nesse caso, o animal psicológico.

Pode-se notar que no cartaz os significados e os mitos repetem-se e se misturam. Mesmo em diferentes símbolos, observamos seus significados particulares, que por vezes, difere da conotação do filme. Pode-se observar o simbolismo do *Halloween* com a máscara, ambas em muitas ocasiões estão ligadas ao ciclo lunar. O dia em que os mortos voltam a terra e andam com os vivos, também tem o mesmo sentido do preto onde na noite escura, os seres maléficos saem e se apoderam da alma dos vivos, que Durand considera como símbolos nictomórficos.

Outra relação feita com o *Halloween* através da teoria de Durand, assim como todas as festas anuais, também ocorre na noite, idéia que se opõem totalmente a da luz do dia. O próprio assassino, que é o monstro maléfico, em momento nenhum aparece durante o dia. Nesse sentido, ainda se encontra a máscara que está relacionada aos monstros e a apoderação da alma do outro, que também são símbolos descritos como nictomórficos.

Cartaz 2 – Sexta Feira 13



Título original: Friday the 13th

Titulo em Português: Sexta-feira 13

Ano de Lançamento: 1980 (EUA)

Direção: Sean S. Cunningham

Sinopse: O Lago Cristal era um acampamento de férias, mas após dois adolescentes terem sido assassinados, o acampamento é fechado. Vinte anos após o crime, o acampamento reabre, mas novos assassinatos ocorrem. *Sexta – feira 13* possui varias continuações, a partir do segundo filme da série, o assassino chamado Jason é apresentado como autor dos assassinatos, apenas no primeiro a assassina é sua mãe. Jason foi um garoto que supostamente teria morrido afogado no lago, por negligencia dos seus monitores. Desde então, ele aparece para matar as pessoas que tentam ficar no acampamento.

Análise

No cartaz de *Sexta-feira 13* observa-se a predominância da figura da floresta dentro de um contorno de um homem, essa forma de ilustração demonstra que o assassino se mistura a floresta, ou que de alguma forma está conectada a ele. Assim como os jovens ao fundo, que pelo próprio tamanho da representação demonstra grande desvantagem em relação ao assassino. O autor do cartaz utiliza uma tipografia disforme para o nome do filme, dessa vez, o nome aparenta ser escrito com pincel e tinta, prática comum em acampamentos. Outros elementos que chamam a atenção é a faca suja de sangue que parece cair sobre as letras do número 13 (treze).

Para o tarô o número treze aparece como simbolismo da morte, Chevalier e Gheerbrant, (2009 p.622) explicam que esse número aparece como algo que tem significado próprio. Todas as cartas no tarô possuem um nome, O mago, A Força, etc. O numero treze é a única carta que não se nomeia, pois é a própria morte, como se não precisasse de outra forma de explicação, mesmo assim, nesse caso, a morte não é entendida como o fim, mas o recomeço após a conclusão de um ciclo.

Além disso, muitos significados negativos são assimilados ao número treze. A última refeição de Cristo, havia treze pessoas na última Ceia. A cabala enumerava treze espíritos maus. O 13º (décimo terceiro) capítulo do Apocalipse é o do anticristo e da besta. Na antiguidade, o décimo terceiro em um grupo, no entanto podia ser considerado o mais poderoso e mais sublime, que é o caso de Zeus. De uma forma geral, o número treze é aquele que é excêntrico, marginal, errático, ele foge da maioria dos ritmos do universo que são feitos através do número 12 (doze), do ponto de vista cósmico, é a iniciativa da criatura não harmonizada com a lei universal.

A imagem da floresta parece estar intimamente ligada ao assassino, inclusive muitas culturas acreditam na existência de seres da floresta, a maioria deles malignos. O símbolo floresta é ambivalente, apresentando significados positivos como serenidade e simpatia, por outro lado, pode significar angustia e opressão. Dentro da floresta, os simbolismos inspirados em sua paisagem geral possibilitam encontrar muitos mitos, lendas e contos populares de diversas culturas. Chevalier e Gheerbrant (2009, p. 439) explicam que para os celtas as florestas constituíam um verdadeiro santuário em estado natural, a floresta constitui a cabeleira da

montanha e provoca benefícios do céu. A floresta era considerada verdadeiros templos, só após a influência romana é que os templos de pedra foram construídos.

Já na tradição Druida, explica Cirlot (2001, p.168), a floresta foi dada em casamento ao Sol, mas suas folhas obscureceram a luz do Sol. Por isso, a floresta é considerada um símbolo feminino, e tal como todos os símbolos femininos representam o inconsciente. Para a psicanálise moderna, por sua obscuridade devido ao seu enraizamento que vai para baixo na terra. Por isso Jung afirma que os terrores silvestres dos contos infantis simbolizam aspectos inconscientes, pois a floresta é obscura razão. A floresta em contraste com a cidade e as áreas cultivadas, que seriam áreas seguras são lugares onde os demônios, inimigos, doenças estão escondidos, por isso, que é para muitas culturas o culto dos deuses. A floresta pode ser descrita como silenciosa, enraizada e obscura. Em resumo, os terrores da floresta são como os terrores de pânico, seriam inspirados segundo Jung pelo medo das revelações do inconsciente.

A simbologia feminina e negativa dentro do cartaz, também se faz presente na lua cheia. Os significados da Lua partem de dois princípios, se por um lado, ela é privada de luz própria, não passando de um reflexo do sol. Por outro lado, a luz atravessa varias fases de mudanças e formas em seu ciclo. Em resumo, ela é símbolo de transformação e crescimento, por isso, é símbolo dos ritmos biológicos, e da renovação cíclica. A Lua, quando está na “Lua Nova” é considerada morta para algumas culturas, a partir disso, é símbolo de passagem de vida e de morte, por isso, muitas divindades lunares são ao mesmo tempo ctônicas e fúnebres. Muitas vezes imagina-se a vida imortal na lua depois da morte terrestre.

Embora a Lua tenha muitos significados e seja comemorada, às vezes ela é tomada como um signo nefasto, ao qual o Sol é bom e a Lua significa maldade. Entre os Maias a deusa da Lua *Ixchel* era o aspecto do mal e esposa do deus do Sol. A Lua por seu sistema cíclico é símbolo de toda civilização agrária que pode se encontrar nos ritos das colheitas. Apenas em poucos casos a Lua é um símbolo masculino, como para os índios *Gês* brasileiros que não relacionam a Lua com o Sol. Assim com para todo o mundo semítico (povos hebreus e árabes) o sol é feminino e a Lua masculino. Para a astrologia, a Lua representa no interior da constelação o nascimento do indivíduo, da parte da alma animal, arcaica, vegetativa, artística e psíquica. A Lua também é associada ao símbolo do sonho e do inconsciente associada à água e a terra, com todos os sentidos de domínio misterioso. A Lua e a noite simbolizam a imaginação mal, que oriunda do subconsciente, por isso muita culturas tem em suas divindades lunares alvos maléficos.

Já a faca no cartaz cumpre o mesmo simbolismo dos objetos cortantes, representa o princípio cósmico ativo (masculino), que penetra e modifica o princípio passivo (feminino). Podemos interpretar claramente de acordo com o filme que o assassino é a figura ativa, que está em uma posição superior, privilegiada em relação às vítimas. Na iconografia Hindu e Maia, por exemplo, a faca é atribuída às divindades terríveis. Já na China é atribuída a simbologia da lua por ser curva e estar ligada ao fatiamento. Nas regiões mais diversas, seus significados maléficos também são os mesmos do ferro. Mas a faca também é associada à ideia de execução, seja no sentido judiciário, de morte, vingança, sacrifício para algum deus, etc. A partir da união dos símbolos presentes do cartaz, como a faca, a data treze e a lua observamos símbolos do azar e da mortalidade próxima.

O sangue que aparece na faca e na tipografia possui tanto simbolismos próprios, quanto pertencentes à cor vermelha. O sangue de uma forma geral possui associações positivas, como uma relação com o fogo, o calor e a vida, assim como, o que é belo nobre e elevado, e para alguns povos é considerado o veículo da alma. Mas o sangue e o próprio vermelho espalhado significam morte, por isso, que em muitas culturas as mulheres menstruadas são consideradas intocáveis. Essa exclusão também era estendida até aos homens, os carrascos, o ferreiro, são todos intocáveis porque estão com as vestes sujas de vermelho, mesmo homens manchados de sangue ou apenas sujos de alguma substância vermelha ou marron são considerados amaldiçoados ou impuros. Assim como, o sangue espalhado pode indicar que alguém se acidentou ou foi assassinado.

Avaliando o cartaz podemos observar mais uma vez, a predominância dos símbolos Nictomórficos do regime diurno descrito por Durand, que são aqueles que estão relacionados à escuridão, podemos encontrar a escuridão na cor preta do fundo do cartaz, ou na floresta à noite. No final do dia ou a meia noite é tido no folclore como à hora em que os seres maléficos e os monstros infernais se apossam dos corpos e das almas dos vivos. Observamos abandonada, o isolamento permite uma fragilidade e vulnerabilidade maior das vítimas diante do assassino, que sempre escolhe a noite e as árvores para se esconder.

Cartaz 3 – A Hora do Pesadelo



Titular original: A Nightmare on Elm Street

Titulo em Português: A Hora do Pesadelo

Ano de Lançamento: 1984 (EUA)

Direção: Wes Craven

Sinopse: Um grupo de adolescentes começa a ter pesadelos, onde são atacados por um homem deformado com garras de aço, que aparece durante o sono, para escapar, somente acordando. Os Jovens vão morrendo seguidamente, até que uma das jovens descobre que o ser misterioso é na verdade Freddy Krueger, um homem que molestou crianças na Rua *Elm* e por isso foi queimado vivo pela vizinhança. Krueger retorna, e escolhe como vingança perturbar o sono dos filhos dos seus assassinos.

Análise

No cartaz percebe-se a ilustração de uma menina em sua cama. É possível que ela esteja dormindo e no meio da noite tenha sido acordada por pesadelos. Na cabeceira de sua cama notam-se imagens e espectros de uma caveira e laminas. A sua expressão de susto nos leva a pensar de que algo a perturba ao dormir (figura 80 e 81).

A cama quando aparece na representação gráfica, geralmente tem o significado de regeneração, é também o lugar da morte, do renascimento e da comunhão (MARCONDES, 2010, p. 37). Mas nesse caso é a representação do ato de dormir, sonhar. Além disso, a cor dominante é o azul, que está relacionado às coisas imateriais, tal como os sonhos ou pesadelos. A cama é um símbolo de repouso, no caso dos pesadelos, esse repouso se inverte em ameaça e trauma, pois são relacionados à memórias ruins.



Figura 80 – Cena retirada do filme *A Hora do Pesadelo* para o cartaz.

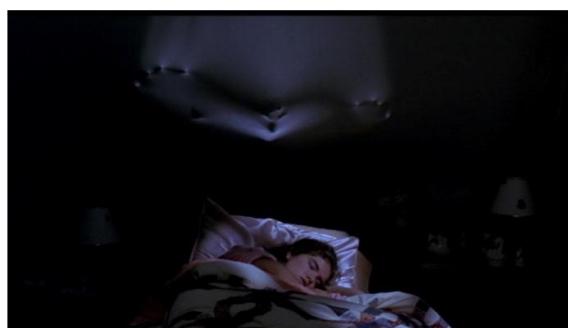


Figura 81 – Cena em que a personagem Nancy Thompson dorme.

No primeiro filme, o monstro que perturba os sonhos dos adolescentes, ainda vai ser revelado, mas *A hora do Pesadelo* é uma franquia de filmes, sendo a figura de Freddy Krueger, uma das mais conhecidas do gênero de horror. Essa figura pode ser explicada a partir do mito do “Bicho papão” que é a versão brasileira para uma mitologia, conhecida mundialmente. No Brasil a versão foi difundida como um “bicho” que se esconde no quarto das crianças mal educadas, nos armários, nas gavetas e debaixo da cama para assustá-las no meio da noite. Não se sabe com exatidão quando surgiram essas histórias, mas já na época das Cruzadas, imagens abomináveis eram utilizadas para amedrontar as crianças. Já os Mulçumanos projetavam essa figura no *Rei Ricardo, Coração de Leão*.

Mercatante e Dow, (2009 p. 592) explicam que *Krampus* é o nome dado na moderna Áustria para uma versão do “Bicho-papão”, uma figura com chifres e garras. Sua função é descobrir se as crianças têm se comportado bem durante o ano, *Krampus* é uma figura natalina que se

opõe ao “Papai Noel”. Existem duas versões para o surgimento desse nome, a primeira versão deriva do verbo alemão *krammen*, que é descrito como agarrar alguém com garras e ferindo-a. Mas outra versão afirma que durante o século XIX na Áustria, o jovem imigrante grego, doava às crianças, pequenas figuras feitas a partir de frutos secos e nozes na forma do *Krampus*. Seja qual for à cultura, a finalidade de histórias como essa é de punir e fazer com que a criança obedeça, ameaçando-a, com alguma possibilidade de sofrimento, dor ou mal.

Krampus ou o “Bicho-Papão” se manifesta também através dos sonhos, assim como Freddy Krueger. O sonho é na verdade, um veículo criador desses símbolos, pois o símbolo participa do sonho. O sonho manifesta bem a natureza complexa, representativo do símbolo, por isso é difícil à interpretação. O homem vive o drama sonhado como se ele realmente acontecesse, pois ele é espontâneo e incontrolável. Os sonhos podem ter varias faces: no Egito eram atribuídos às premonições, já para os negros das ilhas Andamã, os sonhos são providos pela alma, que é considerada como parte maléfica do ser. Para os índios da América do Norte o sonho é o signo final e decisivo da experiência. Os sonhos podem ser classificados de varias formas: alguns são proféticos; pode ser uma viagem imaginária; o sonho telepático; o sonho que é uma visão ou ainda; um pressentimento.

Mas no caso dos pesadelos, presente no filme, trata-se de um sonho mitológico, que reproduz algum grande arquétipo e reflete uma angustia fundamental e universal. O sonho muitas vezes é o agente psíquico de quem sonha. Podendo ser concebido como uma mitologia personalizada que se apresenta de forma fantasmagórica, pois o sonho é confuso e às vezes incompreensível. Mesmo assim, ele se apresenta como narrativa, personagem, ação (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 843 – 850).

Na cabeceira, logo acima da cama, observa-se uma série de signos, a caveira, luzes vermelhas e as lâminas. A caveira geralmente é a personificação da morte e por vezes do demônio. Na alquimia, é símbolo de decomposição, das cores e operações que precedem as transmutações. O esqueleto tem um sorriso irônico, um ar pensativo que simboliza o conhecimento daquele que atravessou a fronteira do desconhecido, pela morte, e penetrou no segredo do além. Nos sonhos, ele indica a eminência de um acontecimento que transformará a vida. Na antiguidade circulavam estátuas de esqueletos que representavam o deus Mercúrio (Hermes) que era o responsável por levar as almas para o inferno (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 401).

Em relação às luzes vermelhas, que aparecem na cabeceira da cama e na tipografia, fazem referência ao sangue, pode ser entendido nesse caso, como um signo maligno. A personificação de Freddy Krueger tem relação com um demônio e com o inferno descrito pelo catolicismo, pois ele é mau, sádico, sem escrúulos. Já as lâminas tem os mesmos significados atribuídos aos objetos cortantes, como a faca, foice, que é símbolo de separação, mas também atribuídas à violência, à execução, ao sacrifício.

O sonho nesse cartaz está representado pelo azul e pela noite, que são símbolos do inconsciente, aquilo que está nublado e confuso. Por isso, guarda mais uma vez, uma relação com os símbolos nictomórficos, pois se trata não apenas de escuridão física, mas também psíquica. Pois o monstro só vem da noite, seja ela física ou a dos sonhos. Os monstros que podem ser aqueles que devoram, ou aqueles que representam as forças irracionais.

Por isso sabe-se que o monstro, fruto da imaginação, seja ele em pesadelos, ou no imaginário popular, tem haver com os símbolos catamórficos, aqueles relativos à queda. Os símbolos cartamórficos são uma das três grandes epifanias imaginárias da angustia diante da temporalidade, descritas por Durand (2002). Essa queda tem haver com as experiências dolorosas, principalmente da infância. Ela pode ser moral ou carnal, pois se trata da perda do controle sobre o tempo, uma perda da consciência. Nesse caso, a queda pode ser uma forma de punição ou castigo por algo, podemos enxergar esses símbolos nas histórias de seres malignos contados para as crianças, o pesadelo como um tipo de queda moral. A queda em casos de apocalipses apócrifos, a queda física, torna-se pecado, fornicação, assassinato.

O que pode ocorrer muitas vezes com esses símbolos é uma eufemização, como acontece na maioria dos contos infantis, existe uma tendência a tornar esses mitos menos terríveis. Quando relacionamos a sexualidade à comida, os símbolos sexuais podem ser entendidos como o animal devorador, a carne que se come, a carne sexual é unificada pelo tabu do sangue (menstrual, comida, violência). Assim como a manducação (ato de comer e mastigar) da carne sempre está relacionada ao pecado. Para tornar os fatos menos chocantes existe sempre um eufemismo de assuntos referentes ao que é carnal e do intimismo sexual.

Cartaz 4 – A Hora do Espanto



Título original: Fright Night

Título em Português: A Hora do Espanto

Lançamento: 1985 (EUA)

Direção: Tom Holland

Sinopse: Charley é um adolescente com uma vida tranquila até descobrir que o vizinho, Jerry Dandridge, é um vampiro. A sua mãe acha que ele assiste a muitos filmes de terror, então ninguém, nem a polícia, está disposto a acreditar que Dandridge é o responsável por uma série de crimes. Charley encontra um aliado, Peter um antigo ator de cinema e apresentador de programas de terror na televisão que irá ajudá-lo.

Análise

É possível observar que todo o espaço do cartaz é preenchido com informações, demonstrando também, uma maior complexidade na ilustração em comparação aos cartazes anteriores. O direcionamento da visão do leitor, continua para o centro, que nesse caso é para a figura de um vampiro. O nome do filme está no centro, na parte inferior do cartaz, a tipografia em suas extremidades faz uma referência aos dentes pontiagudos do vampiro, ou de uma estaca, ambos os elementos aparecem constantemente no filme.

No cartaz é observada uma casa isolada, seja ela nos subúrbios norte-americanos, seja em regiões rurais, ou ainda na vida individualista das grandes cidades. Isso reflete uma vida isolada desde tempos da colonização norte-americana. Essa fragilidade é um artifício recorrente nos filmes de horror, já que são até hoje, a forma como as maiorias dos americanos vivem. Um morador nessas condições fica muito mais vulnerável a seres maléficos, podemos ver isso em outros filmes como *Sexta-feira 13* ou *Halloween*.

Em relação às cores, os tons de azul prevalecem em todo cartaz, variando desde o tom mais escuro ao mais claro, chegando ao branco da tipografia, que deixa o nome em destaque em um fundo escuro. A cor azul é a mais imaterial das cores, geralmente sua aparência é feita apenas de transparência, que pode ser o vazio do ar, ou o vazio da água, esse vazio que é exato, puro e frio. Por ser imaterial é também a cor do imaginário, em sua imaterialidade, quanto mais se escurece, maior é o caminho do sonho, ou da irrealdade, de forma geral (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, P. 107 –110).

Por essas relações feitas ao azul, Chevalier e Gheerbrant sugerem um significado de eternidade, uma vida sobre humana, assim como a dos vampiros, então o azul assume a forma de sobrenatural, tendo um importante significado metafísico. Essa subjetividade causada pelo azul leva a uma proximidade com o sentimento de depressão. Proporcionalmente, o azul quando vai se aproximando do branco, o azul celeste, por exemplo, vai adquirindo significados divinos, podendo ser relacionado ao significado uraniano que é aquele relativo ao gigantismo e potência (DURAND, 2002). O azul possui uma relação estreita com a noite e muitos dos seus significados se assemelham, como o desaparecimento de toda racionalidade e a ligação com a obscuridade, a imaginação, o sonho, o misticismo. Existe um isomorfismo do azul à noite e ao vento frio.

A lenda do vampiro tem uma longa tradição em países como a Rússia, Polônia, Arábia, e entre os Eslavos. No início acreditava-se que quando se enterrava um vampiro, sua alma voltava para atormentar os vivos, lhes causando doenças e fragilidade. Esses seres geralmente eram aqueles que tinham sido maus em vida, e para se livrar deles, as pessoas violavam seus túmulos para exumar o cadáver e ver se havia provas de vampirismo. Muitos objetos foram utilizados para afastar vampiros, como crucifixo, espinhos, foices, etc. Para o cristianismo havia uma estreita relação entre o vampiro e o demônio. Essa explicação foi à utilizada pelo autor de *Drácula*, Bram Stoker em 1897, e é até hoje a maior referência literária e cinematográfica com essa temática. Embora a lenda já tenha sido difundida e conhecida centenas de anos antes do romance ter sido escrito (MERCATANTE e DOW, 2009 p. 994).

Vlad ou *Drácula* (c. 1431-1476), lenda que surgiu a partir de histórias do leste europeu, conhecido como *Vlad, O Empalador*. Era um tirano romeno que ficou conhecido no folclore e na literatura como o vampiro Drácula. Várias teorias foram lançadas sobre a verdade de *Vlad, O Embalador*, ou *Vlad Tepes*, mas o verdadeiro viveu na Valáquia, uma região ao sul da Transilvânia. Conhecido como um sádico e tirano, que punia aqueles que o ofendiam. Por vezes, ele queimava suas vítimas, outras, empalava-as e deixava-as penduradas em estacas ao redor da sua mesa de jantar (MERCATANTE e DOW, 2009, p. 325 – 326).

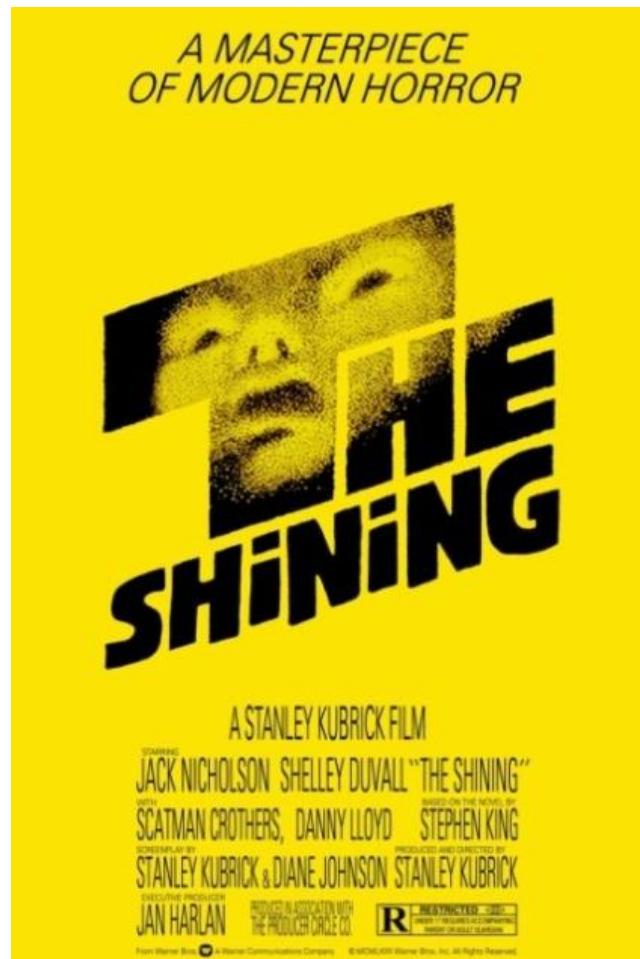
A temática do vampiro é um dos mitos mais recorrentes no cinema de horror, desde a sua origem, passando pelos estúdios da *Universal Pictures* nos Estados Unidos e nos estúdios *Hammer* na Inglaterra, aos dias atuais. Elas são baseadas nos romances góticos do séc. XVIII e XIX, que por sua vez eram feitos a partir de lendas, mitos e cânticos, surgidas na sua maioria na idade média. Os filmes que se utilizam dessa temática são inúmeros, *Nosferatus* (1922), e as inúmeras adaptações do romance *Drácula* de Bram Stoker.

De tempos em tempos a temática gótica e vampiresca volta a ganhar destaque. Na época em que o filme *Fright Night* foi realizado, o gótico havia voltado à moda, em filmes como, *Fome de Viver* (1983), *Vamp – A Noite dos Vampiros* (1986), *Os Garotos Perdidos* (1987). Mais tarde, *Bram Stoker's Drácula* (1992) e *Entrevista Com o Vampiro* (1994). No cinema e na literatura atual, eles têm várias interpretações diferentes, algumas versões do mito têm como explicação para sua condição, às vezes doenças, ou a possibilidade de um ser de outra espécie, nesse caso, a ligação com o sobrenatural ou com o demônio descrito anteriormente, não existe.

Todos os símbolos presentes no cartaz levam em direção aos semblantes do tempo descrito por Durand, sendo uma mistura entre os símbolos teriomórficos, os símbolos nictomórficos. O lobo que está na ilustração do lado do vampiro é sinônimo de selvageria e libertinagem, arquétipo de devorador, aparecendo constantemente em vários folclores com significados infernais e sentidos malignos.

As semelhanças entre o vampiro, o morcego e o lobo, são inúmeras, pois são animais tipicamente noturnos, é a hora em que caçam. Mas também são símbolos relacionados à mordicância, devoram e caçam ferozmente suas vítimas, assim como a sede do vampiro por sangue e comida que é incessante. Porém dependendo do ponto de vista da obra, o vampiro e o lobo podem ainda, ser um símbolo do hino à noite, podendo haver um significado romântico e positivo ou ser relacionados a noite dos seres malignos aqui descritos. A partir da noite e do azul, observa-se tanto a “situação de trevas” quanto da “água escura”, onde os seres malignos agarram suas presas, atribuída aos vampiros e aos lobos, que agarram sua preza em uma noite escura.

Cartaz 5 – O Iluminado



Título original: The Shining

Titulo em Português: O Iluminado

Ano de Lançamento: 1980 (EUA)

Direção: Stanley Kubrick

Sinopse: Durante o inverno, um escritor é contratado para ficar como zelador em um hotel no Colorado (EUA), ele vai para lá com a mulher e seu filho. Mas esse hotel já foi cenário de um assassinato, no qual o antigo zelador matou suas duas filhas e sua esposa, por causa de uma síndrome causada pelo grande isolamento. O filho do novo vigia sempre teve visões e um espírito que lhe conta acontecimentos do passado e presente. Porém, depois de um contínuo isolamento ele começa a ter problemas mentais sérios e vai se tornado cada vez mais agressivo e perigoso. Assim começa a ter visões e a sentir tentado por alguns espíritos do passado do hotel.

Análise

O cartaz utiliza poucos elementos e não deixa muitas dicas para o leitor saber do que trata o filme. O nome *O Iluminado* fica no centro do cartaz é automaticamente confirmado pela informação simbólica da cor amarela. É curioso observar que ao assistirmos o filme percebe-se que a cor predominante não é o amarelo, mas o vermelho, e as cores quentes predominam de forma geral, apesar de ser um filme que se passa no inverno. De acordo com a definição de Cherry (2009) poderia ser considerado ao mesmo tempo como horror psicológico e sobrenatural.

O nome do filme fica em grande destaque, em uma tipografia espessa, ao qual não segue linhas retas, fazendo pequenas ondas curvilíneas. O T possui um destaque maior, pois nele está contida a figura de um rosto. A forma da tipografia pode estar relacionada à fluidez do sangue (que se mostra presente em todo filme) ou mesmo a representação que geralmente é dada a formas espirituais, fantasmas, espíritos, etc. O filme mistura a temática da loucura e de distúrbios psíquicos, como horror espectral ao qual surgem espíritos e vozes que atormentam a todos da casa.

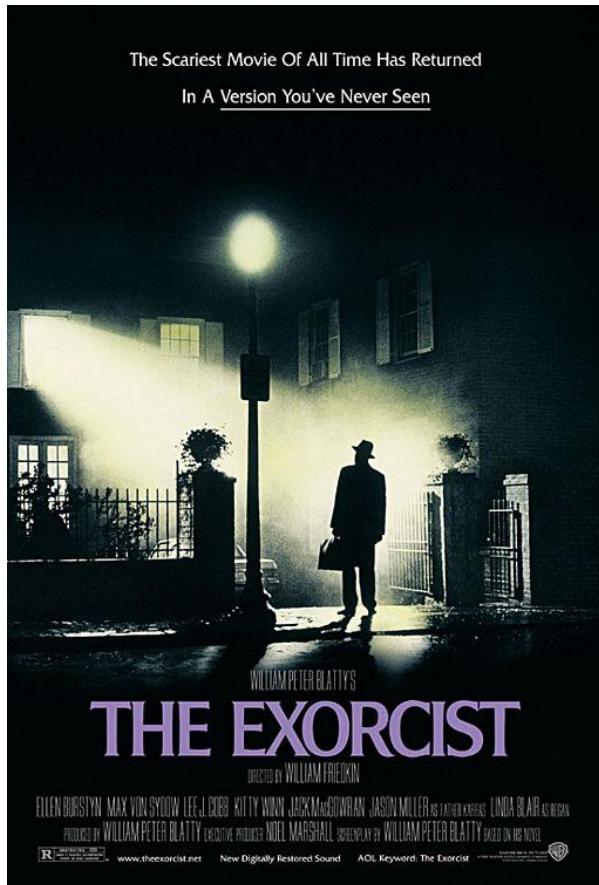
É como se o rosto do menino estivesse preso dentro do nome, assim como está preso à condição de ser o iluminado, pois no filme o menino tem visões e consegue se comunicar com um espírito de outro menino. Então é utilizado o rosto com um pouco de desfoque, com uma luz amarela dentro da palavra totalmente preta. Isso está relacionado ao significado da cor amarela e seu relacionamento de oposição ao preto. Chevalier e Gheerbrant (2009, p. 40-42) explicam que essa relação de opostos entre o preto e o amarelo, é a mesma relação entre luz e a escuridão das trevas. O escuro da morte que logo se torna amarelo da vida, a cor espiritual. O amarelo faz um isomorfismo entre luz e lanterna, pois a luz que sucede as trevas também pode ser tanto a luz do conhecimento quanto espiritual.

O preto da sombra e da falta de conhecimento se opõe à luz, que está relacionado ao símbolo espetacular do “Olho e do Verbo”, pertencente ao regime diurno. Símbolo que faz uma clara oposição à escuridão e a cegueira dos símbolos nictomórficos (relativos à noite) representados pelo preto no fundo da tipografia. Durand explica que os símbolos espetaculares são aqueles relacionados às divindades, como Deus, “aquele que tudo ver”, ou ainda ao olho solar uraniano, que é o valor intelectual e moral do olho, pois “ver é saber”. O amarelo presente no

cartaz pode ainda ser a cor relacionada à luz do Sol, assim como da espiritualidade, por isso, essa luz que é símbolo da imaterialidade do espírito, relaciona-se com “as visões do menino”.

O rosto é a parte mais viva de um ser, mais sensível. O rosto humano é a chave do mistério é “como uma porta para o invisível”. Assim como o amarelo também simboliza a evolução das trevas para a luz e suas formas e irradiação, é o que determinarão se é um rosto angelical ou demoníaco. Da mesma forma como se diz mil almas, se diz mil rostos, pois equivale também a identificação do sujeito antes de tudo. O rosto é o mistério, mas também é a resposta.

Cartaz 6 – O Exorcista



Título original: The Exorcist

Titulo em Português: O Exorcista

Ano de Lançamento: 1973 (EUA)

Direção: William Friedkin

Sinopse: Em Georgetown, Washington, uma atriz vai gradativamente percebendo que a sua filha de doze anos, que era totalmente normal e saudável, está tendo um comportamento completamente perturbador. Depois de ter procurado por diferentes tratamentos, sem sucesso, ela decide então, pedir ajuda a um padre, que também é psiquiatra, e este chega à conclusão de que a garota está possuída pelo demônio. Ele solicita então, a ajuda de um segundo sacerdote, especialista em exorcismo. Nesse meio tempo, terríveis acontecimentos ocorrem e estão relacionadas com a possessão da menina.

Análise

O autor do cartaz preferiu utilizar um momento ápice da narrativa, ou seja, uma única cena do próprio filme que possa resumi-lo. Nesse caso, é utilizado a fotografia do exato momento em que o personagem do exorcista chega à casa da menina. O cartaz faz maior referência ao personagem do exorcista, e não à menina ou ao demônio que a possui, embora esses elementos tenham um destaque e foco maior no filme.

Um elemento importante que aparece de maneira discreta é o nome e a tipografia utilizada para o nome *The Exorcist* no centro inferior do cartaz. A cor púrpura do nome, ganha grande destaque no fundo preto. A cor púrpura possui um significado importante para o catolicismo, e ao assistir o filme percebe-se que a cor deriva do padre que faz o exorcismo. A peça chamada *Estola* é uma faixa que faz parte da vestimenta do padre, ou celibatário (figura 82 e 83). A *Estola* possui varias cores e são utilizadas de acordo com a ocasião, outras cores utilizadas são o verde, o branco, vermelho, preto e o seu significado é importante para a data de comemoração católica. Em outras versões do cartaz a cor violeta aparece também nos créditos.

A cor púrpura e violeta estão presentes em varias passagens da igreja católica, que podem ser: a cor do império romano, bem como a cor do Cardeal que fornece uma síntese comparável, mas também o inverso, violeta, está representando poder, espiritualidade e sublimação (Cirlot, 2001, p. 54). Violeta é a cor de equilíbrio entre o céu e a terra, por sua mistura ser derivada do azul e do vermelho igualmente. Nas representações simbólicas da Idade Média, Jesus Cristo sempre veste uma túnica violeta durante a paixão, ou seja, quando ele assume completamente a sua encarnação, ao qual ele se mostra como espírito celeste e humano ao mesmo tempo. Por isso a igreja utiliza o violeta nas Sextas- feiras santas. Mais tarde, essa cor foi relacionado ao mortuário, luto ou semi-luto e da morte como passagem (CHEVALIER & GHEERBRANT, 2009, p. 960 – 961).



Figura 82 – Cena retirada do filme *O exorcista*, momento do exorcismo.



Figura 83 – Cena retirada do filme *O exorcista*, momento do exorcismo.

Existe uma relação próxima da Igreja católica com as narrativas de horror, graças à dicotomia entre bem e o mal, Deus e o Demônio. Devemos também lembrar que muitas das histórias de horror são originárias de supostos inimigos da igreja católica, como bruxas e divindades pagãs. Muitos dos mitos disseminados na Idade Média, surgiram a partir da junção de uma educação escassa e um catolicismo fanático, que resultou em uma grande quantidade de superstições, mitos e lendas. Essa relação de oposição é algo da cultura ocidental como um todo, Durand explica que essa relação pode ser observada a partir do regime diurno da imagem, composto por antíteses, onde os símbolos serão opositores, luz e trevas, bem e mal. E assim como, o violeta do cartaz representa as forças do bem, o preto e as sombras predominante em toda área do cartaz representam as forças do mal.

O preto e as sombras nesse caso, tem uma função específica, está representando as forças malignas tal como a noite que pode ter os mesmos significados. Percebemos um jogo de sombras, ao qual, todo o ambiente está extremamente escuro e apenas a figura do exorcista está iluminada. Percebe-se claramente que a luz amarela que ilumina o padre sai de uma das janelas da casa, provavelmente o quarto que a menina está. Além da luz, percebe-se também um tipo de nevoeiro saindo da mesma janela.

A sombra é o que se opõe à luz, é própria das coisas irreais, e mutantes. De acordo com a tradição chinesa, a sombra não se produz, pois é espontânea. Para os africanos é a segunda natureza das coisas e dos seres. Para os índios do Canadá no momento da morte, a sombra e a alma, distintas uma da outra, abandonam o cadáver logo depois da morte. Em muitas culturas a sombra de uma pessoa está ligada à sua alma. Na teoria junguiana a sombra é tudo que o sujeito se recusa a reconhecer ou admitir, seria também reflexos do inconsciente, ou atos impensados, tendências ocultas, essas ações ainda não são maléficas, mas podem ficar à medida que se deixa o inconsciente domina-lo.

O opositor da luz e ao mesmo tempo seu complementar é a sombra, seja em forma metafórica ou real. Depois de uma época ou fase de trevas é seguida por um tempo considerado luminoso. A luz é relacionada com a obscuridade para simbolizar os valores complementares. A luz sucede às trevas, tanto cósmica quanto espiritual. No caso desse cartaz, a luz que se refere é a luz divina contra a escuridão opositora. Na tradição celta a luz sobre diversas formas é objeto de metáforas lisonjeiras, são os deuses celestes, e tudo que é maléfico ou de mau augúrio é jogado nas sombras e na noite. A luz é o símbolo do Espírito Santo para o cristianismo, do bem, da vida, da salvação, da felicidade, de Deus, por isso, as trevas são

símbolo do mal, da infelicidade, do castigo, do demônio. Assim, a luz tem sua relação com o que é celeste e as sombras com o mundo subterrâneo. Ainda nessa mesma relação de oposição, estão as cores preta e amarelo, como nas imagens planas, essa relação de sombra e luz é feita através dessas cores, que possuem os mesmos significados.

Na foto retirada do filme observa-se ainda, a janela que segundo Chevalier e Gheerbrant (2009) permite a entrada da luz na casa, mas no caso do filme e do cartaz o que ocorre é o contrário. É a luz está saindo da janela, mesmo que seja noite, não percebemos esse fenômeno em nenhuma outra janela da casa. O Nevoeiro (figura 84) é um elemento do discreto, mas se prestarmos a atenção é possível perceber uma junção entre a luz e um nevoeiro saído do quarto da menina. O nevoeiro é símbolo do indeterminado, é originado a partir da mescla da água e do fogo, significando o caos das origens. Tanto o nevoeiro quanto as sombras são considerados nesse caso, símbolos pertences ao regime diurno da imagem de Durand, como símbolos nictomórficos, relacionados à “situação de trevas”, pois através da figura do demônio e o lugar onde ele habita, assim como também pode ser o causador das trevas.



Figura 84 – Cena retirada do filme *O exorcista*, para a ilustração do cartaz.

Cartaz 7 – Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio



Título original: The Evil Dead

Titulo em Português: Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio

Ano de Lançamento: 1981 (EUA)

Direção: Sam Raimi

Sinopse: Cinco jovens vão passar um final de semana em uma cabana isolada nos bosques do Tennessee (EUA). Os jovens sentem estranhas experiências, causadas pela presença do Livro dos Mortos (*Necronomicon*). Eles encontram esse livro e um gravador. Havia uma fita gravada pelo dono da cabana, um arqueólogo, que contém a tradução de algumas passagens do livro. Ao ser reproduzido pelos estudantes, a fita acaba despertando os espíritos que estavam adormecidos, que habitam o bosque. Então, os espíritos começam a possuir os jovens até que resta apenas um sobrevivente.

Análise

O Cartaz tem uma mensagem simples, aparentemente se trata de uma mulher sendo puxada para debaixo da terra, por algum tipo de demônio ou morto-vivo. Trata-se de uma ilustração sobre o filme, mas não pertence a nenhuma cena específica. Além da figura principal, existem apenas mais dois elementos no cartaz, o fundo azul que deriva da foto abaixo (figura 85), assim como a terra que engole o personagem. Já a tipografia faz referencia ao estilo gótico, com as extremidades pontiagudas, lembrando também o metal, que possui uma ligação tanto com a tecnologia quanto o demônio. A tipografia em forma metálica lembra o simbolismo de que os metais são os elementos planetários do mundo subterrâneo, simbolizam energias cósmicas solidificadas e condensa o que é sólido.



Figura 85 – Cena retirada do filme *The Evil Dead*, para a ilustração do cartaz.

Simbolicamente a terra se opõe ao céu como um princípio que vai do passivo ao ativo, o aspecto feminino e masculino. A terra é a obscuridade da luz, pois ela tem uma tendência descendente, enquanto o céu tem uma tendência ascendente. A sua natureza é volátil, susceptível a dissolução. Segundo o *I-Ching* a terra é a perfeição passiva, recebendo o princípio ativo, ela é o que sustenta, enquanto o céu é o que cobre. Todos os seres recebem dela o nascimento, mas todos também são sucumbidos por ela, por isso, ela assume a função maternal, da fecundidade. Para os astecas a deusa terra apresenta dois aspectos opostos, pois ela é a mãe que alimenta e permite viver nela, por outro lado, ela precisa dos mortos para alimentar a si mesmos, tornando-se também destruidora (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p. 879).

Ela também pode ter uma conotação sagrada como a “terra santa”, “terra da imortalidade”, ou pode ser “terra amaldiçoada”. Para Paul Diel a psicogeografia plana da terra representa o homem como um ser consciente, já o mundo subterrâneo com seus demônios e monstros ou

divindades malevolentes são o inconsciente. Já os cumes mais elevados, mais próximos do céu são as imagens supra conscientes (as divindades benéficas). Na religião católica Deus está relacionado ao céu, à luz, símbolos ascensionais, já o diabo como um ser que vive abaixo, no mundo das trevas.

Na Grécia Antiga, Hades é o deus do submundo e dos mortos, Apolo e Zeus são as divindades celestes. Hades ao qual a esposa é Perséfone, a deusa da fertilidade, fazia as lavouras da terra crescer. O mundo inferior é descrito como um lugar sombrio e assustador abaixo da terra, onde vivem as almas dos mortos e o seu rei, existindo ainda, criaturas para aterrorizar e afligir as almas em sofrimento (WILKINSON, 2010, p. 42). Hades era o deus invisível e causava tanto temor, que ninguém ousava falar seu nome. Semelhante à descrição a cima é o inferno cristão, mas em diferentes culturas as localizações do que se considera como inferno ou morada dos mortos varia. Para os astecas ficava nas regiões do norte, país da noite ou dos nove infernos, já para os turcos os espíritos dos infernos caminham do Oeste para o Leste, que é o caminho oposto feito pela luz, simboliza a regressão para as trevas.

Chevalier e Gheerbrant (2009, p. 506) afirmam que na tradição cristã, existe a conjunção luz e trevas que simboliza os dois opostos: o céu e o inferno. O Tártaro (inferno) é descrito como privado do Sol, pois é a vida distante de Deus e nenhum bem atingirá a vida daquela alma. Marcondes (2010, p. 107) explica que a própria palavra inferno deriva do latim, significa profundezas e se refere à punição eterna, e como representação gráfica, oferece inúmeras variações ao retratar pecados e perversões, sua entrada pode ser representada como as mandíbulas do monstro Leviatã. Ele é sempre representado como um lugar caótico, super lotado, preferencialmente em cor vermelha, pois o vermelho a cor do pecado, é também a cor da terra e do magma terrestre, por isso sua relação com o inferno e com o diabo.

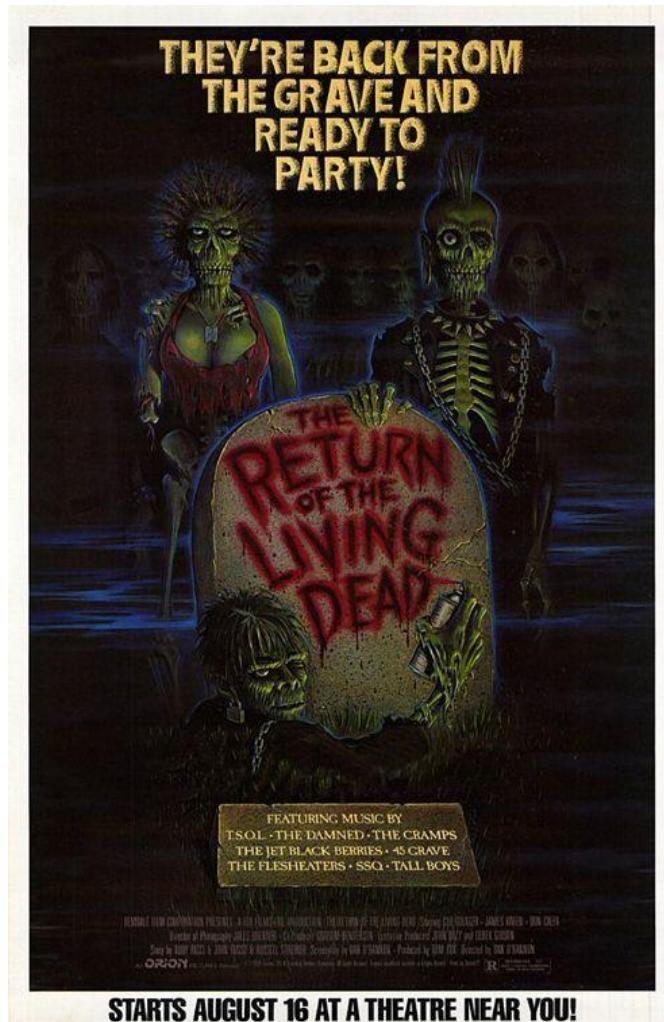
O presente cartaz demonstra através da terra, o local de onde deriva os demônios, assim como os mortos, sejam seus corpos enterrados ou suas almas no inferno. Se a terra é dos homens, o céu é de Deus e das boas almas, o mundo subterrâneo é dos demônios e seres malignos. Por isso, as representações nos filmes de horror de mortos que tentam agarrar os vivos, ou levá-los para debaixo da terra é comum, existe certo temor do ser humano a passar por locais onde mortos estão enterrados.

Para o cristianismo existem varias nomenclaturas para o diabo. Os demônios para eles são anjos que traíram sua própria natureza, mas o mito do diabo é semelhante ao do dragão ou

serpente, assim como os símbolos de queda. O diabo simboliza todas as forças que perturbam, ele é o malvado, perverso, quer ele seja representado como um senhor elegante, ou como um monstro horrível. Sua redução à força animal serve para manifestar simbolicamente a queda do espírito, pois ele é o próprio anjo caído. Os personagens do filme são possuídos por algum tipo de demônio, ficando agressivos, descontrolados, famintos, são literalmente feições animalescas. Na morada do demônio, no inferno, o homem e o animal não se diferenciam. Ele é a síntese das forças desintegradoras da personalidade, o papel de Jesus é o contrário, de libertar a alma, a ascensão. Por isso, podemos entender o demônio e inferno, através da maioria dos símbolos pertencentes aos semblantes do tempo, descritos por Durand.

Observamos no cartaz todos os símbolos relativos à animalidade (teriomórficos), seja o fervilhamento a partir do caos, seja a animação ou o sadismo dentário, como foi dito anteriormente, ele representa a animalidade, o não humano. Observam-se ainda, os símbolos nictomórficos, relativos à noite, pois existe um isomorfismo na forma como o inferno é descrito e a situação de trevas, assim como em relação à água escura, pois é lá onde esses seres malignos habitam. Por último, podemos ainda relacionar a situação descrita anteriormente, através dos símbolos catamórficos, pois o inferno é a descida da alma, a queda no abismo, assim como o local de castigo, tentação, as consequências do pecado.

Cartaz 8 – A Volta dos Mortos Vivos



Título original: The Return of the Living Dead

Título em Português: A Volta dos Mortos Vivos

Ano de Lançamento: 1985 (EUA)

Direção: George A. Romero

Sinopse: Empregados de um armazém de medicamentos encontram no subsolo do estabelecimento, barris do exército lacrados e acidentalmente liberam um gás tóxico no ar. Esse gás acaba contaminando um cemitério próximo e reanimando os mortos, que vão atrás das pessoas vivas da cidade para se alimentarem.

Análise

O autor do cartaz utiliza um tipo de sátira ou versão bem-humorada, fazendo uma referência aos personagens do filme que viram zumbi. A lápide e o cemitério são representações recorrentes. Filmes como *O Cemitério Maldito* (1989) e *Mortuary* (1983) utilizam a mesma temática, em sua narrativa. Assim como, boa parte dos filmes de horror, a tipografia com o nome do filme parece estar distorcida e em cor vermelha. Já a cor azul nesse cartaz está fazendo referência ao gás tóxico, e o preto se refere à noite.

Essa representação eufêmica dos mortos vivos é algo típico da cultura Mexicana. “O dia dos mortos” para os mexicanos é de origem indígena, é a data dedicada aos seus antepassados. As pessoas usam máscaras de caveira coloridas, acreditando que podem contactar as almas dos mortos e encorajá-los a visitar os vivos (WILKINSON, 2010, p. 284). Hoje, essa data é comemorada no mesmo dia de todos os santos, por influência católica. Mas acredita-se que os Astecas, Maias, e muitas outras civilizações pré-colombianas, já tinham essa tradição. E apesar das tradições dos nativos terem se misturado com o catolicismo, a festa não se trata de um dia penoso, mas de alegria e enfeites coloridos, os mexicanos celebram o “Dia dos Mortos” com máscaras, velas e caveiras de açúcar, etc. Dessa forma, ocorre uma eufemização dos símbolos mortuários. A eufemização explica Durand (2002), trata-se de desdramatizar o símbolo, invertendo o seu significado e diminuindo o impacto desse símbolo, que muitas vezes é negativo.

Os mortos vivos são representados na cor verde, que aparece nesse caso, como um tom mais próximo da cor do mofo, pois se trata da decomposição dos corpos. A cor que se adquire após a morte, quando o mesmo começa a apodrecer. Assim como é a cor das larvas visguentas descritas por Durand. Mais uma vez a simbologia está relacionada aos símbolos teriomórficos de fervilhamento. Outra simbologia relacionada à morte é o esqueleto que geralmente está representado junto com uma foice, ou apenas um crânio, pois se trata da última coisa que resta do ser humano após a morte. A caveira representa à transformação importante, o luto, a mutação dos seres, que é irreversível.

A putrefação do corpo é talvez o elemento dos filmes de zumbi que mais cause medo, repulsa ou aflição. Chevalier e Gheerbrant (2009, p. 748) explicam que a putrefação é a redução do corpo à poeira, por isso, é destruição da natureza antiga e o renascimento da próxima. Na liturgia cristã existe “A cerimônia das cinzas”, fala-se em retorno a poeira original que é a

preparação para a vida eterna. Putrefação significa na etimologia da palavra, cair na podridão, significa a morte de uma vida material e o renascimento para outra vida. Os símbolos alquímicos da putrefação são em sua representação gráfica, corvos negros, esqueletos, caveiras e outros sinais funerários. Do ponto de vista psicológico, a putrefação é a destruição dos impedimentos intelectuais no caminho da evolução do espírito explica Cirlot (2001, p. 267). Essa putrefação que é causada pelos insetos e bactérias.

Quando o filme trata de mortos vivos, é comum utilizar as simbologias dos cemitérios, lápides e túmulos. Para Chevalier e Gheerbrant (2009, p. 915) os túmulos lembram o simbolismo das montanhas, pois são réplicas de montes sagrados. Desde a tradição grega do período micênico, o túmulo representa a morada do defunto, que é tão necessária quanto à casa da vida. Para Durand (2002) o túmulo pode ser relacionado tanto aos simbolismos positivos, quanto negativos, pois é o lugar da segurança, do nascimento, ao mesmo tempo em que é terrível e devoradora.

Desde a década de 1960 quando surgiu o filme *A noite dos mortos vivos* (George Romero, 1968) surgiu muitos filmes relacionados a zumbis, tanto nos Estados Unidos quanto em outros países. Primeiramente, nos Estados Unidos era utilizado como uma crítica a vida social, fazendo uma analogia ao consumismo exagerado, o conformismo, onde as pessoas são controladas pelo sistema político-social. Mas a verdade é que esse mito surgiu no Haiti.

Segundo a lenda, por uma ação de um sacerdote Vodu, pessoas que morreram podem ser trazidas à vida, mas se convertem em escravos desses sacerdotes. Existem especulações e provas que essa história é verdadeira, ao menos parte dos fatos, filmes como *A Maldição dos Mortos Vivos*, abordam esse assunto. Wilkinson (2010, p. 305) afirma que o Vodu surgiu de uma mistura de culturas, a primeira é o dos Taino que são os povos nativos do Haiti.

O Vodu combina elementos folclóricos dos Taino e crenças africanas baseadas na mitologia de povos como os iorubas, mas é ainda fortemente influenciado pelo catolicismo dos colonizadores franceses. O Vodu tem uma grande quantidade de deuses e espíritos e os rituais são realizados por sacerdotes e sacerdotisas. O Vodu é praticado, em Cuba, Trinidad, Brasil e no sul dos Estados Unidos, principalmente na Louisiana. Wilkinson (2010) afirma que de forma geral, toda a América está cheia de histórias permeadas por espíritos “malignos”. Nos países como as Guianas e Haiti se fala em legiões de maus espíritos, chamados *Jumbis*, que abrangem todos os tipos de seres, que podem ser desde mulheres mortas no parto a espíritos

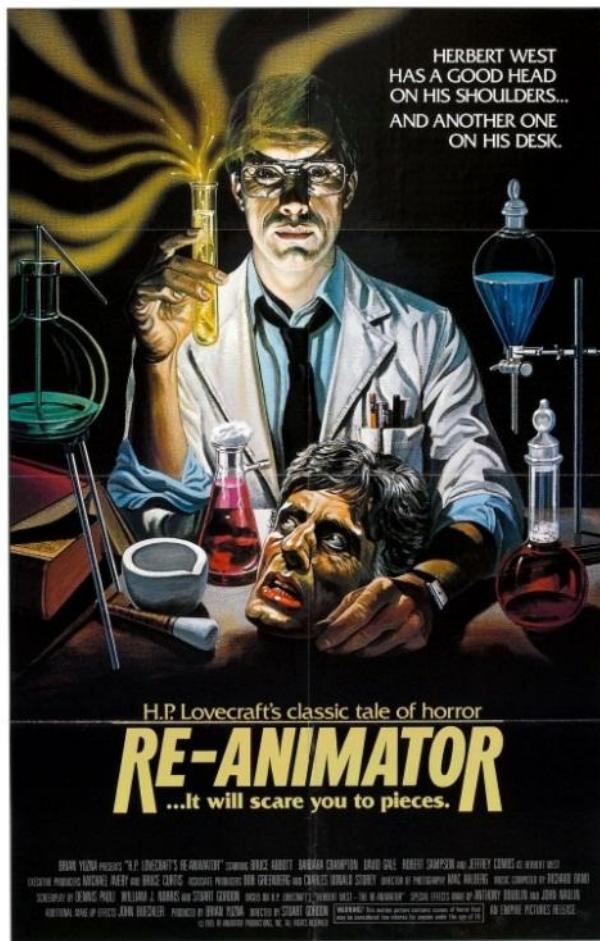
de rio. Muitos desses seres possuem correspondência da mitologia européia, como o lobisomem e o vampiro.

Segundo a tradição haitiana, os zumbis significam corpo sem alma. Um sacerdote ou sacerdotisa através dos rituais de magia negra captura a alma de uma pessoa antes e depois de morrer e a coloca em uma garrafa. A partir desse momento passa a ter controle absoluto desse corpo. Com o passar do tempo, o zumbi vai se deteriorando, apodrecendo, e o corpo acaba por morrer também.

Mas Mercatante e Dow (2009, p. 1064) explicam que em um artigo da revista *Time* (17 de Outubro, 1983) onde citam o botânico E. Wade Davis, que fez um estudo sobre zumbis, provam que se trata na verdade de um fenômeno social. A toxina utilizada para envenenar as vítimas, a *tetrodotoxina*, vem do *puffer* dos peixes e provoca coma induzindo. O efeito do veneno depende da dose, e em exagero pode matar. O zumbi deve ser exumado cerca de oito horas após o enterro, ou ele sufoca. Quando a vítima é despertada, ele ou ela é alimentado com uma pasta feita de batata-doce junto com uma planta alucinógena. Muitas vezes a vítima é usada para o trabalho escravo.

Observando todo o cartaz, percebemos dois tipos de símbolos descritos por Durand (2002) os símbolos teriomórficos do fervilhamento, aquele que é causado pelos insetos e bactérias que decompõem um corpo. Os outros são relativos à noite, “a situação de trevas”, onde as criaturas malignas habitam os animais venenosos, os assassinos, como também os mortos, que podem ser em espírito ou apenas o corpo sem alma, como no caso dos zumbis.

Cartaz 9 – A Hora dos Mortos Vivos



Título original: Re-Animator

Titulo em Português: A Hora dos Mortos Vivos

Ano de Lançamento 1985 (EUA)

Direção: Stuart Gordon.

Sinopse: O filme é uma reunião entre o horror e ficção científica, conta a história de um médico que possui uma fixação em quebrar a barreira da morte. Por isso, ele desenvolve um soro que tem o poder de reanimar o cérebro, porém, suas experiências são falhas, no sentido em que as pessoas não voltam à vida, e se tornam na verdade mortos-vivos violentos.

Análise

O cartaz possui um fundo preto dando destaque às cores vivas da ilustração, é possível observar, que se trata de um laboratório médico, a partir do jaleco e das inúmeras substâncias presentes na mesa, assim como o amarelo que ganha grande destaque. Observa-se ainda, um jogo de luzes, e uma interpretação mais realista do filme, outros cartazes recorrem a símbolos ou representações indiretas, nesse caso, se trata de uma reinterpretação de uma cena do filme (figura 87).

Os vários materiais de laboratório simbolizam não apenas a ciência, mas também estão relacionados aos primeiros cientistas, os alquimistas, aos xamãs das tribos indígenas. Antes de haver uma separação entre o misticismo, a cosmologia, a alquimia, e a astronomia. Por exemplo, para os índios da pradaria nos Estados Unidos, tudo isso era feito pela mesma pessoa, tudo estava relacionado. Para eles a medicina era essencial, pois preside a conquista do corpo e do espírito. Depois que o homem aprofundou o conhecimento em medicina passou a ser considerado curador profissional. Chevalier e Gheerbrant (2009, p. 600 – 601) afirmam que entre os gregos, foi o centauro *Quirão* quem ensinou a medicina a Asclépio. A causa das curas e até da ressurreição de algumas pessoas, provia de uma única fonte: o sangue de Górgona (figura mitológica, cabeça de serpente, presas de javali, mãos de bronze, asas de ouro) que a deusa Atena lhe deu. O sangue corrido do lado esquerdo da Górgona era um veneno violento e mortal, já do lado direito era benéfico. Asclépio se mostrava hábil nas dosagens e multiplicavam-se as ressurreições, Zeus por isso o fulminou com um raio e o transformou na constelação, o serpentário.

Na narrativa do filme *Re-animator* o médico que no cartaz acaba de ressuscitar uma cabeça, está em busca da substância que possa acabar com a morte. Comparando a história da mitologia grega, podemos dizer que o homem não pode ter o poder sobre a morte e vida, pois este só pertence aos deuses. O homem desde início da sua existência busca quebrar o ciclo da morte, que é a razão de suas angústias afirma Durand. Essas especulações são alvo de muitos mitos. Seguindo essa lógica, na religião católica Adão foi expulso do paraíso por ter tocado na árvore do conhecimento, tentado se igualar a Deus, o homem procura o conhecimento, na tentativa de se igualar a Deus, refletindo isso, na manipulação genética hoje em dia. Mas a verdade é que cada época tem seus paradigmas e padrões morais.

Outra ligação existente entre a medicina e a cura para a morte está na alquimia, que no início, se deu a partir dos gregos e árabes, e os elementos de variações místicas principalmente a cristã foi mais tarde incorporada. A alquimia reunia religião, antropologia, matemática, química, etc. A alquimia tratava essencialmente de um processo simbólico, ao qual para eles o Ouro é a substância e símbolo da iluminação e salvação, então tentavam transformar os metais não nobres em ouro. Outro grande objetivo era a obtenção do Elixir da Longa Vida, um remédio que curaria todos os males e daria vida longa àqueles que o ingerissem (CIRLOT, 2001, p. 62). Ambos os objetivos poderiam ser encontradas ao se obter a pedra filosofal, que é uma substância mística responsável por todos esses processos. Cada etapa e substância, para eles teriam uma cor e uma simbologia relacionada.

A substância predominante no cartaz é a da cor amarela que tende para o ouro, ao qual seu significado é a essência divina, e a eternidade, por isso faz parte de muitos rituais cristãos. Por outro lado, quando assistimos ao filme podemos perceber que a cor amarela utilizada é na verdade mais próximo do verde, um intermédio das duas cores, ao qual, o verde é a cor da vida, e o amarelo também, mas está mais relacionado com uma vida eterna (figura 86).



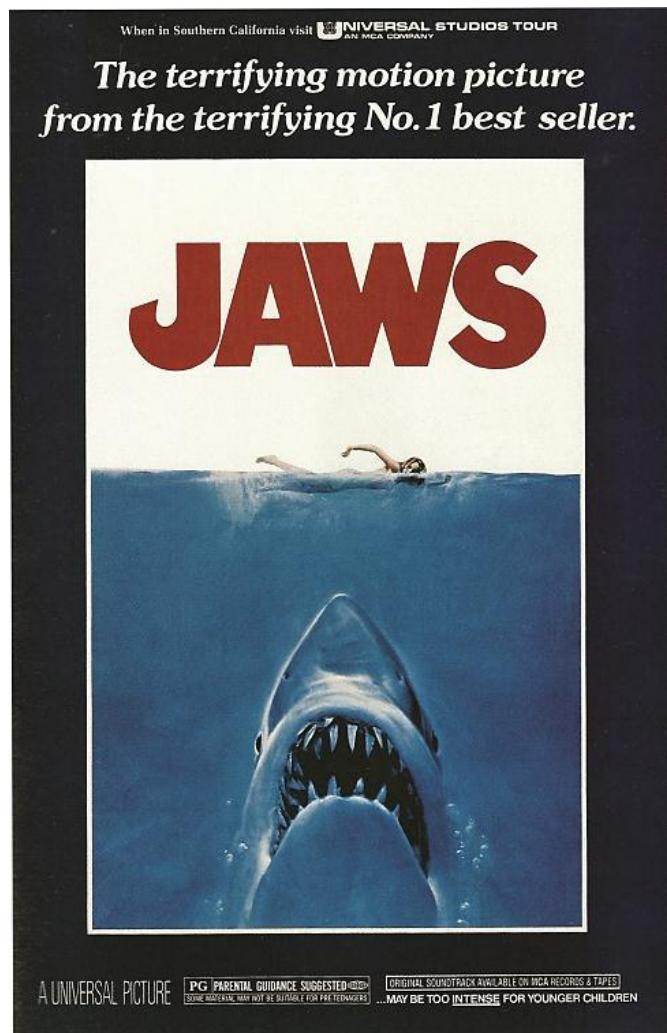
Figura 86 – Cena do filme *Re-animator*, O Médico e a substância que reanima os mortos.



Figura 87 – Cena retirada do filme *Re-animator*, para a ilustração do cartaz de divulgação do filme.

Por fim observa-se ainda, o estigma do “cientista maluco”, insano que transgredi as leis da natureza sem nenhum pudor. Tudo isso, deriva do romance de Frankenstein de Mary Shirley, responsável também, por criar o gênero literário de ficção científica. Esse livro gerou várias discussões a respeito da ética na ciência. Pois muitas das idéias possíveis hoje eram interpretadas como puro delírio, e imaginativas. Tanto o ouro quanto a figura do cientista louco estão relacionados aos símbolos pertencentes “a estrutura heróica do imaginário”. O ouro nesse caso significa o poder divino e o conhecimento, relacionando-se tanto aos símbolos ascensionais, quanto espetaculares. Já a figura do cientista louco pode ser considerada símbolo ascensional, pois ele almeja o poder, tanto intelectual quanto o divino, que decide sobre a vida e a morte.

Cartaz 10 – Tubarão



Título original: Jaws

Titulo em Português: Tubarão

Ano de Lançamento: 1975 (EUA)

Direção: Steven Spielberg

Sinopse: Na cidade de Amity aparece a visita um grande tubarão branco, que começa a se alimentar dos turistas. O xerife local pede ajuda a um ictiologista e de um veterano pescador para caçar o animal, mas o animal demonstra ter uma resistência e um tamanho fora do normal.

Análise

Observa-se nesse cartaz, certo minimalismo em sua representação. Assim como os demais cartazes observados, a visão é trazida para o centro onde o tubarão está prestes a atacar sua vítima que nada desavisada. As cores do tubarão se misturam aos da água, representando a própria camuflagem do animal em seu ambiente natural. Ao fundo a utilização do azul escuro, que se aproxima muito do preto. Como elemento mais destacado, está o nome *Jaws* (mandíbulas) na parte superior do cartaz em uma tipografia grande e vermelha.

O vermelho presente na tipografia tem vários significados. De forma geral o vermelho é universalmente conhecido como a cor do sangue e do fogo, assim no caso do cartaz do filme *Tubarão*, o animal representa uma figura assassina. Em muitas cenas do filme as vítimas que estão nadando são devoradas, misturando assim, a água azul ao sangue. O vermelho claro e brilhante, sendo associado à cor do dia revelador, o vermelho escuro representa a noite e tem significância daquilo que é secreto.

O vermelho no ocidente é conhecido como sinal de alerta, perigo ou proibição, por ser uma cor que chama a atenção. Valor cultural, que convida automaticamente à transgressão. O vermelho para os alquimistas operava na digestão, no amadurecimento, na regeneração do homem. Esse vermelho escuro tem o valor do mistério, pois é aquele escondido no fundo das trevas e dos oceanos primordiais, é a cor da alma, da libido e podem representar as ciências secretas. É o vermelho matricial, uterino, só é visto na hora da morte iniciatória, os oceanos purpúreos e o mar vermelho têm simbolismo da morte e violência temível (CHEVALIER E GHEERBRANT, 2009, p. 944 – 946).

Chevalier e Gheerbrant (2009, p. 275 – 280) lembram que, assim como todas as cores, o vermelho é ambivalente, mesmo quando esse significado é de sangue. Pois o sangue espalhado significa a morte. O vermelho é então, o lugar da eterna batalha, seja a guerra, o trabalho, ou o amor. Biologicamente e eticamente para os egípcios o vermelho é a cor das hipóteses, da violência temível, da pior maldade e da perversidade, o vermelho é a cor maldita, de tudo aquilo que é mal. Temos ainda uma tendência maior de associar o vermelho a simbolismos negativos quando ele está junto do preto, como nesse caso e em outros cartazes aqui analisados, como em *Sexta-Feira 13* e *A hora do pesadelo*.

Para Cirlot (2001, p.52 – 60) o vermelho por possuir maior associação ao sangue carrega também todos os significados vinculados a ele. A ferida, a morte-agonizante ou elevação,

podem simbolizar igualmente a cor do sangue dos mártires. É a cor associada à guerra, batalha, por isso o deus Marte (Ares) tem como cor o vermelho, ainda o anjo da morte, criado na luz do juízo, a violência, a paixão. O vermelho sangue é associado à terra, por isso a associação com os demônios. De acordo com o filme fazemos associações com o sangue da vítima que se mistura no azul da água. A cor da água em que o tubarão está inserido, o azul claro que ao mesmo tempo em que é associada ao céu de um dia ensolarado, é também, o mar calmo. A representação das águas claras é o fator surpresa existente no filme, pois não é em um clima turvo que o tubarão ataca, mas em um clima calmo e tranquilo, tornando as vítimas desavisadas (figura 88).

O vermelho que está no cartaz se relaciona ao poder da força do tubarão, assim como sua violência. O tubarão é o maior predador do mundo. O tubarão nesse caso, por seu tamanho descomunal pode ser associado aos monstros marinhos. Nesse caso, o monstro se torna mais assustador, pois ao contrário de muitos contos de horror esse é baseado em acontecimentos verdadeiros, embora com um maior exagero.

O monstro é associado a alguma anormalidade, seja comportamental, ou física. O monstro é associado ao vento, mas também à água, pertencendo à água, ao mundo subterrâneo que é o local de domínio do monstro. O monstro espalha terror por onde passa, pois apresenta uma ameaça exterior. Os monstros saem geralmente de regiões subterrâneas, de cavidades, de antros sombrios, do mesmo modo como as imagens do nosso subconsciente, que no cartaz está representado pelo azul escuro ao fundo. Durand explica que “a água escura” causa medo, pois é um lugar desconhecido e pode haver criaturas que lhe arraste para o fundo dessa água (figura 89).



Figura 88 – Cena do filme *Tubarão*, similar à utilizada no cartaz do filme.

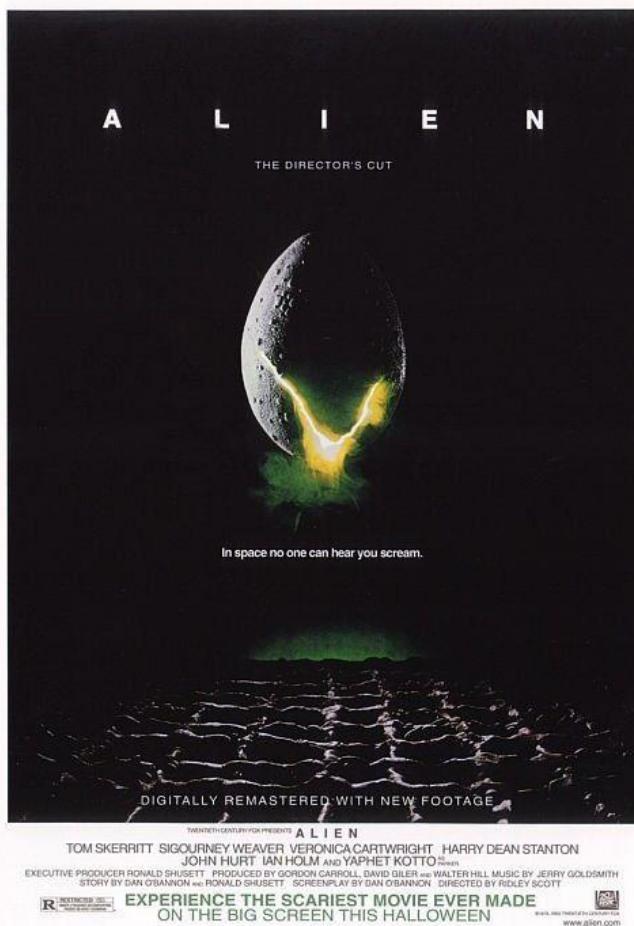


Figura 89 – Cena em que o personagem está sendo atacado pelo Tubarão.

Ao contrário do azul claro, o azul escuro ganha uma conotação negativa da noite, assim como da tempestade marítima, das profundezas escuras, ganhando então conotações sombrias e negativas, relacionando-se com o perigo. Pode-se encontrar uma associação entre o azul e o branco. O branco como representa a tranquilidade e a paz simboliza por consequência o correspondente visual ao silêncio absoluto. No cartaz o azul pode ser interpretado como tranquilidade do mar, silêncio antes do ataque. A partir das cores azuis escuras e o vermelho escuro da tipografia percebemos os símbolos nictomórficos, ambos estão relacionados com a noite e as profundezas, sejam terrestres, sejam marítimas.

A figura do tubarão se relaciona a muitos significados, ele pode ser associado aos símbolos de animação, pois possui uma força descomunal, uma velocidade ao nadar e atacar suas vítimas. Os símbolos relacionados à animação são aqueles que representam a força animal da velocidade, força física, violência assim como o cavalo e o touro. Podemos ainda, relacionar o tubarão à simbologia da agressividade e do sadismo dentário, assim como a agressividade e残酷 dos símbolos de mordicância. O tubarão é conhecido por suas grandes mandíbulas, por ser um caçador de grande habilidade, trata-se da boca cheia de dentes, pronta para triturar e morder, afirma Durand (2002). Outra associação que pode ser tomada são os símbolos uranianos que são aqueles do gigantismo, o tubarão é considerado o rei dos mares, assim como o leão na terra.

Cartaz 11 – Alien



Título original: Alien

Titulo em Português: Alien – O 8º Passageiro

Ano de Lançamento: 1979 (EUA)

Direção: Ridley Scott

Sinopse: Uma nave espacial, ao retornar para Terra, recebe estranhos sinais vindos de um asteróide. Ao investigarem o local, um dos tripulantes é atacado por um estranho ser. O que parecia ser um ataque isolado se transforma em um terror constante, pois o tripulante atacado levou para dentro da nave o embrião de um alienígena, que não para de crescer e tem como meta matar toda a tripulação.

Análise

Assim como a maioria dos cartazes de Hollywood o leitor é levado a observar o meio do cartaz. Nesse caso, sua representação é minimalista, mas esses poucos elementos possuem uma grande variedade de significados, que são suficientes para representar os pontos mais importantes do filme. De acordo com a definição de Cherry (2009) como “Filme de Monstros ou invasores”, que geralmente tem uma estreita relação com a ficção científica.

Alien em Inglês ou em português, de acordo com o dicionário Aurélio, “alienígena”, se refere a um ser estrangeiro, visitante ou desconhecido. Medo do desconhecido que é explorado em todo o filme, seja o desconhecido do espaço, do pós-morte, ou seres que habitam a noite e o escuro, esse temor é natural do ser humano. Pois é disso que trata o filme, é comum no gênero de ficção explorar o medo e a curiosidade de um mundo desconhecido, através de experiências ou de locais novos, nesse caso, o desconhecido do espaço.

Na bíblia, o homem estrangeiro é relacionado àquele que foi expulso do paraíso. Justificativa utilizada pelos padres da Idade Média para se referir aos peregrinos. Segundo outras tradições, o estrangeiro é visto como um rival em potencial e embora ele se beneficie da hospitalidade, ele pode ser tanto uma personificação do bem quanto do mal. Pois ele é o enigmático, dessa forma sua essência é desconhecida (CHEVALIER E GHEERBRANT, 2009, p. 403 – 404).

As estrelas e a possibilidade de haver vida fora da terra sempre fascinaram e amedrontaram a humanidade. A relação com o espaço pode ser encontrado na permanência do preto e escuro do cartaz, cor predominante em todo filme também. A temática do desconhecido é explorada tanto pela imensidão e escuridão do espaço, quanto por não se saber o que vai surgir do ovo, localizado no centro do cartaz. O preto, nesse caso, está relacionado mais uma vez aos símbolos nictomórficos, tanto da situação de trevas quanto em relação à água escura ao qual relacionamos com a imensidão e a escuridão do universo. A escuridão também causa angustia, pois existe a possibilidade de haver algum ser maléfico naquela escuridão.

O ovo, por sua vez, tem o significado universal, daquele que contém o germe que se desenvolverá e se manifestará. O nascimento do mundo através do ovo é uma representação comum na maioria das civilizações, mas o conteúdo que ovo dá origem pode ser diferente, desde a serpente celta ao dragão chinês (CHEVALIER E GHEERBRANT 2009, p. 672 – 674). O ovo cósmico é aquele, ao qual nasce o céu e a terra, nele contém tudo de que é composto o mundo. O ovo também pode ser relacionado ao seio da mãe, ao aconchego,

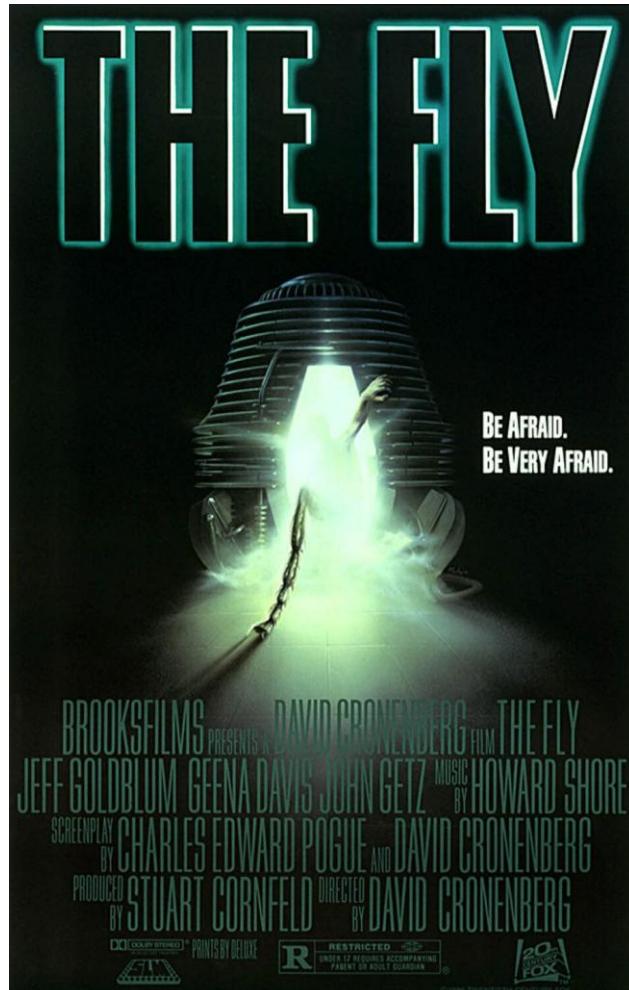
repouso, a primeira morada, o útero. Para Marcondes (2010, p.159) o ovo, por sua forma é representante na arte como o símbolo da perfeição, renovação, também é representante do cristianismo pela ressurreição. Mas apesar de todos esses significados positivos, o ovo no cartaz está representado como morada de um ser desconhecido. Ele é o germe, que pode ser de um ser maléfico ou não, não sabemos ainda, e apenas será revelado ao assistir o filme.

A pequena fenda em cor verde nos comunica o rompimento da casca, o verde é a cor do despertar para a vida, nesse caso o despertar do monstro para a vida. O verde é também a cor da natureza e das plantas, por isso também é a cor dos insetos e dos répteis, ambos nascem de algum tipo de ovo. Tanto o ovo, quanto o verde são um índice do que está por vir, o monstro que é apresentado possui várias características animais, mas todas maléficas. Tanto o verde quanto o preto estão relacionados às cores diabólicas, a situação de trevas e da animalidade.

Notamos então a presença dos símbolos teriomórficos (relativos à animalidade), uma união dos símbolos de fervilhamento, da animação e da mordicância. Do fervilhamento, pois todo inseto antes foi uma larva ou o ovo como representado no cartaz, ou ainda, uma ninhada. O verme é uma imagem terrificante que também se liga aos mamíferos pequenos como ratos, pragas de grande população. A animação é o movimento incessante e incontrolável do animal, sua força brutal e mortal, muitos seres como o cavalo e o touro, são símbolos de morte, ao qual está relacionado também ao pesadelo, ao guardião das trevas, etc. Já a mordicância é o fervilhamento anárquico que se transforma em agressividade e sadismo dentário, em outras palavras, é o símbolo da agressividade e da crueldade, é a junção entre a voracidade do animal e o seu grito. Para a maioria das culturas o lobo seria a melhor representação, sua boca cheia de dentes, está sempre pronta para atacar a presa (DURAND, 2002).

Depois que assistimos ao filme percebemos que o “fruto” do ovo é um mostro, um ser superior fisicamente, e toda fragilidade do homem, que se torna uma presa durante uma caçada, nesse caso, o verde é aquela pertencente ao pesadelo. Outra possível explicação para a utilização do verde no cartaz é sua relação com as descobertas da ciência, o fantástico retoma o significado de cósmico então os marcianos sempre são representados com a cor verde, significando a distinção com a humanidade que é geralmente representado pela cor vermelha.

Cartaz 12 – A Mosca



Título original: The Fly

Titulo em Português: A Mosca

Ano de Lançamento: 1986 (EUA)

Direção: David Cronenberg

Sinopse: Um Cientista está testando uma máquina de tele transporte de matéria. Quando ele decide testar a máquina utilizando-se como cobaia, sem perceber ele permite que uma mosca entre na câmara. E no momento da tele transportação, ocorre uma fusão entre o homem e a mosca. Assim, o cientista vai aos poucos se transformando em monstro.

Análise

As únicas cores aplicadas na elaboração do cartaz foram às cores verde e o preto. Na parte superior, pode ser percebido o nome *The Fly* em tamanho grande com tipografia quadrada. Observa-se que todas as tipografias utilizadas, mesmo nos créditos, são inteiramente quadradas, nesse caso, o autor está fazendo uma referência à interface do computador que é presente em todo o filme. Mas a maior associação que se pode fazer é em relação ao nome *The Fly* (A mosca), a primeira e mais óbvia associação com o inseto.

A mosca tem muitos significados, mas a maioria deles é negativo. Chevalier e Gheerbrant (2009, p.623) explicam que entre os gregos a mosca estava relacionada aos deuses por sua onipresença. Simbolicamente a mosca pode representar aquele homem que é inútil e reivindicador. A mosca sempre está mordendo, zoando, incomodando, são seres considerados insuportáveis, elas se reproduzem sobre apodrecimento e decomposição, carregando germes e doenças. A divindade da antiga Síria, chamada *Belzebu*, cuja etimologia quer dizer senhor das moscas, é para religião católica o próprio demônio. No filme, o cientista vai se transformando em um monstro com feições semelhantes a uma mosca, por isso, Cherry (2009) explica que esse tipo de filme explora os horrores e os temores relacionados ao corpo humano, causando repulsa, desgosto, tal como a mosca causa. Durand (2002) classifica esse tipo de símbolo como teriomórficos de fervilhamento, a partir do regime diurno da imagem, pois é aquele que está relacionado à repugnância primitiva, causada pelas agitações dos insetos.

Em relação à tipografia do cartaz podemos relacioná-la aos significados do quadrado. De forma geral, muitas coisas têm forma quadrada como: os quatro lados; os quatro pontos cardinais; as quatro pontas da cruz de Jesus Cristo; os quatro elementos básicos da natureza. O quadrado é símbolo da interrupção, implicando na idéia de estagnação e solidificação. Por isso ele representa as sociedades sedentárias, pela tendência ao limite, racionalidade, já as sociedades nômades são redondas. A boa ordem do mundo é quadrada, assim como o espaço da cidade, ao qual possui os quatro pontos cardinais. O quadrado é o símbolo da solidificação, da estabilidade, é a parada do desenvolvimento cíclico, pois ele fixa e determina o espaço (CHEVALIER e GHEERBRANT, 2009, p.750 – 754).

A cor verde permite fazer varias associações com o filme. O verde de forma geral é a cor do reino vegetal, assim conserva uma ligação com os insetos e com a mosca. Além dessas associações o verde é a cor do mofo, do apodrecimento que também pode ser associado às

moscas e as larvas da mosca que se procriam na podridão. O verde é ainda a cor do princípio vital e para muitas culturas é a cor do segredo, pois é a cor da substância de dentro, que está contido. No cartaz, existe uma grande tendência ao mistério, ao que é desconhecido, pois antes de assistir o filme, não se sabe através do cartaz, o que surgirá na cápsula ao centro.

Por outro lado, Chevalier e Gheerbrant, (2009, p. 938-943) afirmam que o tom de verde dos campos primaveris é diferente do verde mofo, o verde das rãs, lagartas, crocodilos, répteis em geral. O verde possuiu ainda, como toda simbologia feminina, uma visão de pesadelo de uma força maléfica noturna. Podemos ficar verde de medo ou de frio, a esmeralda é a pedra papal, mas também é a de Lúcifer antes da queda. Tornou-se na Idade Média símbolo das forças irracionais e dos loucos, assim como em alguns momentos é símbolo da racionalidade. Satanás nas catedrais sempre tem os olhos verdes ou amarelos.

A luz verde, presente em todo cartaz, para os católicos e para os alquimistas, leva a pensar que existe um segredo, simboliza conhecimento profundo, o oculto das coisas e do destino, pois é a cor da regeneração de Cristo. Por outro lado, quando se fala da relação do verde com a tecnologia, no caso do filme está relacionado aos computadores e aos *softwares* utilizados na época. Os computadores da década de 80 consistiam em uma tela preta, com as letras verdes, assim como a tipografia quadrada.

Por último, a cápsula (figuras 90 e 91) utilizada pelo cientista em suas experiências no centro do cartaz, aparece inicialmente, como um símbolo do indeterminado, do desconhecido. Os outros elementos também carregam o sentido de desconhecido, tanto o uso do preto ao fundo, quanto da cor verde. Nesse caso o preto embora tenha sua simbologia ligada ao maligno, nesse caso, o significado mais compatível é apenas do desconhecido, da surpresa, e essa surpresa pode ser boa ou ruim, esse significado também pode ser visto através da cor verde do cartaz.



Figura 90 – Cena do filme *A Mosca*, momento da experiência do cientista.



Figura 91 – Cena do filme *A Mosca*, similar à utilizada no cartaz do filme.

Desdobramentos e Considerações Finais

1. O Enquadramento

Foi possível observar que todos os cartazes analisados seguem o padrão descrito por Quintana (1995), ou seja, a mensagem e a imagem principal ao centro, os créditos na parte inferior do cartaz. É possível notar igualmente, que existe uma restrição nos elementos gráficos utilizados, deixando apenas o mínimo de informações para a compreensão textual. Podendo variar a localização do texto, mas geralmente é dado maior importância a ilustração, e o texto geralmente é colocado na parte superior ou inferior do cartaz. Para os cartazes das décadas de 1970 e 1980, observa-se a preferência pela ilustração, embora a fotografia e a compotação gráfica já existissem.

Dos cartazes analisados, apenas os pertencentes aos filmes *Alien* e *O Exorcista* utilizaram uma fotografia ou montagem, diferentemente dos cartazes atuais, que em sua maioria utiliza técnicas aprimoradas que deixa a imagem extremamente realista, conseguindo dessa forma, efeitos mais convincentes. Os cartazes utilizam aquele elemento convocatório e prenunciativo do filme, mas diferenciando-se na forma, como é apresentado. A maioria, utiliza poucos elementos gráficos, deixando a mensagem extremamente pregnante. Alguns cartazes utilizam, como *Re-animator*, uma interpretação de uma cena do filme, outros, como no caso de *Halloween* e *Sexta-Feira 13*, utilizam uma série de símbolos que aparecem no filme, mas não de forma direta.

2. Elementos Gráficos

Percebe-se que existem certos elementos que se repetem, alguns com o mesmo significado, outros com conotações diferentes. A cor preta e os tons escuros estão presentes em todos os cartazes, alguns como, *Halloween* e *A Mosca*, utilizam apenas uma pequena ilustração com um fundo totalmente preto. Apenas os cartazes dos filmes *A hora do Espanto* e *O Tubarão*, utilizaram um fundo azul-escuro. Já o cartaz *O Iluminado* utiliza a cor preta apenas na tipografia, mas que ganha grande importância devido ao fundo amarelo que faz um contraste entre as duas cores, não existindo outro tipo de símbolo no cartaz.

As tipografias utilizam elementos do filme, como sangue em alguns casos. Podemos ressaltar igualmente a utilização das tipografias que lembrem o estilo gótico. Cartazes como *A Mosca*, *O Iluminado* e *Tubarão*, utilizam tipografias espessas, ganhando grande destaque no cartaz, pela utilização de cores chamativas. Em cinco dos cartazes analisados, a tipografia faz alguma analogia ao sangue, essa incidência é maior nos cartazes de filmes considerados *Slashers* e *Gore*, que são aqueles que tratam sobre retalhamento humano, angustia do corpo e masoquismo.

3. Cores

O preto pode aparecer nesses cartazes de diversas formas, geralmente com o fundo todo preto chapado. O preto de forma geral é um símbolo de conotações negativas, que nas representações gráficas pode significar as sombras ou a noite. Assim como o preto, o azul se faz presente como símbolo da noite e do imaterial. Por isso é comum escolher o azul para representar sonhos, misterio, ou ainda, temáticas relacionadas a fantasmas ou sobrenatural. Ambas as cores se relacionam com os símbolos nictomórficos que são aqueles relativos à noite.

A cor verde relacionam-se à vida, nos cartazes observados, trata-se principalmente da relação com animais, como os répteis, dinossauros, predadores, ou ainda, insetos e suas larvas. Monstros de todos os tipos são representados com a cor verde, demonstrando a não humanidade, esta é representada pelo vermelho vivo que também significa vida, mas vida humana.

A cor vermelha se apresentou com os seguintes significados: primeiramente, como a cor do sangue, que geralmente aparece na forma de respingos ou espalhado na página, significando violência e assassinato. Essa referência ao sangue é feita na tipografia ou em uma pequena parte do cartaz. Outros significados malignos podem ser transmitidos através do vermelho escuro, no cartaz *O Tubarão*, por exemplo, ele pode ser interpretado como alerta e perigo. Existe ainda, relação do vermelho com o demônio, derivado de conceitos relacionados ao cristianismo, pois o pecado e a transgressão são representadas pela cor vermelha, assim como, a cor da terra e do subterrâneo onde o demônio habita. Outra relação recorrente, é a do preto com o vermelho, ambos nesse caso podem estar relacionados aos símbolos nictomórficos, o vermelho escuro, é aquele correspondente a mulher ou ao ser fatal, que arrasta suas vítimas para a escuridão, que pode ser a escuridão das trevas, ou de águas turvas.

4. Símbolos

A partir das análises realizadas, pode ser constatado que o gênero de horror é formado por relações entre opostos. Havendo uma predominância dos símbolos pertencentes “o regime diurno da imagem”, que é aquele que organiza os símbolos, schémes e arquétipos através de universos opostos (alto/baixo, feio/bonito, bom/mal). Todos os cartazes analisados tem alguma relação de oposição, existindo uma maior disposição aos símbolos referentes a angústia do tempo: os teriomórficos, nictomórficos e catamórficos. Em alguns casos existe uma mistura entre eles, em outras ocasiões, eles aparecem de forma isolada. Através do cartaz *O Iluminado*, pode-se observar, o contraste entre o preto e o amarelo, fazendo menção à luz e à escuridão, o bem e o mau.

Em algumas ocasiões, apenas os símbolos referentes aos semblantes do tempo, aparecem nos cartazes, ou seja, apenas símbolos negativos, aqueles que causam a angústia, sejam eles símbolos teriomórficos, nictomórficos e catamórficos. Os símbolos da “estrutura heróica do imaginário” aparecem em algumas ocasiões como símbolos opositores dos símbolos pertencentes aos “semblantes do tempo”, mas aparecem pouco nos cartazes de horror, com exceção dos símbolos relativos a soberania uraniana que são características de muitos monstros, pelo seu poder e gigantismo.

Muitos mitos de horror são originários da relação com o cristianismo, por isso algumas símbologias de horror se relacionam de alguma forma com igreja católica e ao diabo como seu opositor. A exemplo disso, *O Exorcista*, usa a cor púrpura que é considerada divina, em oposição as sombras noturnas, predominante no cartaz. Já *O Iluminado*, utiliza as sombras representado pelo preto da tipografia, em oposição ao símbolo espetacular amarelo, a oposição de Luz e Sombra.

Os monstros podem ser entendidos a partir dos símbolos teriomórficos, que são aqueles relativos à animalidade, que se mostrou de várias formas. Em ocasiões em que o símbolo são zumbies ou insetos (*A Noite dos Mortos Vivos* e *A Mosca*), eles se relacionam ao fervilhamento, que são as angústias causadas, por insetos ou larvas, presentes na decomposição do corpo humano. Outras vezes, os monstros são aqueles que lembram predadores da natureza, mas se apresentam de forma mais exagerada lembrando os símbolos relativos a tamanho e poder, mas também podem ser relativos a animação ou mordicância. Outros podem pertencer a varios tipos de símbolos ao mesmo tempo, nesse caso, estão desde

os vampiros, aos assassinos em série, pois existe o animal físico e o psicológico, ou seja, aquele que representa fisicamente um monstro, e outros que são o monstro interior.

Em alguns casos, a representação da noite aparece de forma mais explícita, como no cartaz *Fight Night* e *O Exorcista*, outras a relação com as trevas é expressa através do fundo preto. De qualquer forma, a maioria dos monstros ou razões para os medos, parte da Situação de Trevas ou Água Escura, que são os medos relacionados à escuridão, ao caos, à cegueira noturna e ao desconhecido. Essa escuridão pode ser a da morte, como observa-mos em *The Halloween* ou pode ser aquela relacionada ao espaço, como em *Alien*.

Durand afirma que existe um isomorfismo negativo entre os símbolos animais, sejam eles das trevas ou do barulho, existindo ainda, uma relação com os símbolos da noite, e essa afirmação é confirmada quanto observamos os cartazes analisados. Pois a maioria combinava os dois tipos de símbolos entre si, muitas vezes não havendo distinção entre eles. A figura do vampiro, assim como o do *Alien*, ambos possuem características animais e surgem da escuridão noturna. Essa mistura é mais perceptível, em *Halloween*, *Alien* e *Sexta-Feira 13*, onde existe uma separação dos símbolos mas eles continuam agindo em harmonia.

Em cartazes de filmes como *A Hora do Pesadelo*, podemos perceber os símbolos catamórficos que são aqueles relativos à queda, ao medo, à dor, à vertigem, o castigo. Mas se avaliarmos mais profundamente, vamos encontrar uma relação de proximidade entre as símbologias do horror e os símbolos catamórficos. Pois, os medos causados pelo gênero de horror derivam também das experiências ruins e traumas, que podem ser pessoais ou coletivos.

O regime noturno da imagem aparece poucas vezes na símbologia dos cartazes de horror. Porém, observa-se algumas exceções: Por vezes, alguns filmes de horror utilizam uma linguagem cômica, através de sátiras, fazendo com que aqueles símbolos se tornem eufêmicos. Em outras ocasiões os mesmos símbolos do horror que causaram medo, podem ser vistos através de um ponto de vista diferente, e aquele túmulo e cemitério, pode ser entendido como o local de repouso e descanso e não mais um símbolo de medo.

Assim como a decomposição dos zumbis e dos mortos que causa repulsa pela decomposição dos corpos, pode ser entendida como símbolismo de mudança, transformação essencial para uma nova vida, que é a passagem da vida física para a espiritual em muitas culturas. Os vampiros podem ser símbolos de um “hino à noite”, em versões de filmes mais românticos.

Assim como, os rituais de sangue e sacrifício, representados pelos objetos cortantes, podem ser interpretados como algo natural e essencial para o ciclo continuar.

5. Os subgêneros

Para a realização das análises, foram escolhidos cartazes dos diferentes subgêneros e temáticas do gênero horror e nessa escolha, pode ser observado uma tendência à repetição, tanto das narrativas quanto dos símbolos utilizados. A intenção não foi delimitar os subgêneros mas estudar as diferentes simbologias pertencentes a cada um, a cada subgênero.

O filme *Tubarão* de acordo com Cherry, pode ser classificado como **Filmes com feições de invasões do mundo cotidiano**, são aqueles que utilizam monstros gigantes, ou animais que demonstram comportamentos agressivos, e fora da normalidade de sua espécie. Por isso, observa-se símbolos semelhantes, tipografias parecidas, ilustrações e até a disposição dos elementos. São símbolos que fazem alusão a uma criatura gigantesca, Durand (2002) classifica esses seres como “símbolos uranianos”, pois são aqueles referentes o gigantismo e ao poder. Que também pode estar relacionado aos símbolos teriomórficos, seja por sua força descomunal, ou pela mordicância. Geralmente a maioria dessas ameaças se refere a grandes dentes devorando suas vítimas como *Godzilla* (1998) ou ainda, animais que invadem cidades e se reproduzem em grande escala, como em *Os Pássaros* (1963).

Considerações Finais

Através das análises, podemos perceber que um gênero ou estilo é composto por repertórios de símbolos, que determinam a sua linguagem e a forma como ele é percebido. Cada gênero possui um repertório próprio de símbolos e mitos correspondentes, formando assim, sua linguagem estética e narrativa. Esse conjunto de símbolos é o que torna o gênero de horror distinto dos demais gêneros cinematográficos. Por vezes esses símbolos tornam-se extremamente repetitivos, na medida em que as temáticas abordadas nos filmes se assemelham. Essas simbologias funcionam porque fazem parte do imaginário da cultura ocidental. Eles se apresentam de diferentes formas, dependendo de uma cultura para outra, e passam por constantes transformações, mas perduram ao longo do tempo.

Foi realizada uma compilação de símbolos que definem e compõem o gênero de horror através dos seus cartazes. A partir da teoria do Imaginário de Gilbert Durand, percebeu-se que existem diferentes tipos de símbolos que podem ser aplicados ao gênero de horror. Entre os símbolos mais recorrentes estão aqueles que derivam da natureza, o sangue e o vermelho, o preto relacionado às trevas, o azul relacionado à noite e à escuridão. A terra para o mundo subterrâneo e para o inferno, o verde para a decomposição de corpos e monstros. Esses símbolos demonstraram uma tendência a conotações negativas, quando verificamos as diferentes mitologias a que estão relacionados. Percebemos igualmente que os fantasmas e monstros são seres do imaginário coletivo, diferentes culturas demonstram histórias relacionadas a esses seres. Percebe-se então que não apenas os medos são sentimentos naturais do ser humano, mas a forma de representa-los também se assemelha. Embora os cartazes analisados pertençam ao cinema norte-americano, é perceptível que as influências derivam de diferentes locais, por exemplo, os Zumbis tem origem no Haiti, o *Halloween* na cultura celta, os vampiros da Europa central, etc.

Os símbolos são naturalmente ambivalentes e dependem da forma como são interpretados e o contexto em que estão inseridos. Os símbolos de horror, na maioria deles são pertencentes aos Semblantes do Tempo do Regime Diurno da Imagem. E embora esses símbolos possuam inúmeras interpretações, devido ao contexto em que estão inseridas, tornam-se semblantes por serem negativos. A maioria deles está ligada às emoções de dor, medo e angústia. Os símbolos de horror também são constituídos a partir da relação entre opostos, característica encontrada na cultura ocidental. Esses opostos no horror demonstram uma maior dramaticidade em suas narrativas.

Quando o designer gráfico busca entender de forma mais aprofundada a relação dos símbolos na composição das peças que são produzidas, são capazes de elaborar os projetos de forma mais eficiente. É possível através desse tipo de análise adquirir um repertório mais abrangente sobre determinado assunto. Isso possibilita também, maior domínio sobre a mensagem transmitida e talvez assim, atingir o público desejado com mais eficiência. A partir da teoria do imaginário de Gilbert Durand podemos entender de forma mais sensível os símbolos, pois eles estabelecem uma relação entre os fatores culturais, as relações da sensibilidade humana e o meio em que vivemos. Tendo em vista que conhecer um assunto superficialmente não é suficiente para elaborar um bom trabalho, é necessário de preferência uma abordagem sensível. O repertório utilizado pelo designer gráfico dependerá de seu conhecimento relacionado ao assunto, por isso, um aprofundamento no estudo sobre símbolos ajuda a expandir suas técnicas, como profissional e pesquisador.

Podemos observar que o cartaz de cinema apresenta características distintas das demais peças gráficas, pois nesse caso, ele está representando outro tipo de mídia, pois trata-se de uma reinterpretação do filme. O cartaz de cinema relaciona-se de forma mais sintética ao filme apresentado. Por vezes, ele faz uma relação mais direta com o filme, escolhendo uma cena de impacto, outras vezes, utiliza signos e elementos mais apropriados da linguagem gráfica, como no cartaz *Halloween* ou *O Iluminado*, que conseguem comunicar o conteúdo do filme utilizando o mínimo de informações.

Através da pesquisa realizada pode ser percebido que os símbolos ganham diferentes valores de acordo com a cultura. Através da teoria de Durand percebe-se que essas representações são originadas não apenas do momento social, mas principalmente de mitos e simbologias que perduram desde o começo da humanidade. Mitos que passaram por várias gerações, em cânticos, literatura, até chegarem a representação cinematográfica e gráfica. Compreendemos um pouco mais como surgiram tais representações, assim como podemos entender o imaginário desse gênero e a sua importância na cultura ocidental.

A intenção não foi ter uma grande amostragem ou possuir um maior aprofundamento, mas tentar compreender os significados dos elementos gráficos e entender a relação desses símbolos com o gênero em que estão inseridos e os mitos relacionados. Nos cartazes observados tentamos não apenas reconhecer, mas compreender mais profundamente cada símbolo em sua forma individual e suas diversas articulações com os outros símbolos. Algumas perguntas puderam ser respondidas outras continuaram em aberto para uma pesquisa

mais ampla, pois se trata de uma temática complexa e exigiria um maior conhecimento a respeito do imaginário e das outras teorias aqui abordadas. Porém tentamos através da teoria de Durand realizar uma abordagem focada mais na interpretação do conteúdo simbólico, do que nas características gráficas dos cartazes.

Assim, podemos concluir através dessa pesquisa que uma análise simbólica nos permite conhecer e dominar um assunto de forma mais abrangente, passamos então, a entender como diferentes culturas interpretam a mesma imagem. Pois através de uma análise mais sensível é possível entender o símbolo por diferentes óticas. Permitindo enquanto design, explorar novas possibilidades de acordo com o contexto social e cultural aos quais estamos inseridos.

REFERÊNCIAS

- BARNICOAT, Jonh. **Posters: A Concise History**. London: Thames & Hudson Ltd, 2003.
- BEHR, Shulamith. **Expressionismo**. Tradução de Rodrigo Lacerda. 2. ed. São Paulo: Cosac & Naity Edições, 2001. Cap. 1, p. 6-17. (Coleção movimentos da arte moderna).
- BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Nova Cultura: Brasiliense, 1985. 7-10 p. (coleção primeiros passos, 57).
- CÁNEPA, Laura Loguercio. Expressionismo Alemão. Cap. 2, p. 55-87. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Editora Papirus, 2006.
- CHERRY, Brigid. **Horror**. New York: Routledge Film Guidebooks, 2009.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos**. 24. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.
- CIRLOT, J. E. **A Dictionary of Symbols**. 2. ed. London: Routledge & Kegan Paul Ltd, 2001.
- CARROLL, Noel. **The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart**. New York: Healthcare, 1990.
- DIXON, Wheeler Winston. **A History of Horror**. New Brunswick: Rutgers University, 2010.
- DURAND, Gilbert. **As Estruturas Antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral**. 3. ed. Tradução Hélder Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- DURAND, Gilbert. **O Imaginário: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. 4. ed. Tradução René Eve Levié. Rio de Janeiro: DIFEL, 2010.
- FERLAUTO, Claudio. **O Cartaz: Premio design museu da casa brasileira**. São Paulo: Rosari, 2010. Prêmio Design Museu da Casa Brasileira.
- FERREIRA, Fernando A.. **O cartaz de cinema como leitura do filme mediada pelo designer**. In: 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2004, São Paulo. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado FAAP, 2004.
- HOLLIS, Richard. **Design gráfico: Uma História concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

LOVECRAFT, Howard Phillip. **O horror sobrenatural em literatura.** Tradução Celso M. Paciornik. Apresentação Oscar Cesarotto. São Paulo: Iluminuras, 2007.

MARCONDES, Luiz Fernando. **Temas e símbolos da arte universal.** Rio de Janeiro: Edições Pinakothek, 2010.

MASCARELLO, Fernando. Cinema Hollywoodiano contemporâneo. Cap. 13, p. 333-359. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do Cinema Mundial.** São Paulo: Editora Papirus, 2006.

MATSON, Gienna; ROBERTS, Jeremy. **Celtic mythology A to Z.** 2. ed. Nova York: Chelsea House, 2010. (Mythology A to Z).

MERCATANTE, Anthony S.; DOW, James R. **The facts on file encyclopedia of World Mythology and Legend.** 3. ed. New York: Facts on File, 2009.

MOLES, Abraham Antoine. **O Cartaz.** 2. ed. p. 11-58. São Paulo: Perspectiva, 2004.

PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand.** Rio de Janeiro: Atlântica Editora, 2005. (Coleção filosofia).

PRIOSTE, Marcelo. **O design e o cartaz na terra do cinema.** In: Design, Arte e Tecnologia: espaço de trocas. São Paulo, 2006. Universidade Anhembi Morumbi, PUC-Rio & Rosari, 2006.

QUINTANA, Haenz Gutiérrez. **Cartaz, Cinema e Imaginário.** Campinas: UNICAMP, 1995.

RAIMES, Jonathan; BHASKARAN, Lakshmi. **Design Retrô: 100 anos de design gráfico.** Tradução Claudio Carina. São Paulo: Senac, 2007.

SIPOS, Thomas M. **Horror Film Aesthetics: creating the visual language of fear.** Jefferson: McFarland & Company, 2010.

WILKINSON, Philip. **Mitos e Lendas: origens e significados.** São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

WISKER, Gina. **Horror fiction: an introduction.** Nova York: Continuum, 2005. p. 5.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O Imaginário.** São Paulo: Edições Loyola, 2007.

REFERÊNCIAS ILUSTRAÇÕES

- Figura 1.** SANTOS FILHO, Ronaldo Alves dos. **Cartaz de divulgação do 23º Premio de Design Museu da Casa Brasileira.** Fotografia de Line Kirk. Rio de Janeiro: 2009. Online. Disponível em: <<http://www.designpvc.org/index.php/noticias/98-geral/402--cartazes-do-23d-premio-museu-da-casa-brasileira-.html>>. Acesso em: 20 Nov. 2011. il.; color.
- Figura 2.** PALLADINI, Gustavo. **Dia D** de combate a dengue. São Paulo: 2011. Online. Disponível em: <<http://gp.art.br/?p=186>>. Acesso em: 20 Nov. 2011. il.; color.
- Figura 3.** RATTON, Helvécio. **Cartaz do documentário O mineiro e o queijo.** Minas Gerais: 2011. Online. Disponível em: <<http://www.redebrazuah.com.br/promocao-brazuah-te-leva-na-pre-estreia-do-filme-o-mineiro-e-o-queijo/>>. Acesso em: 20 Nov. 2011. il.; color.
- Figura 4.** CARTAZ DE DIVULGAÇÃO do *Circus Montreal*. Montreal: 1812. Online. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Circus_Montreal_9_March_1812.jpg>. Acesso em: 20 Nov. 2011. il.
- Figura 5.** CARTAZ VITORIANO *Royal American Midgets*. Londres: 1880. Online. Disponível em: <<http://www.bl.uk/learning/histcitizen/victorians/popculture/culture.html>> Acesso em: 20 Nov. 2011. il.; color.
- Figura 6.** CARTAZ TIPOGRÁFICO. Londres: 1860. Livro. RAIMES, Jonathan; BHASKARAN, Lakshmi. **Design Retrô: 100 anos de design gráfico.** São Paulo: Senac, 2007. 16 p. il.; color.
- Figura 7.** CHÉRET, Jules. **Cartaz *Orphée aux Enfers*.** 1858. Online. Disponível em: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Orph%C3%A9e_aux_Enfers> Acesso em: 20 Nov. 2011. il.; color.
- Figura 8.** TOULOUSE- LAUTREC, Henri de. **Cartaz para *Moulin Rouge*.** 1891. Online. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Henri_de_Toulouse-Lautrec_049.jpg> Acesso em: 20 Nov. 2011. il.; color.
- Figura 9.** HEINE, Thomas Theodor. **Revista *Simplicissimus*.** 1896. Online. Disponível em: <<http://bydyfy-ailleurs.blogspot.com/2010/11/thomas-theodor-heine-edward-penfield.html>> Acesso em: 20 Nov. 2011. . il.; color.
- Figura 10.** BEARDSLEY, Aubrey. **Cartaz em estilo Art Nouveau Ilustração para a peça de Oscar Wilde Salomé.** 1892. Cartaz. Online. Disponível em:< <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Beardsley-peacockskirt.PNG>> Acesso em: 21 Nov. 2011. il.
- Figura 11.** GAUGUIN, Paul. **Pintura “A Lua e a Terra”.** 1893. Pintura. Online. Disponível em: <http://omarpareceazeite.blogspot.com/2011_03_30_archive.html> Acesso em: 21 Nov. 2011. il.; color.
- Figura 12.** DENIS, Maurice. **Pintura *L'echelle dans le feuillage*.** 1892. Pintura. Online. Disponível em: <<http://www.all-art.org/symbolism/4-france06.htm>> Acesso em: 21 Nov. 2011. il.; color.
- Figura 13.** MUCHA, Alfons Maria. **Cartaz Simbolista de Alfons Mucha.** 1897. Pintura. Online. Disponível em: <<http://brentwoodprop.wordpress.com/2006/12/03/alfons-mucha/>> Acesso em: 21 Nov. 2011. il.; color.
- Figura 14.** SCHMIDT, Joost. **Cartaz de Joost Schmidt para a Bauhaus.** 1923. Cartaz. Online. Disponível em:< <http://novaunidade.wordpress.com/category/joost-schmidt/>>. Acesso em: 21 Nov. 2011. il.; color.
- Figura 15.** TSCHICHOLD, Jan. **Cartaz de cinema "Die Frau ohne Namen. Zweiter Teil".** 1927. Cartaz. Online. Disponível em:< <http://tipografos.net/designers/tschichold.html>> Acesso em: 21 Nov. 2011. il.

Figura 16. LUDWIG. Ernst. **Cartaz *Die Brücke*.** 1910. Cartaz. Online. Disponível em: <<http://sala17.wordpress.com/2010/02/18/o-cartaz-historia-resumid/dg-11-ernst-kirchner-cz-galeria-die-brucke-1910blog/>> Acesso em: 21 Nov. 2011. il.; color.

Figura 17. MOSCOSO, Victor. **Cartaz *Young Bloods*.** 1967. Cartaz. Livro. BARNICOAT, Jonh. Posters: A Concise History. London: Thames & Hudson Ltd, 1972, reimpressão: 2003. 66 p. il.; color.

Figura 18. CHRISTY, Howard Chandler. **Chamada para a Guerra *I Want You for the Navy*.** 1917. Cartaz. Livro. BARNICOAT, Jonh. Posters: A Concise History. London: Thames & Hudson Ltd, 1972, reimpressão: 2003. 239 p. il.; color.

Figura 19. CARTAZ DE DIVULGAÇÃO para a turnê dos *Sex Pistols*. 1976. Cartaz. Online. Disponível em: <http://crackinthecloud.blogspot.com/2010_10_01_archive.html>. Acesso em: 20 Dez. 2011. il.; color.

Figura 20. GREIMAN, April. **Capa da *WET Magazine*.** 1979. Online. Disponível em: <<http://www.britannica.com/EBchecked/media/67511/Cover-for-WET-magazine-designed-by-April-Greiman-1979>>. Acesso em: 20 Dez. 2011. il.; color.

Figura 21. CARTAZ DE DIVULGAÇÃO do cinematógrafo dos irmãos Lumière. 1895. Online. Disponível em:<<http://www.prof2000.pt/users/albertina2/cinematografo.htm>>. Acesso em: 20 Nov. 2011. . il.; color.

Figura 22. CARTAZ DO FILME “A viagem a Lua” de George Méliès. 1902. Online. Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/mariecd/5376532434/>>. Acesso em: 20 Dez. 2011. il.; color.

Figura 23. CARTAZ DO FILME Rebel Without a cause de Nicholas Ray. 1955. Online. Disponível em:<<http://atercapartedocinema.blogspot.com/2011/11/download-juventude-transviada-1955.html>> Acesso em: 20 Dez. 2011. il.; color.

Figura 24. BASS. Saul. **Cartaz do filme Um Corpo Que Cai ou Vertigo de Alfred Hitchcock.** 1958. Cartaz. Online. Disponível em:<<http://impawards.com/1958/vertigo.html>> Acesso em: 20 Dez. 2011. il.; color.

Figura 25. STENBERG, Vladimir Avgustovich; STENBERG, Georgii Avgustovich. **Cartaz Sinfonia de uma grande cidade.** 1928. Cartaz. Online. Disponível em:<<http://www.mcbcollection.com/pages/stenberg07.html>>. Acesso em: 20 Dez. 2011. il.; color.

Figura 26. CARTAZ DO FILME Casablanca de Michael Curtiz. 1942. Cartaz. Online. Disponível em:<<http://virtualiaomanifesto.blogspot.com/2009/05/casablanca.html>> Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 27. CARTAZ DO FILME King Kong de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack. 1933. Cartaz. Online. Disponível em:<<http://collider.com/king-kong-1933-blu-ray-september-28th/29810/>>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 28. CARTAZ DO FILME Viva Las Vegas de Ann-Margret. 1964. Cartaz. Online. Disponível em: <http://cibersomaleta.blogspot.com/2011_07_01_archive.html>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 29. CARTAZ DO FILME Perfume: A história de um assassino dirigido por Tom Tykwer. 2006. Cartaz. Online. Disponível em: <http://emtrechos.blogspot.com/2010_09_01_archive.html>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 30. CARTAZ DO FILME Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal. 2008. Cartaz. Online. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Indiana_Jones_e_o_Reino_da_Caveira_de_Cristal> Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 31. LUDWIG, Ernst. Pitura **Expressionista "O ginete circense"**. 1913. Pintura. Online. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Ernst_Ludwig_Kirchner_Zirkusreiterin_1913-1.jpg>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 32. MUNCH, Edvard. **Pintura “O Grito”**. 1893. Pintura. Online. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Ernst_Ludwig_Kirchner_Zirkusreiterin_1913-1.jpg> Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 33. VAN GOGH, Vincent. **Pintura Impressionista “Quarto em Arles”**. 1888. Pintura. Óleo em tela. Online. Disponível em:< http://pt.wikipedia.org/wiki/Quarto_em_Arles>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 34. MACKE, August. **Pintura expressionista Índios**. 1911. Pintura. Online. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Macke_indianer.jpg>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 35. NOLDE, Emil. **Pintura expressionista The Prophet**. 1912. Pintura. Online. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:'The_Prophet',_woodcut_by_Emil_Nolde,_1912.jpg> Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 36. FENNEKER, Josef. **Cartaz Expressionista Der Teufel und die Circe, Marmorhaus**. 1930. Pintura. Online. Disponível em: <http://www.all-art.org/art_20th_century/fenneker1.html> Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 37. WIENE, Robert. **Cena do Filme O gabinete do Dr. Galigari de Robert Wiene**. 1919. 1 Fotografia. Online. Disponível em:< <http://pudimdecinema.wordpress.com/2011/07/29/o-gabinete-do-dr-caligari-1920-critica/>>. Acesso em: 20 Nov. 2011. il.; color.

Figura 38. CARTAZ DO FILME *O gabinete do Dr. Galigari* de Robert Wiene. 1919. Cartaz. Online. Disponível em: <<http://experimentenoir.blogspot.com/2011/03/cartazes-de-o-gabinete-do-dr-caligari.html>>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 39. CARTAZ DO FILME *O gabinete do Dr. Galigari* de Robert Wiene. 1919. Cartaz. Online. Disponível em: <<http://experimentenoir.blogspot.com/2011/03/cartazes-de-o-gabinete-do-dr-caligari.html>>. Acesso em: 20 Nov. 2011. il.; color.

Figura 40. CARTAZ DO FILME *Metrópoles* de Fritz Lang. 1927. Cartaz. Online. Disponível em: <<http://moleculasemfuria.blogspot.com/2010/09/filmes-metropolis.html>>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 41. POELZIG, Hans. **Cartaz do filme O Golem**. 1920. Cartaz. Online. Disponível em: <http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A8100%7CA%3AAR%3AE%3A1&page_number=2&template_id=1&sort_order=1>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 42. MURNAU, F. W. **Cena do Filme Nosferatus**. 1922. 1 Fotografia. Online. Disponível em:< <http://factoidz.com/fw-murnaus-nosferatu-the-first-true-adaptation-of-dracula/>>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 43. CARTAZ DO FILME Drácula de Bran Stocker. 1992. Cartaz. Online. Disponível em: <<http://redskyfilmes.blogspot.com/2010/06/dracula-de-bram-stoker-1992-dublado.html>>. Acesso em: 25 Nov. 2011. . il.; color.

Figura 44. CARTAZ DO FILME *Frankenstein* de Mary Shelley. 1994. Cartaz. Online. Disponível em: <http://www.allposters.com/-sp/Mary-Shelley-s-Frankenstein-Posters_i6130897_.htm>. Acesso em 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 45. CARTAZ DO FILME Lobisomem dirigido por Joe Johnston. 2010. Cartaz. Online. Disponível em: <<http://www.buscafilme.com.br/filme/o-lobisomem/>>. Acesso 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 46. CARTAZ DO FILME *A Casa amaldiçoada*. 1999. Cartaz. Online. Disponível em: <<http://jeniss.blogspot.com/2011/03/as-refilmagens-de-terror-de-maior.html>>. Acesso em 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 47. CARTAZ DO FILME *O bebê de Rosemary*. 1968. Cartaz. Online. Disponível em: <<http://www.cubodown.com/o-bebe-de-rosemary-1968>>. Acesso 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 48. CARTAZ DO FILME *O sexto sentido*. 1999. Cartaz. Online. Disponível em: <<http://matadoresdezumbis.blogspot.com/2009/11/o-sexo-sentido-six-sense.html>>. Acesso 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 49. CARTAZ DO FILME *Psicose* de Hitchcock . 1960. Cartaz. Online. Disponível em: <<http://collider.com/alfred-hitchcock-the-essentials-collection-dvd-review/126485/>>. Acesso 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 50. CARTAZ DO FILME *Eyes without face*. 1960. Cartaz. Online. Disponível em: <<http://www.wrongsideoftheheart.com/2009/04/eyes-without-a-face-les-yeux-sans-visage-aka-the-horror-chamber-of-dr-faustus-1960-france-italy/>>. Acesso 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 51. CARTAZ DO FILME *O silêncio dos inocentes*. 1991. Cartaz. Online. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Sil%C3%A3o_dos_Inocentes> Acesso 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 52. CARTAZ DO FILME *Godzilla*. 1998. Cartaz. Online. Disponível em:<<http://impawards.com/1998/godzilla.html>>. Acesso 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 53. CARTAZ DO FILME *Pássaros* de Hitchcock. 1963. Cartaz. Online. Disponível em: <<http://ltalkabout.wordpress.com/2011/05/20/lets-talk-about-movies-especial-alfred-hitchcock-04-os-passaros-the-birds-1963/>>. Acesso 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 54. CARTAZ DO FILME *The Host* de Bong Joon-ho. 2006. Cartaz. Online. Disponível em:<<http://www.jdmfilmreviews.com/july-dvd-releases-australia/>>. Acesso 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 55. CARTAZ DO FILME *O Massacre da serra elétrica* .1974. Cartaz. Online. Disponível em:<<http://mansaodomedo.blogspot.com/2011/08/cine-mansao-o-massacre-da-serra.html>>. Acesso 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 56. CARTAZ DO FILME *Maniac*. 1980. Cartaz. Online. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Maniac_%281980_film%29>. Acesso 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 57. CARTAZ DO FILME *Last House on the left* .1972. Online. Disponível em: <<http://trashfilmguru.wordpress.com/2011/10/17/halloween-horrors-2011-the-last-house-on-the-left/>> Acesso 25 Nov. 2011.. il.;

Figura 58. CARTAZ DO FILME *Videodrome*. 1983. Online. Disponível em:<<http://www.wrongsideoftheheart.com/2009/05/videodrome-1983-canada/> Acesso 25 Nov. 2011.. il.; color.

Figura 59. CARTAZ DO FILME *The Thing*. 1982. Online. Disponível em: <<http://thisdistractedglobe.com/2008/07/31/if-this-distracted-globe-took-over-the-new-beverly-cinema/>> Acesso 25 Nov. 2011. . il.; color.

Figura 60. CARTAZ DO FILME *Night of the living dead*. 1968. Online. Disponível em: <<http://toscorip.wordpress.com/2009/11/16/os-25-melhores-filmes-de-horror-de-todos-os-tempos/>> Acesso 25 Nov. 2011. . il.; color.

Figura 61. BROWNING, Tod. **Ator Bela Lugosi Filme Drácula.** Universal Studio. 1931. 1 Fotografia. Online. Disponível em:<[http://horror-movies.wikia.com/wiki/Dracula_\(Universal_Classics\)](http://horror-movies.wikia.com/wiki/Dracula_(Universal_Classics))>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.

Figura 62. WHALE, James. **Ator Boris Karloff Filme Frankenstein.** Universal Studio. 1933. 1 Fotografia. Online. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Frankenstein%27s_monster_\(Boris_Karloff\).jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Frankenstein%27s_monster_(Boris_Karloff).jpg)>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.

Figura 63. FREUND, Karl. **Filme A Múmia.** Universal Studio. 1932. 1 Fotografia. Online. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/The_Mummy_\(1932_film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Mummy_(1932_film))>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.

Figura 64. WAGGNER, George. **Filme O Lobisomem.** Universal Studio. 1941. 1 Fotografia. Online. Disponível em: <<http://www.lumi7.com.br/2010/02/relembrando-o-lobisomem-1941.html>>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.

Figura 65. CARTAZ DO FILME *The Mummy. Studios Hammer*. 1959. 1 Fotografia. Online. Disponível em:<http://curseofthemummysblog.blogspot.com/2010_05_01_archive.html>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.

Figura 66. FISHER, Terence. **Filme The Phantom of the Opera. Studios Hammer**. 1962. 1 Fotografia. Online. Disponível em:<<http://terrortitans.blogspot.com/2011/03/hammer-unmasks-phantom-of-opera.html>>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 67. FISHER, Terence. **Filme Drácula. Studios Hammer**. 1958. 1 Fotografia. Online. Disponível em:<<http://www.best-horror-movies.com/horror-of-dracula.html>>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 68. VERBINSKI, Gore. **Maquilagem do filme Piratas do Caribe.** 2003. 1 Fotografia. Online. Disponível em: <<http://www.illusionindustries.com/characters.php>>. Acesso em: 22 Dez. 2011. il.; color.

Figura 69. CRAVEN, Wes. **Maquilagem do filme Nightmare on the Elm Street.** 1984. 1 Fotografia. Online. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Nightmare01.jpg>>. Acesso em: 23 Dez. 2011. il.; color.

Figura 70. BURTON, Tim. **Cenas do filme A Lenda do Cavaleiro sem cabeça.** 1999. Fotografias. Filme. DVD. il.; color.

Figura 71. HITCHCOCK, Alfred. **Cena do Filme Psicose de Hitchcock.** 1960. 1 Fotografia. Online. Disponível em:<<http://wiltonblackpoemas.blogspot.com/2011/05/alfred-hitchcock-o-mestre-do-suspense.html>> Acesso em: 23 Dez. 2011. il.

Figura 72. KUBRICK, Stanley. **Cenas do filme O Iluminado.** 1980. Fotografias. DVD (119 min). il.; color.

Figura 73. BECK, Steve. **Cenas do filme Navio Fantasma.** 2002. Fotografias. Online. Disponível em: <<http://horrorrent.blogspot.com/2009/09/navio-fantasma-2002.html>>. Acesso em: 23 Dez. 2011. il.; color.

Figura 74. SATTLER, Kirby. **Índio nativo Americano.** 1 Fotografia. Online. Disponível em:<<http://www.aiancoac.com/news/native-american-indian-art/>>. Acesso em: 23 Dez. 2011. il.; color.

Figura 75. PINTURA ÍNDIOS nativos Americano. Pintura. Online. Disponível em:<<http://www.ilhawaii.net/~stony/loreindx.html>>. Acesso em: 23 Dez. 2011. il.; color.

Figura 76. CARTAZ DO FILME *The Searchers*. 1956. Cartaz. Online. Disponível em:<<http://pronountrouble2.wordpress.com/2011/08/23/double-features-king-kong-and-the-searchers/>> Acesso em: 23 Dez. 2011. il.; color.

Figura 77. FLORESTA do Agreste Norte-Americanos. 2010. Fotografia. Online. Disponível em:<<http://latimesblogs.latimes.com/outposts/2010/08/evolution-valley-backpack.html>> Acesso em: 23 Dez. 2011. il.; color.

Figura 78. MATTESON, Thompkins H. "Examination of a Witch". Julgamento das bruxas de Salém. 1853. Pintura. Online. Disponível em:<<http://www2.iath.virginia.edu/salem/generic.html>>. Acesso em: 23 Dez. 2011. il.; color.

Figura 79. NOBLE, Thomas Slatterwhite. "Witch Hill," or "The Salem Martyr". Bruxas de Salém. 1869. Pintura. Online. Disponível em:<<http://www2.iath.virginia.edu/salem/generic.html>> Acesso em: 23 Dez. 2011. il.; color.

Figura 80. Cena retirada do filme *A Hora do Pesadelo* para o cartaz.

Figura 81. Cena em que a personagem Nancy Thompson dorme.

CRAVEN, Wes. Filme *A Nightmare on Elm Street* (*A Hora do Pesadelo*). New Line Cinema, 1984 (EUA). 1 DVD (91 min). il.; color.

Figura 82. Cena retirada do filme *O exorcista*, Momento do exorcismo.

Figura 83. Cena retirada do filme *O exorcista*, Momento do exorcismo.

Figura 84. Cena retirada do filme *O exorcista*, para a ilustração do cartaz.

FRIEDKIN, William. Filme *The Exorcist* (*O Exorcista*). Warner Bros, 1973 (EUA). 1 DVD (122 min). il.; color.

Figura 85. Cena retirada do filme *The Evil Dead*, para a ilustração do cartaz.

RAIMI, Sam. Filme *The Evil Dead* (Uma Noite Alucinante a Morte do Demônio). New Line Cinema, 1981(EUA). 1 DVD (85 min). il.; color.

Figura 86. Cena do filme *Re-animator*, O Médico e a substância que reanima os mortos.

Figura 87. Cena retirada do filme *Re-animator*, para a ilustração do cartaz de divulgação do filme.

GORDON, Stuart. Filme *Re-Animator* (A Hora dos mortos vivos). Empire Pictures, 1985 (EUA). 1 DVD (95 min). il.; color..

Figura 88. Cena do filme *Tubarão*, similar à utilizada no cartaz do filme.

Figura 89. Cena em que o personagem está sendo atacado pelo Tubarão.

SPIELBERG, Steven. Filme *Jaws* (*Tubarão*). Universal Pictures, 1975 (EUA). 1 DVD (95 min). il.; color.

Figura 90 – Cena do filme *A Mosca*, momento da experiência do cientista.

Figura 91 – Cena do filme *A Mosca*, similar à utilizada no cartaz do filme.

CRONENBERG, David. Filme *The Fly* (*A Mosca*). Brooksfilms, 1986 (EUA). 1 DVD (95 min). il.; color.