



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

DAVID EMANUEL ARAUJO MIRANDA

EXPLORANDO AS PROFUNDEZAS ESTÉTICAS: uma análise semiótica sobre a
presença do *kitsch* no design de produção do filme *Suspiria* (1977)

Caruaru
2023

DAVID EMANUEL ARAUJO MIRANDA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso de
Design do Campus Agreste da
Universidade Federal de Pernambuco –
UFPE, na modalidade de monografia,
como requisito parcial para a obtenção do
grau de bacharel em Design.

Área de concentração: Design e
Semiótica

Orientador (a): Prof. Dr. Amilcar Almeida Bezerra

Caruaru
2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Miranda, David Emanuel Araujo.

Explorando as profundezas estéticas: uma análise semiótica sobre a
presença do kitsch no design de produção do filme Suspiria / David Emanuel
Araujo Miranda. - Caruaru, 2023.

79 p. : il., tab.

Orientador(a): Amilcar Almeida Bezerra

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal
de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.

1. Design de produção. 2. Semiótica. 3. Cinema de horror. 4. Kitsch.
I. Bezerra, Amilcar Almeida. (Orientação). II. Título.

770 CDD (22.ed.)

DAVID EMANUEL ARAUJO MIRANDA

EXPLORANDO AS PROFUNDEZAS ESTÉTICAS: uma análise semiótica sobre a presença do *kitsch* no design de produção do filme *Suspiria* (1977)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 27/09/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Amilcar Almeida Bezerra (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Marcelo Machado Martins (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^ª. Dr^ª. Iomana Rocha de Araujo Silva (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Para meus pais, que, ainda que tenham afastado da minha infância tudo relacionado ao gênero horror, sempre apoiaram meus estudos.

Como dizia meu pai: *“meu filho vai ser um doutor”*.

AGRADECIMENTOS

No ano de 2016 iniciei minha jornada no curso de Design na UFPE com uma ideia, uma cabeça e uma percepção totalmente diferente das coisas. Em 2019, enquanto cursava PGD1 e escrevia a primeira parte deste trabalho, jamais poderia imaginar como os anos seguintes se desenrolariam. A pandemia chegou e precisei fazer mudanças. Mudanças de casas, de profissão, de estilo de vida, interações sociais, além de lidar com transformações físicas e psicológicas. Essa série de eventos tumultuados acabou por me afastar e desviar o foco da minha pesquisa. Hoje, em 2023, após muitos anos e algumas canecas de café, posso finalmente respirar aliviado ao reconhecer que nada disso foi em vão.

Expresso minha gratidão primeiramente a mim mesmo, por minha resiliência, pela habilidade de adaptação e determinação em confiar que tudo sempre vai dar certo.

Aos meus pais, grandes apoiadores dos meus estudos e que sempre desejaram testemunhar a minha graduação.

Ao meu orientador, professor Amilcar, devo um agradecimento especial. Mesmo com todas as minhas dificuldades (e meus sumiços), manteve a confiança no meu trabalho e nunca desistiu da minha ideia.

Aos meus amigos que foram, que são e que ainda serão.

À UFPE por ter me acolhido por tantos anos e ser, agora de fato, minha segunda casa.

À ciência, à educação e a todos que defendem as nossas instituições.

Obrigado. Vai dar certo. Porque, no fim, sempre dá certo.

“Tudo o que vemos ou parecemos é nada além de um sonho dentro de um sonho [...].” (POE, 1857, p. 40).

RESUMO

Aprimorando seu próprio estilo no *giallo*, o cineasta Dario Argento e o designer de produção Giuseppe Bassan apresentam no filme *Suspiria* (Itália, 1977) não apenas uma trama sobre homicídio, mas um “conto de fadas sobrenatural” que inovou o gênero naquela época e ainda hoje inspira fãs e diretores. Contando com uma estética surrealista *Suspiria* é resultado do uso frequente de elementos distintos em cena, que à primeira vista, parecem desconexos, adotando assim o que é considerado como *kitsch*, conceito muitas vezes mal compreendido como “brega” ou um exagero de elementos sem propósito. Esta pesquisa propõe uma análise semiótica a partir de três cenas do filme, explorando hipóteses que ajudam a entender como o *kitsch* está presente na película, fazendo parte de uma narrativa mais ampla e o que ele comunica como elemento dentro desta narrativa.

Palavras-chave: *Suspiria*; kitsch; design de produção; cinema; horror.

ABSTRACT

Refining their own style in giallo, director Dario Argento and production designer Giuseppe Bassan introduced in "*Suspiria*" (Italy, 1977) not just a murder story but a "supernatural fairy tale" that pioneered the genre at that time and continues to inspire enthusiasts and directors even today. With a surrealistic aesthetic, *Suspiria* emerges from the frequent utilization of disparate elements in scenes, which, at first glance, might appear disjointed. This embraces what's commonly perceived as kitsch, a concept often misconstrued as "tacky" or an excessive accumulation of purposeless elements. This research presents a semiotic analysis based on three scenes from the film, delving into hypotheses that help us understand how kitsch manifests in the movie, becoming an integral part of a broader narrative and conveying its significance as an element in this narrative.

Keywords: *Suspiria*; kitsch; production design; cinema; horror.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Padrão cromático do filme <i>L'uccello Dalle piume di cristallo</i> (1970)	15
Figura 2 –	Padrão cromático do filme <i>Il gatto a nove code</i> (1971)	16
Figura 3 –	Padrão cromático do filme <i>Le Cinque Giornate</i> (1973)	16
Figura 4 –	Padrão cromático do filme <i>Suspiria</i> (1977)	17
Figura 5 –	Dr. Caligari e Cesare, o sonâmbulo	22
Figura 6 –	Nosferatu em seu caixão	22
Figura 7 –	O Robô de Metropolis	22
Figura 8 –	A sexualização em <i>Nightmare on Elm Street</i> (1984)	25
Figura 9 –	A sexualização em <i>I Know What You Did Last Summer</i> (1997)	25
Figura 10 –	O <i>giallo</i> , o <i>trash</i> e o <i>kitsch</i> em <i>L'uccello dalle piume di cristallo</i> (1970)	35
Figura 11 –	Capa do filme <i>Il Gatto a Nove Code</i> (1971)	36
Figura 12 –	Capa do filme <i>Quattro Mosche di Velluto Grigio</i> (1971)	36
Figura 13 –	Capa do filme <i>Le Cinque Giornate</i> (1973)	37
Figura 14 –	Cenas do filme <i>Profondo Rosso</i> (1975)	38
Figura 15 –	Capa do livro <i>Suspiria de Profundis</i> (edição de 1874)	39
Figura 16 –	A primeira cena de morte	40
Figura 17 –	A chegada de Suzy	40
Figura 18 –	O <i>kitsch</i> presente em <i>Suspiria</i>	41
Figura 19 –	A fachada da Academia no filme de 1977 e no remake de 2018	45
Figura 20 –	A sala da diretora no filme de 1977 e no remake de 2018	46
Figura 21 –	Patricia encontra Sonia	49
Figura 22 –	O vermelho enquanto presságio de morte	50
Figura 23 –	Deméter como “A Imperatriz”	52
Figura 24 –	Obra <i>Sky and Water I</i> , 1938	53
Figura 25 –	Suzy entra na Academia	54
Figura 26 –	O Trevo no vestido de Olga	57
Figura 27 –	São Jorge e o Dragão, Paolo Uccello (c.1470)	58

Figura 28 –	O Trevo	59
Figura 29 –	Dragão Chinês carregando a joia da imortalidade	60
Figura 30 –	Jogo Serpentes e Escadas	62
Figura 31 –	A Tentação de Adão e Eva, Tommaso Masolino (c.1423-25)	62
Figura 32 –	Suzy se encontra com Madame Blanc	63
Figura 33 –	Suzy, a passagem secreta e o labirinto de Escher	65
Figura 34 –	O espelho revelando a passagem secreta	66
Figura 35 –	Flor de Íris	67
Figura 36 –	Salomé por Audrey Beardsley	68
Figura 37 –	O espelho da verdade	69

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 –	Critérios de análise do kitsch ao comparar a versão original com o remake	44
------------	---	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
1.1	OBJETIVOS.....	18
1.1.1	Objetivo Geral.....	18
1.1.2	Objetivos Específicos.....	18
1.2	JUSTIFICATIVA.....	19
1.2.1	Relevância Acadêmica e Cultural.....	19
1.2.2	Importância da Análise Semiótica no Cinema.....	19
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	20
2.1	UMA NARRATIVA DO CINEMA DE HORROR.....	20
2.2	<i>SLASHER</i> E <i>GIALLO</i> : O MISTÉRIO, A VIOLÊNCIA E O PRAZER NO CINEMA DE HORROR.....	24
2.3	<i>KITSCH</i> : ENTRE O BOM E O MAU GOSTO.....	26
2.3.1	O <i>Neokitsch</i>	27
2.3.2	A Tipologia do <i>Kitsch</i>	27
2.3.3	A Tipologia no Sistema <i>Kitsch</i>	28
2.4	<i>TRASH</i> : “DÁ CERTO PORQUE DÁ ERRADO”.....	29
2.5	O DESIGN DE PRODUÇÃO E A DIREÇÃO DE ARTE NO CINEMA.....	31
2.6	DARIO ARGENTO.....	33
2.6.1	Argento e Bassan: Direção de Arte e Design de Produção.....	34
2.7	<i>SUSPIRIA</i>	38
2.7.1	Do <i>Trash</i> ao <i>Cult</i> : O Remake de 2018.....	42
3	METODOLOGIA.....	47
4	ANÁLISES.....	49
4.1	O ASSASSINATO.....	49
4.1.1	Análise Denotativa.....	50
4.1.2	Análise Conotativa.....	50
4.1.3	Análise Mítica.....	51

4.2	A ACADEMIA.....	54
4.2.1	Análise Denotativa.....	55
4.2.2	Análise Conotativa.....	56
4.2.3	Análise Mítica.....	68
4.3	REFLEXÕES.....	63
4.3.1	Análise Denotativa.....	64
4.3.2	Análise Conotativa.....	64
4.3.3	Análise Mítica.....	66
5	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	70
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	71
	REFERÊNCIAS.....	75

1 INTRODUÇÃO

O medo do desconhecido acompanha a raça humana desde os primórdios. As antigas civilizações cultuavam e temiam a ira dos deuses oferecendo sacrifícios em troca de proteção e direcionando seus medos para os inimigos. Desta forma, o medo tornou-se uma das ferramentas que permitiram à humanidade alcançar a sobrevivência.

No entanto, o medo é ambíguo. Inerente à nossa natureza, é uma defesa essencial, uma garantia contra os perigos, um reflexo indispensável que permite ao organismo escapar provisoriamente à morte. (...) Mas, se ultrapassa uma dose suportável, ele se torna patológico e cria bloqueios. Pode-se morrer de medo, ou ao menos ficar paralisado por ele. (DELUMEAU, 1923, p. 23-24).

O medo possui diversas faces, não apenas algo pertencente à natureza humana no que diz respeito à defesa contra perigos, mas também há uma certa procura pela sensação psicológica que o medo produz. Um dos principais canais que permitem essa busca que se perpetua através de filmes do gênero horror é o cinema.

O cinema é composto por elementos que funcionam em conjunto, formando assim uma narrativa, como objetos, cores, sons, planos, cenas e diálogos. Segundo Block (2010), as imagens, sejam elas fixas ou em movimento, são compostas por narrativas, elementos visuais e, às vezes, sons. A junção de tais elementos faz com que o sentido da imagem seja transmitido ao espectador.

Para o autor, há três subdivisões fundamentais da imagem: narrativa, som e elementos visuais. Na narrativa se encontram as partes fundamentais da trama, diálogos e personagens. No som, as partes fundamentais são diálogos, músicas e efeitos sonoros. Já nos elementos visuais são abordados os componentes visuais básicos: espaço, linha, forma, movimento, ritmo, tonalidade e cor.

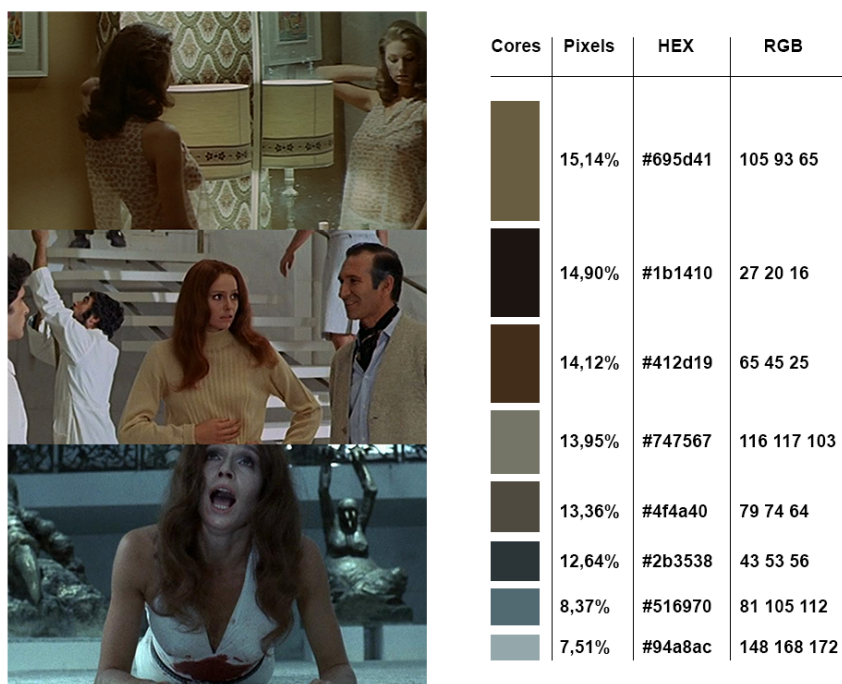
No que diz respeito ao espaço, há três tipos: o primeiro trata do espaço físico em frente à câmera; o segundo é o espaço que aparece na tela; e o terceiro é o tamanho e a forma espacial da tela. Por ser unicamente de caráter perceptivo, a existência das linhas só se constrói em nossas mentes, pois são resultados do alinhamento de outros elementos. Juntamente das linhas há formas, uma vez que, aparentemente, são construídas por linhas. O movimento é o primeiro elemento que

captura o olhar, através do uso de objetos em cena, da câmera e da observação do espectador. A partir do movimento surge o ritmo, que pode ser percebido não só em objetos em movimento, como também nos que se encontram parados e até na edição. A tonalidade é percebida através do brilho dos objetos em relação à escala de cinza, sendo um importante elemento para fotografia colorida e em preto e branco. E, por fim, a cor, um dos mais poderosos componentes visuais capaz de gerar reações psicológicas imediatas no espectador.

Ao pensar no imagético de filmes de horror, o que geralmente vem à cabeça de imediato são as tonalidades com alto contraste de brilho, em conjunto com um padrão cromático frio ou pouco saturado. E é justamente o contraponto desta ideia que torna tão único o filme *Suspiria* (1977), dirigido pelo cineasta Dario Argento, que teve como designer de produção Giuseppe Bassan. O cineasta John Carpenter afirma no documentário *Dario Argento: An Eye for Horror*¹ (2000) que “*Suspiria* é um dos maiores filmes de horror de todos os tempos. É aterrorizante. É como um pesadelo. É como estar preso em um pesadelo”.

Cabe aqui comparar o padrão cromático que Argento utilizou em seus filmes anteriores à *Suspiria*:

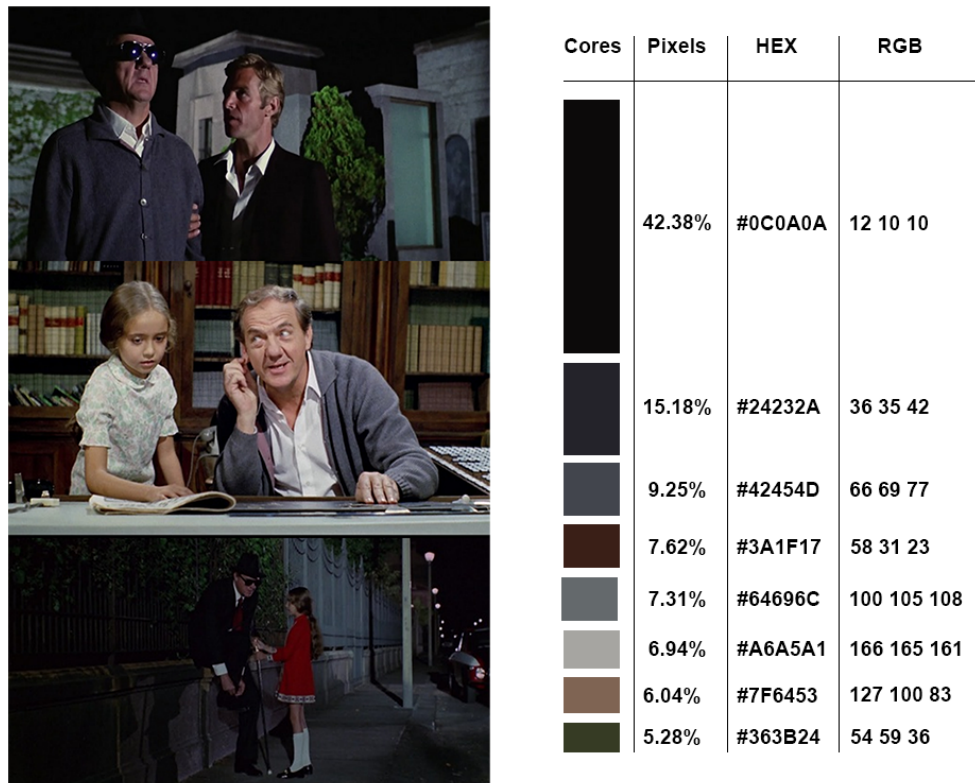
Figura 1 – Padrão cromático do filme *L'uccello Dalle piume di cristallo* (1970)



Fonte: Elaborado pelo autor, com base em <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/>

¹ Direção de Leon Ferguson

Figura 2 – Padrão cromático do filme *Il gatto a nove code* (1971)



Fonte: Elaborado pelo autor, com base em <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/>

Figura 3 – Padrão cromático do filme *Le Cinque Giornate* (1973)



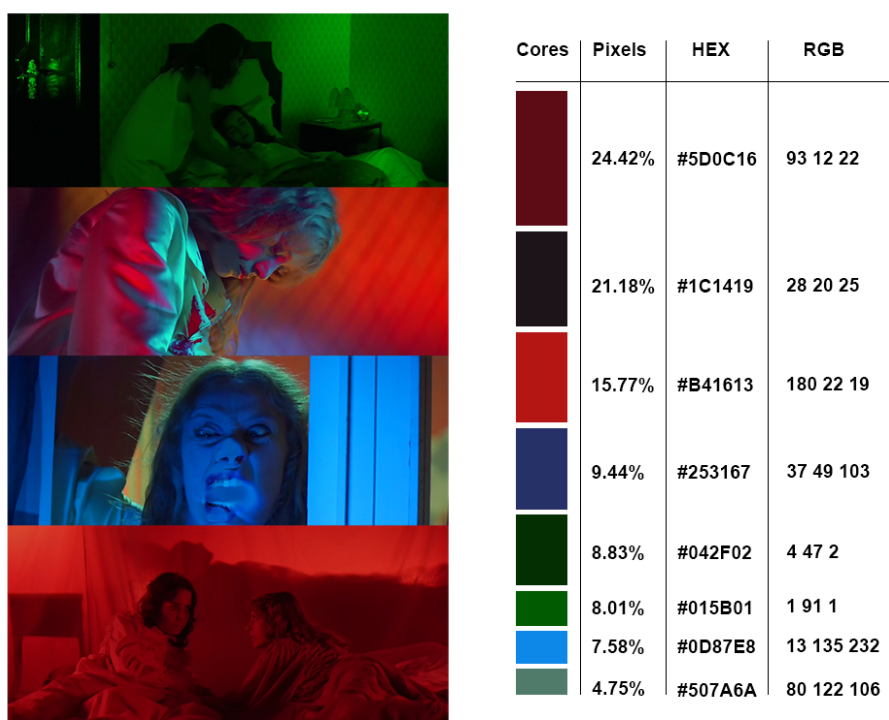
Fonte: Elaborado pelo autor, com base em <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/>

Essa comparação serve como base para a visualização de como Argento trabalhava a utilização das cores pré *Suspiria*, mantendo a prevalência de um padrão neutro e frio.

Em entrevista concedida ao British Film Institute em maio de 2023, Dario Argento compartilhou sua motivação por trás da criação. Explicou que estava cansado da abordagem convencional de gravar cenas com pessoas reais realizando atividades cotidianas em ambientes reais. Esse descontentamento o levou a explorar um novo caminho, resultando em *Suspiria*, um filme sobre bruxas.

Argento revelou que sua inspiração para o uso ousado de cores veio de filmes antigos americanos produzidos em *Technicolor*², como os de John Ford, conhecidos por suas paisagens de pôr do sol intensamente saturadas. O diretor também mencionou que as vibrantes cores das animações da Disney o influenciaram na alta saturação presente em *Suspiria*.

Figura 4 – Padrão cromático do filme *Suspiria* (1977)



Fonte: Elaborado pelo autor, com base em <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/>

² Processo criado em 1916 que consiste em dar cor diretamente aos filmes. Nas décadas de 1910 e 1920 utilizavam-se tons pastéis, mais claros, mas com o passar dos anos, principalmente nas décadas de 1950 e 1960 onde a técnica alcançou seu ápice, eram utilizadas cores fortes e mais saturadas.

Outro detalhe relevante revelado por Argento foi que as paredes do filme não eram estruturas reais, mas sim feitas com tecidos esticados. Esta técnica permitiu que fossem projetadas luzes por trás dos tecidos, criando reflexos nos rostos dos personagens sem que os espectadores soubessem de fato como esse efeito foi alcançado.

Grande parte dos componentes visuais, assim como os sonoros, que constroem a narrativa do filme, como formas, objetos, cores e sons de aspectos surrealistas³, empregam o que pode-se chamar de *kitsch*, um conceito muitas vezes erroneamente confundido como uma “bagunça visual”.

Contudo, é necessário que haja uma análise mais profunda, levando em consideração que um elemento em cena não é um item isolado, mas faz parte de toda a narrativa que envolve o filme. Portanto, diante da riqueza imagética de *Suspiria*, seu impacto na cultura pop e sua estética única, o intuito deste trabalho é dar o devido reconhecimento ao designer de produção como profissional responsável pela parte visual do filme juntamente do diretor, e, além disso, possibilitar uma compreensão de como o *kitsch* pode ter significado simbólico efetivo na narrativa, não sendo apenas uma mistura de elementos sem necessidade aparente.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral

O objetivo geral desta pesquisa é compreender como o *kitsch* funciona dentro do design de produção do filme *Suspiria* (1977) em conjunto com outros elementos da narrativa.

1.1.2 Objetivos específicos

- Definir o *kitsch*;
- Identificar elementos *kitsch* presentes em cena;

³ Surrealismo: n. m. Automatismo psíquico puro pelo qual propõe-se exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra forma, o funcionamento real do pensamento. Ditado do pensamento, na ausência de todo controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral. (BRETON, 1924a p.40)

- Analisar, com base na semiótica de Roland Barthes, quais efeitos de sentido que os elementos presentes na narrativa são produzidos.

1.2 JUSTIFICATIVA

A presente pesquisa possui relevância sociocultural, visto que o *kitsch* é um fenômeno cultural que cruza diversas esferas da sociedade. Esta relevância se mostra tanto no âmbito acadêmico como em uma compreensão mais profunda do filme como justificado a seguir:

1.2.1 Relevância Acadêmica e Cultural

Com relação à área acadêmica, a pesquisa oferece uma análise cinematográfica baseada na aplicação da teoria semiótica de Roland Barthes. O *kitsch*, como um fenômeno cultural ligado à estética, oferece a possibilidade de entender as camadas de significado e representações culturais atreladas ao filme. Ao aplicar a análise semiótica, esta pesquisa buscará entender como os elementos *kitsch* são carregados de significados simbólicos e como tais símbolos podem ser interpretados pelo espectador.

1.2.2 Importância da Análise Semiótica no Cinema

A análise semiótica possui um papel de grande relevância na compreensão de como os elementos visuais são utilizados para comunicar a narrativa através do cinema e do design de produção, que se mostra como um veículo importante para transmitir significados profundos com base em escolhas estilísticas.

Esta pesquisa busca explorar como o *kitsch* é aplicado ao design de produção em *Suspiria*, operando por meio de um sistema de signos ligado à narrativa, aos personagens e ao tema do filme. Em resumo, este trabalho busca ampliar a compreensão de como elementos visuais e estéticos podem ser interpretados por meio de uma lente semiótica, contribuindo para uma apreciação mais profunda da linguagem visual no cinema e a compreensão do *kitsch* como uma ferramenta poderosa na construção de significados e narrativas cinematográficas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 UMA NARRATIVA DO CINEMA DE HORROR

A definição do que configura horror é bastante ampla. Carroll (1990) afirma que o ponto principal para que um filme seja considerado do gênero horror se dá por meio do uso da figura de um monstro. Entretanto, só a presença de um monstro na história não pode caracterizar que esta obra é do gênero horror. O que diferencia são as sensações que o espectador tende a sentir ao assistir ao filme, como repulsa, nojo, náuseas e o principal: medo.

Há obras, como o clássico *A Bela e a Fera*⁴ (1991) que possui um monstro como personagem, porém, mesmo contando com aspectos de horror (como o sequestro da protagonista) não se pode classificar como um filme de horror, pois apesar do temperamento maligno da Fera, trata-se de um ser fantástico em um universo fantástico. Neste caso, o personagem não transmite medo ou repulsa, muito menos é visto como uma violação da natureza, mas como parte dessa natureza existente principalmente em obras infantis.

Em contraponto, em filmes como *Saw*⁵ (2004) e *Hostel*⁶ (2005), que focam principalmente na imagem da tortura física dos seus personagens, ou *Paranormal Activity*⁷ (2007) e *The Blair Witch Project*⁸ (1999), cujo principal foco é a tortura psicológica são considerados do gênero horror por provocarem sensações de medo no espectador. É importante destacar que os monstros, enquanto violação na natureza humana, não precisam ser obrigatoriamente personagens com anomalias ou que fogem à realidade. Tais monstros podem ser representados tanto como pessoas “normais” do cotidiano, como é o caso dos *serial killers* ou psicopatas⁹ ou até mesmo como um fenômeno sobrenatural que se manifesta além do plano espiritual. Todas estas obras cinematográficas do gênero horror possuem um propósito: a intenção de provocar medo.

⁴ *Beauty and the Beast*, animação da Disney dirigida por Gary Trousdale e Kirk Wise

⁵ Direção de James Wan

⁶ Direção de Eli Roth

⁷ Direção de Oren Peli

⁸ Direção de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez

⁹ Os psicopatas em geral são indivíduos frios, calculistas, inescrupulosos, dissimulados, mentirosos, sedutores e que visam apenas o próprio benefício. Eles são incapazes de estabelecer vínculos afetivos ou de se colocar no lugar do outro. São desprovidos de culpa ou remorso e, muitas vezes, revelam-se agressivos e violentos (SILVA, 2008, p.32)

O primeiro filme registrado que apresenta a origem do horror no cinema é o intitulado “*Le Manoir du Diable*” (A Mansão do Diabo¹⁰), dirigido pelo cineasta e ilusionista George Meliès em 1896. O filme, com cerca de três minutos de duração, mostra um vampiro que se transforma várias vezes em morcego, além de utilizar magia para se transmutar, teletransportar e fazer aparecer e desaparecer figuras mitológicas como gnomos, bruxas, fantasmas e até mesmo um cadáver para amedrontar soldados. No final, o vampiro é derrotado pela imagem da cruz.

Pode-se perceber que a religião, tal qual a magia, deixou de ter uma participação prática para ser apenas estética e simbólica. Símbolos como bruxas, cadáveres e a própria cruz no final do filme só possuem significado ao serem inseridos em um sistema mítico. Desta forma, a utilização de tais objetos em cena, nada mais é do que uma representação de um universo imaginário, uma cruz é meramente uma cruz, mas uma cruz que afugenta o “mal” é tida como uma representação sacra, portanto, mítica.

Essa inserção de símbolos muitas vezes religiosos e mágicos, faz parte de uma construção narrativa cujo objetivo principal é entreter o espectador como uma válvula de escape para seus anseios.

Há sempre uma certa liberação psíquica em tudo o que é projeção, isto é, expulsão para fora de si daquilo que fermenta no interior obscuro de si. Dentre todas as projeções possíveis, a mais significativa é a que toma um caráter de exorcismo, desde que fixa o mal, o terror, a fatalidade, sobre as personagens em questão, finalmente votadas a uma morte quase de sacrifício. Isso é, a tragédia. (MORIN, 1962, p. 81).

Embora o curta de Meliès seja considerado o primeiro produzido do gênero, não se pode deixar de citar o famoso “*Das Cabinet des Dr. Caligari*” (O Gabinete do Dr. Caligari)¹¹, obra de Robert Wiene datada no ano de 1920. O filme expressionista mudo alemão é considerado o primeiro filme de longa duração de horror já registrado, sendo o pioneiro em certos recursos narrativos como o *plot twist* (reviravolta inesperada no enredo) e influenciador de grandes obras posteriores como *Nosferatu*¹² (1922) e *Metropolis*¹³ (1927).

¹⁰ Tradução livre

¹¹ Nome da obra em português

¹² Direção de F. W. Murnau

¹³ Direção de Fritz Lang

Figura 5 – Dr. Caligari e Cesare, o sonâmbulo



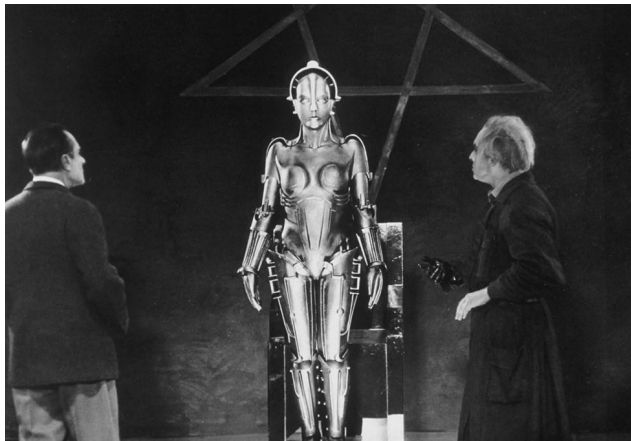
Fonte: IMDb

Figura 6 – Nosferatu em seu caixão



Fonte: IMDb

Figura 7 – O Robô de Metropolis



Fonte: IMDb

O Gabinete do Dr. Caligari traça um paralelo entre a ficção e a realidade, retratando uma Alemanha pessimista na reminiscência da Primeira Guerra Mundial, refletindo a desesperança do país após a assinatura do Tratado de Versalhes, tendo

como vilão o Dr. Caligari, uma representação direta das figuras de autoridade alemã que levaram o país à guerra.

Desta forma, há de fato uma interligação entre o filme e o espectador, não apenas um indivíduo que visualiza uma obra, mas alguém que faz parte dela. Ao assistir a um filme no cinema, o espectador é envolvido na narrativa e pelos modos como ela é construída, sendo transportado para uma diferente época e contexto sociocultural, vendo a si próprio tanto através dos olhos do “mocinho” como do vilão.

Para Morin (1970), no contexto dos fenômenos de projeção-identificação polimórfica, constata-se que o espectador tende a estabelecer identificação e incorporar as personagens retratadas na tela, com base em semelhanças físicas ou morais encontradas nessas figuras.

No entanto, o autor argumenta que essa relação entre os personagens cinematográficos e o espectador é um processo multifacetado, que transcende a própria identidade do espectador. Essa relação se estabelece de forma ilimitada, permitindo que o espectador se conecte com uma grande variedade de personagens, independentemente de características físicas, de gênero, idade ou outras categorias pré-definidas. Por exemplo, garotos de Paris e Roma podem se identificar como policiais e ladrões, enquanto jovens mulheres podem se identificar como mães, assim também como mulheres conservadoras encontram identificação no cinema em personagens prostitutas.

A projeção-identificação polimórfica envolve não apenas semelhanças, mas também diferenças, permitindo que o espectador satisfaça seus desejos mais profundos, rompendo efetivamente com a realidade cotidiana.

É a experiência da montanha-russa. Você assiste a milhares de filmes esperando aquele tipo que te põe numa montanha-russa de verdade, você não sabe onde está indo; faz a curva no último segundo – ou não faz a curva, bate a cabeça em uma parede feita de isopor. É a velocidade vertiginosa o que você procura. (...) O terror é um efeito de massa e é realmente melhor apreciado nos cinemas (TAPERT, citado por WARREN, 2013, p.54)

E é geralmente essa projeção-identificação mesclada com clichês que o horror é baseado, como a existência de monstros, personagens sobrenaturais (ou

peças “normais” que se revelam peças do mal), ambientes escuros e mortos. Há, de fato, uma consciência do espectador sobre todos os clichês e a repetição narrativa que ocorre em filmes do gênero, entretanto o que prende a atenção não são os acontecimentos em si, mas toda a narrativa - e o modo de contá-la - que envolve os personagens

2.2 *SLASHER* E *GIALLO*: O MISTÉRIO, A VIOLÊNCIA E O PRAZER NO CINEMA DE HORROR

FALCÃO (2015) chama de “prazer midiático” o que acontece principalmente no *slasher*. Em filmes deste subgênero, os corpos em cena podem ser considerados uma metáfora para o ato sexual: o assassino macho e viril caçando a “mocinha” considerada sua presa, onde o masculino olha e o feminino é observado. Falcão ainda afirma que fetiche como esse no *slasher* pode não apenas colocar personagens femininas em cenas de conotação sexual, mas também adicionar mulheres nuas ou seminuas, como líderes de torcida ou garotas sexualmente ativas. Em relação ao fetichismo masculino, mesmo não sendo vistos sem roupa, os personagens são representados muitas vezes de camisetas ou apenas cuecas, como personagens atletas e *bad boys*, como no filme *I Know What You Did Last Summer* (1997)¹⁴.

Nestes casos, a perseguição do assassino à “mocinha” proporciona simultaneamente ao espectador e ao personagem uma sensação de *voyeur*, acompanhando na plateia enquanto desencadeia uma reação físico-sensorial do que está sendo visto.

Os sentidos ficam aflorados e o público, assim como os personagens, podem começar a se mexer desconfortáveis em suas poltronas. A perseguição é vista e sentida. Dependendo do susto ou do medo, é possível pular da poltrona, tocar no braço da pessoa ao lado, ficar tenso, fechar os olhos ou provocar alguém que está próximo para abri-los. Desta forma, a experiência fílmica torna-se quase sensorial através desta perseguição do corpo como uma metáfora sexual. (FALCÃO, 2015, p. 96)

Silverstone (2005) define essa sensação como algo a se buscar várias vezes, voltando sempre ao ponto inicial para vivenciar mais uma vez a emoção. Da mesma maneira, o espectador sempre volta ao cinema com o intuito de reviver o prazer que sentiu antes, tentando constantemente potencializar essa sensação.

¹⁴ Dirigido por Jim Gillespie

Figura 8 – A sexualização em *Nightmare on Elm Street* (1984)



Fonte: IMDb

Figura 9 – A sexualização em *I Know What You Did Last Summer* (1997)



Fonte: IMDb

Contudo, antes mesmo do surgimento do conceito de *slasher* na década de 1980, nasce na Itália entre os anos 1960 e 1970 o subgênero *giallo*, que em sua tradução literal significa “amarelo”, uma referência aos livros de suspense do século XX feitos com papéis de cor amarelada. Assim como no *slasher*, o foco principal do *giallo* é um personagem assassino perseguindo uma mulher indefesa.

Porém, em contraponto, no *giallo* não se sabe de imediato a identificação do vilão. Suas características geralmente são as mesmas: um personagem enigmático, utilizando luvas e roupas pretas, armas como navalhas, cordas e facas de

açougueiro ou outros métodos para torturar suas vítimas. Quando o vilão é desmascarado, comete suicídio ou é morto pela protagonista.

Outra peculiaridade marcante desse subgênero é a utilização de sonhos e pesadelos, levando o espectador por uma viagem dentro de outra dimensão, com o propósito de confundir a mente por meio de uma beleza psicodélica, utilizando elementos visuais como cores vibrantes, ângulos de câmera incomuns, música eletrônica intensa e cenas de violência gráfica.

O pioneiro no subgênero foi o cineasta Mario Bava, que produziu o primeiro *giallo*, um filme em preto e branco intitulado *La Ragazza che Sapeva Troppo* no ano de 1963. Posteriormente, em 1964, produziu *Sei Donne per l'Assassino*, estabelecendo assim todos os padrões deste subgênero que os cineastas viriam a seguir. Depois de Bava, o italiano Dario Argento se tornou o novo mestre do *giallo*. Amigo de grandes nomes do cinema como o próprio Bava e Sergio Leone, Argento adicionou ao *giallo* o seu estilo próprio, mesclando subgêneros e estéticas diferentes, marcando o cinema de horror da época.

2.3 KITSCH: ENTRE O BOM E O MAU GOSTO

A palavra *kitsch* surgiu por volta de 1960 em Munique. Originalmente se chamava *Kitschen*, termo em alemão que significa “atransar” ou “fazer móveis novos com velhos”. Outra expressão utilizada como o mesmo radical é *Verkitschen* que significa trapacear, vender algo no lugar de outro que fora previamente combinado. Todos esses termos remetem algo que fuge e nega autenticidade do artefato. É uma mistura de elementos aparentemente sem necessariamente um significado e propósito de utilização.

A origem do significado desse termo se divide em basicamente duas etapas. A primeira aconteceu devido à ascensão da burguesia, que tentava a todo custo ter os objetos da aristocracia, contratando artistas para que fizessem a reprodução de artigos de arte e decoração da nobreza. Tais objetos serviam como uma confirmação de que burgueses também poderiam ser (ou tentavam ser) como a nobreza era de fato. Nessa etapa, o *kitsch* acontecia devido à relação sentimental em relação ao indivíduo com o objeto. Tal artefato fazia parte da trajetória de quem o possuía, sendo assim conservado por toda vida.

O *kitsch* é uma mistura divertida de vários elementos, geralmente com o único propósito de ornamentação. Sobreposição de materiais, estilos artísticos, cores e estampas de uma forma harmônica e irreverente. Nessa combinação, não existem regras. Vale misturar, no mesmo ambiente, anjinhos barrocos, cópias de quadros de Picasso, imagens de santos, bonequinhos de plástico e mais o que der na cabeça. É a ideia do “so-bad-it’s-good” que faz do *kitsch* a arte da alegria e da embriaguez dos sentidos. (BELTRÃO;WAECHTER, 2008, p.36).

A segunda etapa ocorreu na década de 1920 com o surgimento das “*big magazines*”, lojas gigantes responsáveis pelo comércio de infinitos artefatos desenvolvidos por designers apenas para agradar o público. Os primeiros países a iniciarem o movimento foram a França, Inglaterra e Estados Unidos, desenvolvendo assim o período *kitsch* que perdura até os dias atuais, conhecido como “*neokitsch*”.

2.3.1 O Neokitsch

Esta fase do *kitsch* surgiu através do nascimento das até então conhecidas Lojas de Departamentos na década de 1930, nos Estados Unidos. Lojas imensas, com infinitas possibilidades de produtos a preço acessível. Nesta etapa, o *kitsch* não se baseava mais na busca pelo *démodé*¹⁵, mas agora com a ascensão do design como profissão, os objetos passaram a possuir formas que despertavam o desejo do consumidor. O critério que diferencia as etapas entre o *kitsch* e o *neokitsch* é a substituição dos estilos: os artefatos aqui passaram a não possuir mais apelo emocional ligados ao passado.

Essa fase aconteceu após a crise de 1929, onde, visando esquecer os tempos difíceis vivenciados, a população passou a ter um consumo exacerbado. Produtos que outrora foram feitos para durar a vida inteira, agora passam a ser pré-programados para serem descartados. “Tratava-se de uma ética do supérfluo, da extinção planejada e do consumo forçado” (Moles, 1971, p. 167); “A lógica econômica realmente varreu todo ideal de permanência, é a regra do efêmero que governa a produção e o consumo dos desejos” (Lipovetsky, 1989, p.160).

2.3.2 A Tipologia do Kitsch

Contudo, deve-se considerar que nem toda inclusão de elementos em uma mistura bizarra é categorizado como *kitsch*. Em outras palavras, uma determinada

¹⁵ Fora de moda

sociedade pode considerar um artefato como *kitsch*, e simultaneamente outra pode apreciá-lo como uma obra de arte. Moles (1971) estabeleceu características gerais capazes de traçar um perfil das propriedades e definindo-as como *kitsch* ou não. Tal estudo é denominado “tipologia do *kitsch*”.

A tipologia diz respeito ao conjunto de diversos parâmetros, sejam eles sociológicos, econômicos ou psicológicos, somados a aspectos mais específicos como atitudes, valores e até mesmo a moda. Desse modo, pode-se aplicar a tipologia em dois aspectos: sobre peças isoladas ou sobre grupos de elementos que formam um contexto no sistema *kitsch*.

No que diz respeito aos objetos, pode-se perceber a presença do *kitsch* através de características como: dimensões geométricas desproporcionais relacionadas a objetos e referência (*souvenirs*); uso de artefatos religiosos em contraponto a símbolos profanos; elementos eróticos como chicote e algemas; objetos mal acabados e materiais ordinários. Esses objetos por si só, dependendo do contexto sociocultural, já carregam propriedades do *kitsch*, seja em formas, materiais, cores ou dimensões. Entretanto, também há o chamado “sistema *kitsch*” composto por um grupo de artefatos (mesmo que eles não possuam características *kitsch* enquanto isolados).

2.3.3 A tipologia no sistema *Kitsch*

Essa classificação se dá através da análise da relação entre os objetos agrupados, determinando (ou não) a presença do *kitsch*. Para isso, devem ser analisados alguns critérios como: critério de empilhamento, onde há presença de vários artefatos distintos disputando espaço entre si; critério de heterogeneidade, onde os objetos em cena não possuem nenhum tipo de relação, gerando um surrealismo inconsciente; critério de anti funcionalidade, onde os objetos se agrupam de forma espontânea, sem que haja justificativa; e critério de autenticidade *kitsch*, onde os objetos passam a ter valor sentimental, sendo adquiridos e organizados com o passar do tempo, carregando assim um caráter de troféu e lembrança para quem os possui.

Em um ambiente *kitsch*, geralmente surgem, entre os signos, várias oposições dialéticas. Um Elvis Presley vestido de anjo (religioso versus profano), um cacto de plástico ao lado de gatinhos de porcelana (exótico versus comum), uma estátua de deusa grega nua junto com uma Hello Kitty (erótico versus familiar), um abajur de estilo art nouveau e miniaturas de foguetes (tradicional versus futurista). (BELTRÃO; WAECHTER, 2008, p.38)

Possivelmente esta seja a melhor descrição de um espaço *kitsch*, uma combinação de artefatos opostos e muitas vezes com estética surrealista, feita de forma avulsa, sem preconceitos ou senso comum de bom gosto.

Desta forma, no âmbito do cinema de horror, quando o *kitsch* surge como característica predominante numa película, é comum a associação do mesmo à categoria *trash*.

2.4 TRASH: “DÁ CERTO PORQUE DÁ ERRADO”

O *Kitsch* é comumente ligado, mesmo que de maneira equivocada, ao conceito popular de mau gosto. Especificamente no âmbito do cinema de horror, é possível mencionar o *trash* como algo que carrega esse conceito. Enquanto o *kitsch* surge como um termo para designar uma estética supostamente inferior, o *trash* utiliza essa estética nos filmes agregando valor e revelando assim um novo público que admira e os define como filmes de bom gosto pessoal.

Trash no cinema diz respeito a filmes que se encaixam na categoria “B”. Estes filmes eram feitos basicamente “do outro lado” do cinema. As grandes estrelas de Hollywood brilhavam em filmes consagrados na unidade “A” dos estúdios, enquanto filmes sem grandes estrelas (embora o orçamento não fosse tão baixo) tinham saída pela unidade “B”.

Castellano (2010) afirma que “de maneira geral, tais filmes contam com baixo orçamento e produções, direções e atuações que, na maioria dos casos, não atendem aos padrões canônicos e às normas convencionadas de qualidade técnica, artística e valores morais.”. Essa suposta má qualidade fílmica é um fator extremamente importante para definir filmes *trash*, entretanto o termo não se prende apenas a isso, já que há grandes produções que ainda assim são consideradas *trash*, como *Terrifier 2*¹⁶ (2022)

¹⁶ Dirigido por Damien Leone

Para tal definição, o autor inglês Jeffrey Sconce criou a expressão “paracinema”, onde para ele, não consiste unicamente em um grupo de filmes, mas um tipo de leitura sobre determinados itens audiovisuais, valorizando tudo que é considerado “lixo cultural”.

Paracinema é menos um grupo distinto de filmes do que um protocolo específico de leitura, uma contra-estética de sensibilidade subcultural dedicada a todos os tipos de detritos culturais. Em suma, o manifesto explícito de uma cultura paracinéfila deseja valorizar todas as formas de lixo cinematográfico – filmes que têm sido expressamente rejeitados, ou simplesmente ignorados, pela cultura cinematográfica legítima (SCONCE, 1995, p. 372).

Como exemplo de paracinema, pode-se citar produtos comuns, desde filmes como horror e ficção científica (clássicos *trash*), até mesmo vídeos caseiros sobre férias em família. Embora sejam distintos e sem interligação visual, todos possuem algo em comum: “uma possível leitura irônica, divertida, debochada, tipicamente praticada pelos fãs de *trash*.” (CASTELLANO, 2010).

O *trash* possui a ideia do que há de pior no cinema, remetendo à época da exibição das famosas *midnight movies*, sessões de filmes de baixo orçamento considerados bizarros em lugares escuros e afastados, marcados geralmente de madrugada, onde também eram exibidos filmes pornográficos em outros horários, levando assim o *trash* a ser visto como um subgênero marginalizado e transgressor que os fãs tanto cultuam. Essa dificuldade ao acesso e todo o risco que envolve é o que relaciona o subgênero ao termo “*underground*”.

É notório o fascínio de grupos de pessoas pelo *trash*. No Brasil, começou a ganhar destaque na década de 1980 com a chegada dos videocassetes, quando o público passou a ter acesso aos filmes. Além disso, com o passar do tempo e o aumento da tecnologia, os fãs tiveram a possibilidade e permissão para criação de produções próprias.

Com o crescimento e popularização da internet, o *trash* teve um novo marco. Atualmente a comunidade de fãs não precisa mais necessariamente manter contato direto entre si. Há uma gama de possibilidades de interação online como fóruns de conversas e sites especializados para troca de conteúdos, experiências, debates e até mesmo a busca por ajuda em questões técnicas.

A verdade é que os fãs sempre criaram produtos a partir de elementos do objeto (ou pessoa) alvo de adoração: fanzines, desenhos, músicas, poesias, colagens etc. A diferença é que, se antes esses artefatos ficavam guardados dentro de gavetas ou à mostra unicamente para os outros fãs com quem se mantinha contato presencial, agora, através de mecanismos disponibilizados pela Internet, os fãs podem divulgar seus feitos em plataformas de grande alcance de público. (CASTELLANO, 2010, p. 289)

Hoje, grande parte dos produtos são produzidos, filmados e estrelados pelos próprios fãs admiradores dessa categoria e postados com facilidade em redes sociais. Castellano (2010) afirma que esse público é formado basicamente por jovens entre 14 e 31 anos de idade, sendo a maioria do gênero masculino, restringindo a participação feminina a vinte por cento dos membros. O *trash* considerado amador então passa a ter um sentido de cumplicidade dos fãs. Os jovens preferem não ir ao cinema, mas sim, ligar o computador e pesquisar filmes do subgênero feito por outros jovens como eles.

Há de fato aqui, uma inversão da definição original deste subgênero. Os fãs-produtores estão cientes de que, de acordo com o senso comum, seus filmes caseiros e de baixo orçamento são sim mal feitos, e isso, por si só, já os tornam um sucesso justamente por serem ruins. Quem produz sabe que não possui toda a estrutura necessária para uma superprodução, e por isso, aproveita essa limitação técnica para se inserir no papel de agente cultural. Agora, as *midnight movies* que antes saíam das telas de cinema underground para o formato VHS em locadoras de vídeos, estão disponíveis com apenas um clique.

É a partir da popularização da internet que surgem produtoras independentes. Apesar dessa informalidade que o *trash* amador possui, grupos de cineastas se unem visando ganhar prestígio ao produzir grandes projetos dentro dessa comunidade, onde os grandes responsáveis por introduzir a estética no cinema são principalmente o diretor e o designer de produção.

2.5 O DESIGN DE PRODUÇÃO E A DIREÇÃO DE ARTE NO CINEMA

O design de produção está inserido em um grupo de elementos técnicos responsáveis pela realização de um filme. Um filme é uma história contada visualmente e seu processo de realização inicia-se no papel. A transposição do

papel para a tela implica na definição dos elementos necessários à representação visual do roteiro de acordo com a visão do diretor.

O design de produção (*production design*) define, executa e controla a visualidade de um filme através do trabalho conjunto da fotografia, direção de arte, figurino, efeitos visuais, efeitos gráficos. (COUTO, 2004, p.01)

Para Couto (2004), tanto imagens quanto palavras são correlacionadas, onde uma preenche a lacuna da outra. Enquanto as palavras são bastante analisadas no âmbito da literatura especializada, as imagens e os elementos visuais raramente são analisados e aprofundados. Entretanto, tais elementos são de extrema importância para a construção de toda a narrativa da película. A manipulação desses elementos pode provocar sensações no espectador, destacando o filme e o identificando visualmente.

Antes do design, era a cenografia que cuidava da parte visual dos filmes, dando valor às películas desde a época do cinema mudo, acompanhando a evolução e mudanças tecnológicas, como a chegada de cores e sons no sistema industrial dos estúdios. Filmes históricos, ficção-científica e fantasia são os mais associados à reconstrução visual através de uma direção de arte bem-sucedida. Enquanto os históricos e a ficção-científica procuram respectivamente recriar o tempo passado e prever o tempo futuro, os de fantasia são capazes de criar um mundo inteiramente artificial, onde a única limitação é a imaginação e a tecnologia disponível no momento. Couto (2004, p.03) ainda afirma que “a tecnologia tornou-se também uma fantasia virtual vestida por atores reais, presentes virtualmente no mundo artificial, dando vida a um personagem imaginário, e perfeitamente possível.”

Conhecido anteriormente como direção de arte, o design de produção é o grande responsável pela estética cenográfica do filme, organizando cenários e objetos não só antes das filmagens, mas também na etapa de pós-produção.

Baptista (2008, p.112) afirma que “passamos de uma direção de arte, na qual cenário e objetos eram organizados para serem captados por uma câmera, para o conceito de design da produção.” Para o autor, o designer de produção toma o lugar do diretor de arte conforme a tecnologia e manipulação digital avançam, tirando assim a importância da “realidade pró-fílmica”, onde cenários, objetos, figurinos e

tudo que faz parte da cena pode ser recriado quando chega na fase de pós-produção.

É importante ressaltar que antes os conceitos de design eram criados nas áreas mais tradicionais como design industrial e design gráfico. Hollis (2001) afirma que na década de 1930, os diretores de arte instruíam o design gráfico no que diz respeito principalmente à publicidade e layouts de revistas. Aponta ainda que os diretores de arte, antes mesmo de serem estendidos ao cinema e à televisão, ficavam responsáveis pelas áreas de atividade profissional dos próprios designers.

De fato, a nomenclatura demorou décadas para ser modificada. A expressão é utilizada nos Estados Unidos como *production design*, entretanto, não no Brasil. Mesmo nos cursos de design é utilizado “direção de arte” ao referir-se à escolha de cenários, objetos, móveis, locações e ambientes.

Desta forma, neste trabalho será utilizado o termo “design de produção” para se referir ao que na época do lançamento de *Suspiria* se chamava “direção de arte”.

2.6 DARIO ARGENTO

Nascido no ano de 1940 em Roma, com uma mãe fotógrafa e um pai produtor de cinema, Argento já carregava o gosto pela arte em suas veias. Seu deslumbre pela imagem feminina tem origem principalmente pelo trabalho de sua mãe, a brasileira Elda Luxardo, que na época fotografou as famosas *vamps*¹⁷. Desde sua infância gostava de ficar sozinho, lendo livros, não livros infantis, mas autores como Shakespeare e principalmente Edgar Allan Poe, que acabaria por ser sua maior inspiração em histórias sobrenaturais.

Para Argento, ver um filme no cinema era como adentrar em um mundo de sonhos, o que o deixou extremamente viciado, e foi justamente esse fascínio que o levou ao seu primeiro contato na área como crítico de cinema, evoluindo ainda mais o seu estilo. De crítico, passou a escrever roteiros, dirigindo assim seu primeiro filme “*L'uccello dalle piume di cristallo*” (1970). Após o êxito do suspense, decidiu dar continuidade explorando na tela o universo criado por seus pesadelos.

¹⁷ Estereótipo feminino da época que representava o tipo de mulher femme fatale, glamurosa, misteriosa, com maquiagens contrastantes semelhante ao gótico, cabelos escuros e utilizando seus encantos sexuais como arma.

Argento então passou a adicionar seu próprio estilo no *giallo*. Estilo esse que ficou em evidência em seus posteriores filmes “*Il gatto a nove code*” (1971) e “*Quattro mosche di velluto grigio*” (1971), tornando-se um marco na história do cinema de horror daquela época.

Mesmo após sua ascensão como diretor conceituado, Argento manteve firme os laços familiares como um tradicional italiano, tendo seu pai e irmão como produtores de suas obras. A primeira colaboração dos três foi o drama “*Le Cinque Giornate*” (1973), onde iniciou sua parceria com o designer de produção Giuseppe Bassan. A obra fugia drasticamente da estética que o diretor já vinha seguindo, ocasionando assim um descontentamento e não sendo um sucesso comercial. Entretanto, no ano de 1975, Argento lança o filme “*Profondo Rosso*”, fazendo assim novamente seu retorno ao estilo tão marcante. Nessa mesma época, também iniciou a parceria com a atriz (e posteriormente sua esposa) Daria Nicolodi, experimentando novas técnicas e diminuindo cada vez mais a linha tênue entre suspense e horror.

Nicolodi desempenhou um papel significativo para o desenvolvimento cada vez mais refinado e fantástico do estilo de Argento, e foi através dela que ele pôde produzir um dos seus maiores sucessos: *Suspiria*.

2.6.1 Argento e Bassan: Direção e Design de Produção

É necessário, portanto, que haja uma comparação aqui entre os filmes citados, uma vez que na produção de uma película, o designer de produção e o diretor ficam responsáveis por toda a parte estética.

No primeiro filme “*L'uccello dalle piume di cristallo*” (1970) dirigido por Argento e tendo como design de produção Dario Micheli, pode-se perceber a presença notória de seu estilo com uma mescla de características que envolvem o *giallo* combinado com o *trash* e o *kitsch*: o vilão é representado apenas por um par de luvas e roupas pretas, nunca revelando sua face; a cor vermelha é sempre utilizada para determinar o foco da cena, seja sobre um personagem, objeto ou ambiente; as armas dos crimes são comumente facas e navalhas; as cenas de morte são claramente exageradas, beirando ao cômico; além disso, há ambientes onde o *kitsch* está sempre em evidência, como o quarto do casal principal. Há referências sacras como um abajur em formato de anjo, outros objetos como pequenas e grandes

estátuas, um quadro enorme com a foto do físico Albert Einstein na parede e um metrônomo ligado acima da cabeceira da cama. Nas paredes dos ambientes muitas vezes há uma briga de texturas e padrões sem nenhuma conexão aparente entre si.

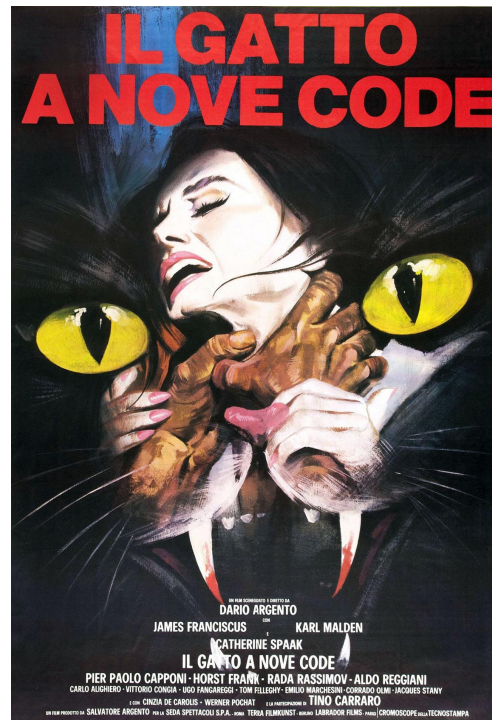
O estilo de Argento continua marcante com o *giallo* combinado com cenas *trash* e cores vibrantes, principalmente o uso do vermelho, facilmente percebido nos filmes posteriores “*Il gatto a nove code*” (1971), tendo Carlo Leva como designer de produção e “*Quattro mosche di velluto grigio*” (1971), tendo Enrico Sabbatini como designer de produção.

Figura 10 – O *giallo*, o *trash* e o *kitsch* em *L'uccello dalle piume di cristallo* (1970)



Fonte: *L'uccello dalle piume di cristallo* (1970)

Figura 11: Capa do filme *Il Gatto a Nove Code* (1971)



Fonte: IMDb

Figura 12: Capa do filme *Quattro Mosche di Velluto Grigio* (1971)



Fonte: IMDb

No filme *“Le Cinque Giornate”* (1973), em colaboração com seu pai e seu irmão, Argento trabalha pela primeira vez com o designer de produção Giuseppe

Bassan. A película foge totalmente do estilo anteriormente conhecido do diretor: ele deixa o *giallo* de lado, sem horror, sem suspense, aposta em um drama de época com algumas cenas cômicas, abordando a Primeira Guerra da Independência italiana em meio à revolta anti-austriaca. Todas as cores do filme remetem principalmente às bandeiras dos países em guerra.

Figura 13: Capa do filme *Le Cinque Giornate* (1973)



Fonte: IMDb

Com o fracasso de bilheteria, Argento retorna ao seu estilo antigo juntamente com Bassan em “*Profondo Rosso*” (1975). O *giallo* novamente está presente, junto do trash, do *kitsch* e o uso de cores vibrantes, predominantemente vermelho. O assassino mais uma vez sem ter sua identidade revelada inicialmente, objetos dispostos aleatoriamente em cena, como uma concha gigante ao lado da porta, estátuas de sereias na parede, escultura grega gigante ao lado de uma fonte na rua e até mesmo a mistura entre linhas retas e orgânicas nas estruturas das janelas compõem a estética do filme.

Figura 14: Cenas do filme *Profondo Rosso* (1975)



Fonte: *Profondo Rosso* (1975)

Porém, foi no ano de 1977 que Argento juntamente com Bassan solidificou seu nome como diretor, elevando seu estilo ao ápice com a produção de *Suspiria*.

2.7 SUSPIRIA

Esta película faz parte de uma trilogia de filmes baseada na obra literária do inglês Thomas de Quincey intitulada “*Suspiria de Profundis*” (1845), mais precisamente na seção “*Levana and Our Ladies of Sorrow*”, que conta a história de três seres mitológicos malignos conhecidos como “*Mater Suspiriorum*” (Mãe dos Suspiros), “*Mater Tenebrarum*” (Mãe das Trevas) e “*Mater Lachrymarum*” (Mãe das Lágrimas), cuja trilogia dirigida por Argento se intitula respectivamente *Suspiria* (1977), *Inferno* (1980) e *O Retorno da Maldição – A Mãe das Lágrimas* (2007), sendo o último filme o único da trilogia em que Bassan não participou como designer de produção.

Suspiria conta a história de Suzy Bannion, uma jovem americana estudante de balé que decide viajar até a Alemanha para aprimorar seus conhecimentos na Academia de Friburgo. Entretanto, o ambiente não é o que aparenta. Por trás dos corredores misteriosos da Academia, há um covil de bruxas liderado pela

vice-diretora Madame Blanc, devota de Helena Markus, a suprema “*Mater Suspiriorum*”.

Figura 15: Capa do livro *Suspiria de Profundis* (edição de 1874)

SUSPIRIA DE PROFUNDIS

BEING A SEQUEL TO THE
CONFESSIONS OF AN ENGLISH OPIUM-EATER

AND OTHER MISCELLANEOUS WRITINGS

BY

THOMAS DE QUINCEY



AUTHOR'S COTTAGE, LASSWADE, NEAR EDINBURGH

EDINBURGH

ADAM AND CHARLES BLACK

MDCCCLXXIV

1s 7d

[All rights reserved.]

Fonte: Google Livros

No início do filme uma estudante é assassinada de forma brutal após descobrir o segredo da Academia e fugir. No decorrer da história, Suzy se encontra ainda mais atordoada quando sua amiga Sarah também é assassinada ao tentar descobrir o que ocorre por trás dos corredores de cor escarlate. Além disso, o ambiente fica mais tenso quando o pianista cego que trabalha na Academia é morto pelo seu próprio cão-guia. Susy então parte para uma jornada se aprofundando no ambiente desconhecido, até que então, descobre o plano do covil para matá-la à mando de Helena.

De início, como acontece no *giallo*, não é possível decifrar quem comete os assassinatos, mas todo o contexto da narrativa leva o espectador a sentir uma presença maligna o tempo todo; as cenas de morte se encaixam na categoria *trash*, com encenações exageradas dando um ar cômico em algumas partes; a cor vermelha intensa e extremamente saturada é predominante em quase todos os momentos, principalmente ao focar em zonas de perigo que Suzy está correndo; na

ambientação há mistura de formas, cores e texturas espalhadas por todo o espaço, como carpetes de diversos padrões cobrindo paredes, estátuas e conchas no lugar de vasos, objetos decorativos em forma de ampulhetas gigantes, linhas retas e formas retangulares mescladas com formas orgânicas, misturando características de *art deco* com *art nouveau*, etc.

Figura 16: A primeira cena de morte



Fonte: *Suspíria* (1977)

Figura 17: A chegada de Suzy



Fonte: *Suspíria* (1977)

Figura 18: O kitsch presente em *Suspiria*



Fonte: *Suspiria* (1977)

A crítica americana de cinema Maitland McDonagh afirma no documentário *Dario Argento: An Eye for Horror* (2000) que o design de som também contribuiu para criar um clima aterrador. Ficou sob a responsabilidade da banda italiana de rock de raiz-progressivo *Goblin* a trilha sonora que foi composta antes das gravações, permitindo assim que Argento a reproduzisse em um volume alto no set, envolvendo os atores num clima tenso e perturbador. Além dos instrumentos

musicais, também foram inseridos sons de gritos, sussurros, gemidos e sibilos para aumentar a tensão.

Argento e Bassan reuniram todas as características do *giallo*, do *slasher*, do *kitsch* e do *trash* em uma única película. O designer de produção foi o responsável pela parte visual da trama, com cores extremamente vibrantes, principalmente a utilização de tons de vermelho, uma iluminação surrealista e cenários com cores bastante saturadas. Além disso, foram incorporadas aos ambientes obras de artistas como Aubrey Beardsley, influenciador do movimento *art nouveau* e Mc Escher, artista gráfico especializado em ilusões de ótica.

Todos esses elementos juntos aplicados à estética da narrativa do filme remetem a uma fantasia, do que seria um sonho ou, mais especificamente, um pesadelo fantástico.

2.7.1 Do *Trash* ao *Cult*: O remake de 2018

Suspiria é considerado um dos mais cultuados filmes para o também diretor italiano Luca Guadagnino, que em 2018 (41 anos depois) lançou o remake homônimo de Argento. Entretanto, a refilmagem do longa causou controvérsias, sendo aplaudido e vaiado ao ser exibido no festival de Veneza.

Guadagnino optou por manter a base da trama, porém adicionando elementos novos. Os dois filmes possuem o mesmo princípio referente ao roteiro, porém há divergências na história e na estética. Enquanto os espectadores só sabem da existência de bruxas no fim do filme original, o remake já deixa claro desde o início ao ver as bailarinas sofrendo problemas físicos e mentais.

Há também na refilmagem de Guadagnino um personagem que não existia no original de Argento: o psicanalista Klemperer, que ajuda uma das dançarinas a desvendar os mistérios do local. Além disso, diferentemente do rock de raiz progressivo da banda *Goblin* na trilha sonora original, Thom Yorke, vocalista da banda britânica *Radiohead*, foi encarregado pela trilha sonora do filme.

É perceptível ver o trabalho minucioso de Guadagnino sobre os anos 1970, onde foram representados de forma fiel, principalmente nos cenários e nos figurinos,

movimentos de câmera em *zoom in* e *zoom out*, característicos do cinema de horror da época e cenas estilizadas de violência.

O crítico de cinema Bruno Ghetti¹⁸ afirma que ao menos em uma cena, Guadagnino superou Argento:

E, em pelo menos uma sequência, ele supera o mestre: na cena, Susie dança para a turma pela primeira vez, no salão principal, ao mesmo tempo em que uma ex-bailarina, presa em uma sala de espelhos, tem o corpo destruído pelos movimentos da coreografia apresentada pela americana. É de uma violência ao mesmo tempo brutal, plástica e cômica. E há também cenas de pesadelos eróticos de Susie que figuram entre o que Guadagnino já fez de melhor em sua carreira. (GHETTI, 2018)

Sobre o uso das cores, há uma diferença gritante entre eles. Enquanto o original aposta em cores e iluminação extremamente saturadas, principalmente no uso do vermelho, o remake utiliza cores opacas e secundárias, como o marrom, bege, cinza e cores mais frias nas paredes do cenário, prédios e figurinos dos personagens. Um dos poucos destaques do filme de Guadagnino são os elementos em tons de vermelho, mesmo assim, só acontecendo em poucos momentos.

Ao ser questionado em uma rádio italiana sobre o remake, Argento ainda afirmou que o filme de Guadagnino “traiu o espírito do filme original”:

“Ele não me empolgou, ele traiu o espírito do filme original: não há medo, não há música. O filme não satisfez muito. É um filme refinado, como o próprio Guadagnino, que é uma ótima pessoa. Ele faz lindas mesas, lindas cortinas, lindos pratos, tudo é lindo...” (ARGENTO, 2018)

Mediante uma análise comparativa sobre a tipologia *kitsch* e seus critérios, é possível afirmar que a estética *kitsch* não é acentuada no longa de Guadagnino. Contudo, não se pode negar a importância do remake de 2018. Isso demonstra como um filme do subgênero *giallo* nos anos 1970 caminha para um filme *cult*, sendo fonte de inspiração para grandes cineastas até os dias atuais.

¹⁸ Jornalista cultural e crítico de cinema, membro da Abraccine e mestre em estudos cinematográficos pela Université de Paris VII (Paris Diderot)

Tabela 1 – Critérios de análise do *kitsch* ao comparar a versão original com o remake

CRITÉRIOS	1977	2018
Empilhamento	Diversos artefatos distintos entre si, com cores, formas e texturas mescladas	Artefatos dentro do mesmo universo, estética e conceito
Heterogeneidade	Objetos sem relação, gerando um apelo visual surrealista	Objetos neutros com referência à época vivida na narrativa
Anti Funcionalidade	Objetos agrupados não pertencentes ao mesmo conjunto de elementos	Objetos agrupados não pertencentes ao mesmo conjunto de elementos
Autenticidade Kitsch	Objetos semelhantes a souvenirs, expostos de forma livre ou guardados como um antiquário	Objetos com foco em funcionalidade acima da estética

Fonte: Elaborado pelo autor, baseada em Beltrão e Waechter (2008)

Figura 19: A fachada da Academia no filme de 1977 e no remake de 2018



Fonte: *Suspiria* (1977 e 2018)

Figura 20: A sala da diretora no filme de 1977 e no remake de 2018



Fonte: *Suspiria* (1977 e 2018)

Mesmo possuindo certas características que se adequam ao conceito *kitsch*, é notório que a estética surrealista não é utilizada no remake de 2018.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa é considerada teórico-analítica porque seu foco é analisar a utilização do *kitsch* como elemento da narrativa fílmica dentro do design de produção. Assim como, no que diz respeito aos seus objetivos, define-se como descritiva e explicativa, visando descrever características e correlações entre as variáveis da narrativa do cinema e explicar através de análise a interpretação dos fenômenos observados.

Neste sentido, a abordagem adotada para esse estudo é a dialética, considerando que a análise será feita partindo por um estudo das partes isoladas, porém em constante relação com a totalidade da narrativa. Sendo assim, a princípio buscar-se-á obter dados qualitativos que possam orientar os métodos de procedimentos que serão referências da pesquisa.

Dito isto, farei uma análise semiótica de três cenas divididas em 9 frames do filme *Suspiria* (1977), utilizando a metodologia apresentada por Gemma Penn no capítulo “Análise Semiótica de Imagens Paradas”, capítulo este que faz parte do livro “Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: Um manual prático” de Martin W. Bauer e George Gaskell (2011). A presente metodologia encontra fundamentação naquilo que Barthes (2001) identifica como “sistemas semiológicos”, os quais são edificados a partir da análise estrutural do Signo de Saussure, destacando-se, nesse sentido, a relação entre o significante e o significado.

É importante destacar que o foco desta pesquisa é a análise de imagens paradas, sendo assim só serão analisados os principais elementos visuais presentes em cena que remetem ao *kitsch*.

A análise será dividida em cinco etapas:

1. Escolha do material que será analisado, neste caso as cenas cujo *kitsch* esteja em mais evidência.
2. Compilação de um inventário denotativo (literal) do material analisado, como personagens, cores, formas, texturas, etc.

3. Exame dos níveis altos de significação: conotação e mito, interpretando os significados por trás dos elementos.
4. Conferência dos elementos no que diz respeito ao índice denotativo e se suas inter-relações foram levadas em consideração.
5. Escolha da forma do relatório e o formato de apresentação, seja por tabela, texto ou estrutura, incluindo referências para cada nível de significação: denotação, conotação e mito, aplicando a mesma estrutura em cada análise para facilitar na hora de comparar.

É importante destacar que, no primeiro nível (denotativo) é fundamental que o analista tenha apenas o conhecimento antropológico e linguístico. Entretanto, nos níveis seguintes (conotativo e mítico) o conhecimento cultural é indispensável.

[...]podemos considerar que a cada sistema de significantes (léxicos) corresponde, no plano dos significados, um corpo de práticas e técnicas; esses corpos de significados implicam, por parte dos consumidores de sistemas (isto é, "leitores"), diferentes saberes (segundo as diferenças de "cultura"), o que explica que uma mesma lexia (ou grande unidade de leitura) possa ser diferentemente decifrada segundo os indivíduos, sem deixar de pertencer a certa "língua"; vários léxicos - e, portanto, vários corpos (BARTHES, 2006, p. 49-50).

Além disso, como já destacado, um elemento cinematográfico isolado não possui o mesmo significado quando em conjunto com outros elementos que formam a narrativa. Desta forma, a análise destes últimos dois níveis será feita através de uma visão geral do filme.

4 ANÁLISES

4.1 O ASSASSINATO

Figura 21: Patricia encontra Sonia



Fonte: *Suspiria* (1977)

4.1.1 Análise Denotativa

Patricia Hingle, uma aluna que foge da Academia, veste um casaco sobretudo vermelho. Ela atravessa o hall do edifício composto majoritariamente pela cor vermelha. Nas paredes há formas geométricas como círculos e losangos. No chão, mosaicos geométricos nas cores vermelho, preto e branco. Em cada extremidade do ambiente há vasos com grandes plantas "Costela-de-Adão" abaixo de lâmpadas em formato cilíndrico. Todo o plano é composto com simetria de formas nos estilos Art Déco e Art Nouveau. Na porta do elevador há gravuras com formas orgânicas e circulares semelhantes a uma fonte jorrando água. No centro da parte superior, a luz indicando os andares possui formato triangular na cor vermelha apontando para cima. Nas paredes do banheiro no apartamento da personagem Sonia há pinturas surrealistas da obra "Céu e Água I" de Maurits Cornelis Escher.

4.1.3 Análise Conotativa

A cor vermelha, inserida neste contexto, sugere a ideia de sangue, violência e morte, reforçando o ambiente ameaçador e macabro. Sua utilização ainda simboliza uma intensidade visual que evoca sentimentos de tensão, perigo e impacto emocional. O vermelho é capaz de atrair imediatamente a atenção, intensificando a experiência sensorial do espectador, criando uma atmosfera de inquietação e desconforto. Sua presença constante em todos os planos constrói uma atmosfera assustadora e angustiante, mergulhando o espectador em um estado de alerta.

Figura 22: O vermelho enquanto presságio de morte



Fonte: *Suspiria* (1977)

O Art Nouveau, caracterizado por formas orgânicas, florais e sinuosas, adiciona à cena uma sensação de elegância e misticismo, enquanto o Art Deco com suas linhas geométricas, padrões repetitivos e aspecto luxuoso cria uma atmosfera de sofisticação e tensão. A conjunção entre estes dois elementos resulta em uma estética única, podendo sugerir uma dualidade entre o belo e o sinistro, o equilíbrio e o desequilíbrio, de forma fascinante e enigmática, despertando o interesse do espectador.

A presença de plantas se estende por todo o filme. Nesta cena em específico há um contraste entre as paredes vermelhas com formas geométricas e os dois grandes vasos de plantas verdes nas extremidades, evocando uma naturalidade, um ponto de aconchego, e, ao mesmo tempo, por sua conexão com forças místicas e espirituais, reforça a representação do oculto, da fertilidade e do sagrado feminino.

O elevador não possui numerais, o que reforça a ideia de que há apenas um único andar no prédio, contando com a forma triangular de cor vermelha para sinalizar que está subindo. A presença dessa forma geométrica, que simboliza o fogo, combinada com a cor vermelha, evoca a presença de forças ocultas e sinistras, indicando destruição e um destino trágico que aguarda a personagem.

A utilização da obra "Céu e Água I" no banheiro de Sonia transmite a ideia de perplexidade e desconcerto através de sua estética surrealista e ilusória, instigando o espectador a questionar a essência da realidade enquanto adentra uma experiência enigmática.

4.1.2 Análise Mítica

No que diz respeito ao sensorial, o vermelho é agressivo, excitante, quente, indicando perigo e alerta. Lüscher (1980) afirma que a exposição excessiva a esta cor estimula o sistema nervoso, eleva a pressão arterial e altera o ritmo cardíaco.

O Art Nouveau, popular no final do século XIX e início do século XX, valoriza a natureza, a curva orgânica e a ornamentação elaborada, como florais, plantas e formas orgânicas. Tais elementos podem ser compreendidos como símbolos da vitalidade, renovação e harmonia com a natureza. O Art Deco, surgido na década de 1920, é caracterizado por linhas retas, geometria simplificada com uma estética

industrial e moderna, refletindo ideais de progresso, modernidade, poder e elegância. A combinação sinérgica entre o estilo Art Nouveau e o estilo Art Deco aponta uma fusão estética e simbólica, harmonizando a conexão entre a tradição e a aspiração pela modernidade. Desta forma, essa fusão simbólica pode ser entendida como uma reconciliação entre forças antagônicas, uma narrativa visual que busca conciliar os arquétipos¹⁹ alcançando um equilíbrio entre o passado e o futuro.

As plantas representam o ciclo do nascimento, morte e renascimento, tendo sido associadas às deusas mães e à fertilidade em diversas culturas ao redor do mundo. Mitos de diferentes tradições retratam um homem ou um deus que transforma-se em planta, ou uma planta que surge do corpo sem vida de um deus. Por exemplo, na mitologia egípcia, ervas e trigo emergiram do corpo de Osíris, o deus dos mortos. Na mitologia grega, Deméter é a deusa da fertilidade e responsável pela vegetação. Ela representa alternância entre morte e renascimento, marcando o ritmo de estações e do cultivo.

Figura 23: Deméter como “A Imperatriz”



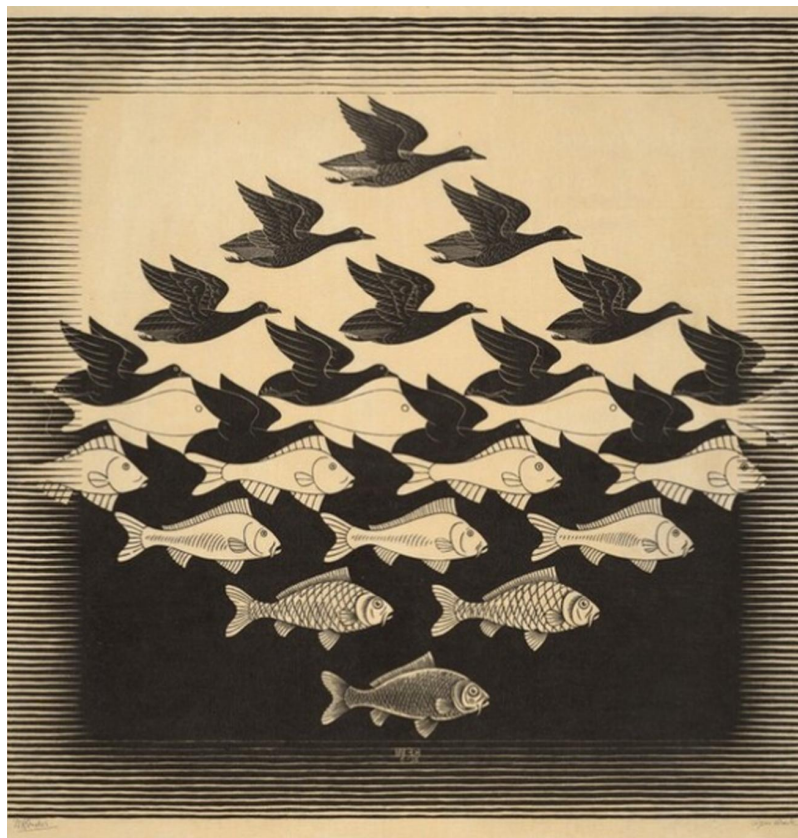
Fonte: O Tarô mitológico (2007)

¹⁹ O conceito de arquétipo, que constitui um correlato indispensável da idéia do inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar. (JUNG, 2020, p.53)

Conforme citado por Chevalier e Gheerbrant (2001), o triângulo equilátero é um símbolo que representa divindade, harmonia e proporção, estando intrinsecamente ligado ao número 3, que resulta da união entre o divino e o terreno, representado pela conjunção de 1 e 2. Na alquimia, o triângulo com a vértice para cima também é um símbolo associado ao fogo e ao coração.

A obra "Céu e Água I" de Maurits Cornelis Escher mostra um cenário onde nuvens e aves são refletidas na água formando imagens de peixes. Essa duplicação de elementos cria uma relação de espelhamento e simetria, sugerindo uma conexão entre o céu e o mar, entre o mundo terreno e o sobrenatural, podendo ser interpretado como uma interconexão entre diferentes dimensões da existência, como o conceito de yin e yang.

Figura 24: Obra *Sky and Water I*, 1938



Fonte: National Gallery of Art

4.2 A ACADEMIA

Figura 25: Suzy entra na Academia



Fonte: *Suspiria* (1977)

4.2.1 Análise Denotativa

Suzy veste roupas de cores neutras, um vestido de cor lavanda e um echarpe transparente brilhoso. Em contraponto, a imensa Academia Tanz é composta predominantemente pela cor vermelha com detalhes dourados. As janelas são retangulares nas cores preto e dourado. Acima da porta há ornamentações também nas cores preto e dourado com formas pontiagudas circulares e retilíneas. Ao entrar na sala principal da Academia, a primeira visão é um grande bloco azul marinho com um ponto de luz vermelha saindo da porta principal (entrada para o salão de dança) onde a personagem Miss Tanner, uma das professoras, aparece. Na lateral esquerda, se encontram Daniel, o pianista cego, vestindo um terno, óculos escuros, sapatos pretos e guiado por sua bengala; Olga, uma estudante da Academia, em um pequeno compartimento feito para o uso do telefone, contendo uma luminária e um banco de madeira para espera. Ela usa um vestido preto com fenda lateral até sua cintura e uma estampa de trevo da sorte na cor branca; e Albert, sobrinho da Madame Blanc, a diretora da Academia, trajando calção e terno na cor cinza, colarinho e punhos semelhante à renda branca, meias 3/4 de cor branca e sapatilha preta. No centro, em frente à porta por onde a luz vermelha sai, existe uma mesa de madeira com duas cadeiras e um candelabro de prata disposto em cima da mesma. Nas laterais da porta há duas colunas sustentando vasos de estilo grego. Atrás da mesa encontra-se Miss Tanner entrando no espaço, vestindo terno e saia de cor preta, camisa por dentro de cor branca com um tipo de lenço branco utilizado como gravata e sapatos pretos. Na lateral direita da cena, encontram-se Madame Blanc usando um vestido de cor branco gelo, batom vermelho e joias brilhosas, como brincos, colar, broche e pulseiras; ao redor dela estão três policiais que investigam a morte de Patricia, todos com ternos de cores neutras, como cinza e ocre; e Mark, também estudante da Academia, trajando uma calça jeans, sapatos e camiseta de cor branca, regando as plantas que estão na sala principal. No espaço onde se encontram Madame Blanc e os policiais também há um sofá com formas orgânicas estampado com a ilustração de um dragão dourado. A escada que dá acesso à parte superior é formada com um emaranhado de linhas orgânicas douradas entrelaçadas formando um padrão sem fim.

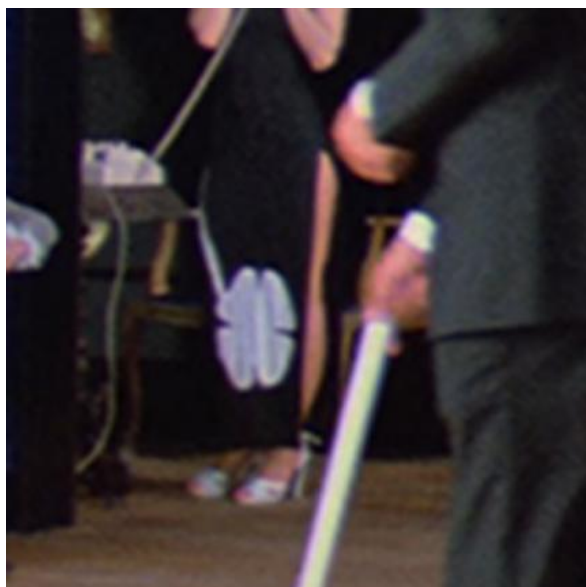
4.2.3 Análise Conotativa

A cor lavanda no vestido de Susy destaca o contraste visual com o ambiente ao seu redor. Por se tratar de uma cor suave e delicada, transmite a sensação de tranquilidade e inocência, que, ao ser contrastada com as paredes vermelhas da Academia, gera não só um efeito de foco na personagem principal, como uma ideia de seu isolamento e vulnerabilidade. De fato, o tom lavanda reflete fielmente a personalidade pura da protagonista, estabelecendo um marcante contraste com o ambiente hostil que a aguarda. A chegada de Suzy constrói, desde o início, um confronto entre a vulnerabilidade da personagem e o clima aterrorizante que permeia o local. Assim, podemos afirmar que ela adentra em um conflito iminente contra a ameaça que a Academia representa, evocando os arquétipos do embate entre o indivíduo e as forças desconhecidas e perigosas do mundo.

Ao entrar na Academia, Suzy depara com duas tonalidades proeminentes: o azul, que preenche a maior parte do cenário, e um feixe de luz vermelha que emerge pela porta central. Essa combinação cromática e a escolha enigmática do foco vermelho reafirmam a atmosfera de perigo iminente que aguarda a protagonista. No entanto, essa sensação de insegurança é transmitida de maneira sutil e não ostensiva, diferentemente das paredes externas de coloração vermelha. O azul, conotando calma e tranquilidade, prevalece, gerando uma sensação de conforto tanto para a personagem quanto para o espectador. Contudo, o pequeno foco vermelho irradia uma sensação de alarme e urgência, indicando a presença de uma ameaça que percorre o interior da Academia, deixando a personagem e o espectador em estado de alerta.

A simbologia do trevo de quatro folhas presente no vestido de Olga pode ser interpretada de maneira ambígua. Embora seja comumente associado à sorte e à fortuna, sua representação transcende a mera busca por riqueza, abarcando também a possibilidade de manipulação e engano na busca desses objetivos. Neste contexto, o trevo evoca a mentalidade de "tudo ou nada", na qual a personagem está disposta a empregar quaisquer meios, inclusive estratégias questionáveis, para alcançar seus propósitos. Essa concepção se entrelaça diretamente com a figura de Olga, uma pessoa ambiciosa que coloca o dinheiro acima de qualquer outra coisa.

Figura 26: O trevo no vestido de Olga



Fonte: *Suspiria* (1977)

No centro da cena, diante da porta iluminada pela luz vermelha, estabelece-se uma interconexão entre os elementos dispostos. O candelabro, representativo de iluminação, espiritualidade e vitalidade, encontra-se posicionado entre dois vasos desprovidos de tampa, os quais, em sua simbologia, abrigam o elixir da vida e evocam forças ocultas. Estes objetos, estrategicamente situados diante da porta central, podem ser interpretados como um prenúncio, sugerindo que poderes ocultos do domínio espiritual se manifestam por detrás daquela entrada.

A indumentária da Madame Blanc é, de fato, algo que a destaca das demais personagens. Embora seu vestido seja de cor neutra, é a única que possui joias por todo o corpo, além da utilização de um batom forte vermelho. E, mais uma vez, há uma correlação entre tais elementos pertencentes a esta personagem e outros dispostos em cena. O batom vermelho simboliza a sexualidade que, num sentido mais amplo, remete ao pecado da carne, a luxúria, assim como as joias que também elevam a libido. Além disso, as pedras preciosas, que carregam consigo a associação com a simbologia do dragão e da serpente, se interligam com a imagem do próprio dragão no sofá em frente à Madame Blanc e ao corrimão da escada em formato de serpentes. Estas correlações evocam para a personagem vários simbolismos, como pecado, luxúria, imortalidade, traição e tentação, levando o espectador a entender que ela está no centro de todo o mistério envolvendo a Academia.

Figura 27: São Jorge e o Dragão, Paolo Uccello (c.1470)



Fonte: O Livro Ilustrado dos Símbolos (2001)

4.2.2 Análise Mítica

Conforme mencionado anteriormente, a cor vermelha da Academia simboliza perigo, impregnando as paredes com uma energia e poder ocultos. Em contraponto, o vestido utilizado por Suzy em cena pode ser interpretado como um símbolo de inocência, deslocamento, fragilidade e vulnerabilidade. Para Farina et al. (2006), lavanda é uma das denominações para a cor lilás, sendo resultado da mistura entre o vermelho, azul e branco e tendo como associação afetiva a calma, o autocontrole e a dignidade.

No interior da Academia, mais especificamente na sala principal, é encontrado um revestimento nas paredes semelhante a um tapete de cor azul-royal. De acordo com Lüscher (1980), a exposição ao azul puro tem um efeito contrário ao vermelho, resultando em uma diminuição da pressão sanguínea, dos batimentos cardíacos e da respiração. Assim, o azul é considerado como um estímulo "calmante". Ambrose e Harris (2009, p.118) reafirmam a ideia de que o azul possui propriedades relaxantes, associando-o aos mistérios e ao poder inerentes ao mundo natural. Além disso, pode-se interpretar como símbolo de solidez, autoridade e conservadorismo.

A personagem Miss Tanner aparece através de uma porta com luz de cor avermelhada no centro da sala, marcando um forte contraste com o tom azulado que predomina o resto do cenário. Neste caso, há um contraponto direto entre os estímulos sensoriais do espectador. Enquanto o azul predominante em cena acalma, o foco vermelho ao centro excita.

Figura 28: O Trevo



Fonte: O Livro Ilustrado dos Símbolos (2001)

Vindo de origem árabe, o trevo foi adotado pelos cristãos como um símbolo representante da Santíssima Trindade, composta pelo Pai, pelo Filho e pelo Espírito Santo. Ao apresentar quatro folhas, é reconhecido como um símbolo de boa sorte e fortuna.

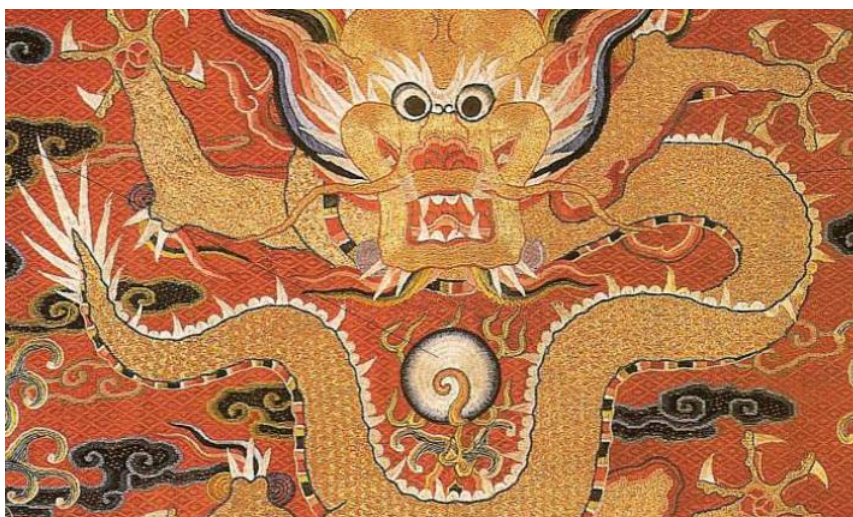
Diferentemente do castiçal que suporta apenas uma, o candelabro dá suporte para duas ou mais velas. Citado na Bíblia cristã, é símbolo de luz espiritual, de semente, de vida e de salvação.

Na tradição cabalística, o vaso é um símbolo de tesouro, representando um local que guarda maravilhas, assim como o seio materno ou o útero, onde ocorre um processo de renascimento. A partir dessa concepção, desenvolve-se a crença de que o vaso contém o segredo da metamorfose. Além disso, o vaso é considerado o

recipiente do elixir da vida, um tesouro da esfera espiritual e um símbolo de uma força oculta. A representação de um vaso com a parte superior aberta evoca uma receptividade às influências celestiais.

A personagem Madame Blanc, assim como Suzy, se distingue dos demais por meio de sua indumentária. Além do traje de cor neutra, ela é a única na cena que ostenta joias, como anel, par de brincos, pulseiras, colar, um broche que segura o drapeado de seu vestido e batom vermelho. O batom vermelho brilhante possui uma simbologia intrínseca à sexualidade, enfatizando a zona erógena dos lábios. As joias, de maneira mais abrangente, são símbolos de um conhecimento esotérico, representando riquezas desconhecidas do subconsciente. Mitos e lendas frequentemente afirmam que pedras preciosas têm origem na cabeça, nos dentes ou na saliva de serpentes, assim como a pérola se desenvolve no interior de uma ostra. Nas ciências ocultas, a joia, por ser composta do material mais refinado (segundo uma perspectiva alquímica), torna-se uma expressão da energia primordial, emergindo do útero da terra, o que, em outras abordagens, evoca a elevação da libido. Tais elementos, frequentemente associados a dragões e serpentes em mitos e lendas, carregam consigo o segredo da imortalidade.

Figura 29: Dragão Chinês carregando a joia da imortalidade



Fonte: O Livro Ilustrado dos Símbolos (2001)

A representação de um dragão no sofá onde Madame Blanc conversa com os policiais possui uma significância simbólica bastante relevante. Ao combinar características dos quatro elementos da natureza, como fogo, ar, terra e água, o

dragão simboliza não somente o masculino e feminino, como também o sol e a lua, a luz e as trevas. Com asas de ave, escamas de serpente e a capacidade de cuspir fogo, essa criatura mitológica é associada à guarda de tesouros em sua caverna. Segundo a lenda de Siegfried na mitologia nórdica, o tesouro protegido pelo dragão é o da imortalidade. Em períodos pré-cristãos, tanto na Europa quanto no Oriente, o dragão era considerado uma figura amigável. No entanto, no contexto cristão, onde a serpente é associada ao mal, o dragão passou a ser representado como uma criatura atroz, evocando o caos e a destruição, simbolizando as legiões de Lúcifer em oposição aos exércitos angelicais de Deus.

O corrimão da escada apresenta uma clara alusão a um intrincado emaranhado de serpentes. No jogo de tabuleiro "Serpentes e Escadas", que simboliza a jornada da vida, as escadas representam o sucesso e a ascensão, enquanto as serpentes figuram como obstáculos do destino. Na tradição cristã, a serpente está intimamente associada à imagem do mal, resultante de sua conexão com a traição e a tentação. Acredita-se que tenha sido uma serpente, assumindo a forma de uma figura feminina, que persuadiu Eva a comer o fruto proibido, levando à expulsão do Paraíso. A serpente é encarada como a personificação da tentação e do pecado. No entanto, há uma ambiguidade na simbologia da serpente dentro do contexto cristão. No livro de Números, é relatado que o Deus cristão enviou serpentes como castigo ao povo de Israel, mas, após a intervenção de Moisés, o mesmo Deus instruiu que uma serpente de bronze fosse erguida em uma haste, onde aqueles que haviam sido mordidos poderiam olhar para ela e serem imediatamente curados. É importante ressaltar, entretanto, que o aspecto mais representativo da mitologia relacionada à imagem da serpente é negativo, como a antiga serpente, o grande Dragão, que representa Lúcifer, que foi expulso para a Terra e acusado de todos os pecados, orgulho, avareza e egoísmo. Nesse sentido, a serpente possui uma conexão direta com os dragões que expelem fogo e guardam o tesouro da imortalidade, pois além de sua simbologia maligna, a serpente é tida como imortal. Essa imortalidade pode ser percebida tanto em sua renovação ao trocar de pele, quanto no fato de que, no arquétipo bíblico, ao enganar Eva para que ela comesse o fruto proibido da Árvore da Vida, pressupõe-se que a própria serpente já havia se alimentado desse fruto.

Figura 30: Jogo Serpentes e Escadas



Fonte: O Livro Ilustrado dos Símbolos (2001)

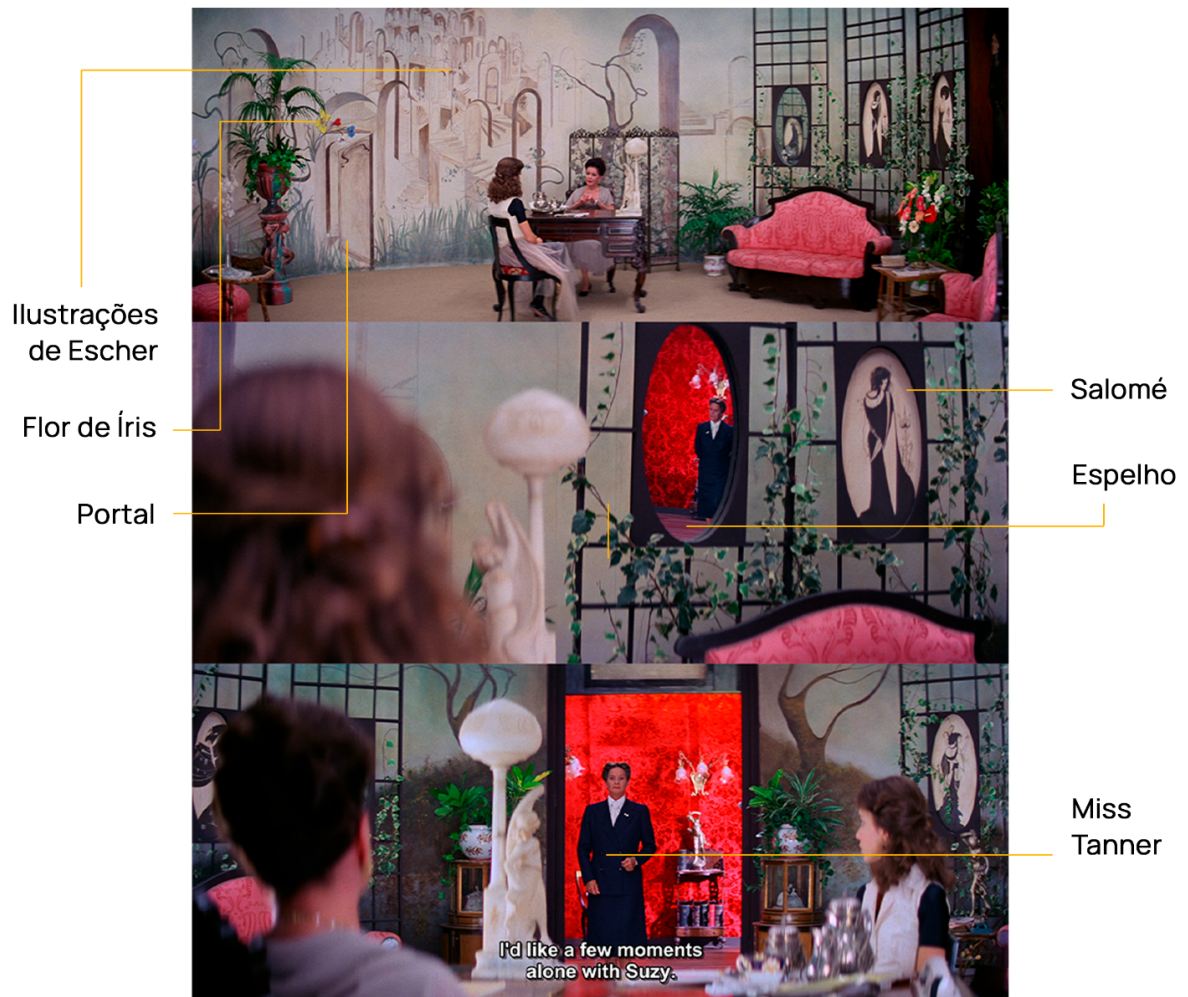
Figura 31: A Tentação de Adão e Eva, Tommaso Masolino (c.1423-25)



Fonte: O Livro Ilustrado dos Símbolos (2001)

4.3 REFLEXÕES

Figura 32: Suzy se encontra com Madame Blanc



Fonte: *Suspiria* (1977)

4.3.1 Análise Denotativa

Suzy se encontra com Madame Blanc na sala da diretoria. Nas paredes há uma imensa sobreposição de ilustrações de Maurits Cornelis Escher representando um labirinto cheio de portas, portais, escadas e abóbadas. Contrastando com a tonalidade sépia da obra, há quatro íris, três nas cores primárias e uma branca. Por trás das flores se encontra a imagem de uma porta que não faz parte da estética de Escher, ela se encontra entreaberta e possui formas orgânicas que remetem ao estilo Art Nouveau. A diretora está sentada por trás de uma mesa de madeira com um conjunto de prata para servir chá e uma luminária branca de formato oval contendo uma estatueta de uma dançarina acoplada. Suzy está sentada em uma cadeira de madeira com formas orgânicas e um assento de cor vermelha estampada. Ao redor da sala há sofás de cor avermelhada com estampas no estilo Art Nouveau, vasos altos com plantas e esculturas no estilo grego. Nas laterais da sala há painéis com uma série de ilustrações criadas pelo artista Aubrey Vincent Beardsley (1872-1898) para a peça "Salomé" de Oscar Wilde, juntamente com um espelho oval que segue a mesma moldura das obras. Nesse mesmo espelho é refletida a imagem da Miss Tanner que entra em cena com o fundo de cor vermelha vibrante ao lado da obra de Beardsley "Salomé com sua mãe", porém a obra foi modificada e apenas Salomé aparece.

4.3.3 Análise Conotativa

Através da presença das obras de Escher na parede, é possível observar o ambiente como um espaço repleto de ambiguidades, que mescla os limites entre a realidade e o sobrenatural, o consciente e o inconsciente. Essa configuração sugere que a Academia é um lugar traiçoeiro, permeado por labirintos e armadilhas, resultando no aprisionamento das personagens em realidades ilusórias. Essas sensações de desorientação e confusão são reforçadas pelas ilusões de ótica, que desafiam a percepção do espectador.

A utilização da imagem de uma porta entreaberta em meio a tantos portais com características distintas atrai o olhar do espectador para ela. Neste contexto específico, representa uma entrada secreta para a verdade que, até o momento, permanece oculta: a Academia é apenas uma fachada para esconder um covil de

bruxas que operam por trás das paredes. Neste ponto, é possível relacionar o significado da porta, enquanto abertura entre universos, com a flor de íris que na verdade é a chave que desvenda o portal quando é girada. Contudo, há ambiguidade em relação às simbologias apresentadas. Uma porta não se abre apenas para a escuridão, mas também para a luz, assim como a íris não somente guia a alma feminina ao submundo, mas também protege o local contra influências malignas. Sob a perspectiva da protagonista, a porta representa um caminho rumo à perdição. Já sob o ponto de vista dos antagonistas, Suzy é o perigo que a flor de íris deve manter afastado

Figura 33: Suzy, a passagem secreta e o labirinto de Escher



Fonte: *Suspiria* (1977)

Os quadros exibidos na lateral da sala, contendo as obras de Aubrey Vincent Beardsley ilustrando a peça "Salomé" de Oscar Wilde, possuem significados simbólicos fortes. A personagem de Salomé, enteada do rei Herodes, evoca uma atmosfera ambivalente, onde a beleza e a sensualidade se interligam com o poder e o desejo de controle, estabelecendo, assim, conexões diretas com a trama de *Suspiria*. Tal como Salomé, que desperta os desejos e paixões nos homens ao seu redor, as dançarinas também instigam o fascínio do público enquanto estão no palco. Além disso, assim como Salomé nutre uma obsessão doentia pelo profeta, as bailarinas também manifestam uma busca incessante pela perfeição em sua arte.

Esta simbologia se entrelaça na imagem refletida de Miss Tanner no espelho, localizado no mesmo espaço e emoldurado como as obras de Salomé. A reflexão de sua imagem no espelho sugere a revelação da dualidade entre sua apresentação

externa e sua verdadeira identidade: alguém obcecado com o perfeccionismo das alunas e pelo controle, a disciplina e o poder exercidos na Academia. A presença do vermelho ao fundo do reflexo sugere um ambiente impregnado de ameaça, simbolizando a revelação do universo oculto e das influências malignas que operam nos bastidores da Academia, retratando Miss Tanner como uma personagem com objetivos e intenções obscuras.

Figura 34: O espelho revelando a passagem secreta



Fonte: *Suspiria* (1977)

4.3.2 Análise Mítica

Conforme previamente mencionado, as criações surrealistas de Escher evocam uma ligação com o universo desconhecido, sobrenatural e insondável. A obra de arte na parede pode ser interpretada como um espaço de realidades distorcidas, contendo portais para outras dimensões, criando um ponto de convergência entre o plano físico e o espiritual.

A porta é tida como um símbolo de transição entre dois estados, dois universos, o conhecido e o desconhecido, a luz e a escuridão. Ao se abrir, ela não apenas indica passagem, mas também convida a cruzá-la. Esta transição evoca um sentido de sacralidade e profanidade. Na antiga China imperial, as cidades possuíam quatro portões cardeais, pelos quais eram afastadas as influências prejudiciais e acolhidas as benéficas. Nas tradições judaicas e cristãs, a porta é de

extrema relevância pois por meio dela se tem acesso à revelação. Os portais mencionados no Velho Testamento e no Apocalipse sugerem a recepção dos fiéis, assim como a própria imagem do Deus cristão é associada à uma porta que conduz ao Reino dos Céus.

A denominação da flor de íris tem origem na mitologia grega, derivado da deusa do arco-íris, encarregada de conduzir as almas femininas ao mundo subterrâneo, sendo, portanto, utilizada como adorno para túmulos. Durante as cruzadas foi adotada como emblema pelo rei Luis VII, evoluindo do termo "flor-de-luis" para "flor-de-lis". Cada conjunto de três pétalas representa simbolicamente a fé, o valor e a sabedoria. No Japão, a planta assume uma função de purificação e proteção, sendo suas folhas frequentemente utilizadas em banhos para proteger o corpo contra doenças e presenças malignas, além de serem dispostas nos tetos das residências para proteção contra influências externas e incêndios. Com o mesmo propósito, a própria planta é cultivada nos telhados feitos de colmo.

Figura 35: Flor de Íris



Fonte: O Livro Ilustrado dos Símbolos (2001)

Salomé é uma personagem de grande relevância mencionada no Novo Testamento da Bíblia cristã. Como enteada do Rei Herodes Antipas, ela desempenhou um papel importante na história da morte do profeta João Batista. A trama narra que durante uma festa de aniversário de Herodes, Salomé dançou tão maravilhosamente que o rei lhe ofereceu um presente de sua escolha. Influenciada

por sua mãe, ela pediu a cabeça de João Batista em um prato, levando à trágica execução do profeta. É relevante mencionar que a peça "Salomé", de autoria de Oscar Wilde, foi publicada em 1891 com a primeira tradução para o inglês, e posteriormente, em 1894, a edição da peça contou com as ilustrações de Aubrey Vincent Beardsley. Conforme apresentado na peça de Oscar Wilde, a figura de Salomé é representada como uma mulher de grande sedução, perspicácia e poder, capaz de instigar desejos e paixões nos homens ao seu redor. Sua profunda obsessão pelo profeta João Batista desencadeia uma série de eventos trágicos durante o desenrolar da trama. A personagem é responsável, inclusive, pela morte do capitão do rei, que comete suicídio em sua presença após vê-la desejando João. Persistindo em seus desejos, Salomé busca de todas as formas possíveis beijar João Batista, no entanto, suas tentativas resultam em fracasso. Insatisfeita com a situação, ela utiliza de artimanhas para persuadir Herodes a ordenar a decapitação do profeta, como forma de vingança. Somente após a execução de João Batista é que Salomé finalmente alcança seu intento e consegue beijar a boca do falecido. Este episódio engloba aspectos da natureza humana, anseios, busca por poder, desejo de vingança e manipulação.

Figura 36: Salomé por Audrey Beardsley



Fonte: British Library

A representação do espelho está relacionada à revelação da verdade, simbolizando a sabedoria e o conhecimento. O conceito de "espelho mágico" remonta a uma das práticas mais antigas de adivinhação, que, assim como a leitura das águas, é utilizado também para a interrogação dos espíritos. Ainda acerca da simbologia, o reflexo também evoca o mito grego de Narciso e sua fascinação pela própria imagem refletida. A água atua como espelho, refletindo a vaidade, o egocentrismo, o amor próprio e a autossatisfação presentes na narrativa.

Figura 37: O espelho da verdade



Fonte: O Livro Ilustrado dos Símbolos (2001)

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Todos os elementos postos em análise neste trabalho revelam uma narrativa que converge nos mesmos pontos, como mistério, confusão, perigo e malignidade.

Na primeira cena, a personagem Patricia mergulha em um vermelho profundo, submergindo em um constante estado de alerta, desorientada (e assim, desorientando o espectador) em um cenário ambíguo surreal e perigoso. Na segunda cena, a protagonista Suzy atravessa o imenso bloco vermelho presente na parte externa, adentrando assim pelas entranhas da Academia que abriga segredos ocultos por trás das portas. Na terceira cena tornam-se ainda mais evidentes as pistas deixadas para o espectador: a flor de íris que protege o portal secreto e se camufla nas ilusões e universos das obras de Escher; a figura de Salomé personificando a maldade e a ambição; e o reflexo da Miss Tanner que surge através de um foco de luz vermelha posicionada no espelho ao lado da imagem de Salomé.

A partir destas três análises pode-se afirmar como ocorre a revelação da narrativa ao espectador através dos elementos dispostos em cena, sugerindo uma relação direta com o arquétipo da imagem de uma bruxa: o vermelho que evoca estado de alerta, as plantas que remetem à fertilidade e às deusas; o triângulo do divino e terreno; as dimensões sobrenaturais de Escher; a ambição presente no trevo; a iluminação da espiritualidade do candelabro; as forças ocultas presentes nos vasos; o batom da luxúria; as joias da imortalidade; o dragão da destruição; a serpente do pecado; a flor de íris que protege a passagem secreta para o covil; Salomé da vingança e manipulação; e, por fim, o espelho mágico da adivinhação.

Em suma, as análises apresentadas proporcionam uma profunda exploração da narrativa, revelando de que maneira os elementos visuais, paleta de cores e símbolos ultrapassam o aspecto superficial ao revelar conotações mais profundas, evocando arquétipos culturais e mitológicos. A convergência destas análises possibilita uma compreensão mais abrangente sobre a complexidade de *Suspiria*, evidenciando como os elementos se interligam, gerando uma experiência cinematográfica rica em significados e camadas de interpretação, ampliando assim, um olhar mais crítico e o entendimento do filme.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa serviu como uma imersão profunda na função estética e simbólica de *Suspiria*, e, ao mesmo tempo, reafirmou a importância do designer de produção como responsável pela narrativa fílmica. Ao compreender os critérios do *kitsch* como um conceito não apenas visual, mas também como algo que transcende os limites do bom gosto, provocando respostas emocionais no espectador, foi possível identificar com clareza os elementos que se encaixam em cena. Cores extremamente saturadas e cenários excessivamente ornamentados se tornaram protagonistas visuais que transcendem o convencional. Desta forma, *Suspiria* não só desafia como também subverte as normas estéticas tradicionais, provocando o espectador a explorar a interação entre o belo e o grotesco.

As análises também permitiram a interpretação da intencionalidade do designer de produção por trás do uso de elementos que se encaixam no conceito *kitsch*. Percebemos que, através das escolhas estéticas, o designer quis transmitir a mensagem de ambiguidade e perturbação (que se perpetua em quase todos os momentos), reforçando a atmosfera de mistério e horror. A sobreposição entre o visualmente deslumbrante e o terrivelmente inquietante cria uma tensão imergindo o espectador na narrativa, rompendo com a expectativa idealizada de uma estética pré estabelecida em filmes de horror. A utilização calculada do *kitsch* se demonstra, portanto, como uma ferramenta poderosa para a criação de uma experiência estética complexa e rica em significados.

Através da semiótica Barthesiana, percebe-se que os elementos relacionados com o conceito *kitsch* utilizados no filme não são meros caprichos estilísticos, mas sim, uma projeção da visão de Argento e Bassan, que se apropriaram de elementos estéticos extravagantes, subvertendo as normas pré estabelecidas e criando um estilo único, expandindo as fronteiras da narrativa e da experiência visual, redefinindo o gênero de horror com um toque de fantasia mesclado com características do *giallo* italiano.

Ao convergir o conceito de cinema de horror, o estilo de Argento e a análise semiótica, observamos que o *kitsch* aqui apresentado não trata apenas de uma estética, mas sim, uma ferramenta criativa permitindo a expressão que transcende as telas. Desta forma, *Suspiria* para mim não trata apenas de um filme, mas um

testemunho artístico e cultural do seu tempo, enriquecido pela intensidade estética do *kitsch*. Ou, como disse Carpenter: "é como estar preso em um pesadelo".

Todas estas considerações serviram como ponto de partida para chegar no objetivo geral deste trabalho, uma vez que o *kitsch* se encontra totalmente presente em quase todas as cenas do filme. Desta forma, foi necessário uma longa pesquisa a respeito de temas que seguem uma linearidade de raciocínio: primeiramente sobre a sensação do medo; a busca deste sentimento através do cinema de horror; subgêneros como o *giallo* e *slasher*; o conceito de *kitsch* atrelado ao *trash*; o design de produção, Dario Argento e Giuseppe Bassan; e, por fim, o próprio filme de 1977 e seu *remake* lançado no ano de 2018.

Em seguida foi proposta uma análise semiótica a partir das cenas de mais relevância para este trabalho. Nesta parte, foi aplicada a metodologia apresentada por Gemma Penn (2011) à luz da Semiótica de Roland Barthes, que se divide em cinco etapas.

Na primeira fase de escolha do material, foram selecionadas três cenas, que, para mim, possuem grande relevância com altos níveis de significação presentes em seus elementos. É importante destacar que as cenas não acontecem em sequência, o que nos dá mais propriedade para afirmar o resultado das análises, uma vez que as simbologias perpetuam em momentos distintos.

Na segunda, para o compilado denotativo, foram descritos os elementos de forma literal. De fato, por se tratar de um filme lançado no ano de 1977, não se pode visualizar com completa exatidão e nitidez todos os detalhes dos elementos presentes. Desta forma, é importante ressaltar que optei por selecionar os objetos de maior relevância em cena e com mais níveis de significação.

Na terceira, as análises conotativa e mítica trouxeram consigo os significados que esta pesquisa se propôs a apresentar. Todos os objetos puderam ser analisados de forma precisa e clara, sendo fundamental para o resultado. Como dito anteriormente, nesta etapa é necessário que haja um prévio conhecimento cultural, uma vez que os significados possuem variáveis como o contexto, localização e época.

Na quarta etapa, foi conferido que nos níveis mítico e conotativo continham apenas elementos relevantes para a pesquisa, dispensando assim alguns objetos descritos no nível denotativo que não são de interesse deste trabalho.

E, por fim, na última etapa foi proposto um relatório em forma textual, separando os níveis respectivamente em denotativo, conotativo e mítico. Com esta disposição, seguiu-se uma ordem lógica de: seleção dos elementos, análise dos elementos na mitologia universal e análise dos elementos onde a mitologia se relaciona dentro da narrativa do filme.

A partir da organização das análises, esta pesquisa revela um ponto de extrema importância: o conceito *kitsch*, erroneamente interpretado como algo brega e sem significado aparente, passa a ser parte de um sistema complexo repleto de significância. Além disso, por se tratar de três cenas distintas sem que haja uma sequência, mas com significados convergentes entre elas, podemos presumir que caso sejam analisadas outras cenas, também poderão ser percebidos elementos dentro do conceito *kitsch* que também reverberam os mesmos significados.

Outro ponto defendido através do resultado desta pesquisa é a importância do design de produção enquanto responsável pelos elementos em cena. De fato, é comum atrelarmos não só o sucesso, como também o fracasso e até a realização de uma película apenas ao diretor, invisibilizando toda a equipe que, sem dúvidas, é fundamental para que isso aconteça. O designer de produção merece ter o devido reconhecimento como peça chave para a escolha e elaboração dos elementos.

Por fim, vale aqui ressaltar que este trabalho pode gerar desdobramentos posteriores, como por exemplo na esfera acadêmica. O conceito *kitsch* envolve uma compreensão de elementos estereotipados, frequentemente apelando de forma superficial. No contexto acadêmico este tipo de análise pode ser realizada considerando a comunicação entre a cultura de massa e o público, explorando como o *kitsch*, ao ser aplicado em diferentes mídias, como cinema, artes visuais e produtos cotidianos, pode influenciar as percepções provocando emoções particulares e reações nos espectadores.

A abordagem analítica proposta neste estudo oferece uma perspectiva valiosa na tentativa de entender escolhas visuais em diferentes contextos através de

influências culturais e valores sociais na comunicação ao compreender as camadas de significados complexos presentes em determinados contextos.

REFERÊNCIAS

A BELA e a Fera. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0101414/>. Acesso em 12 set. 2023.

A BRUXA de Blair. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0185937/>. Acesso em 12 set. 2023.

A HORA do pesadelo. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0087800/>. Acesso em 12 set. 2023.

A MANSÃO do inferno. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0080923/>. Acesso em 12 set. 2023.

AMBROSE, G.; HARRIS, P. Design Básico: Cor / Gavin Ambrose, Paul Harris; tradução Francisco Araújo da Costa. - Porto Alegre: Bookman, 2009.

ATIVIDADE Paranormal. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1179904/>. Acesso em 12 set. 2023.

AUBREY Beardsley illustrations for Salomé by Oscar Wilde. British Library. Disponível em: <https://www.bl.uk/collection-items/aubrey-beardsley-illustrations-for-salome-by-oscar-wilde>. Acesso em 12 set. 2023.

BAPTISTA, Mauro. A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção. Galáxia, núm. 15, jun., 2008, pp. 109 – 120. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, Brasil.

BARTHES, Roland. Elementos da Semiologia / Roland Barthes; tradução de Izidoro Blikstein. -- 16. ed. -- São Paulo: Cultrix, 2006.

BARTHES, Roland. Mitologias / Roland Barthes; tradução de Rita Buongiorno e Pedro de Souza. - 11ª ed. - Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BELTRÃO, Hallina; WAECHTER, Hans. Eu ♥ kitsch: uma análise da atitude kitsch na obra de Pedro Almodóvar. Infodesing, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 36-44 [online]. Disponível em: <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/48/>. Acesso em 14 set. 2019.

BLOCK, B. A narrativa visual: Criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais. Tradução Cláudia Mello Belhassof. São Paulo: Elsevier, 2010.

BRETON, A. « Manifesto do Surrealismo » 1924a, Manifestos do surrealismo. Rio de Janeiro: nau Editora, 1971, p. 13-64.

BRUCE-MITFORD, M. O Livro Ilustrado dos Símbolos: o universo das imagens que representam as idéias e os fenômenos da realidade / Miranda Bruce-Mitford; tradução de Fernando Wizard, Maria Ção Rodrigues. São Paulo: Publifolha, 2001.

CARROLL, Noel. The philosophy of horror or paradoxes of heart. New York: Routledge, 1990.

CASTELLANO, Mayka. "É bom porque é ruim!" Considerações sobre produção e consumo de cultura trash no Brasil. Em *Questão*, Porto Alegre, v. 16, n. 2, p. 283 - 296, jul./dez. 2010.

CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. Dicionário de Símbolos. Tradução de Vera da Costa e Silva et al. 18ª ed. São Paulo: José Olympio, 2001.

COUTO, Claudia Stancioli Costa. O DESIGN DO FILME, 2004. 147 f. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Curso de Mestrado em Artes Visuais da Escola de Belas Artes.

DARIO Argento in Conversation with Prano Bailey-Bond | BFI Q&A. Youtube, 25 de maio de 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=UwiHv5gzH4Y&ab_channel=BFI/. Acesso em 12 set. 2023.

DARIO Argento. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm0000783/>. Acesso em: 07 de maio de 2019.

DARIO Argento: An Eye for Horror. Direção: Leon Ferguson, Produção: Janne Schack. Reino Unido : TV Movie, 2000. 1 disco (57min)

DE QUINCEY'S WORKS: Suspiria de profundis, and other miscellaneous writings. Books Google. Disponível em: https://books.google.com.br/books/about/De_Quincey_s_Works_Suspiria_de_profundis.html?id=yhBIAQAAMAAJ&redir_esc=y. Acesso em 12 set. 2023.

DELUMEAU, Jean. 1923 - História do medo no ocidente 1300 – 1800: uma cidade sitiada / Jean Delumeau; tradução Maria Lucia Machado; tradução de notas Heloísa Jahn. - São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

EU SEI o que vocês fizeram no verão passado. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0119345/>. Acesso em 12 set. 2023.

FALCÃO, Filipe. Fronteiras do Medo – Quando Hollywood refilma o horror japonês. São José dos Pinhais, PR: Editora Estronho, 2015.

FALCÃO, Filipe. Suspiria (2018). Boca do Inferno, 2019. Disponível em: <https://bocadoinferno.com.br/criticas/2019/01/suspiria-2018/>. Acesso em 29 jun. de 2019.

GHETTI, Bruno. "Suspiria" divide opiniões com vaias e aplausos, mas erra a mão em quase tudo. UOL, Veneza, 01 set. 2018. Disponível em em: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/09/01/suspiria-divide-opinioes-com-vaia-e-aplausos-mas-erra-a-mao-em-quase-tudo.htm/> Acesso em: 12 set. 2023.

GIUSEPPE Bassan. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm0060138/>. Acesso em 07 de maio de 2019.

HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. Richard Hollis : tradução de Carlos Daudt. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 118p.

IMAGE color summarizer. Disponível em: <http://mkweb.bcgsc.ca/color-summarizer/>. Acesso em 12 set. 2023.

JOGOS Mortais. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0387564/>. Acesso em 12 set. 2023.

JUNG, Carl Gustav. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Tradução de Maria Luíza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

LE CINQUE giornate. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0069884/>. Acesso em 12 set. 2023.

LIPOVETSKY, Gilles. O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 1989. 294p.

LÜSCHER, M. The Luscher Color Test. New York: Random House, 1971.

METRÓPOLIS. IMDB. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0017136/?ref_=ttmi_tt/. Acesso em 12 set. 2023.

MOLES, Abraham. O kitsch. Trad. Sérgio Miceli. São Paulo: Perspectiva (Coleção Debates), 1971. 5.ed. 232p.

MORIN, Edgar. Cultura de massas no século XX: espírito do tempo 1: neurose / Edgar Morin; tradução de: Maura Ribeiro Sardinha. – 10.ed. – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

MORIN, Edgar. O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia. Tradução de António Pedro-Vasconcelos. Lisboa: Moraes, 1970.

NASCIMENTO, Lucas. Suspiria | Dario Argento critica o remake de Luca Guadagnino: "Traiu o espírito do original". Observatório do Cinema, São Paulo, 18 jan. 2019. Disponível em em: <https://observatoriodocinema.uol.com.br/filmes/suspiria-dario-argento-critica-o-remake-de-luca-guadagnino-traiu-o-espírito-do-original/>. Acesso em: 12 set. 2023.

NOSFERATU. IMDB. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0013442/?ref_=ttmi_tt/. Acesso em 12 set. 2023.

O ALBERGUE. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0450278/>. Acesso em 12 set. 2023.

O GABINETE do Dr. Caligari. IMDB. Disponível em:
https://www.imdb.com/title/tt0010323/?ref_=ttmi_tt/. Acesso em 12 set. 2023.

O GATO de nove caudas. IMDB. Disponível em:
<https://www.imdb.com/title/tt0065761/>. Acesso em 12 set. 2023.

O PÁSSARO das Plumas de Cristal. IMDB. Disponível em:
<https://www.imdb.com/title/tt0065143/>. Acesso em 12 set. 2023.

O QUE são filmes B? Super Interessante, 2018. Disponível em
<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-sao-filmes-b/>. Acesso em: 11 de jun. de 2019.

O RETORNO da maldição: A Mãe das Lágrimas. IMDB. Disponível em:
<https://www.imdb.com/title/tt0804507/>. Acesso em 12 set. 2023

O SOLAR do diabo. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0000091/>.
 Acesso em 12 set. 2023

OLHOS diabolicos. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0057443/>.
 Acesso em 12 set. 2023

PENN, Gemma. Análise semiótica de imagens paradas. Em: Bauer, Martin W. e Gaskell, George. Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som: um Manual Prático. Petrópolis, Vozes, 2011.

PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho; FARINA, Modesto. Psicodinâmica das Cores em Comunicação. São Paulo: Blucher, 2006.

POE, Edgar Allan. The Works of the Late Edgar Allan Poe, Vol. 2. New York: Redfield, 1857.

PRELÚDIO para matar. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0073582/>.
 Acesso em 12 set. 2023.

PROENÇA, G. História da arte. São Paulo: Ática, 2005.

QUATRO Moscas sobre veludo cinza. IMDB. Disponível em:
<https://www.imdb.com/title/tt0066735/>. Acesso em 12 set. 2023.

SANA. Anos 1920/30: Cinema, Musas e Vamps. Moda de Subculturas, 2010. Disponível em
<http://www.modadesubculturas.com.br/2010/08/anos-2030-cinema-musas-e-vamps.html>. Acesso em: 07 de maio de 2019.

SCONCE, Jeffrey. "Trashing" the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style. Screen, v. 36, p. 371-393, 1995.

SEIS mulheres para o assassino. IMDB. Disponível em:
<https://www.imdb.com/title/tt0058567/>. Acesso em 12 set. 2023.

SETTE, Bruno. CINEMA SPAGHETTI: GIALLO. Porão do Cinema, 2012. Disponível em <https://poraodocinema.wordpress.com/2012/02/21/cinema-spaghetti-giallo/>. acesso em: 07 de maio de 2019.

SHARNAB-BURKE, Juliet; GREENE, Liz. O Tarô Mitológico. 1. ed. São Paulo: Madras, 2020.

SILVA, Ana Beatriz Barbosa. Mentos Perigosas: O psicopata mora ao lado. 1.edição. Fontanar, 2008.

SILVERSTONE, Roger. Por que estudar a mídia? 2. ed. São Paulo: Loyola, 2005.

SKY and Water I, 1938. IMDB. Disponível em: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.54215.html>. Acesso em 12 set. 2023.

SUSPIRIA. Direção: Dario Argento, Produção: Claudio Argento e Salvatore Argento. Italia: Seda Spettacoli, 1977. 1 disco (1h38min).

SUSPIRIA. Direção: Luca Guadagnino. Italia: Videa, 2018. 1 disco (2h32min).

TERRIFIER 2. IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt10403420/>. Acesso em 12 set. 2023.

VENINNO, Rodrigo. TECHNICOLOR E A REVOLUÇÃO DAS CORES NO CINEMA. OS ANOS PERDIDOS, 2017. Disponível em <http://www.blogosanospereidos.com.br/2017/09/technicolor-e-revolucao-das-cores-no.html>. Acesso em: 07 de maio de 2019.

WARREN, Bill. Evil Dead – a morte do demônio [arquivos mortos]. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2013.

WILDE, O. Salomé. Paris: Librairie de l'Art Independant, 1891.