

## EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS DO HORROR NO AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO · Ana Maria Acker<sup>1</sup>

**Resumo:** A proposta busca investigar características das possíveis experiências estéticas do horror na contemporaneidade, sobretudo em filmes que tenham alcançado êxito de público e crítica. A ideia é pensar o fenômeno para além do medo, trajetória iniciada com a tese *O Dispositivo do olhar no cinema de horror found footage*, defendida em 2017 na Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Brasil. O conceito de horror é entendido por Eugene Thacker (2011 e 2015), para quem a fruição com o gênero se dá no ato de pensar sobre um mundo impensável, não-humano e desconhecido: “[...] um mundo de desastres planetários, pandemias emergentes, mudanças tectônicas, clima estranho, paisagens marinhas encharcadas de petróleo, e a furtiva, e sempre elevada, ameaça de extinção” (Thacker, 2011, 1, tradução nossa). Assim, o objetivo é compreender como os filmes da atualidade engendram experiências sensíveis com o horror e quais as relações dessas com questões sociais, políticas e culturais. O desafio metodológico é realizar uma análise que dê conta das indagações e que se desenvolva em ensaios audiovisuais, *video essays*. Produções como “It – A coisa” (2017), “Raw” (2017), “Corra!” (2017), “Ao cair da noite” (2016) e “A Bruxa” (2016) devem ser consideradas para estudo. Neste texto, fazemos um primeiro exercício com “Corra!”, de Jordan Peele.

**Palavras-chave:** Horror; experiência estética; ensaio audiovisual.

**Contato:** ana\_acker@yahoo.com.br

A proposta busca investigar características das possíveis experiências estéticas do horror na contemporaneidade, sobretudo em filmes que tenham alcançado êxito de público e crítica. A ideia é pensar o fenômeno para além do medo, trajetória iniciada com a tese *O Dispositivo do olhar no cinema de horror found footage*, defendida em 2017 na Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Brasil. No trabalho, investigamos como os modos de ver no cinema se formaram ao longo do tempo e de que forma se apresentam nos *found footages* de horror. As reconfigurações entre tecnologia e experiência estética (Gumbrecht, 2010, 2014; Kittler, 2016), observadas na tese se desdobram agora para outros filmes do gênero.

O conceito de horror é entendido por Eugene Thacker (2011 e 2015), para quem a fruição com o gênero se dá no ato de pensar sobre um mundo impensável,

---

<sup>1</sup> Doutora em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Brasil. Professora da Universidade Luterana do Brasil – ULBRA, campus Canoas, Rio Grande do Sul.

não-humano e desconhecido: “[...] um mundo de desastres planetários, pandemias emergentes, mudanças tectônicas, clima estranho, paisagens marinhas encharcadas de petróleo, e a furtiva, e sempre elevada, ameaça de extinção”. Para Thacker, “Enfrentar essa ideia é confrontar um limite absoluto à nossa capacidade de entender adequadamente o mundo” (Thacker 2011, 1, tradução nossa). Tal concepção tem sido o mote de obras ao longo dos anos e se manifesta ainda em diversos produtos da cultura de massa. As experiências estéticas com um horror pós-humano, cósmico e a ausência de categorias estáveis de pensamento para lidar com esses fenômenos são o foco da trilogia *Horror of Philosophy*, de Thacker.

Talvez gêneros como o horror são interessantes não porque podemos elaborar modelos interpretativos engenhosos para eles, mas porque nos levam a questionar algumas das nossas suposições mais básicas sobre o próprio processo de produção do conhecimento, ou sobre a arrogância de viver em um mundo centrado no humano como o que habitamos atualmente. (Thacker 2015, 11, tradução nossa<sup>2</sup>).

Conforme essa discussão teórica, o horror ultrapassa o medo para problematizar o embate com o desconhecido e a consciência de um mundo sem nós, bem como os limites do pensamento (2011). O mundo para nós (*world-for-us*) é o exterior e como nos relacionamos com ele; enquanto que o mundo em si (*world-in-itself*) é a terra por ela mesma, independente da nossa existência. Já o mundo sem nós (*world-without-us*) é o confronto com o desconhecido e o não-humano, elemento muito explorado pelo horror: “Como H.P. Lovecraft conhecidamente pontuou: ‘a mais antiga e mais forte emoção da existência é o medo, e o mais antigo e mais forte tipo de medo é o medo do desconhecido’”

---

<sup>2</sup> No original: Perhaps genres such as the horror genre are interesting not because we can devise ingenious explanatory models for them, but because they cause us to question some of our most basic assumptions about the knowledge-production process itself, or about the hubris of living in the human-centric world in which we currently live.

(Thacker, 2011, 9, tradução nossa<sup>3</sup>). O escritor norte-americano é citado muitas vezes nos livros como fundamental para essa compreensão do horror:

E nós, como seres humanos, certamente temos uma coleção de maneiras de nos relacionar com o não-humano, seja por meio da ciência, tecnologia, política ou religião. Mas o não-humano permanece, por definição, um limite; designa tanto aquilo com o que nos relacionamos quanto o que permanece para sempre inacessível para nós. Este limite é o desconhecido, e o desconhecido, como o gênero horror nos lembra, é muitas vezes uma fonte de medo ou pavor. (Thacker 2011, 26, tradução nossa<sup>4</sup>).

Os universos de Lovecraft desestabilizam esses limites entre o mundo em que habitamos e aquele que nos é desconhecido. Tais experiências com o horror não são novas, entretanto, já com as produções de falso *found footage* identificamos uma ampliação dos sucessos de público e crítica das narrativas que exploram sensações nem sempre ligadas ao medo ou repulsa. Percebemos a preponderância da vertigem, do desconforto, de um incômodo para os quais faltam características delineadas e claras. O público sente um terreno narrativo pantanoso, embora nem sempre seja fácil decodificá-lo ou explicá-lo. Os confrontos com o “impensável” sugerido por Thacker adquirem, portanto, constância. Ainda conforme o teórico:

Se o horror [...] é uma maneira de pensar o mundo como impensável e os limites do nosso lugar nesse mundo, então de fato o espectro que assombra horror não é a morte, mas em vez

---

<sup>3</sup> No original: As H.P. Lovecraft famously noted, “the oldest and strongest emotion of making is fear, and the oldest and strongest kind of fear is the fear of the unknown”.

<sup>4</sup> No original: And we as human beings certainly have a panoply of ways of relating to the non-human, be it via science, technology, politics, or religion. But the non-human remains, by definition, a limit; it designates both that which we stand in relation to and that which remains forever inaccessible to us. This limit is the unknown, and the unknown, as genre horror reminds us, is often a source of fear or dread.

disso a vida. Mas o que é ‘vida’? Talvez nenhum outro conceito tenha preocupado tanto a filosofia, com opiniões tão divergentes sobre o que é ou não é a essência da vida. (Thacker 2011, 99, tradução nossa<sup>5</sup>).

Assim, o objetivo da pesquisa é compreender como os filmes da atualidade engendram experiências sensíveis com o horror por essa perspectiva de Thacker e quais as conexões dessas com questões sociais, políticas e culturais. O desafio metodológico é realizar uma análise que dê conta das indagações e que se desenvolva em ensaios audiovisuais, *video essays*. Produções como “It – A coisa” (2017), “Raw” (2017), “Corra!” (2017), “Ao cair da noite” (2016) e “A Bruxa” (2016) devem ser consideradas para o estudo. É pertinente enfatizar que nem sempre as obras na totalidade trazem esses questionamentos. Às vezes, são trechos, sequências específicas que podem inferir relações com o não-humano ou a tensão acerca dos limites racionais diante do que causa estranhamento.

### **Percurso metodológico**

O horror é um gênero que circula em diversos nichos da cultura de massa: filmes, programas e seriados de televisão, jogos eletrônicos, literatura, vídeos na internet, entre outros. No audiovisual, é um fenômeno que se adaptou bem aos novos meios de consumo (Conrich 2010) diante da crise das salas de exibição tradicionais. Na última década, se intensificou a produção dos *found footage* de horror, filmes que simulam ser documentários e são realizados por suportes diversos. Essas produções aprofundam as discussões da relação entre tecnologia e horror (Acker 2017), embora esses tensionamentos já estivessem ocorrendo no gênero há mais tempo.

Portanto, é pertinente que um fenômeno tão popular seja investigado, principalmente no âmbito da experiência sensível. De acordo com Hans Ulrich Gumbrecht (2010), faz-se necessário um esforço em problematizar a tradição

---

<sup>5</sup> No original: If horror [...] is a way of thinking the world as unthinkable, and the limits of our place within that world, then really the specter that haunts horror is not death but instead life. But what is ‘life’? Perhaps no other concept has so preoccupied philosophy, with such divergent opinions on what is or isn’t the essence of life.

hermenêutica das Ciências Humanas por meio da observação daquilo que escapa à produção de sentido e é fundamental para a constituição da experiência estética.

Nesse processo, houve a opção pela realização de ensaios audiovisuais. A análise fílmica é um método que tem sido questionado nos estudos de cinema. É recorrente o argumento de que não há instrumento único e que os instrumentos são construídos ao longo da pesquisa. Essas limitações se aprofundam nas reflexões acerca da dimensão sensível da experiência: “[...] o cinema possui meios de propor certas experiências estéticas em razão de seus processos maquínicos. É justamente a relação desses aparatos com criações humanas que estreita a fruição do espectador com as imagens em telas” (Acker 2014, 5). Logo, a percepção das limitações de um texto na descrição e interpretação do audiovisual é fundamental nas pesquisas que enfrentam esses desafios.

No entanto, muitos pesquisadores têm experimentado outras formas de trabalho com o empírico criando audiovisuais justamente para discutir o cinema. Os vídeo-ensaios (*video essays*)<sup>6</sup>, ou ensaios audiovisuais, se expandiram nos últimos anos com as transformações de ferramentas tecnológicas cada vez mais acessíveis.

Conforme Catherine Grant (2013)<sup>7</sup>, o *video essay* é uma prática performativa de estudos fílmicos: “Eles usam técnicas de reenquadramento, remixagem, aplicadas em filmes e trechos de imagens em movimento” (Grant 2013). A partir dessas perspectivas, acreditamos que os ensaios audiovisuais podem auxiliar no estudo da experiência estética no cinema de horror no presente estudo, pois promovem justamente estímulos aos fenômenos sensíveis e hermenêuticos por meio de imagens. O primeiro esforço de ensaio audiovisual é com o filme “Corra!” (“Get Out”), 2017, de Jordan Peele. O trabalho ainda está em processo e apresentamos a primeira parte com este texto.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Exemplos de ensaios audiovisuais em: <<http://reframe.sussex.ac.uk/audiovisualessay/>> e <<https://vimeo.com/album/4810167>>.

<sup>7</sup> Disponível em: <<http://reframe.sussex.ac.uk/audiovisualessay/frankfurt-papers/catherine-grant/>>. Acesso: jun. 2018.

<sup>8</sup> O ensaio audiovisual “Corra! e os horrores do lugar submerso” está disponível em: <<https://vimeo.com/horroreestetica>>.

## “Corra!” e os horrores do lugar submerso

“Corra!” gerou polêmica e atraiu o olhar da crítica assim que chegou às telas, sobretudo pelas questões que provoca. A discussão a respeito do racismo na sociedade norte-americana é preponderante em torno da obra de Peele e é de fato a fundamental na trama. Todavia, há outras possibilidades de leitura e uma delas abordamos nesta investigação inicial com o material empírico.

O filme trilha dois caminhos para o horror a partir dos conflitos do personagem Chris (Daniel Kaluuya), que vai conhecer os pais da namorada Rose (Allison Williams) durante um final de semana e acaba lutando para salvar a própria vida. Nesta primeira parte da produção de vídeo, estamos desenvolvendo uma delas. A outra, que trata das questões raciais do filme, realizaremos posteriormente. O vídeo foi desenvolvido com os alunos dos cursos de Comunicação da Universidade Luterana do Brasil – ULBRA e bolsistas da pesquisa: Alexia Rodriguez, Éverton Barboza, Matheus Leandro Rocha e Rafaela Hermes.

Já na viagem Chris passa pelo primeiro momento tenso: atropela um veado na estrada e o animal não morre instantaneamente. A aproximação do rapaz ao animal (Figura 1) indicia um trauma de infância, que o espectador só conhecerá mais adiante.



Figura 1 – O atropelamento do animal leva Chris à lembrança de um trauma.  
Fonte: Reprodução ensaio audiovisual “Corra! e os horrores do lugar submerso”.

É justamente na hipnose realizada pela sogra Missy (Catherine Keener) que conhecemos a dimensão do horror que habita a memória do protagonista: a

mãe de Chris morreu atropelada enquanto ele estava em casa vendo TV. Missy o acusa de não ter feito nada e a dor é insuportável para o rapaz, que reluta em lembrar. Nesse ponto do diálogo, o plano fecha lentamente no rosto do personagem, o que marca a angústia e a tentativa de fuga das imagens e ações do passado (Figura 2).



Figura 2 – A hipnose ativa memórias que Chris quer evitar.

Fonte: Reprodução ensaio audiovisual “Corra! e os horrores do lugar submerso”.

Ao comentar sobre aspectos da obra de Lovecraft, Thacker argumenta que: “O horror não veio do que você viu, mas do que você não podia ver, e mesmo além disso, do que você não podia penetrar, o que não podia pensar” (Thacker 2015, 13, tradução nossa<sup>9</sup>). Essa é a atitude de Chris em relação à morte da mãe, uma dor tão profunda que escapa ao pensamento (Figura 2).

Ao penetrar no lugar submerso ordenado por Missy, o personagem perde toda e qualquer estabilidade de pensamento ou ações e despenca em um abismo que expande a memória da infância. O ritmo da imagem é mais lento e o som pontua a ambiência de devaneio e fluidez. No ensaio audiovisual, enfatizamos isso a partir da montagem e fusão de imagens do veado abatido pelo

<sup>9</sup> No original: “The horror came not from what you saw, but from what you couldn’t see, and even beyond that, what you couldn’t fathom, what you couldn’t think”.

atropelamento no início do filme. Chris indefeso como o animal agonizante à beira da estrada (Figura 3). Imóvel diante de Missy, o rapaz se debate em desespero no vazio perpétuo do local em que o lançaram.



Figura 3 – Fusão da imagem de Chris com a do veado atropelado do início do filme.  
Fonte: Reprodução ensaio audiovisual “Corra! e os horrores do lugar submerso”.

O lugar submerso impõe uma condição de total impotência: como um espectador, o personagem vê o mundo exterior como se fosse uma tela na qual é impossível interferir. De certa forma, essa cena remete à discussão filosófica de Thacker da experiência de um mundo sem nós (*world-without-us*), indiferente à existência de Chris enquanto ser humano que tem vida e história. Esse ambiente é onde ele passará a existir após ceder o corpo para a experiência macabra da família de Rose – mergulhado de fato no desconhecido, em uma espécie de nada perpétuo.

Ao ser capturado, Chris é informado dos procedimentos pelo homem que receberá o seu cérebro, Jim Hudson (Stephen Root): a primeira etapa foi a hipnose; a segunda é a preparação mental para o transplante do órgão mais importante do corpo humano; e a terceira constitui na realização da cirurgia. Após a mudança, o jovem não morrerá, mas viverá observando o que o corpo faz sem ter controle sobre o mesmo, uma existência sem vida. Nesta sequência destacada no ensaio audiovisual, salientamos a construção do diálogo entre Chris e Jim: os planos e contraplanos remetem ao trauma de infância novamente, pois o ambiente ajuda a ativar no protagonista o instante em que ele soube da morte da mãe (Figuras 2 e 4).



À medida que a conversa avança, o prisioneiro da família compreende o que ocorrerá e tem *flashes* das pessoas que encontrou e que se portavam de maneira estranha, pois já haviam sido submetidas à experiência (Figura 4).

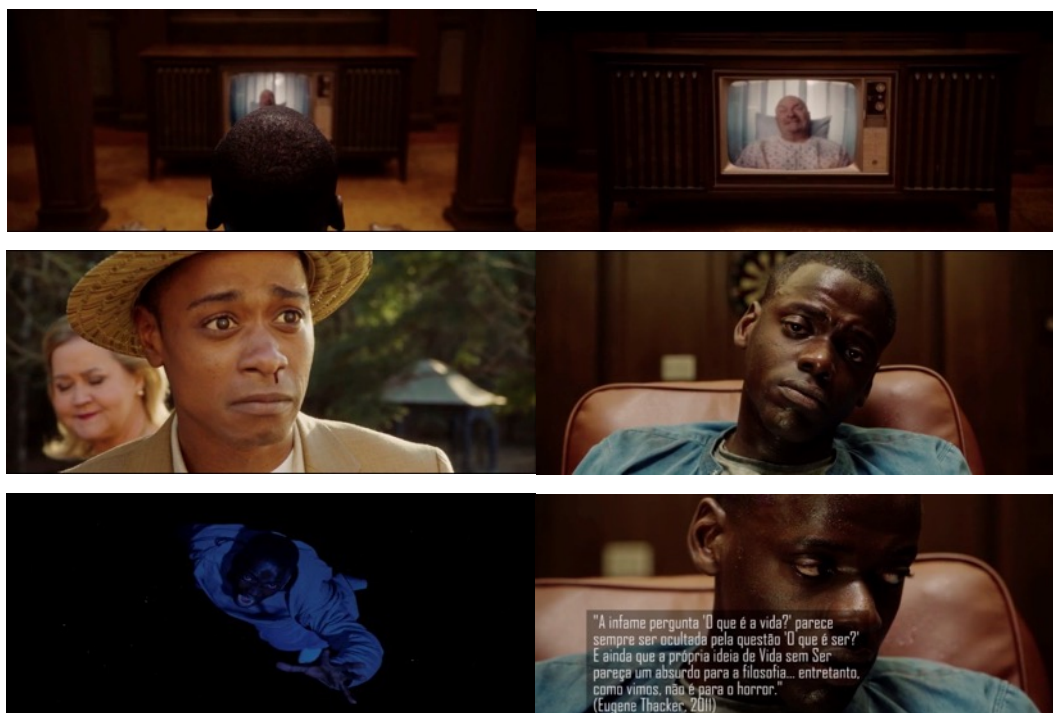


Figura 4 – Chris é informado do que acontecerá após a cirurgia.  
 Fonte: Reprodução ensaio audiovisual “Corra! e os horrores do lugar submerso”.

De acordo com Thacker, a vida sem ser é algo comum nas tradições do horror: “A infame pergunta ‘O que é a vida?’ parece sempre ser ocultada pela questão ‘O que é ser?’ E ainda que a própria ideia de Vida sem Ser pareça um absurdo para a filosofia... entretanto, como vimos, não é para o horror” (Thacker 2011, 132, tradução nossa<sup>10</sup>). A permanência no lugar submerso é justamente a existência de uma vida sem ser e Chris se tornará algo semelhante a um zumbi, monstro do horror reconfigurado diversas vezes para a abordagem de questões sociais e políticas no cinema. A essência do rapaz irá para Jim, que almeja justamente o talento dele como fotógrafo, o olhar. A imagem final do ensaio audiovisual destaca uma fusão entre os dois rostos, pois, mesmo que de forma

<sup>10</sup> No original: “The infamous question ‘What is Life?’ appears to always be eclipsed by the question of ‘What is Being?’ And yet the very idea of Life-without-Being would seem to be an absurdity for philosophy.... Though, as we’ve seen, not for horror”.

limitada, Chris seguirá vivo, o que nas circunstâncias apresentadas é mais assustador do que a morte.

### **Considerações**

O texto buscou abordar os primeiros movimentos da pesquisa em investigar características das possíveis experiências estéticas em filmes contemporâneos de horror. Até aqui, as teorias de Eugene Thacker têm se mostrado um referencial teórico importante para a compreensão e análise sensível de um gênero que cada vez mais suscita reflexões acerca do desconhecido e tensiona múltiplas formas de estranhamento, desconforto. Ao longo do estudo, outros autores serão essenciais para a análise e produção de ensaios audiovisuais.

No produto com um dos filmes do *corpus*, “Corra!”, pudemos percorrer dois caminhos de análise. No primeiro, apresentado neste texto, expomos a conexão da obra com aspectos do desconhecido e o impensável de um mundo sem nós, a partir de Thacker (2011 e 2015). No segundo, ainda em produção, procuraremos aprofundar o debate em torno do contexto racial que a obra de Peele problematiza.

Tais observações demonstram o lugar do horror no cinema contemporâneo e como o gênero tem se reinventado ao longo dos anos, apesar dos percalços mercadológicos e transformações tecnológicas. Assim, a necessidade de pesquisas acerca da estética se amplia e demonstra o quanto os estudos de cinema precisam encarar os gêneros em toda sua complexidade.

### **BIBLIOGRAFIA**

- Acker, A. M. 2017. *O dispositivo do olhar no cinema de horror found footage*. Tese de doutorado, PPGCOM, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Abr.
- Grant, C. 2013. *How long is a piece of string? On the practice, scope and value of videographic film studies and criticism*. Presentation given at the Audiovisual Essay Conference, Frankfurt Film museum/Goethe University. Available in:

<<http://reframe.sussex.ac.uk/audiovisualessay/frankfurt-papers/catherine-grant/>>.

Gumbrecht, H. U. 2014. *Atmosfera, ambiência, Stimmung*: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC Rio.

Kittler, F. 2016. *Mídias ópticas*. Rio de Janeiro: Contraponto.

Thacker, E. 2011. *In the Dust of this Planet*. [Horror of Philosophy, vol. 1]. Washington, USA: Zero Books.

\_\_\_ 2015. *Starry Speculative Corpse*. [Horror of Philosophy, vol. 2]. Washington, USA: Zero Books.

\_\_\_ 2015. *Tentacles Longer Than Night*. [Horror of Philosophy, vol. 3]. Washington, USA: Zero Books.