



rebeca



Revista Brasileira
de Estudos de
Cinema
e Audiovisual

**Da cintilância à explosão:
a intermitência luminosa como forma horrífica espetacular**

João Vitor Leal¹

¹ João Vitor Leal é doutorando com bolsa FAPESP do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (USP), graduado em Jornalismo (UFMG) e mestre em Cinema (Paris-3). Sua pesquisa aborda a relação entre o narrativo e o sensorial a partir da categoria do personagem cinematográfico.

e-mail: jv.leal1@usp.br

Resumo

Este artigo tem o objetivo de analisar a intermitência luminosa no cinema de horror. Busca-se ponderar acerca de suas funções narrativas e estéticas e de sua recorrência, e espera-se localizar suas raízes e desdobramentos no âmbito da história do cinema. Ao tomá-la como figura exemplar dentro de uma tradição do horror que se consolidou a partir da segunda metade do século XX, pretende-se estudar seus efeitos espetaculares tanto dentro da diegese quanto além da superfície da tela. Argumenta-se que as inventivas e conseqüentes ocorrências da intermitência luminosa no cinema de horror autorizam uma reflexão profunda sobre a postura do espectador, sobre seu olhar e sua fisicalidade, bem como sobre a configuração do próprio dispositivo cinematográfico. Essas questões serão abordadas a partir de um *corpus* filmico que se pretende amplo e variado, e mobilizarão perspectivas teóricas diversas com o intuito de delinear uma arqueologia possível da intermitência luminosa, entre a cintilância e a explosão, como forma horrífica espetacular.

Palavras-chave: Intermitência luminosa; Cinema de horror; Espetáculo.

Abstract

This article intends to analyse the intermittent light in horror cinema. We'll consider its narrative and aesthetic functions and its recurrence, trying to unveil its origins and its developments throughout cinema's history. We understand the intermittent light as an exemplary figure within a tradition of horror consolidated in the second half of the 20th century, and we make it our goal to study its spectacular effects both inside the diegesis and beyond the surface of the screen. We believe that imaginative and significant occurrences of the intermittent light in horror cinema will lead us to a deep reflection on the viewer's spectatorial posture (concerning both its gaze and its physicality) and on the configuration of the cinematic apparatus itself. These issues will be addressed through a wide filmic *corpus* and through various theoretical perspectives in order to outline a possible archaeology of the intermittent light, defined between the glimmering and the explosion, as a spectacular horrific form.

Keywords: Intermittent light; Horror cinema; Spectacle.

O dia, projetando-se através da folhagem, espalha na profundidade da mata

uma luz vacilante e móbil que dá aos objetos uma grandeza fantástica.

– Chateaubriand

1. Um eletroencefalograma

Em uma tentativa desesperada de elucidar o misterioso desaparecimento de uma série de mulheres, a polícia de Paris adota uma estratégia ousada: colocar secretamente ao alcance de seu principal suspeito uma vítima em potencial, na expectativa de um flagrante esclarecedor. É assim que a bela, jovem e saudável Paulette, de pele clara e traços finos como as mulheres desaparecidas, é infiltrada na clínica particular do renomado Doutor Génessier, fazendo-se passar por uma de suas pacientes. Como os sintomas alegados e fingidos por Paulette não conduzem a nenhum diagnóstico seguro, o médico prontamente recomenda que ela faça alguns exames.

A essa altura de *Os olhos sem rosto* (*Les yeux sans visage*, Georges Franju, 1960), já sabemos que as mulheres desaparecidas que tanto preocupam a polícia foram, de fato, sequestradas por Génessier, e submetidas por ele a procedimentos cirúrgicos clandestinos, transplantes nos quais ele lhes removeu toda a pele do rosto para posteriormente tentar reconstituir o desfigurado rosto da própria filha. Já vimos também, em uma cena brutal de mais de cinco minutos de duração, Génessier minuciosamente arrancar a pele do rosto de uma de suas vítimas.

Agora, no entanto, acompanhamos Paulette em seus exames. Imóvel em uma cadeira com vários eletrodos presos à cabeça, ela é exposta a estímulos luminosos fortes e intermitentes projetados por uma lâmpada. Vemos a enfermeira acionar o aparelho a menos de um metro de seu rosto e, em seguida, temos um plano detalhe desse rosto que, agredido pela frequência luminosa, projeta sombras na parede ao fundo. Subitamente, o Doutor Génessier entra na sala e se

coloca ao lado da enfermeira para observar Paulette de perto. Entre os dois planos fechados que trazem o olhar amedrontado que a jovem devolve ao médico, temos um plano particularmente interessante: lado a lado, Génessier e a lâmpada piscante dominam a imagem. À esquerda, o médico dirige seu olhar compenetrado a uma Paulette fora de quadro; à direita, em posição quase frontal à câmera (compondo um ponto de vista, digamos, quase subjetivo), a lâmpada pisca com intensidade. Esse plano breve, de não mais que uns poucos segundos, parece operar uma justaposição entre Paulette, vítima ciente do risco que corre ao se colocar com falsos pretextos diante do médico inescrupuloso, e o espectador que, embora ciente de estar diante de uma ficção, se descobre indefeso perante o violento e inesperado piscar de luz que reverbera para além da superfície da tela.



Os olhos sem rosto (*Les yeux sans visage*, Georges Franju, 1960).

Nesse plano, portanto, o efeito de luz ajuda a promover uma identificação entre personagem e espectador tanto quanto evidencia a performatividade do próprio dispositivo de projeção cinematográfico. Se, na inebriante cena em que o médico arrancava a pele de uma de suas vítimas, eram sobretudo a lentidão e a crueza das imagens que provocavam náusea, aqui é o efeito de luz que parece ultrapassar a motivação narrativa, suspendendo momentaneamente o desenrolar

do enredo e visando, ao que tudo indica, o desconforto do espectador. Assim, a cena – a princípio banal – dos exames médicos de Paulette é eficaz na medida em que cria uma atmosfera de tensão, de medo – atmosfera que, no entender de H. P. Lovecraft, seria definidora do horror, gênero no qual “a coisa mais importante”, o “critério final de autenticidade”, não é a “intenção do autor” ou a “simples mecânica do enredo” e sim “a criação de uma determinada sensação”. (LOVECRAFT, 2007, p. 17).

Priorizar a atmosfera e, mais precisamente, a sensação, implica buscar também no espectador, e não mais apenas na lógica interna do filme, o que este apresenta de mais formidável. O plano em que o piscar da lâmpada é sutilmente redirecionado à retina do espectador sugere que, tão importante quanto fazê-lo compartilhar da angústia de Paulette, tão fundamental quanto fazê-lo antecipar com temor o sadismo do Doutor Génessier, é fazê-lo sentir-se fisicamente estimulado, talvez mesmo ameaçado pelo filme. Como argumenta Anna Powell em seu estudo sobre o cinema de horror, nós somos fisicamente provocados pelo cinema; as vibrações tonais (do claro, do escuro e da saturação das cores) afetam primeiramente os nervos do olho e, em seguida, se espalham por toda a rede neuronal do corpo (POWELL, 2005, p. 201); o espectador responde corporalmente (a temperatura do corpo aumenta, as batidas do coração se aceleram, a respiração fica suspensa) aos estímulos sensoriais e às dinâmicas do movimento; o horror é um evento corpóreo. (POWELL, 2005, p. 205)². Sendo assim, nada mais coerente do que situar a lâmpada que pisca em uma cena que representa um eletroencefalograma, exame dedicado a captar e medir as reações nervosas de

² De fato, não apenas o horror, mas toda experiência cinematográfica pode ser tomada como experiência corpórea. Tal é a abordagem proposta por Vivian Sobchack, que denuncia certa falta de interesse acadêmico na “capacidade dos filmes de nos despertar fisicamente para o sentido”. (SOBCHACK, 2004, p. 57). Ela ressalta que nossos sentidos e nossa inteligência estão sempre presos a um *aqui* e *agora*, irremediavelmente atrelados a nosso corpo; nós sentimos e fazemos sentido (operações praticamente indistintas) com/através nosso corpo: “a experiência de um filme é significativa não apesar do corpo, mas devido a ele. Ou seja, os filmes provocam em nós ‘pensamentos carnis’ que sustentam e informam a análise consciente que fazemos deles”. (Ibid., p. 60).

um paciente perante intensos estímulos externos.

Buscaremos neste artigo identificar a intermitência luminosa, exemplificada por esse plano singular de *Os olhos sem rosto*, como uma figura extremamente recorrente e, não raro, profundamente eficaz no cinema de horror. Para tanto, analisaremos um *corpus* variado de filmes do gênero na busca por ressonâncias entre produções de diferentes autores, países e períodos. Interessa-nos investigar a intermitência luminosa em suas diversas formas, das sutis cintilâncias às contundentes e bruscas explosões, sejam elas diegeticamente justificadas ou categoricamente arbitrárias.

Convém, entretanto, ressaltar que não pretendemos interpretar exaustivamente as ocorrências dos efeitos de luz para delas deduzir significados gerais; optaremos, ao contrário, por uma abordagem que buscará valorizar a experiência do espectador, o impacto sensorial provocado pela luz e suas variações, deixando em segundo plano as eventuais funções semânticas assumidas pela intermitência luminosa em cada filme. Assim, ganhará corpo a compreensão da intermitência luminosa como uma figura espetacular e, por natureza, cinematográfica: ela essencialmente enfatiza o fenômeno da projeção de luz que produz, na tela, inevitáveis e potencialmente emocionantes vibrações. Acreditamos – e esperamos que nossos exemplos o demonstrem – que nenhuma empreitada artística explorou tanto esse recurso quanto o cinema de horror, mas não deixaremos de considerar ainda outras manifestações (a constar: os *flicker films* da década de 1960, algumas atrações do século XVIII e os fogos de artifício do século XVI) que também fizeram dele usos inventivos e consequentes. Assim, através de análises fílmicas e da mobilização de diversos autores e conceitos, almejamos delinear certa arqueologia possível da intermitência luminosa como forma cinematográfica espetacular e horrífica.

2. A questão do olhar é a questão do olho

Considera-se que *Os olhos sem rosto*, juntamente com *Psicose* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) e *Peeping Tom* (Michael Powell, 1960), marca um momento de

revitalização do horror cinematográfico, momento definido, sobretudo, por um afastamento tanto do expressionismo do cinema alemão da década de 1920 quanto do cinema americano de monstro dos estúdios Universal dos anos 1930. (HAWKINS, 2000, p. 65). Além do ano de realização, os três filmes compartilhariam um mesmo novo desejo: o de estabelecer o horror através de personagens e acontecimentos mais mundanos. (GRANT, 2013, p. 155). Dessa forma, teria surgido uma tendência pela qual o cinema de horror recusaria os hospícios e castelos medievais habitados por criaturas insanas e sobrenaturais para se abrir a comuns consultórios médicos e quartos de hotel onde transitam personagens que, embora irremediavelmente envoltos em mistério, seriam consideravelmente familiares ao espectador.

Não é, contudo, nas evoluções dos motivos horríficos que nos deteremos aqui. O que nos interessa em particular é observar que, assim como *Os olhos sem rosto*, os outros dois filmes considerados marcos do cinema de horror também trazem momentos nos quais a intermitência luminosa exerce papel de destaque, seja sua ocorrência relativamente discreta e pontual (*Psicose*) ou francamente agressiva e sistemática (*Peeping Tom*).

A história de *Psicose* é conhecida: o ingênuo Norman Bates, proprietário de um hotel de beira de estrada, é, na verdade, um assassino que assume a identidade repressora da falecida mãe ao cometer seus crimes. Os demais personagens e o espectador não apenas desconhecem sua dupla personalidade como acreditam que sua mãe ainda esteja viva, levando uma vida reclusa na casa próxima ao hotel. Apenas ao final do filme uma jovem consegue evidências da culpa e do transtorno psíquico de Norman. Ela invade a casa e descobre, em um dos cômodos, o esqueleto da mãe do personagem. Assustada, ela recua alguns passos e acidentalmente atinge com o braço a lâmpada de teto que ilumina o cômodo. O balançar da lâmpada ressalta a atmosfera de suspense, anunciando ao espectador a chegada de Norman, de vestido e peruca, com uma faca à mão. No último plano da cena, a caveira da mãe parece rir malignamente, animada pelo movimento da luz da lâmpada e pelas sombras que ela projeta.



Psicose (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960).

Já em *Peeping Tom*, é o fotógrafo amador e assistente de câmera de cinema Mark Lewis que, assim como o Doutor Génessier e o jovem Norman Bates, esconde uma personalidade assassina. Com uma lanterna e uma pequena câmera, ele filma o instante da morte das jovens mulheres que toma por vítima, dando continuidade a um “interesse científico” paterno – ele explica que seu pai tinha o costume de filmá-lo, iluminando-o com uma lanterna, enquanto o submetia a sustos diversos: “Ele se interessava pelas reações do sistema nervoso ao medo.” Tendo como cenários centrais um estúdio de filmagem e a sala de projeção nos fundos do apartamento de Mark, *Peeping Tom* elabora inúmeros planos detalhe de holofotes que se acendem, *flashes* fotográficos que estouram e facho de luz frontais à objetiva da câmera. Ao final do filme, Mark encena o próprio suicídio como um desfile de celebridade: uma quinzena de *flashes* estoura enquanto ele caminha decidido em direção a uma câmera à qual está acoplada a lâmina que lhe trará a morte. Ele registra, assim, cada detalhe de seu próprio medo. A montagem ágil alterna os planos em velocidade análoga àquela do estouro dos *flashes* para provocar no espectador uma sensação que combina, com igual intensidade, fascínio e aflição, compondo com a luz um efeito de

contrastes e saturações similar a um espetáculo de fogos de artifício.

Dessa forma, e mais eloquentemente até do que *Os olhos sem rosto* e *Psicose*, *Peeping Tom* parece se valer da intermitência luminosa para elaborar um questionamento acerca do olhar em termos de espetáculo (termo derivado do latim *specere*, “contemplar”) – não só por trazer um protagonista *voyeur* ao extremo (o que, aliás, também pode ser dito de Norman Bates, que espia seus hóspedes através de uma fresta oculta em uma parede), tampouco apenas por construir momentos de tensão que suspendem a narrativa em prol de certa atmosfera ou sensação (o que também ocorre de maneira exemplar na famosa cena no chuveiro de *Psicose*) mas, sobretudo, por mais assumidamente tratar o fato horrífico (no caso, o assassinato e o suicídio) como um acontecimento pelo qual o espectador deve ansiar e se sentir recompensado. Dito de outra forma, esses filmes se destacam, em primeiro lugar, por demonstrar certa consciência de que o espectador, ainda que relutante, quer ver o fato horrífico e, ao fazê-lo, ser fisicamente provocado e, em segundo lugar, por responder de maneira eficaz a esse desejo com usos extremamente performáticos de recursos estilísticos dentre os quais destacamos a intermitência luminosa. Assim, o primeiro plano de *Peeping Tom* – plano detalhe de um olho que se abre em uma expressão de susto – já anuncia de forma resoluta o que está por vir.

Lançado três anos depois, *O homem com olhos de raio-X* (*X: The man with the X-ray eyes*, Roger Corman, 1963), cuja história se desenvolve em torno de uma substância que permite enxergar através da matéria, retoma a estratégia de *Peeping Tom* ao apresentar também, em seu primeiro plano, um enorme globo ocular. Vinte anos mais tarde, a preocupação com o olhar parece continuar em pauta no cinema de horror, por exemplo, com *Eles vivem* (*They live*, John Carpenter, 1988), no qual o protagonista descobre um par de óculos que permite enxergar o mundo como ele realmente seria, isso é, como uma ilusão criada por alienígenas para controlar a espécie humana. Até que, mais recentemente, toda uma leva de filmes de horror que emulam um estilo *found footage*, como *A bruxa de Blair* (*The Blair witch project*, Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999), *[REC]* (Jaume Balagueró e Paco Plaza, 2007), *Atividade paranormal* (*Paranormal activity*,

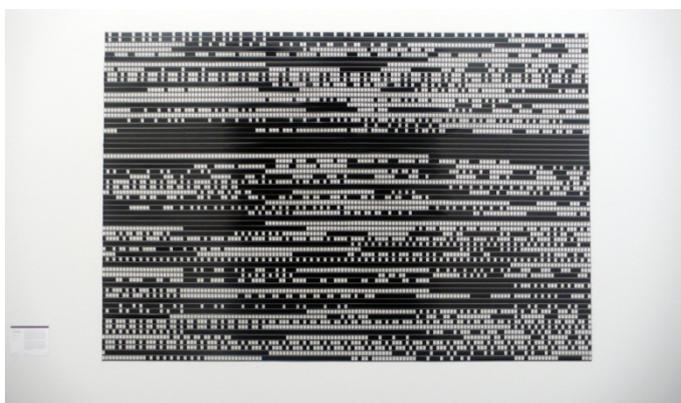
Oren Peli, 2007) e *Cloverfield – Monstro* (*Cloverfield*, Matt Reeves, 2008) continua a conjugar o gênero, muito abertamente, às questões do olhar, do ponto de vista, da materialidade da visão e das condições de fabricação da imagem. Como afirma Keith Grant, o que mais importa nesses filmes é “o olhar investigativo do espectador” que, ao buscar em cada canto da imagem alguma informação que o ajude a desvendar os mistérios do enredo, acaba sendo exposto a algo assustador. (GRANT, 2013, p. 167). Portanto, nas formas do horror que propomos examinar neste artigo, o que mais importa é o impacto sensorial daquilo que é (ou daquilo que calculadamente não é) visto pelo espectador. Nossa abordagem se aproxima assim daquela proposta por Bégin e Guido, para quem a identidade de gênero do horror reside fundamentalmente na espetacularidade da violência audiovisual mostrada na tela – violência que inscreve profundamente suas marcas “no imaginário de um espectador ávido de sensações fortes, nos limites do suportável”. (BÉGIN; GUIDO, 2010, p. 9-10).

3. O flicker

Além de supostamente reformular, de maneira decisiva, o cinema de horror, a década de 1960 apresentou também uma série de artistas experimentais que, interessados nos processos de produção e de projeção cinematográficos e na plasticidade de seus componentes, realizaram filmes que têm na intermitência luminosa seu fundamento e efeito maior, os chamados *flicker films* – filmes que atingem, essencialmente pelo uso da montagem fotogrâmica, efeitos estroboscópios e hipnóticos.

Um *flicker film* exemplar é *Arnulf Rainer* (1960), no qual Peter Kubelka realiza um experimento de cinema composto exclusivamente por dois tipos de imagens: o fotograma completamente preto e o fotograma completamente branco. Essas duas imagens se intercalam em ritmos variados por cerca de 7 minutos, impondo ora a escuridão total, ora um clarão de luz no espaço da sala de projeção. Trata-se de um filme que aborda a intermitência luminosa em sua essência, desprovida de qualquer figuratividade ou intenção outra que não explorar as potências do

claro-escuro e desafiar o espectador. Exposta na íntegra também como “escultura fílmica”, a película de *Arnulf Rainer* já permite deduzir o efeito estroboscópico de sua projeção a 24 quadros por segundo.



Exposição de *Arnulf Rainer* (Peter Kubelka, 1960) – Lentos Art Museum, Linz, Áustria, 2009.

De maneira semelhante a *Arnulf Rainer*, *The flicker* (Tony Conrad, 1965) apresenta variações de uma sequência de fotogramas brancos repetidas vezes interrompida por um único fotograma preto. O filme dura meia hora e se inicia com uma cartela que alerta os espectadores acerca de seus efeitos:

ATENÇÃO. Os produtores, distribuidores e exibidores não se responsabilizam por quaisquer danos físicos ou mentais causados pelo filme “The Flicker”. Como o filme pode induzir ataques epiléticos ou produzir sintomas moderados de tratamento de choque em certas pessoas, alertamos que sua permanência nesta sala de cinema se dá apenas por seu próprio risco. Um médico deverá estar presente na sala.

Ray gun virus (Paul Sharits, 1966), por sua vez, acrescenta cores diversas ao preto e branco de Kubelka e Conrad, sem deixar de sustentar um efeito igualmente pulsante ao longo de seus 14 minutos. Assim como a cartela de *The flicker* anunciava as possíveis consequências de seus efeitos, Sharits proclama, já no título, a violência pretensamente exercida por seu filme. Para ele, o projetor seria uma arma que dispara contagiosos raios de luz contra a retina do espectador; o objetivo do filme seria “o assassinato temporário da consciência normativa do espectador”. (MICHAUD, 2006, p. 129; WEES, 1992, p. 151). Assim,

os *flicker films* abusariam do fato de que “nossa percepção de rápidas alternâncias de padrões de luz e escuridão podem ter poderosos efeitos psicológicos e fisiológicos”; tais efeitos são, em geral, desagradáveis (das dores de cabeça e náuseas aos ataques epiléticos), mas também podem ser prazerosos e excitantes: “Experimentos demonstram que, de olhos fechados diante de uma luz forte piscando de cinco a dez vezes por segundo, a maioria das pessoas percebe constantes alternâncias de cor”. (WEES, 1992, p. 147-148).

Os *flicker films*, referência importante do cinema experimental dos anos 1960, são, portanto, filmes relativamente curtos que exploram os ritmos e contrastes de uma montagem que assume como unidade básica não mais o plano e sim o fotograma e que coloca em evidência a dimensão material da película e da projeção que a anima. Wees analisa detidamente essa produção, devidamente associando-a a projetos das vanguardas da década de 1920. Ele explica que, para esse cinema experimental da década de 1960, o que está em jogo é uma virtuosa exploração dos recursos mais propriamente cinematográficos e do vigor de seus efeitos sobre o espectador – questão que já estava no centro das preocupações, por exemplo, de Fernand Léger (que afirmava que “a imagem deve ser tudo”), Man Ray (seu *Emak Bakia*, de 1926, seria “puramente ótico”), Germaine Dulac (que defendia uma “arte da visão”, uma “arte do olho”), Hans Richter (para quem o filme é “um ritmo visual, fotograficamente propagado”) e Dziga Vertov (que dizia ter como objetivo produzir um “estudo acabado da visão absoluta”). (WEES, 1992, p. 1). Tal inquietação vanguardista é exemplarmente manifesta em *Ballet mécanique* (Fernand Léger e Dudley Murphy, 1924), “o primeiro filme sem roteiro” (segundo a cartela inicial do próprio filme), no qual a alternância de diversas figuras (um triângulo e um círculo, um chapéu e um sapato) daria origem a uma figura mental distinta – assim, Léger teria sido o primeiro cineasta a fazer uso consciente da montagem fotogrâmica. (DE HAAS, 1985, p. 137). Percebemos então que, antes de Kubelka, Conrad ou Sharits, muitos artistas da década de 1920 já haviam recorrido a técnicas pouco ortodoxas almejando efeitos cinematográficos singulares, “puros”, capazes de “colocar questões sobre o ato de ver”. Dentre essas técnicas, que variam de sobreposições a arranhões na

película, de imagens caleidoscópicas a alterações na velocidade do filme, estão os “efeitos *flicker*” (WEES, 1992, p. 3-4), termo que acreditamos traduzir adequadamente os efeitos de intensa intermitência luminosa estudados aqui³ e que são, ademais, levados ao extremo (certamente mais próximos da ideia de explosão do que da ideia de cintilância) nos *flicker films*.

Essa breve incursão pelas décadas de 1920 e 1960 nos permite constatar que a intermitência luminosa esteve normalmente associada a projetos que colocam em evidência a materialidade, a natureza espetacular e fragmentária, descontínua, da película e de toda projeção cinematográfica, bem como a dimensão artificial e até certo ponto manipulável das sensações experimentadas pelo espectador de cinema. De fato, a própria impressão de movimento que temos diante de um filme projetado é violentada pelos “efeitos *flicker*”: a descontinuidade dos fotogramas é feita invisível pela projeção ou, como diz Jean Epstein, a impressão de movimento só existe no espectador, é “um fenômeno puramente interior”, “uma ilusão, um fantasma” (EPSTEIN, 1974, p. 261), mas “aquilo que os projetores são destinados a esconder, o efeito *flicker* torna visível novamente”. (WEES, 1992, p. 151). Nesse sentido, a intermitência luminosa se coloca como uma figura compromissada em devolver ao espectador, parcial ou momentaneamente que seja, a consciência de estar diante de um espetáculo visual. Ela concentra uma reflexão sobre o próprio cinema e sobre o olhar, sobre a postura e o engajamento do espectador com o filme e sobre a noção de espetáculo, revelando-se muito mais do que um simples recurso estilístico. Trata-se de uma figura iminentemente espetacular que idealmente interpela os termos ilusionistas do espetáculo que a convoca, questionando a opacidade narrativa e a imersão do espectador.

Apesar disso, contudo, acreditamos que a intermitência luminosa é uma figura

³ Aceitamos aqui, como propõe Philippe-Alain Michaud, compreender os “efeitos *flicker*” dentro de dois polos: de um lado, a “exasperação de contrastes” e, de outro, a “fusão das imagens pela sobreposição”: “Entre esses dois polos, do *glimmering* (cintilar) ao *flickering* (tremeluzir) e ao *blinking* (pisca), até o *flashing* (relampejar), se estende toda a gama de intensidades luminosas, conforme a duração dos segmentos de imagens idênticas e a tonalidade das cores que se sucedem”. (MICHAUD, 2006, p. 123).

que pode paradoxalmente contribuir para, justamente, a imersão do espectador. É vital ressaltarmos que nossa ênfase em seu aspecto “anti-ilusionista” não deve ser entendida como uma defesa da intermitência luminosa exclusivamente como efeito de distanciamento. Como veremos a seguir, ao remeter o espectador à natureza material do espetáculo, ao espaço físico da sala de cinema em contraste com o espaço do drama que se desenrola na tela, a intermitência luminosa não afasta o espectador da obra – ela apenas amplia o alcance, os efeitos, a própria noção do que se considera ser a obra. De fato, como observa Richard Magnan, “a questão do distanciamento parece ser um mito persistente na teoria da arte moderna”, mito a ser aqui combatido, posto que a intermitência luminosa pode efetivamente “implicar o espectador na obra que se desenvolve tanto na sala quanto na tela”. (MAGNAN, 1999, p. 141). Em sua argumentação, Magnan emprega a ideia de *mise en phase*, “colocação em fase”, desenvolvida por Roger Odin. A *mise en phase* seria “o processo que me faz vibrar no ritmo dos acontecimentos narrados” (ODIN, 2000, p. 57), que estabelece uma “relação de homologia” “entre o posicionamento do espectador e a dinâmica narrativa que se manifesta na diegese”. (ODIN, 1983, p. 225). Em nosso retorno ao cinema de horror, será interessante observar a intermitência luminosa como agente da *mise en phase*, como figura que contribui para a imersão do espectador no universo ficcional sem com isso deixar de interpelar os termos ilusionistas da projeção cinematográfica.

4. Os monstros da luz

Lâmpadas que falham em inoportunas panes elétricas, repentinas tempestades de raios, reflexos, chamas tremeluzentes e lanternas que varrem o escuro, faíscas, sirenes, faróis, refletores, *flashes*, disparos, clarões de luz que reverberam na noite e na sala de cinema, muitas são as formas e os pretextos pelos quais o cinema de horror obtém seus “efeitos *flicker*”. Assim como era necessária uma corrente elétrica, uma faísca, um impulso energético e, antes deles, um relâmpago certo no instante preciso para animar o monstro de Frankenstein, a intermitência

luminosa parece mandatória para o horror cinematográfico. É sintomático, por exemplo, que em *Frankenstein de Mary Shelley* (*Mary Shelley's Frankenstein*, Kenneth Branagh, 1994) todos os acontecimentos importantes da trama se passem em noites tempestuosas nas quais raios se estabelecem como fontes luminosas violentas, erráticas e fundamentais: é essa a atmosfera da cena da morte da mãe do protagonista Victor Frankenstein; dos momentos em que Victor constrói seu monstro e em seguida o abandona; do instante em que o vingativo monstro assassina o irmão mais novo de Victor; do reencontro entre criador e criatura; das cenas em que o monstro assassina Elizabeth, irmã adotiva e noiva de Victor, e em que o cientista tenta ressuscitá-la transformando-a também em criatura monstruosa; e é essa a atmosfera quando, finalmente, a monstruosa Elizabeth se mata ateando fogo à mansão dos Frankenstein.

Os clarões luminosos provocados por raios também pontuam como vírgulas o monólogo de Zé do Caixão e encerram como um ponto de exclamação a cena da procissão dos mortos em *À meia-noite levarei sua alma* (José Mojica Marins, 1963). No segmento *A gota d'água* (*The drop of water*) do longa *As três máscaras do terror* (*Black sabbath*, Mario Bava, 1963), eles permeiam, tanto quanto o som recorrente das gotas d'água que ecoam pela casa, o drama da enfermeira assombrada pelo fantasma da mulher de quem ela roubara um anel. Em *Suspiria* (Dario Argento, 1977), eles dominam tanto a sequência inicial (na qual a protagonista segue de táxi através de uma tempestade do aeroporto até a misteriosa escola de dança) quanto a sequência final (na qual ela descobre que os funcionários da escola pertencem a uma seita satânica). E em *Poltergeist: O fenômeno* (*Poltergeist*, Tobe Hooper, 1982), os raios subitamente deixam de serem remotos fenômenos naturais que assustam as crianças na hora de dormir para se tornar uma ameaça concreta à arquetípica e amaldiçoada família americana da década de 1980 que protagoniza o filme.



Poltergeist: O fenômeno (Poltergeist, Tobe Hooper, 1982).

É oportuno ressaltar que em *Poltergeist: O fenômeno* a ameaça externa representada pelos raios é eclipsada por uma ameaça interna maior e muito mais cotidiana: a maldição que recai sobre a família se faz presente, sobretudo, em um aparelho de televisão. A família dorme diante da TV ligada que, após o término de sua programação, passa a inundar a casa com um piscar excessivo e assustador. É o que vemos na sequência que abre o filme, quando a caçula da família, única capaz de se comunicar com a entidade sobrenatural que parece se expressar através do sinal estático do aparelho, aproxima-se e toca a tela – ao tocar a fonte luminosa, ela estabelece o vínculo com o sobrenatural que coloca em movimento a história do filme.

A ameaça que vem da televisão⁴ – pretexto para imagens que valorizam a frenética vibração do sinal estático e das linhas que compõem a imagem videográfica, momentos que entendemos como inventivas variações do “efeito

⁴ Da televisão e de diversos outros dispositivos de comunicação. Sobre essa relação profícuca entre tecnologia e fantasmagoria, ver Felinto, 2006.

flicker” – aparece também, por exemplo, em *Videodrome – A síndrome do vídeo* (*Videodrome*, David Cronenberg, 1983), no qual a exposição a um programa de televisão ultra violento causa perturbadores efeitos colaterais, ou ainda em *Ringu* (Hideo Nakata, 1998)⁵, no qual uma maldição resulta na morte violenta de todos os que assistiram a uma misteriosa fita VHS.

A circulação do que podemos considerar uma energia horrífica por entre forças da natureza e artefatos e sinais elétricos, no panorama dos filmes de horror esboçado aqui, já foi objeto de interesse na cultura popular antes mesmo da invenção do cinema como o conhecemos hoje. De fato, os fundamentos científicos por trás do monstro de Frankenstein podem ser retraçados à técnica da ressurreição galvânica desenvolvida pelo cientista italiano Luigi Galvani (1737-1798), pela qual um animal morto readquire movimentos quando estimulado por impulsos elétricos. No campo da literatura de horror, a descoberta de Galvani influenciou não apenas o romance de Mary Shelley, *Frankenstein ou o moderno Prometeu*, (*Frankenstein: Or the modern Prometheus*, de 1816), como impactou o trabalho de vários outros autores – lembremos, por exemplo, do conto satírico *Pequena conversa com uma múmia* (*Some words with a mummy*), publicado por Edgar Allan Poe em 1845, no qual uma múmia é reavivada com o uso de uma bateria. E a ressurreição galvânica foi também uma das principais atrações dos famosos shows de *Phantasmagoria* do ilusionista belga Étienne-Gaspard Robert (1763-1837) no final do século XVIII. Robertson, como era conhecido, encenava ressurreições, aparições e outros fenômenos fantásticos através de truques óticos que incluíam projeções de lanternas mágicas e jogos de espelhos⁶. Seus espetáculos solicitavam, através de estímulos visuais, não só o imaginário como também o envolvimento físico de seu público:

⁵ Filme que deu origem ao *remake* americano *O chamado* (*The ring*, Gore Verbinski, 2002).

⁶ Para análise dos espetáculos de Robertson, ver GUNNING, Tom. Illusions past and future: The Phantasmagoria and its spectres. Disponível em: <mediaarthistory.org/refresh/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Gunning.pdf>.

Dentre os vários artifícios utilizados para suas explicações, Robertson tinha predileção por exibir os poderes invisíveis da eletricidade através de várias descargas elétricas que deixavam os espectadores ainda mais apavorados e deformados diante dos espelhos [...]. Com inumeráveis disparos de luz, aparições súbitas e descargas elétricas, a fantasmagoria provocava respostas sensório-motoras no público e fazia da exibição da ressurreição galvânica a própria metáfora da experiência do espectador, que reagia automaticamente aos estimulantes efeitos, ou sustos, das atrações de Robertson de uma forma talvez comparável ao sapo histórico de Galvani. (CAPISTRANO DOS SANTOS, 2007, p. 35).

Igualmente, a preocupação com a eletricidade esteve no cerne do trabalho de Franz Anton Mesmer (1734-1815), médico que se valia de argumentos paranormais (e, no limite, francamente charlatanescos) para sustentar sua teoria mesmerista – teoria pela qual os seres vivos seriam energizados por fluidos invisíveis que agiriam de forma análoga às forças magnéticas que fazem os minerais se atraírem ou repelirem mutuamente. Ao final do século XVIII, Mesmer havia percorrido boa parte da Europa fundando clínicas de “cura magnética” e realizando demonstrações ambientadas em cenários semelhantes àqueles dos espetáculos de Robertson. (CAPISTRANO DOS SANTOS, 2007, p. 36).

Essa articulação entre energia e corpo físico aparece também no cinema de horror em cenas que, ao retratarem metamorfoses e duplicações fantásticas, recorrem à intermitência luminosa. Em *A mosca* (*The fly*, David Cronenberg, 1986), o funcionamento da máquina de teletransporte, que eventualmente transforma o cientista em um inseto gigante, é representado por clarões de luz semelhantes a *flashes* fotográficos – semelhança enfatizada pela câmera de vídeo de uma repórter que registra a experiência. Em vários de seus filmes, David Lynch emprega “efeitos *flicker*” na representação de transformações físicas: por exemplo, ao final *Cidade dos sonhos* (*Mulholland Drive*, 2001), quando a protagonista, tomada por remorsos, é “atacada” por um casal de velhinhos em miniatura, a cena é iluminada por uma forte luz estroboscópica (POWELL, 2005, p. 194); e em *Estrada perdida* (*Lost highway*, 1997), a cena da transformação de um saxofonista de meia idade em um jovem mecânico “é operada por uma deserção explosiva. Ela procede por fragmentações e elipses em uma atmosfera

esfumaçada e relampejante”. (ARNAUD, 2012, p. 187). O mesmo ocorre em *Gremlins* (Joe Dante, 1984): as monstruosas criaturas que dão título ao filme se multiplicam em contato com a água, de forma que, quando várias delas se lançam em uma piscina ao mesmo tempo, o temível resultado aparece economicamente na tela como uma profusão de batimentos luminosos. Vale notar também que *Gremlins* associa de maneira particularmente insistente os “efeitos *flicker*” a uma concepção de espetáculo audiovisual: primeira vítima das criaturas, o professor de ciências é assassinado enquanto um filme é projetado na parede da sala de aula, e são o projetor ainda ligado e a película rasgada que significam sua morte para o jovem protagonista quanto este chega à escola. Ao final do filme, o confronto derradeiro com as criaturas ocorre primeiramente em uma sala de cinema e, depois, em uma loja de departamentos na qual todos os aparelhos de televisão trazem a imagem da criatura líder. Ou ainda, quando uma das criaturas ameaça a heroína do filme, ela é repelida pelo estouro de um *flash* fotográfico – cena que nos remete à luta travada entre o fotógrafo *voyeur* e o vizinho psicopata ao final de *Janela indiscreta* (*Rear window*, Alfred Hitchcock, 1954).

O impacto físico dos fenômenos da luz, pensado, portanto, com curiosa eloquência em termos de energia e eletricidade nos trabalhos de Shelley, Robertson e Mesmer no século XVIII, foi revigorado pelo surgimento do cinema ao final do século XIX – e o parentesco entre eles é evidente. Nesse sentido, *Drácula de Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*, Francis Ford Coppola, 1992), oferece ao menos um momento em que a relação entre a invenção dos Lumière e os espetáculos de Robertson é apresentada sem reservas. Assim que chega a Londres, Drácula é informado acerca da “maior invenção do século”, da “maravilha moderna” que seria o cinematógrafo. A sequência tem início com um *iris shot* e vários planos excepcionalmente filmados com movimentos abruptos, textura granulada, película desfilando a poucos quadros por segundo e efeitos sonoros que simulam o motor da câmera, em clara alusão aos primórdios do cinema. O vampiro, fazendo-se acompanhar da jovem Mina, reencarnação de sua adorada esposa, entra em uma sala na qual o cinematógrafo é apenas uma das atrações. Enquanto vemos, ao fundo, a projeção de um filme estranhamente

familiar no qual um trem atravessa a tela em diagonal⁷, o drama dos personagens se desenrola. Eles conversam, de pé, em meio ao público, em um espaço que em nada se parece com as salas de cinema que conhecemos hoje. Vemos de relance algumas paredes divisórias espelhadas e, em seguida, a projeção cinematográfica é substituída por uma apresentação de teatro de sombras. Vemos o que parece ser um projetorista com um tripé e, a seu lado, as coxias de um teatro. E, quando um lobo invocado pelo vampiro invade a sala causando furor, vemos o corpo de uma mulher em um caixão cenográfico gradualmente se transformar em um esqueleto, truque ótico típico do repertório de Robertson.



Drácula de Bram Stoker (*Bram Stoker's Dracula*, Francis Ford Coppola, 1992).

5. Fogos de artifício

A espetacularidade da luz, que provavelmente encontrou no cinema sua forma mais estável, pode, no entanto, ser redescoberta em manifestações que

⁷ Sigrid Cordell esclarece que essa imagem do trem foi produzida especificamente para o filme, não se tratando, ao contrário do frequentemente se pensa, de um reemprego do original *A chegada do trem na estação* (*L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, irmãos Lumière, 1895). Ver Cordell, 2013.

antecedem até mesmo o fascínio pela energia elétrica e os truques óticos dos séculos XVIII e XIX. Ela está no cerne do que Adorno considerava a única grande arte, a arte dos fogos de artifício: uma arte que, como argumenta Lyotard, seria da ordem da mais estéril fruição (*jouissance*), implicando um prazer desatrelado de qualquer propósito, como o prazer de uma criança que acende um fósforo apenas para contemplar as cores e os movimentos de sua chama. (LYOTARD, 1994, p. 59-60).

Em seu livro *Sketches*, Philippe-Alain Michaud associa o cinema aos espetáculos de fogos de artifício da Europa renascentista. Ele explica que os primeiros fogos de artifício do ocidente foram concebidos como “instalações” na Itália do século XVI, e que eles tinham a importante função de interpretar e reproduzir a ocorrência e os efeitos das então inexplicavelmente instáveis forças da natureza. À época, os espetáculos pirotécnicos, melhor que a pintura, representavam “o caráter instantâneo, transitório e efervescente das aparências do mundo”. (MICHAUD, 2006, p. 163). Nesse aspecto, a função dos fogos de artifício não se diferiria muito daquela inevitavelmente exercida pelo cinema enquanto arte técnica capaz de registrar visualmente as mais sutis transformações. Mais que isso, o dispositivo cinematográfico proporcionaria um espetáculo essencialmente pirotécnico, no sentido de que suas imagens seriam acima de tudo instáveis, intermitentes, imateriais e brilhantes, propagadas por um ambiente escuro durante um limitado período de tempo. (MICHAUD, 2006, p. 171).

O argumento central de Michaud, entretanto, diz respeito à postura do espectador. Ele se refere, mais especificamente, ao espectador de filmes movidos por efeitos especiais (explosões, incêndios, erupções etc.), sugerindo que esses filmes seriam “distantes recordações dos espetáculos do fogo transpostos à era da reprodutibilidade técnica”:

[...] o espectador de cinema moderno se encontra em situação idêntica àquela dos espectadores dos fogos de artifício do Renascimento e do período clássico, descobrindo uma coleção de efeitos intercambiáveis trazidos por uma narrativa

mitológica ou histórica que se consome no tempo mesmo de sua evocação.
(MICHAUD, 2006, p. 169).

Em concordância com os argumentos de Michaud, esse cinema de efeitos especiais foi denominado por Laurent Jullier “cinema do fogo de artifício” – um cinema que visaria produzir “sensações fortes não verbalizáveis” (JULLIER, 1997, p. 27) e que seria, assim, uma resposta dos cineastas às demandas de um espectador que, ameaçado de anedonia (incapacidade de sentir prazer), segue em busca de emoções cada vez mais fortes. (JULLIER, 1997, p. 133). Para Jullier (1997, p. 118), os efeitos de intermitência luminosa, bem como as frequências sonoras graves que fazem vibrar tanto a sala de cinema quanto os nervos do espectador, seriam exemplos dessa estratégia cinematográfica cujo foco é a obtenção de reações subconscientes ou involuntárias por parte do espectador.

Vários outros autores também se dedicaram a estudar esse cinema eminentemente sensorial que busca se distinguir do dito “cinema narrativo”. Para Roger Odin (1988, p. 134), por exemplo, trata-se de “deslocar o lugar do filme” da história narrada em direção às vibrações que percorrem a sala, da “produção de sentido” para a “produção de afetos”. Para Marc Vernet (1980, p. 223), esse deslocamento do lugar do filme seria ressaltado, justamente, pelos intensos efeitos luminosos, que criariam o “espectador-tela”, ou seja, tomariam o espectador também como uma superfície sensível acolhedora da luz que, proveniente do projetor, rebate na tela grande e avança em sua direção. Já mais recentemente, Michel Chion, atento às telas cada vez maiores, à popularização do 3D, à consolidação do IMAX e aos sistemas de som cada vez mais potentes e envolventes, observa que o “sensorial” desse cinema diz respeito, em grande medida, aos avanços técnicos empreendidos pela indústria cinematográfica ao longo de sua história:

[...] cada revolução técnica do cinema trouxe uma nova camada de sensorialidade: as sensações de matéria, velocidade, movimento e espaço, encontrando-se assim renovadas, são percebidas nelas mesmas e não ainda como os elementos codificados de uma linguagem, de um discurso, de uma narrativa. (CHION, 2011, p. 129).

A metáfora que aproxima o cinema aos fogos de artifício parece, pois, plenamente justificada pela tradição do cinema de horror que teria sido inaugurada por *Os olhos sem rosto*, *Psicose* e *Peeping Tom*. Mais que isso, ela surge explícita em um filme que lhes antecede em um ano: *O fantasma de Yotsuya* (*Tôkaidô Yotsuya Kaidan*, Nabuo Nakagawa, 1959). Adaptação de uma popular peça de teatro *kabuki* de 1825, o filme narra a história de um samurai que deseja matar sua esposa para poder se casar com outra mulher. Sua primeira metade mostra como ele planeja o que seria o crime perfeito, fazendo inclusive recair sobre a esposa indesejada uma suspeita de adultério, enquanto sua segunda metade traz o fantasma da esposa morta em busca de vingança. A sequência que nos interessa é aquela em que o samurai coloca seu plano em ação. Em uma noite de festa na cidade, ele se prepara para sair, deixando a esposa e o filho recém-nascido sozinhos em casa. Antes, contudo, ele prepara para a mulher um veneno, que ela aceita acreditando se tratar de um remédio. Cada momento da sequência é pontuado por planos breves dos festivos fogos de artifício que explodem na cidade: o samurai prepara o veneno, fogos de artifício explodem; a mulher bebe o veneno, fogos de artifício explodem; o samurai aguarda impassível, fogos de artifício explodem; a mulher descobre seu rosto desfigurado pela ação do veneno, fogos de artifício explodem; a mulher, com o filho nos braços, morre, fogos de artifício explodem. Em momento algum são apresentadas imagens outras da festa na cidade que não os planos que trazem os fogos de artifício sob o céu negro. Mais do que contribuírem para o desenrolar da trama, esses fogos de artifício elegante e impetuosamente presentificam para o espectador o choque do fato horrífico, deslocando (ampliando) a atenção do filme, como quer Odin, da tela para a sala de cinema.



O fantasma de Yotsuya (*Tôkaidô Yotsuya Kaidan*, Nabuo Nakagawa, 1959).

Esse cinema de horror que propomos enquadrar no que Jullier considera “cinema do fogo de artifício” é assim bem representado por filmes que, como argumentamos, não se satisfazem em apontar a existência do monstro ou em simplesmente narrar o fato horrífico, mas que sentem a necessidade de, no fazê-lo, chocar o espectador com um uso extremamente performático do próprio dispositivo cinematográfico. Essa performatividade se manifesta nos vários títulos já comentados e também, de forma exemplar, através do recurso ao *flash frame* (fotograma solitário que bruscamente interrompe a cena, devolvendo-a em seguida a seu desenrolar natural) em filmes como *O exorcista* (*The exorcist*, William Friedkin, 1973) e *The house of the devil* (Ti West, 2009). No primeiro, além do “efeito *flicker*” que perdura durante toda a famosa sequência de exorcismo, temos em vários momentos a súbita aparição de uma figura demoníaca, presumidamente a entidade que tomou posse da garota que protagoniza o filme. Já no segundo, quando a história se encaminha para um desfecho, o rosto de uma bruxa aparece repetidamente, frações de segundo por vez, de forma a representar o desespero da protagonista perseguida por satanistas e também a fazer reverberar pela sala de cinema uma igualmente desesperadora cintilância. Podemos dizer que o *flash frame* toma emprestado dos *flicker films* o mesmo

arrebatamento, o mesmo surto de violência visual.

6. A vida das paredes

Como já sugerimos, a intermitência luminosa traz, quase sempre, desconforto. No cinema de horror, ela ajuda a fabricar a apreensão que antecede e anuncia um assassinato, o choque causado por uma aparição monstruosa, a agonia provocada por uma ameaça física indescritível. Sugerimos também que o *flash frame* é, muito provavelmente, uma de suas formas mais explosivas, mais conscientes e mais narrativamente arbitrárias. Convém, agora, mencionar algumas de suas formas que consideramos mais triviais.

Intermitência luminosa e desconforto estão entrelaçados desde as primeiras projeções da história do cinema, nas quais a cintilância da imagem não era mais que um problema técnico que dizia respeito principalmente à qualidade dos projetores da época. A esse respeito, Noël Burch nos lembra que em 1908 chegou a ser elaborado em Massachusetts, nos Estados Unidos, um regulamento pelo qual os filmes não deveriam ultrapassar dois minutos de duração, sendo também obrigatório um intervalo de pelo menos cinco minutos entre um filme e outro, a fim de não cansar os espectadores. (BURCH, 1991, p. 50). Outro episódio curioso é o do médico Miguel Estorch, que declarou em Barcelona em 1913 que o cinema, além de ser um espetáculo “moral e intelectualmente intolerável” (devido à proliferação das cenas eróticas e das más adaptações dos clássicos literários), causava danos irreversíveis ao tecido retiniano em função da cintilância da luz projetada: “Um homem cujo campo visual fosse exclusivamente uma tela de cinema perderia integralmente a visão em poucos dias”. (BATTLORI, 1990, p. 16).

No cinema de horror, o desconforto provocado pela luz se encontra tematizado, por exemplo, na cena dos exames médicos da Paulette de *Os olhos sem rosto*, nas febres oftálmicas que levam à loucura o protagonista de *O homem com olhos de raio-X* ou, ainda, nas crianças fotossensíveis confinadas no sombrio casarão de *Os outros* (*The others*, Alejandro Amenábar, 2001). Tão contundente quanto a escuridão, que habitualmente associamos ao mistério, à incerteza e ao

desconhecido, a luz se revela assim portadora de choque e inquietação. O espectador, como um vampiro ou um *gremlin* que foge da claridade, teme menos o escuro em si do que os contornos que subitamente dele emergem ou podem emergir a qualquer momento.

É assim que a minúcia cenográfica da lâmpada com mau contato logo no primeiro plano de *Trabalhar cansa* (Juliana Rojas e Marco Dutra, 2011) funciona como presságio de que coisas estranhas acontecerão naquele pequeno mercado no decorrer do filme. Essa mesma lâmpada falha já havia sido vista em *O exorcista*, *Suspiria*, *Gremlins* e *A mosca*, para ficarmos apenas nos filmes já comentados aqui. De forma semelhante, a lareira que aquece e ilumina a casa de Usher em *O solar maldito* (*House of Usher*, Roger Corman, 1960) surpreende o então despreocupado protagonista logo ao início do filme com uma pequena explosão – pequena, mas cujas faíscas, em plano detalhe, arrebatam o espectador com um súbito clarão de luz.



O solar maldito (*House of Usher*, Roger Corman, 1960).

Já em certo momento de *Sangue de pantera* (*Cat people*, Jacques Tourneur, 1942), são os reflexos da água na parede que instauram a atmosfera de suspense. Na cena, uma mulher mergulha sozinha em uma piscina ao se sentir ameaçada por um felino, forma monstruosa de sua vingativa rival. De dentro da piscina, ela observa tudo a seu redor. A montagem em plano contraplano intercala seu olhar atento a imagens nas quais não há efetivamente nada para ser visto – nada se passa nos arredores da piscina, nenhum felino, ninguém, a não ser a cintilância da

água refletida nas paredes e no teto e, talvez, uma sombra estranha que, todavia, logo desaparece. É o suficiente para transformar o espaço inanimado e banal da piscina em espaço dinâmico de medo e tensão, despertando o horror na personagem. Talvez por fornecer uma ocasião relativamente verossímil para a apresentação de personagens completamente indefesos (e com pouca roupa), as piscinas aparecem com frequência curiosa nos filmes de horror. Neles, elas quase sempre são frequentadas à noite, de modo que os reflexos de luz que dão vida às paredes surgem com maior intensidade. É o caso, por exemplo, de cenas dos recentes *Deixe-me entrar* (*Let me in*, Matt Reeves, 2010)⁸ e *Corrente do mal* (*It follows*, David Robert Mitchell, 2014), e novamente de *Suspiria*, que exhibe ainda em outro momento paredes que parecem se desfazer em função das sombras e reflexos das gotas de chuva nos vidros das janelas.



Sangue de pantera (*Cat people*, Jacques Tourneur, 1942).

⁸ Refilmagem do sueco *Deixa ela entrar* (*Låt den rätte komma in*, Tomas Alfredson, 2008).

Outro ambiente a ganhar vida (uma vida, digamos, hostil às personagens e ao espectador) através da intermitência luminosa é o interior da Nostromo, a nave espacial de *Alien, o 8º passageiro* (*Alien*, Ridley Scott, 1979). Fazendo uso exemplar do “efeito *flicker*” durante seus vinte minutos finais, o filme atinge o clímax quando a tripulação da Nostromo se encontra inteiramente dizimada por uma criatura alienígena, e apenas a tenente Ripley luta para escapar em uma nave auxiliar. Acreditando que a criatura permanece a bordo da Nostromo, Ripley aciona sua sequência de autodestruição. As paredes da nave começam a vibrar com a luz amarela das sirenes de emergência. À medida que a personagem avança pelos corredores, uma luz branca se sobrepõe à primeira e começa a piscar com regularidade estroboscópica sem que reconheçamos sua fonte. Por fim, Ripley chega à nave auxiliar e se depara com a criatura, justo nos instantes de maior intensidade do piscar das luzes.

Esse “efeito *flicker*” persistirá mesmo depois de a tenente conseguir expulsar a criatura e escapar com vida: ele reaparecerá nos filmes seguintes da série *Alien*, passando pelos dirigidos por James Cameron (1986) e David Fincher (1992) até *Alien: A ressurreição* (*Alien: Resurrection*, Jean-Pierre Jeunet, 1997), no qual a tripulação e o espectador se verão uma vez mais imersos em um piscar de luzes inexplicável – “essa luz branca não faz sentido. Qual é sua fonte? E por que apenas agora ela está piscando?” (SIPOS, 2010, p. 170). E esse “efeito *flicker*” reaparecerá, também, em *Prometheus* (Ridley Scott, 2012), que apresenta o *alien* ao novo milênio valendo-se de uma sequência final extremamente semelhante àquela do longa original: uma última tripulante em expedição a um planeta remoto subitamente se vê obrigada a fugir de criaturas monstruosas em meio a uma profusão de intensos efeitos de luz.

7. Conclusão: tudo estremece quando a luz estremece

Buscamos demonstrar aqui que a intermitência luminosa, cujas manifestações podem ser retraçadas aos fogos de artifício renascentistas, a espetáculos pré-cinema e a ocorrências significativas do cinema experimental, exhibe no cinema de

horror, notadamente a partir da segunda metade do século XX, suas formas mais diversificadas e intrigantes. Vimos que ela concentra uma série de questionamentos acerca do espectador, do olhar (da visão, do olho e do corpo fisicamente envolto pela projeção) e da própria arte cinematográfica em sua condição de espetáculo. Buscamos identificar algumas de suas ocorrências mais marcantes através de exemplos diversos, e vimos como essa figura opera, simultaneamente, uma imersão do espectador e uma revelação do próprio dispositivo de projeção. Indagando acerca do fascínio e do desconforto provocados por seus empregos mais inventivos, vimos que a intermitência luminosa se mostra econômica e profundamente eficaz na apresentação do fato horrífico para além da superfície da tela, em direção ao espaço da sala de cinema e ao “espectador-tela” que deseja avidamente consumir seus efeitos eletrizantes.

Seria precipitado, contudo, afirmar que todos os seus usos, em todos os filmes de horror, reclamam ou fazem prova de tal consciência performática e inquisidora. É sensato fazer a ressalva de que muitos filmes perpetuam o uso da intermitência luminosa mais como uma simples convenção do gênero do que como uma real reflexão sobre ele. Ainda assim, assumimos aqui a tarefa de refletir sobre os motivos da recorrência dessa figura e sobre o que ela traz de mais significativo ao cinema de horror, na esperança de ultrapassar o acomodamento estéril oferecido por toda e qualquer convenção.

Desejamos assim que este trabalho seja compreendido não como um cerceamento à figura que toma como tema, mas como um primeiro esboço de certa arqueologia possível da intermitência luminosa como forma cinematográfica espetacular e horrífica. Por isso, à guisa de conclusão, propomos lembrar que, muito antes do cinema, da eletricidade ou dos fogos de artifício, no alvorecer da humanidade, era o fogo, com suas chamas tremeluzentes, que causava fascínio e medo, suscitando questionamentos e impactando fisicamente, com sua luz e calor, aqueles ao seu redor. Imagem em movimento, as chamas configuravam um espetáculo primitivo e encantador. Podemos imaginar a contação de histórias ao redor de uma fogueira sob um céu estrelado, o rosto de cada ouvinte cintilando com um brilho intenso, sombras fantásticas dançando pelo espaço: “Na chama, o

espaço vibra, o tempo se agita. Tudo estremece quando a luz estremece. Não seria o devir do fogo o mais dramático e mais vivo dos devires?” (BACHELARD, 1964, p. 33).

Bibliografia

ARNAUD, Diane. *Changements de têtes: De Georges Méliès à David Lynch*. Pertuis: Rouge Profond, 2012.

BACHELARD, Gaston. *La flamme d'une chandelle*. Paris: Presses Universitaires de France, 1964.

BATTLORI, Joan M. Minguet. “L'église et les intellectuels espagnols contre le cinéma”. In COSANDEY, Roland; GAUDREAU, André; GUNNING, Tom (org.). *Une invention du diable? Cinéma des premiers temps et religion*. Quebec - Lausanne: Les Presses de l'Université Laval - Éditions Payot Lausanne, 1992. p. 12-20.

BÉGIN, Richard; GUIDO, Laurent. “Présentation”. *Revue d'études cinématographiques*, v. 20, n. 2-3, 2010, 7-11.

BURCH, Noël. *La lucarne de l'infini: Naissance du langage cinématographique*. Paris: Nathan, 1991.

CAPISTRANO DOS SANTOS, Messias Tadeu. *O cinema em transe: A percepção cinematográfica à luz das metáforas do autômato e dos fenômenos de dissociação*. 2007. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil.

CHION, Michel. *L'audio-vision: Son et image au cinéma*. Paris: Armand Colin, 2011.

CORDELL, Sigrid Anderson. “Sex, terror, and Bram Stoker's Dracula: Coppola's reinvention of film history”. *Neo-Victorian Studies*, v. 6, n. 1, 2013, 1-21.

DE HAAS, Patrick. *Cinéma intégral: De la peinture au cinéma dans les années 1920*. Paris: Transédition, 1985.

EPSTEIN, Jean. “L'intelligence d'une machine”. In : *Écrits sur le cinéma, tome 1: 1921-1947*. Paris: Éditions Seghers, 1974. p. 255.

FELINTO, Érick. “Imagens que matam: O imaginário do pânico midiático no novo cinema oriental”. *Ícone*, v. 2, n. 9, 2006, 11-28.

GRANT, Keith. "Digital anxiety and the new verité horror and sf film". *Science fiction film and television*, v. 6, n. 2, 2013, 153-175.

GUNNING, Tom. "Illusions past and future: The Phantasmagoria and its spectres". Disponível em: <http://mediaarthistory.org/refresh/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Gunning.pdf>. Acessado em: 24 de agosto de 2015.

HAWKINS, Joan. "The scalpel's edge: George Franju's *Les yeux sans visage*". In *Cutting edge: Art-horror and the horrific Avant-Garde*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000. p. 65-85.

JULLIER, Laurent. *L'écran post-moderne: Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*. Paris: L'Harmattan, 1997.

LYOTARD, Jean-François. "L'acinéma". In: *Des dispositifs pulsionnels*. Paris: Galilée, 1994. p. 57-69.

LOVECRAFT, H. P. *O horror sobrenatural em literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2007.

MAGNAN, Richard. *Le clignotement et le spectateur-écran: Phénoménologie des actes de langage cinématographiques*. 1999. Tese (Doutorado em Estudos cinematográficos e audiovisuais) – Universidade de Paris-3 Sorbonne Nouvelle, Paris, França.

MICHAUD, Philippe-Alain. *Sketches*. Paris: Kargo & L'Éclat, 2006.

ODIN, Roger. "Mise en phase, déphasage et performativité". *Communications*, n. 38, 1983, 213-238.

ODIN, Roger. "Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur: Une approche sémio-pragmatique". *Iris*, n. 8, 1988, 121-139.

ODIN, Roger. "La question du public. Approche sémio-pragmatique". *Réseaux*, v.18, n. 99, 2000, 49-72.

POWELL, Anna. *Deleuze and horror film*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.

SIPOS, Thomas M. "Lighting the image". In: *Horror film aesthetics: Creating the visual language of fear*. Jefferson: McFarland & Co., 2010. p. 140-175.

SOBCHACK, Vivian. *Carnal thoughts: Embodiment and movie image culture*. Berkeley, Los Angeles, Londres: University of California Press, 2004.

VERNET, Marc. “Clignotements du noir-et-blanc”. In : AUMONT, Jacques et al. La théorie du film: Colloque de Lyon. Paris: Albatros, 1980. p. 223-233.

WEES, William C. Light moving in time: Studies in the visual aesthetics of Avant-Garde film. Berkeley: University of California Press, 1992.