

rebeca



Revista Brasileira
de Estudos de
Cinema
e Audiovisual

***Suspiria* (2018) e o cinema da presença**

Paulo Souza dos Santos Júnior¹

¹ Doutorando em Comunicação no PPGCOM-UFPE. Mestre em Comunicação pelo PPGCOM-UFPE (2018). Especialista em Fotografia e Audiovisual pela UNICAP (2017). Graduado em Fotografia também pela UNICAP (2015). Pesquisador, fotógrafo documental e realizador audiovisual de Recife. Professor de fotografia da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP. Tem interesse acadêmico nos estudos ligados sobretudo aos efeitos do real no cinema, experiência estética, cinema de gênero e fotografia.
e-mail: psouzamail@gmail.com

**Resumo**

O presente trabalho busca discutir o conceito de “presença” apresentado por Gumbrecht (2010) e como ele pode ser utilizado como uma chave de leitura para as transformações do cinema na pós-modernidade. Mais que ampliar o entendimento sobre o termo pós-cinema, buscamos descrever elementos de estilo que distinguem um cinema voltado para a presença. Buscando ilustrar nossa perspectiva, analisaremos uma particular cena do filme *Suspiria*, lançado em 2018, *remake* do clássico italiano de 1977. O filme, dirigido por Luca Guadagnino, explora os corpos em tela através da dança, gerando impacto a partir de estratégias que estimulam reiteradamente a sensorialidade do espectador no processo de recepção.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; análise fílmica; estilo; pós-cinema; horror.

Abstract

This work aims to discuss the concept of "presence" presented by Gumbrecht (2010) and how it can be used as a key to read the transformations of cinema in postmodernity. Rather than broadening the understanding of the term post-cinema, I intend to describe elements of style that distinguish a cinema focused on presence. To illustrate my perspective, I analyze a particular scene from *Suspiria*, released in 2018, as a remake of the Italian classic from 1977. The film, directed by Luca Guadagnino, explores the bodies on the screen of the cinema through dance, generating impact from strategies that repeatedly stimulate the sensoriality of the viewer in the reception process.

KEYWORDS: cinema; analyze film; style; post-cinema; horror.



O cinema da presença

Diante de um mundo disperso e com multiplicidade de informações e estímulos sensoriais abundantes, o cinema vem, enquanto produto midiático, enfrentando um de seus maiores desafios. Como convocar os espectadores à experiência da sala escura, a antítese da multiplicidade de telas e da dispersão sensorial? A sala, com sua particular estrutura arquitetônica, se confunde com o próprio termo cinema. Um dispositivo construído para alçar os filmes a uma posição de culto, diante de sua grandiosidade, de seu som imponente, com todos os assentos voltados para o mesmo ponto, onde os espectadores são dispostos com um objetivo único, a contemplação da obra. Por muito tempo, a sala de cinema foi sinônimo da experiência cinematográfica. Em outro polo, requerendo um investimento de recepção substancialmente menor, surgiram e se disseminaram as telas de dispositivos móveis, os televisores, o cinema sob demanda, sem hora e sem local definidos para acontecer, sem prescrição de forma de consumir, uma experiência personalíssima que se contrapõe à, até então, vivência coletiva do cinema.

O advento do digital abalou muitas das estruturas do cinema: “as linhas se movem, as fronteiras se deslocam sem cessar e os meios de comunicação clássicos estão perdendo muitas de suas referências” (GAUDREULT; MARION, 2016: 14). O que resta do cinema? Essa é uma questão fundamental que ocupa a mente de críticos e pesquisadores ao redor do mundo. Existe uma imaculada essência da sétima arte? A história mostra que o cinema é, por natureza, mutável, um veículo comunicacional que tem se adaptado às grandes transformações de linguagem e tecnologia às quais foi submetido ao longo do tempo. “O abalo dos fundamentos do cinema se acompanha das numerosas interrogações sobre a identidade do próprio meio de comunicação” (GAUDREULT; MARION, 2016: 22). Alguns, mais alarmados, apontam para a extinção do cinema; outros reconhecem a mutabilidade do meio, que já teve outros tantos “fins” ao longo da história.

A indústria responde à ascensão dos serviços *online*, destinados ao consumo doméstico, revestindo a sala de cinema com um aparato tecnológico incomparável, inalcançável pelo consumidor doméstico. Os *blockbusters*, franquias de super-heróis ou filmes de ação, oferecem uma experiência sensorial que intensifica o caráter imersivo. Óculos 3D, sons que percorrem a sala nas mais diversas direções, captura em elevado número de quadros, assentos que vibram, entre tantas outras, são tecnologias que se distanciam brutalmente da experiência caseira e aproximam o cinema de suas origens, de um cinema de atrações, em que a própria natureza do dispositivo torna sua experiência cativante. “A sessão, como modo de passar do filme, é o que existe de mais particular ao cinema” (RAMOS, 2016: 42). O espetáculo volta a singularizar a



experiência.

Conforme discute Djoeke Hannah Vielen (2018: 22), o cinema passa a ser a atração que motiva o público a sair de casa para experimentar aquele passeio. Os grupos no exterior da sala discutem os filmes mais aguardados e antecipam seus anseios em relação à obra, como em um esperado evento esportivo. O cinema flerta com o espetáculo; em seus anúncios, que antecedem as sessões, são valorizadas as capacidades técnicas do dispositivo, a multiplicidade de canais de som, a altíssima resolução e a fidelidade de cores. Vende-se a experiência, o que Arlindo Machado (1997) define como um estado de sonho do cinema, e que Francesco Casetti assim descreve:

O meio ambiente perde sua consistência e se torna um recipiente indistinto; os indivíduos perdem toda concepção de si mesmos e entram em uma espécie de estado hipnótico. É precisamente esse estado de suspensão que permite aos espectadores consolidar-se em um único corpo a ponto de formar uma pequena comunidade, assim como tornar-se um com o que eles estão assistindo, imergindo-se nos eventos recontados na tela. (CASSETTI, 2015: 204, tradução nossa²)

No entanto, esse encantamento com o dispositivo tem sido posto à prova. O fechamento de salas de cinema e as diversas apostas de estúdios que têm resultado em fracassos de bilheteria põem o modelo de produção vigente na berlinda. Talvez o modelo de financiamento das companhias da internet, baseado em assinatura ou em serviços sob demanda, seja um caminho financeiramente sustentável para financiar tal tipo de conteúdo. E o que se faria do cinema como conhecemos? Persistiria como *locus* da experimentação e do avanço intelectual da linguagem? Seus filmes apresentariam diferente natureza? Quais as estratégias da indústria para reverter a perda de sua audiência? De que forma se promove o engajamento do espectador? Que atrações o espaço do cinema ainda é capaz de oferecer? Existem filmes “de cinema”?

O espaço do cinema das romantizadas discussões teóricas já não detém o mesmo *glamour* dos tempos áureos, pois, por mais que se elogiem as capacidades tecnológicas do dispositivo, ainda há um pouco controlável fator humano. Quem já experimentou comparecer a uma sessão de estreia de algum aguardado *blockbuster* certamente vivenciou uma barulhenta experiência, regada a lanternas e toques de celulares, conversas e dispersões de toda ordem. A ideia do cinema como um local

² No original: The environment loses its consistency and becomes an indistinct container; individuals lose all conception of themselves and enter into a kind of hypnotic state. It is precisely this state of suspension that allows the spectators to consolidate into a single body to the point of forming a small community, as well as to become one with what they are watching, immersing themselves in the events recounted on the screen.



mágico vai dando lugar à irritação pelo comportamento alheio e ao desejo de uma experiência privada. Essa tensão entre o cinema como experiência social e a fruição da obra sob condições individualizadas é uma realidade percebida pela indústria, que, ao mesmo tempo que busca manter a atratividade no cinema, oferece avanços impensáveis para a tecnologia doméstica, atacando as duas vertentes de consumo para viabilizar seu modelo de negócio. Mas é inegável que está posta uma crescente tensão entre um dispositivo que demanda atenção e um público que convive em um universo disperso e bombardeado de informações.

Os estudos contemporâneos do cinema tendem a investigar as mudanças da linguagem e têm como um de seus conceitos centrais a ideia de pós-cinema, uma multifacetada discussão teórica que busca compreender a presença do cinema nessa sociedade pós-moderna marcada pela globalização econômica, política e social, pelo consumo como expressão individual, pela onipresença das mídias digitais, pela pluralidade cultural e pelas polarizações sociais, entre outras destacadas características. De que forma a transformação social impactou os filmes dessa nova geração? Que estratégias formais estão impressas nos filmes?

O cinema é um espaço anômalo na pós-modernidade, pois propõe uma experiência que demanda a exclusividade da atenção do espectador (ao menos, o dispositivo é para isso construído), e se baseou historicamente, sobretudo, na construção de sentido das narrativas. Entretanto, em uma sociedade cujas narrativas são fragmentadas e dispersas, o cinema precisa se adaptar ao aparato sensorial desse novo espectador, o que motiva o uso de estratégias de manipulação (ou intensificação) das relações de tempo/espço, tornando as narrativas mais atrativas que a própria fruição corriqueira de suas vidas. Esses espaços de culto, como a igreja, os *shows* e o próprio cinema, passam a fazer uso de estratégias de espetacularização, seja no dispositivo, com recursos imersivos de tecnologia, seja na linguagem, com alterações nos elementos formais das obras. A esse último aspecto dedicaremos o aprofundamento de nossa análise.

Entendemos que “empregar o termo pós-cinema é, em primeiro lugar, descrever esse impacto em termos de uma ampla transformação histórica — simbolizada pela mudança do cinema para o pós-cinema” (LEYDA; DENSON, 2016: 2, tradução nossa³). O termo é problemático em sua própria construção, por remeter à superação de algo, quando, na verdade, apenas faz referência às reconfigurações operantes sobre uma linguagem já estabelecida. Sendo assim, não faz sentido pensar em uma superação do

³ No original: To employ the term post-cinema is, first of all, to describe this impact in terms of a broad historical transformation—emblemized by the shift from cinema to post-cinema.



que até então conhecemos por cinema; o pós-cinema refere-se, efetivamente, a “uma transformação que alternativamente abandona, emula, prolonga, lamenta ou homenageia o cinema” (LEYDA; DENSON, 2016: 2, tradução nossa⁴).

É evidente que novas estratégias formais precisavam ser desenvolvidas para alcançar esse novo espectador, um processo que, de fato, é contínuo no curso da história do cinema, que passou pelo cinema sonoro, pela cor, pelo consumo doméstico, pela aceleração da montagem, entre tantos outros procedimentos que, em diferentes momentos, buscaram mobilizar a atenção do público. Conforme discutem Julia Leyda e Shane Denson (2016: 4), mesmo as fronteiras entre as estratégias do cinema de arte e dos *blockbusters* parecem se turvar, pois os mecanismos da continuidade clássica são formal e materialmente desafiados por um regime midiático pós-cinematográfico. Em seus diferentes regimes de produção, os realizadores e a indústria parecem buscar artifícios para cooptar a audiência nesse vasto campo de informações disponíveis.

Mas que estratégias são essas? Há alguma singularidade entre os diversos conceitos que discutem o pós-cinema? Rapidamente gostaríamos de lançar algumas pistas e propor uma abordagem teórica sob a qual, posteriormente, discutiremos nosso objeto de análise. David Bordwell (2002) elenca operadores formais como a aceleração na montagem, o uso de lentes com maior disparidade de distância focal, o aumento de *close-ups* em diálogos e a maior liberação na movimentação das câmeras que definiriam o que ele chama de “estética da continuidade intensificada”. O autor se preocupa em pontuar que “a continuidade intensificada constitui uma seleção e elaboração de opções já no cardápio do cinema clássico” (BORDWELL, 2002: 24, tradução nossa⁵). É exatamente sob essa perspectiva que entendemos que devam ser observados os conceitos em discussão no cinema contemporâneo.

Dentre as mais discutidas abordagens do pós-cinema podemos destacar conceitos como “afetos do pós-cinemático” (SHAVIRO, 2010), “pós-continuidade” (SHAVIRO, 2016) e “cinema do caos” (STORK, 2011), de autores que observam uma ruptura com os padrões clássicos de continuidade, sobretudo nos *blockbusters* de ação. Com suas particularidades, tais conceitos identificam uma busca de efeitos sensoriais tão intensa que não mais se restringe ao âmbito da cena, mas de cada plano, uma cadeia de micro efeitos sensoriais que passa a retalhar o plano em busca de uma intensificação da experiência que não mais se submete aos manuais da continuidade clássica; uma predileção pelo “excesso” e pelo “exagero” (STORK, 2011). De tais

⁴ No original: A transformation that alternately abjures, emulates, prolongs, mourns, or pays homage to cinema.

⁵ No original: Intensified continuity constitutes a selection and elaboration of options already on the classical filmmaking menu.



conceitos buscamos ressaltar a preocupação da indústria em afetar o espectador, indicando uma experiência muito mais corporal que intelectual, muito mais de ativação dos sentidos que de construção narrativa calcada em regras clássicas.

Outro conceito com o qual os anteriores, via de regra, não são associados, é o já mais familiar e consolidado “cinema de fluxo”, que aponta para filmes nos quais “no lugar da densidade psicológica, enxertam-se blocos de afetos, fragmentos de vida sem significados fechados, uma primazia do sensorial e do corpóreo em detrimento da psicologia e do discurso” (OLIVEIRA JR, 2013: 147). Tais obras são marcadas por uma ruptura com as estratégias de apreensão narrativa do espectador, são “filmes sem clímax, sem oscilação dramática, marcando uma certa indiferença ao tempo à passagem dos fatos. Mais importante que o encadeamento das ações é a invenção de uma ‘nova rítmica do olhar’, é criar a sensação mais que o sentido” (OLIVEIRA JR, 2013: 147). Embora aparentemente contraditórios, tais conceitos aludem a uma mesma estratégia formal, estratégia essa que faz uso da intensificação sensorial para afetar o espectador.

As fronteiras estéticas entre o cinema de arte e os *blockbusters* tornaram-se cada vez mais indistintas à medida que os mecanismos e as perspectivas da continuidade clássica são formal e materialmente desafiados por um regime midiático pós-cinematográfico. Mudanças nas práticas de recepção também exigem novas teorias de espectadorialidade, mercantilização e convergência. (LEYDA; DENSON, 2016: 4, tradução nossa⁶)

Desse modo, reconhecendo a necessidade de abarcar a dimensão sensorial que se estabelece no cinema contemporâneo, surge como interesse da presente discussão o nome do teórico literário alemão Hans Ulrich Gumbrecht. O autor defende que a experiência estética ocorre em uma oscilação entre efeitos de sentido e de presença. A produção de sentido é nossa relação interpretativa com o mundo, ao passo que a presença remete à ligação sensível, corporal, perceptiva com os objetos.

Os efeitos buscados pelos produtos do cinema contemporâneo não se limitam a explorar o plano da dimensão hermenêutica; eles atingem nosso organismo, produzindo presença. A experiência estética deve estabelecer uma “relação com as coisas do mundo que possa oscilar entre os efeitos de presença e os efeitos de sentido” (GUMBRECHT, 2010: 15). Esse efeito de presença deve ser “tangível por mãos humanas – o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos

⁶ No original: the aesthetic boundaries between art-house film and blockbuster have become increasingly blurred as the mechanisms and perspectives of classical continuity are formally and materially challenged by a post-cinematic media regime. Changes in reception practices, too, necessitate new theories of spectatorship, commodification, and convergence.



humanos” (GUMBRECHT, 2010: 13). Desse modo, o conceito de produção de presença se aplica “[...] para todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos 'presentes' sobre corpos humanos” (GUMBRECHT, 2010: 13). A produção de sentido, então, se aproximaria do cinema narrativo clássico, mas não abarcaria a dimensão da presença que ora se intensifica nos filmes contemporâneos, motivo pelo qual se faz necessário elaborar novas formas de se aproximar desses objetos artísticos.

Interessante perceber que os efeitos de presença e da experiência em sentido amplo, observados no cinema, além de explorarem a materialidade do dispositivo para construir um espetáculo, partem de uma linguagem imaterial, a gramática do próprio cinema, para atingir uma materialidade de efeitos. Dessa forma, surgem rupturas na montagem, supressões de elementos visuais ou sonoros, câmeras que replicam experiências de confusão ou ação, intensificação de estratégias de realismo e verossimilhança, entre outras modulações no estilo dos filmes, que indicam uma reconfiguração de estratégias formais, para um cinema que elogia e busca continuamente alcançar o aparato sensorial, um cinema da presença.

A última dança de Olga

A dança é uma expressão artística de raízes e vida próprias; mesmo não sendo objeto do presente estudo, senão para comparação, seu uso no cinema é recorrente e apresenta uma relevante hibridização de linguagens. Ao se observar a maioria dos filmes com emblemáticas cenas de dança, como *Cantando na chuva* (1952), *Os embalos de sábado à noite* (1977), *Flashdance: em ritmo de embalo* (1983), *Footloose: ritmo louco* (1984), *Dirty dancing: ritmo quente* (1987), *Vem dançar comigo* (1992), *Billy Elliot* (2000) e *Frances Ha* (2012), entre tantos outros, é possível constatar que a fruição da dança e seu deslocamento até o dispositivo audiovisual terminam por priorizar a exploração do encontro entre essas duas linguagens artísticas, evidenciando os movimentos, o ritmo e a experiência corporal. A dança geralmente surge na tela de forma graciosa, em abordagens lineares, com um elogio à forma; muitas vezes, os virtuosismos cinematográficos são preteridos em prol de um genuíno encantamento com a dança. Mesmo em filmes não musicais, como *A bigger splash* (2016) e *Me chame pelo seu nome* (2017), ambos dirigidos por Luca Guadagnino, podemos observar tal postura contemplativa perante a graciosidade da dança.

Gumbrecht associa claramente a dança a uma “cultura de presença”, sobretudo pela “importância do espaço, seu distanciamento da dimensão do sentido – através do ritmo, por exemplo, e da concentração central no corpo” (GUMBRECHT, 2012: 122). A dança está entre as formas artísticas que negociam não apenas com a compreensão e



interpretação de seus sentidos, de sua gramática normativa; pelo contrário, há uma clara dependência do impacto sensorial que os sons, imagens e corpos são capazes de gerar em seu consumidor. O autor percebe e concorda que é possível intuímos, ou mesmo identificarmos, elementos de linguagem em nossa fruição de um número de dança. Um espectador educado pode compreender que “isto é fraseado desta e construído de tal maneira. Mas o que parece central à experiência da dança, esse sentimento de êxtase e de elevação, não pode ser alcançado por meio desse movimento de entendimento” (GUMBRECHT, 2012: 124). Surge, então, um questionamento: se a simples compreensão de sentidos e efeitos não basta para assimilar a dimensão da dança, que postura resta ao espectador?

De um lado, não existem motivações extrínsecas que nos permitam dizer: é isso que eu entendo ser a dança, é isso que eu entendo ser uma determinada apresentação de balé. De outro, identificar a estrutura do ritmo ou da forma coreográfica que rege os movimentos dos dançarinos significaria justamente ignorar o sentimento de êxtase. (GUMBRECHT, 2012: 124)

A dança seria uma das vivências singulares que nos possibilitam experimentar a fruição de uma experiência estética, um encantamento ingênuo diante daquela manifestação. “Durante um breve momento, isso nos preenche com alegria e energia e nos transmite a ilusão de que o corpo, que acabou de decolar, pode voar, como se fosse parte da natureza, como se tivesse asas, como se fosse um pássaro” (GUMBRECHT, 2012: 125). Ao espectador cabe a disposição de fruir, quase que com o encantamento de uma criança, aquela experiência. “Concentrados, receptivos e serenos, sem intenções e sem muita autorreflexão. Estamos presentes – e assim recuperamos novamente uma noção do nosso lugar na natureza” (GUMBRECHT, 2012: 125). Através da poética descrição do filósofo literário alemão podemos resgatar em nossa memória o encantamento experimentado diante de objetos de arte que nos afetam. Parece razoável aceitar que a dança, por si só, exala presença, mas buscamos aqui empreender um esforço que vai adiante: analisar uma das camadas de experiência que a junção entre dança e cinema pode nos oferecer.

Buscamos, em particular, analisar a cena, presente no filme *Suspíria* (2018), em que um número de dança é apresentado de forma pouco usual, na qual a expressão dos movimentos não surge como virtuosa ou admirável, mas explora o horror corporal, uma experiência de choques sensoriais que parece se filiar a alguns dos estatutos de um cinema da presença.

Suspíria, um dos mais celebrados filmes de horror da história, obra do icônico diretor italiano Dario Argento, lançada em 1977, apresentou ao cinema uma escola de



balé que esconde um extravagante pesadelo em luz e cores. Passados 40 anos de seu lançamento, coube ao diretor Luca Guadagnino o ofício de recriar o sombrio universo da academia de dança que, mais uma vez, abriga a história de um clã de bruxas, no filme homônimo *Suspiria* (2018). O presente artigo discute múltiplas leituras que orbitam o conceito de pós-cinema e busca propor um avanço na concepção teórica acerca desse corpo de filmes que integra o cinema contemporâneo, vinculando seus procedimentos estilísticos a uma intensificação de efeitos de “presença” (GUMBRECHT, 2010). Para tal, analisaremos uma das mais marcantes cenas do *remake* de Guadagnino, uma dança de morte, a última “performada” pela personagem Olga Ivanova (Elena Fokina).

Em sua trama, *Suspiria* apresenta a chegada da bailarina norte-americana Susie Bannion (Dakota Johnson) à Companhia de Dança de Helena Markos, então capitaneada pela Madame Blanc (Tilda Swinton). A companhia usa a dança de forma ritualística, em uma permanente tensão entre vida e morte, graciosidade e horror. As veteranas membras da companhia parecem constituir um tipo de seita que, no decorrer do filme, será revelada como um covil de bruxaria que já atravessa gerações.

Desconfiada dos motivos do desaparecimento de uma de suas colegas, Olga parece cada vez mais desconfortável dentro da Academia. A dançarina, designada para o posto principal na dança *Volk*, de autoria da Madame Blanc, chega ao limite durante um dos ensaios e termina explodindo e rompendo com a companhia. Olga faz acusações de manipulação e deixa o grupo em meio a um confronto direto com Blanc, a qual chama de “bruxa” em sua última fala. Tal ensaio marca também a chegada de uma nova dançarina ao grupo, Susie Bannion, que é apresentada pouco antes do desentendimento e, de forma audaciosa, alega já conhecer a coreografia e se oferece para substituir Olga, mesmo quando todas as veteranas rejeitam a designação para a função.

Em outro plano, vemos Olga se preparando para deixar a academia enquanto Susie faz seus primeiros movimentos como dançarina substituta. Após uma interrupção, Madame Blanc parece instruir Susie, mas segura suas mãos e pés por alguns segundos, nos quais parece aplicar algum tipo de feitiço que passa a vincular os movimentos das extremidades de Susie ao corpo de Olga. Esta, já preparada para deixar o edifício, perde quase totalmente a capacidade de se locomover e é deslocada até uma sala de espelhos, onde fica trancada.

Susie passa a executar a dança e seus movimentos são fortes e secos, parecendo mais com golpes de uma arte marcial que com uma coreografia de dança. Em paralelo, a montagem corta para a sala de espelhos onde vemos Olga sendo jogada pelos ares em resposta aos “golpes” desferidos por Susie. A dançarina passa a fazer também movimentos de torção que fazem o corpo de Olga se enrolar, expondo suas



costelas e um imenso hematoma. Cada gesto de Susie afeta Olga, como se a vítima do ataque fosse um vodu da dançarina que apresentava seu solo. É claro o contraste entre a suave trilha que acompanha Susie e os violentos efeitos sonoros que marcam os planos de Olga, intensificando as sensações de choque e de dor já postas pela imagem de um corpo violentado em tela. Sons de ossos quebrados, choro e urros de dor vão conduzindo a cena até que Madame Blanc ordena que se aumente o volume da música. A peça musical agora invade também a cena de tortura e parece que sua presença intensifica o potencial destrutivo da dança de Susie. Cortes acelerados marcam desfigurações mais pesadas; vemos a arcada dentária e a face de Olga se desfigurando, ela perde o controle de seu corpo até o ponto em que uma clara sugestão da montagem associa um plano das mãos entrelaçadas de Susie se torcendo com o corpo de Olga sofrendo esse efeito. Vemos as mãos de Susie percorrendo com força sua própria pele, seu corpo chegando ao limite e caindo ao final da coreografia, uma dança de morte que termina com Olga quase irreconhecível contorcendo-se no chão.

Durante mais de 3 minutos o espectador é posto em contato com as duas danças, uma virtuosa, cheia de técnica e outra que devasta o corpo de sua vítima. Jordan Crucchiola (2018) descreve a cena como uma confusão de ossos quebrados, urina, cuspe e sangue. Em entrevista ao autor, o coreógrafo belga Damien Jalet descreve que o roteiro previa um tom mais próximo ao do balé, com chutes e pernas altas, mas sua ideia foi propor algo mais visceral. Ela também menciona a preocupação em construir movimentos síncronos, de forma a viabilizar a vinculação das duas danças na sala de montagem. Houve uma nítida preocupação em expor a deformação das costelas, garganta, braços e pernas, uma violência que parecia emergir do interior do corpo, mas que era proveniente da dança de Susie Bannion.

O corpo surge como elemento chave na construção de *Suspiria*: ele é virtuoso ao dançar, levado ao limite da exaustão em um elogio à beleza atlética; é fragmentado e reiteradamente destruído na exploração do horror que habita as estruturas de poder. A dimensão do horror corporal é fundamental na exploração sensorial alcançada pela obra, e apesar dessa incomum associação com a dança, não é a primeira vez que essa arte passa a traduzir a dor e a destruição humana. Um evidente paralelo entre filmes que exploram o horror corporal por meio da dança pode ser feito entre *Cisne negro* (2010) e *Suspiria* (2018). Em *Cisne negro*, no entanto, vemos uma predileção pela perturbação psicológica calcada, sobretudo, na exploração estilística de uma inquieta câmera e na criação de uma atmosfera de horror através da trilha e da intensificação de alguns efeitos sonoros, evidenciando a condição de perturbação psicológica da personagem. Não estamos afastando, claro, a dimensão háptica do filme, que também explora, inclusive graficamente, a fragmentação do corpo. Aqui, cabe mencionar a cena



em que a protagonista termina por efetivamente se transformar no cisne negro, na qual, através do acionamento de efeitos especiais, vemos a sua pele se deteriorar para o surgimento da plumagem que vai constituir a personagem agora transformada.

O horror corporal teve seu auge entre as décadas de 1970 e 1980; Philip Brophy (1986: 8) identifica que o período foi marcado por uma escalada da exploração da deterioração do corpo no cinema de horror. Essas violações gráficas e perturbadoras do corpo humano marcam, segundo o autor, uma transição da exploração do medo da morte à ativação de um medo do próprio corpo em degradação. Podemos pensar em clássicos do gênero como *O exorcista* (1973) e *Alien* (1979), sem falar da extensa exploração desse tipo de efeito por David Cronenberg em filmes como *Calafrios* (1975), *Enraivecida na fúria do sexo* (1977), *Os filhos do medo* (1979) e *A mosca* (1986). O subgênero ficou conhecido como *body horror* e, por mais que sua produção se concentre no período supramencionado, sua gramática cinematográfica passou a integrar o repertório de diversos filmes posteriores, ativando, sobretudo, um crescente desconforto espectral diante da presença regular de perturbações visuais e sonoras nesse estilo.

A grande virtude da cena da dança da morte da personagem Olga em *Suspiria* é a gritante subversão de algumas lógicas de linguagem vinculadas aos musicais e às cenas de dança do cinema clássico. A cena alinha-se com alguns dos relevantes conceitos associados ao pós-cinema, que buscamos aqui expandir usando o termo cinema da presença para abranger mais precisamente os fenômenos de intensificação da experiência espectral que se apresentam no cinema contemporâneo.

A montagem talvez seja uma das mais destacadas características de ruptura propostas pela cena de *Suspiria*. A dança da morte é construída em montagem paralela, sendo que os cortes são abruptos e interrompem os gestos da dança de forma brusca, evidenciando que não é a graça do corpo em um estado de arte o que está na tela, mas o choque entre a dança viva e a dança de morte. A continuidade da sequência de dança é frequentemente destruída, se nos ativermos à ideia de continuidade própria da montagem clássica do cinema. O conceito de pós-continuidade, cunhado por Steven Shaviro (2016: 57), descreve que as regras de continuidade passam a ser utilizadas de forma ocasional e oportuna, mais que estrutural e universalmente, como era o caso no cinema clássico. E é exatamente assim que os cortes surgem em *Suspiria*, de modo a oportunizar o choque entre as duas danças antagônicas.

Outro instrumento de ativação da sensorialidade espectral é a associação dos cortes com a intensificação dos efeitos sonoros. Mesmo os sons corporais internos são exteriorizados e intensificados; podemos ouvir o quebrar dos ossos, as torções do tronco, a respiração ofegante e a desintegração da mandíbula. Os movimentos de Susie são sonorizados de forma a marcar a intensidade com que são produzidos, quase que



como cortes no ar, e se somam à sua respiração a ao arrastar das partes de seu corpo no tablado.

As imagens são gráficas, exploram a desfiguração do corpo humano, e se situam numa nebulosa fronteira entre a repulsa e a fetichização do corpo destruído. Susan Sontag faz uma rica contribuição ao mencionar que nem todas as reações a tais tipos de imagens “estão sob a supervisão da razão e da consciência. A maioria das imagens de corpos torturados e mutilados suscita, na verdade, um interesse lascivo” (SONTAG, 2003: 40). São cenas que manifestamente mexem com o aparelho sensorial, muitas vezes fazendo os espectadores levarem as mãos aos olhos ou desviarem o olhar, mas que também convidam a observar o proibido, o violento, o animalesco. E por mais que instintivamente bloqueemos a visão, a banda sonora preserva o trabalho de criar uma atmosfera de horror, afinal, são gritos de dor, um sufocante pesadelo sonoro que se estende em uma cena incomumente longa.

Suspiria apresenta outras cenas em que o efeito de presença é claramente buscado. Já na cena de introdução, vemos uma desconfortável montagem, com quebras de eixo e cortes pouco usuais, que reflete o perturbador estado emocional da personagem em cena. Mas é a dança de Susie e Olga, com seu efeito devastador, que marca o filme; certamente, está impregnada na memória dos que a assistiram e foi reiteradamente mencionada por críticos e jornalistas. Se o filme, como um todo, é irregular e divide opiniões, há bastante consenso sobre a capacidade de impactar da cena da morte de Olga.

Considerações finais

Entendemos que os filmes contemporâneos buscam se viabilizar como produtos comerciais, e mesmo aqueles que buscam outros circuitos de autorização, como os festivais, buscam afetar seu público e cativar uma geração cujas possibilidades de consumo são múltiplas e carregadas de diversidade. Entendemos que esse cinema pós-moderno vem carregado de marcas para negociar sua pertinência perante um público incomum, o que impõe algumas necessidades de construção fílmica e também de dispositivo.

O termo pós-cinema está em disputa e sua base conceitual é ampla e diversa, mas sua literal menção a uma ruptura com o cinema clássico soa desconfortável, pois entendemos que as estruturas hoje existentes são decorrentes de avanços, reorganizações e mesmo contraposições ao cinema até então vigente, que de forma alguma resta superado, mas revisitado, torcido, tensionado, problematizado. Em meio a tantos conceitos, observamos uma recorrência: a busca por intensificar a experiência, já percebida por Bordwell quando descreve a continuidade intensificada, e que agora



entendemos como o uso de novos artifícios direcionados ao aparato sensorial — um corpo de estratégias de estilo que compõem um cinema da presença que busca afetar nossos corpos e transcender a passividade da espetatorialidade calcada na construção de sentidos.

As estratégias elencadas na análise de nosso objeto — rupturas de montagem, imagens gráficas e realistas, sons intensificados e exploração háptica do horror corporal — são apenas algumas das marcas de estilo percebidas em um cinema da presença que invoca tantas outras soluções, como a gamificação, a interatividade, os recursos imersivos de som e imagem, a supressão de sentidos de personagens, o estímulo de movimentos de assentos, os tensionamentos narrativos de tempo e espaço, entre outros, que devem ser investigadas de forma a mapear e compreender o cinema contemporâneo.

Referências bibliográficas

BORDWELL, David. Intensified continuity visual style in contemporary american film. **Film quarterly**, Berkeley, vol. 55, n. 3, p. 16-28, Spring 2002. <https://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2002.55.issue-3>

BROPHY, Philip. Horrality: the textuality of contemporary horror films. **Screen**, Glasgow, vol. 27, n. 1, p. 2-13, jan./feb. 1986. <https://doi.org/10.1093/screen/27.1.2>

CASSETTI, Francesco. **The Lumière galaxy**: seven key words for the cinema to come. New York: Columbia University Press, 2015.

CRUCCHIOLA, Jordan. **How *Suspiria* created its dances of death**. **Vulture**, 31 out. 2018. Disponível em: <https://www.vulture.com/2018/10/suspiria-choreographer-damien-jalet-explains-the-films-dance-scenes.html>. Acesso em: 26 jun. 2019.

GAUDREULT, André; MARION, Philippe. **O fim do cinema?** Uma mídia em crise na era digital. Tradução Christian Pierre Kasper. Campinas: Papirus, 2016.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência, Stimmung**: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Graciosidade e estagnação**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto: PUC-Rio, 2010.

LEYDA, Julia; DENSON, Shane. Perspectives on post-cinema: an introduction. *In*: LEYDA, Julia; DENSON, Shane. **Post-cinema**: Theorizing 21st-century film. Falmer: Reframe Books, 2016.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

OLIVEIRA JR. José Carlos. **A mise en scène no cinema**: do clássico ao cinema de



fluxo. Campinas: Papyrus, 2013.

RAMOS, Fernão Pessoa. Mas afinal, o que sobrou do cinema? A querela dos dispositivos e o eterno retorno do fim. **Galaxia**, São Paulo, n. 32, p. 38-51, mai./ago. 2016. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542016225800>

SHAVIRO, Steven. Post-continuity: An Introduction. In: LEYDA, Julia; DENSON, Shane. **Post-cinema**: theorizing 21st-century film. Falmer: Reframe Books, 2016.

SHAVIRO, Steven. **Post-cinematic affect**. Winchester: Zero, 2010.

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. [E-book.] São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

STORK, Matthias. **Chaos Cinema Part 1** (10m23s). 2011. Disponível em <https://vimeo.com/28016047>. Acesso em 16 out. 2019.

STORK, Matthias. **Chaos Cinema Part 2** (8m09s). 2011. Disponível em <https://vimeo.com/28016704>. Acesso em 16 out. 2019.

VIELEN, Djoeke Hannah. **The Netflix effect?** On updating the cinematic apparatus theory. 2018. Monografia – University of Utrecht. Utrecht: University of Utrecht, 2018. 29 p.

Submetido em 30 de junho de 2019 / Aceito em 28 de agosto de 2019