

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – JORNALISMO**

Gabriel Trindade Marques

O ILUMINADO:
ESTUDO SOBRE O SUBLIME E OS ELEMENTOS DA NARRATIVA

Santa Maria, RS
2022

Gabriel Trindade Marques

O ILUMINADO:
ESTUDO SOBRE O SUBLIME E OS ELEMENTOS DA NARRATIVA

Trabalho de Conclusão apresentado ao Curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo**.

Orientador: Prof. Dr. Rogério Ferrer Koff

Santa Maria, RS
2022

Gabriel Trindade Marques

**O ILUMINADO:
ESTUDO SOBRE O SUBLIME E OS ELEMENTOS DA NARRATIVA**

Trabalho de Conclusão apresentado ao Curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo**.

Aprovado em 30 de maio de 2022.

**Rogério Ferrer Koff, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)**

Fabiano Maggioni, Dr. (UFSM)

**Rondon Martim Souza de Castro, Dr. (UFSM)
(Por videoconferência)**

Santa Maria, RS
2022

Dedico este trabalho a minha mãe Ingra que sempre lutou pelo dia a dia de nossa família, o que hoje, permite que eu alcance esta conquista.

Ao meu pai Antonio Irton, que agora, assim como ele, posso exercer a profissão da comunicação.

AGRADECIMENTOS

Ao chegar ao final da minha jornada acadêmica na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), agradeço primeiramente a Deus, por iluminar meu caminho e estar sempre presente em minha vida.

Aos professores do curso de Jornalismo, aos colegas os quais foram peças importantes em diferentes etapas deste processo, e a todo o auxílio e oportunidades dadas pela instituição.

Da mesma forma, agradeço a Editora UFSM, e as pessoas que a compõe, pelos três anos em que fui bolsista.

Por fim, agradeço ao professor, amigo, e orientador neste trabalho, Rogério Ferrer Koff, pelos ensinamentos e apoio ao longo de toda minha graduação.

“Uma vaga noção de tudo, e um
conhecimento de nada”
(Charles Dickens).

RESUMO

O ILUMINADO: ESTUDO SOBRE O SUBLIME E OS ELEMENTOS DA NARRATIVA

AUTOR: Gabriel Trindade Marques

ORIENTADOR: Prof. Dr. Rogério Ferrer Koff

O Sublime é capaz de causar efeitos grandiosos no corpo e na alma de qualquer homem. Por conta disso, este estudo pretende verificar se é possível identificar tais efeitos a partir do filme *O Iluminado*, que é classificado como gênero de terror. O Sublime sempre foi representado pela sensação de medo e de assombro, e no século XVIII, era associado à pintura para exemplificar situações onde o Sublime poderia ser sentido. Nosso trabalho muda o ambiente em que isto seria avaliado, e fazemos do cinema o pano de fundo em que vamos avaliar. Por entrar neste assunto da sétima arte, traremos alguns conceitos do avanço da fotografia para o cinema, e dos elementos de roteiro envolvidos para contar cada narrativa. Para que se chegue a algum resultado final, avaliaremos cena por cena do nosso objeto de estudo para que se verifique se de fato, o Sublime também pode estar associado ao cinema, através do gênero de terror.

Palavras-chave: Iluminado. Sublime. Roteiro. Cinema. Terror.

ABSTRACT

THE SHINING: STUDY ON THE SUBLIME AND NARRATIVE ELEMENTS

AUTHOR: Gabriel Trindade Marques

ADVISOR: Prof. Dr. Rogério Ferrer Koff

The Sublime is capable of causing great effects on the body and soul of any man, because of this, this study aims to verify if it is possible to identify such effects from the movie *The Shining*, which is classified as a horror genre. The Sublime has always been represented by the feeling of fear and astonishment, and in the 18th century, it was associated with painting to exemplify situations where the Sublime could be felt. Our work changes the environment in which this would be evaluated, and we make cinema the backdrop against which we are going to evaluate. Entering this subject of the seventh art, we will bring some concepts of the advancement of photography to cinema, and the screenplay elements involved to tell each narrative. In order to reach some final result, we will evaluate our object of study scene by scene to verify if, in fact, Sublime can also be associated with cinema, through the horror genre.

Keywords: *The Shining*. Sublime. Screenplay. Cinema. Horror.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	ORIGENS DO CINEMA.....	12
2.1	CINEMA HOLLYWOODIANO CONTEMPORÂNEO	17
2.2	ALGUMAS CORRENTES ARTÍSTICAS.....	20
2.2.1	Expressionismo Alemão	20
2.2.2	Faroeste.....	24
2.2.2.1	Faroeste Espaguete	25
2.2.3	Cinema pós-moderno	26
2.2.4	Cinema Novo Brasileiro	27
2.2.5	Teoria formativa.....	28
3	O SUBLIME.....	30
3.1	O SUBLIME CONTEMPLATIVO DO PODER	37
3.2	O SUBLIME PATÉTICO	38
4	ROTEIRO DE CINEMA	40
4.1	PERSONAGEM.....	46
5	ANÁLISE FÍLMICA	49
5.1	O ILUMINADO.....	49
5.2	CENA POR CENA.....	52
5.3	PERFIL DOS PERSONAGENS.....	75
5.4	COMENTÁRIOS SOBRE O FILME	85
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS: POR QUE ASSISTIMOS TERROR?	88
	REFERÊNCIAS.....	92

1 INTRODUÇÃO

O início do estudo que começa a seguir se dá a partir de um questionamento que busca unir duas teorias ou assuntos distintos, que são o cinema e o Sublime. Minha inclinação para o audiovisual é parte importante para que eu partisse a pensar se é possível que as teorias estéticas do Sublime estejam relacionadas à sétima arte. Tendo um conhecimento base sobre as definições levantadas principalmente por Edmund Burke, logo o gênero de cinema que mais se aproximaria do assombro, estado da mente que causa grande temor ao homem, seria o gênero de terror, norteador deste trabalho.

Cabe dizer que o Sublime estudado por Burke tinha como representações possíveis as pinturas, principalmente as do romantismo britânico do século XVIII. O objetivo deste trabalho surgiu ao perceber que é possível unir ambos os temas, visto que o sublime já havia sido unido com a arte através da pintura. Assim, o que foi feito se resume em levar a discussão a outro âmbito da arte, o cinema, sempre, é claro, com o cuidado de guardar os mesmos atributos teóricos e aplica-los corretamente.

Os filmes de terror possuem de antemão um descrédito que ocorre em muitos dos casos por conta de as produções serem em maioria de baixo orçamento, o que resulta num efeito dominó de funções que acabam por não ser realizadas com o primor que mereciam, passando desde o roteiro, à atuação. Para o escopo deste trabalho foi escolhido uma obra aclamada pela crítica, que é o filme *O Iluminado*, para que justamente fique evidente que, com a produção adequada, é possível que filmes deste gênero possam fazer sucesso e render boas bilheterias. A escolha de *O Iluminado* acontece por ser um filme de agrado pessoal e por ser conduzido de forma mais “psicológica”, como é dito ao senso comum e em fóruns da internet. Assim, não escolhemos filmes considerados “slashers” que são aqueles viscerais como *Os jogos Mortais*, *Massacre da Serra Elétrica*, e afins.

Ainda sobre a escolha do filme, ela se deu pela boa recepção do público que o considera um clássico. Portanto, era justo de que o Sublime fosse estudado a partir de uma produção audiovisual de renome e que pudesse fazer jus a esta teoria estética. Tanto que, em *O Iluminado*, podemos encontrar situações talvez não visíveis em filmes de menor qualidade em virtude de contar com simbologias e elementos de produção que vão além do que está simplesmente apresentado na grande tela.

Desde modo, o filme dirigido por Stanley Kubrick, que é um roteiro adaptado do livro homônimo de Stephen King, foge dos slashers que já comentamos, porque muitas vezes nos faz sentir ao invés de enxergar. O trabalho que discorre a seguir tem a pretensão de tentar destacar como estas sensações, que para alguns podem ser perceptíveis, mas não compreendidas, podem estar relacionadas ao Sublime seja na compreensão teórica de Burke ou de Friedrich Schiller.

É parte primordial para a avaliação de qualquer filme independente de classificação, deter conhecimentos sobre roteiro, neste caso de cinema. Usamos como nosso guia na construção de nosso estudo o roteirista Flávio de Campos, que possui experiência em seriados e novelas da Rede Globo. O livro publicado por ele é claro e objetivo ao esmiuçar todos os elementos que fazem parte de um roteiro, desde o momento que a primeira ideia surge na cabeça de quem vai escreve-lo. Assim nossa análise de O Iluminado se propõe, mas com enfoque às cenas e aos personagens, de maneira que explicações pontuais possam ser feitas logo que necessárias, como um botão de *pause* no meio do filme para comentários pertinentes.

Então, nossos objetivos são, primeiro, demonstrar que é possível deslocar o estudo do Sublime que ainda nos anos 1700 estava relacionado às pinturas, e trazê-lo para as telas de cinema, e, segundo, aferir que o filme O Iluminado é capaz de produzir os sentimentos do Sublime em quem o assiste. Obtendo resposta afirmativa ou negativa, o resultado não precisa estar conectado as duas hipóteses. Podemos comprovar que o cinema é um ambiente onde o sublime pode ser encontrado, mas não necessariamente no filme que acabamos por escolher, por exemplo.

Ainda antes de cairmos inteiramente na pesquisa e análise, reservamos um espaço para que a evolução do cinema fosse destacada. O próximo capítulo mostra como o cinema começou, as evoluções tecnológicas e mercadológicas que a indústria teve que trilhar até chegar aos dias atuais.

Numa linha do tempo que se aproxima da atualidade, não levamos em conta as eventuais mudanças causadas pela Covid-19 nas produções mundiais e no consumo seja em salas de cinema ou via *streaming*.

2 ORIGENS DO CINEMA

O cinema nada mais é que imagens em movimento. Logo, para entendermos sua história é preciso que saibamos como as imagens surgiram, por meio da fotografia. Ainda no âmbito de invenção, é difícil precisar em que momento exato ela foi criada, tendo em vista que muitas experiências foram realizadas ao redor do mundo em diferentes momentos (SALLES, 2004). Em sua origem, a fotografia surgiu com os astrônomos e físicos que observavam os eclipses solares através de câmeras obscuras, o que foi o princípio inicial da máquina fotográfica.

Embora com controvérsias, de acordo com Oliveira, foi a publicação do livro *Magia Naturalis sive de Miraculis Rerum Naturalium*, de Giovanni Baptista Della Porta (1541-1615), em 1558, que fomentou a utilização dessas câmeras. Ele as descrevia como uma sala fechada para a luz com um orifício de um lado e uma parede branca à sua frente e “com o passar dos tempos, a câmera obscura foi sendo reduzida de tamanho, de modo que artistas e pesquisadores pudessem carregá-la com facilidade por onde andassem” (2006, p.1). Conforme nos diz Boris Kossoy, na obra *Fotografia e História* (2001), a foto representa a vontade de qualquer pessoa que, ao se deparar com determinada situação ou paisagem, decidiu por registrar e congelar aquele espaço, tempo e época.

Além de Della Porta, há outros nomes que não podemos deixar de aqui descrever, como o de Nicéphore Niépce (1765-1833), militar francês que se interessava por pesquisas amadoras. Ele tentou aperfeiçoar a câmara obscura com o uso de betume da judéia, um verniz utilizado na técnica de água forte, que seca rapidamente quando exposto à luz. Como diz Filipe Salles, em seu *Manual de fotografia e cinematografia básica* (2004):

Esse betume possui um solvente, óleo de lavanda, e que não consegue dissolvê-lo depois de ter estado em contato com a luz, o que permitia que as partes não expostas pudessem ser removidas, formando assim uma imagem rudimentar. Niépce procurou de muitas formas utilizar chapas metálicas emulsionadas com esse betume para imprimir imagens na câmara obscura, mas a quantidade de luz que entrava por ela era muito pouca, considerando a provável sensibilidade do betume, da ordem de 0,0012 ISO, e o tempo de exposição provavelmente ultrapassava 12 horas (Niépce registra 8, mas deveria ser mais). Com isso, além da modificação das sombras, pelo movimento da Terra em relação ao Sol, que deixava a imagem irregular e confusa, o solvente também evaporava e a chapa ficava inteiramente seca (p.9).

O resultado foi o que Nièpce chamou de Heliografia, ou escrita de sol.

Outro nome importante na história, foi por alguns anos, parceiro de pesquisa de Nièpce. Estamos falando de Louis Daguerre. Diferente do colega, usava a câmara escura para a pintura. A sociedade entre os dois deu início em 1829 e tinha o objetivo de aprimoramento técnico, embora trabalhassem em sentidos opostos. A união entre os dois chegou ao fim quatro anos depois, com o falecimento de Nièpce. Quanto a Daguerre, é importante ressaltar que ele não utilizou betume da Judéia e sim sais de prata, substâncias que outros pesquisadores de sua época também utilizaram. Sua contribuição foi o Daguerreótipo, a partir do mercúrio presente em um termômetro. A invenção contornaria o problema de nitidez e fixação:

O processo era bastante simples. Uma chapa metálica era tratada com vapores de iodo, que se tornavam iodeto de prata (um haleto de prata) quando impregnados na chapa, tornando-a fotossensível. Essa chapa era colocada numa câmara escura, sem contato com a luz, e feita uma exposição que variava de 20 a 30 minutos mais ou menos. Após a exposição, era necessário fazer o iodeto de prata se converter em prata metálica, para a imagem se tornar visível, e eis que entrava o mercúrio, cujo vapor foi o primeiro sistema de revelação fotográfica anunciado comercialmente (SALLES, 2004, p.10).

Assim como a Daguerre, a fotografia chegou a ser acessório de pintores e desenhistas, ainda no século XIV, utilizada até mesma por Leonardo da Vinci (1452-1519), considerado um dos principais nomes do Renascimento italiano. Mas não muitos séculos depois, o que era uma aliada da arte, tornou-se concorrente, e muito questionadas por aqueles que não a admitiam como arte, uma vez que usava de elementos físicos e químicos como a prata halógena e vapor de iodo. Isso segundo Erivam Morais de Oliveira, no artigo Da fotografia analógica à ascensão da fotografia digital (2006), do qual extraímos este trecho.

A resposta dos pintores deu luz ao movimento impressionista, que se afastava do realismo, que havia sido vencido pela fotografia, e passava a usar de traços mais livres e não uniformes. É neste sentido que a figura do fotógrafo surge em contrapartida aos artistas e se utilizando do modelo em que, conforme Kossoy, três elementos são essenciais: “o assunto, o fotógrafo e a tecnologia” (2001, p.37). O produto desta sequência não poderia ser outro senão a fotografia.

O último passo que se faz necessário até chegarmos à revelação feita por rolos de filme, passa pelo inglês George Eastman, inventor das câmeras Kodak, lançadas em 1888. Ele, ao adquirir uma câmara fotográfica, se aborreceu com o longo e

trabalhoso processo que envolvia as chapas de vidro e tratou de conseguir uma nova maneira de chegar ao mesmo resultado.

Aliando a tecnologia da emulsão com brometo de prata (mais propícia para fazer negativos, e, conseqüentemente, cópias) com a rapidez de sensibilidade já existente na suspensão com gelatina e a transparência do vidro, Eastman substituiu esta última por uma base flexível, igualmente transparente, de nitrocelulose, e emulsionou o primeiro filme em rolo da história. Podendo então enrolar o filme, poderia obter várias chapas em um único rolo, e construiu uma pequena câmara para utilizar o filme em rolo (SALLES, 2004, p.16-17).

Ainda conforme Salles, Eastman projetou uma câmara pequena e leve, cuja lente era capaz de focalizar tudo a partir de 2.5m de distância. Bastava apertar o botão. Depois de terminado o rolo, o fotógrafo só precisaria mandar a câmara para o laboratório de Eastman, que receberia seu negativo, cópias positivas em papel e a câmara com um novo rolo de 100 poses. O Slogan era "Você aperta o botão, nós fazemos o resto"; o que fez da Kodak uma gigantesca empresa, pioneira em todos os demais avanços técnicos que a fotografia até os dias atuais.

Com os avanços da fotografia, os rolos usados para revelar fotos passaram a ser melhor manipulados pelos pesquisadores. Foi neste momento que começaram a aparecer as primeiras montagens, assim como o fez o francês Hippolyte Bayrd (1801-1887) que reivindicou a descoberta com modelo similar ao da câmara escura, tendo sido responsável pela primeira montagem fotográfica da história. Ele, em 1840, simulou a própria morte como forma de protesto pelo não-reconhecimento de sua invenção pelas autoridades locais (OLIVEIRA, 2006).

A primeira projeção em tela de cinema que se tem conhecimento ocorreu 1895, no Salon Indien du Grand Café, em Paris. Os filmes projetados foram basicamente, a saída dos operários da fábrica, dos irmãos Lumière, e uma breve ficção. Os curtas-metragem ali expostos, puderam ser vistos através do Cinematógrafo, aparelho inventado pela dupla Lumière. Eles produziram mais de 2000 filmes, mas um deles é conhecido pela forma que foi recebido pelo público. Durante a exibição de A chegada do trem na estação de Ciotat, a ingenuidade diante daquela aparição era tanta, que as pessoas que assistiam ao filme correram para fora do salão ao verem o trem se aproximando. Eles pensaram que o trem "sairia" da tela e avançaria contra eles.

Na época, em fase ainda embrionária, era comum filmes curtos e sobre ações cotidianas. Outro exemplo neste sentido, foi o Kinetoskope, de Thomas Édison, que

por meio de uma caixa de madeira tornava possível assistir a um filme. Em 1894, o primeiro vídeo era de um espirro. Mesmo sobre atividades banais, desde o princípio, era nítido que com projeção da imagem em movimento, o cinema, seria possível fazer fortuna com aquele modelo de arte. Essa é a análise de Odair José Moreira da Silva, que nos dá um breve panorama sobre as fundações do cinema e das teorias de linguagens, em artigo publicado em 2009.

No mesmo período, mas nos Estados Unidos da América, o cinema surgia como veículo de massa, e os nickelodeons – níquel, moeda de cinco centavos de Dólar + Odeon, origem grega que significa teatro – filmes de curta duração, divertiam o público. Os nickelodeons eram extremamente populares e atendiam ao proletariado da época. “O conteúdo dos filmes não tinha a menor importância para ninguém; comédias ingênuas com cenas de pancadaria tinham a aprovação do público que ficava boquiaberto com a novidade das imagens em movimento, prestando atenção a qualquer detalhe” (Ibid, p. 209). Em concordância a isto, escreve Marisa Landim, no texto Primeiro cinema e o cinema contemporâneo: algumas aproximações, que observa a ausência de preocupação narrativa. Apenas o que importava era o prazer visual, em detrimento da história em si. Uma das primeiras características do cinema (2008).

Nos primeiros anos após a invenção do cinema, a escola russa era que produzia filmagens e estudos a partir dela, na virada do século XX. Chegando ao ano de 1915, nos Estados Unidos, David Wark Griffith lançara o controverso filme O Nascimento de Uma Nação, acusado de conter racismo e promover a segregação social. Embora as polêmicas, este filme foi um marco, para a transição que saía dos filmes de curta duração, para os longas metragens de 60-90 minutos. “Esse filme começou a estabelecer o longa-metragem como norma e não mais como exceção”, escreve Flávia Cesarino Costa, no artigo que abre a História do cinema mundial, organizado por Fernando Mascarello (2006, p.50).

Mas havia uma questão: “o problema era que esses primeiros longas, tanto norte-americanos como europeus, ainda mantinham a estrutura narrativa dos filmes de rolo único: desenvolviam apenas um incidente até o seu clímax no final de cada rolo, e repetiam essa estrutura em cada um dos rolos seguintes” (Ibid, p.50).

No mesmo período, as animações tornam-se populares entre o público. Em 1925, Serguei Eisenstein e Dziga Vertov foram os principais nomes da época, muito em função do filme O Encouraçado Potemkin, de Eisenstein, onde foi introduzida a

técnica de montagem das cenas, o que deu sequência e coerência à narrativa. No mesmo período, o cinema mudo começava a entrar em desuso, o que deu espaço à década do filme sonoro, onde o som ganhou as telas.

Em crescente, mas ainda fraco de recursos, o primeiro cinema era mudo, e pouco compreensível, principalmente quando se fala das motivações das personagens. O uso de intertítulos e entrada de falas – escritas na tela – por vezes, não era o suficiente para causar o entendimento do público. Quanto à técnica, muito simplista, o plano geral da câmera era o padrão. Os personagens eram filmados de corpo todo, com espaço acima e baixo, no enquadramento *long shot*. Com o tempo, as câmeras foram aproximadas, já na altura dos tornozelos, o que deixava pouco espaço de “teto” na filmagem (COSTA, 2006). Costa observa um plano de câmera bastante inovador para a época, o contra plongée. No filme francês *Vassassinat du duc de Guise*, por Calmettes e Le Bargy, datado de 1908, é notável a nova perspectiva que o filme ganhou: “A altura mais baixa da câmera, por sua vez, faz parecer que os atores estão sendo observados de um nível mais baixo que eles, dando certa impressão de grandiosidade e heroísmo aos personagens” (p. 42).

Este avanço foi contínuo e logo nas décadas de 20-30, foi feito o estabelecimento de normas e técnicas que vigoram até os dias de hoje e contribuem no produto final das filmagens:

Desenvolveram-se técnicas para reproduzir as convenções de motivação de personagens e desenvolvimento narrativo, que se tornaram, por sua vez, familiares em função da massificação do cinema. Montagem, iluminação, enquadramento de planos e uso de close-ups, tudo isso foi utilizado a fim de produzir uma história coerente e plausível para o espectador, uma ilusão de ações desenrolando-se dentro de um espaço unificado no decorrer de um tempo contínuo (SILVA, O., 2009, p.11).

É em 1930 que os filmes a cores aparecem com mais força. Contudo, em 2012, foi descoberto o que é considerado o primeiro filme a cores, datado de 1902. A produção é do inventor inglês Edward Raymond Turner. Na película, vemos os filhos de Turner brincando, soldados em marcha, aves e outras cenas do dia-a-dia.

Em meio à Segunda Guerra Mundial, Hollywood produz filmes como forma de propaganda às tropas norte-americanas. Por óbvio, o mesmo acontecia nos países do eixo, e a Alemanha nazista foi o maior exemplo de propaganda realizada através do cinema, sendo capaz de fazer toda a nação apoiar o Terceiro Reich, liderado por Adolf Hitler. O que semelhantemente já havia acontecido durante a Primeira Grande

Guerra, que também impulsionou os EUA nas produções audiovisuais, fazendo de Hollywood o centro das grandes filmagens. Na crescente do uso das cores, em 1968, o Oscar deixa de premiar filmes em preto e branco, uma vez que o cinema a cores já era uma tendência consolidada há muito.

Já na década de 1970, os Blockbusters, superproduções e sucesso de bilheterias, ganham força após os filmes *Tubarão* (1975), *Poderoso Chefão* (1972) e *Star Wars* (1977), depois rebatizado como *Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança*. Neste momento os efeitos cinematográficos eram primários, mas a partir de 1980 eles avançaram e vêm avançando cada vez mais. Também foi nestes anos que o cinema foi tomado pelos sucessos de Hollywood e as animações dos desenhos animados da Disney se aperfeiçoaram. Com isso, a manutenção do cinema teve em boa medida a “firme ascensão do blockbuster [...] em termos de orçamentos, valores de produção e estratégia de marketing [...] o excepcional tornou-se a regra [...] na medida em que o sucesso ocasional deu lugar ao blockbuster calculado” (1993 SCHATZ apud MASCARELLO, 2006).

Com os blockbusters sendo fonte de grandes receitas de bilheterias, as produtoras passaram a programar os lançamentos de novos filmes para coincidir com o período de férias, durante o verão no hemisfério norte, em meados de julho e agosto, bem como no Natal, para conseguir cada vez mais público. Esta tendência permanece até os dias atuais.

2.1 CINEMA HOLLYWOODIANO CONTEMPORÂNEO

São os blockbusters a maior identidade deste período que começou com o lançamento de *Tubarão*, filme que teve orçamento de cerca de 9 milhões de dólares e faturou mais de 470 milhões. *Star Wars*, outra produção que se assemelha, teve números ainda mais expressivos. Custou 11 milhões e teve bilheteria de 770 milhões de dólares. Ambas produções que, com poucos recursos, usaram de efeitos especiais, que mesmo de maneira primária, foram sinônimo de inovação e surpresa para quem assistiu na época. No início dos anos 1980, a venda de produtos vinculados a *Star Wars* foi estimada em 1,5 bilhão de dólares anuais (1998 MALTBY apud MASCARELLO, 2006).

Sem deixar fugir os números e o financeiro, foi nos anos de que a TV a cabo, como a HBO, e o vídeo doméstico, VHS, surgiram e brindaram uma confortável e nova

maneira de assistir aos filmes. Conforme os dados apresentados por Thomas Schatz (1993) em sua obra *The new Hollywood* (1993 apud MASCARELLO, 2006), a TV fechada alcançava 9 de americanos em 1980, e em uma década, subiu para cerca de 42 milhões. No vídeo doméstico, considerando o VHS, Betamax e Cassete, o avanço é ainda mais surpreendente: 1,8 milhão de casas com aparelhos em 1980 e 62 milhões em 1990. Já os cassetes, no mesmo período, tiveram aumento de 3 milhões para 220 milhões, um incremento de 6.500%.

Quanto ao público e à narrativa, Mascarello (2006) aponta três características presentes no cinema hollywoodiano já a partir da década de 1970. São elas: a debilitação narrativa dos filmes, privilegiando o espetáculo e a ação em detrimento do personagem e da dramaturgia; a juvenilização/infantilização das audiências e o lançamento por saturação dos blockbusters, reduzindo os espaços de exibição para as produções nacionais brasileiras e o cinema de arte internacional.

São três os conceitos relacionados a este período: Nova Hollywood, pós-clássico e *high concept*. O primeiro representa o afastamento do cinema clássico e a aproximação do modernismo europeu. Também é dado espaço a filmes *mainstream*. O pós-clássico ocupa lugar ao elaborar críticas historiográficas e teóricas sobre o cinema clássico anterior aos anos 1970. Já o *high concept* nos mostra os negócios interligados ao cinema, como o marketing e produtos que são vendidos em função dos filmes, como camisetas, brinquedos, balde de pipocas, todos eles personalizados, é claro. Quanto à narrativa, falamos de histórias “espetacularizadas”. Ou seja, é priorizado o valor econômico em detrimento do estético.

É contemporânea a união de estúdios e produtoras de cinema, que hoje dominam o cenário mundial com superproduções sinônimos de sucesso, direitos autorais – que vêm e vão – das principais franquias e com “braços” espalhados em tudo que circula pelo mercado cinematográfico:

A escalada histórica do fenômeno da sinergia – complementaridade cinema/TV pré-1970, advento do *blockbuster high concept* no pós-1975 e integração horizontal entre produção e mercados secundários de vídeo e cabo no princípio dos anos 1980 - tem como desdobramento lógico a segunda onda de fusões e aquisições verificada a partir de 1985. Em um refinamento do processo de conglomeramento dos anos 1960, quando a venda dos estúdios jogou-os lado a lado com empresas de setores tão díspares como locação de automóveis e construção, na década de 1980, "os conglomerados pesados e amplamente diversificados [dos anos 1960e 1970] se desfazem] de empresas, 'enxug[am]'ou se reagrup[am] para atingir uma diversificação mais ajustada" em termos midiáticos (Schatz 1993, pp. 29-30). Surgem assim os grandes impérios do entretenimento atuais: Seagram-MCA-Universal, Time

Warner-AOL, Paramount Communications, Sony-Columbia etc, a maioria com ramificações e interesses globalizados em quase todas as áreas da indústria da mídia (Ibid, p. 348).

Chegamos no cinema da era digital e nele há algumas diferenciações técnicas e teóricas no sentido de produção e estudo sobre o mesmo. Quanto às ferramentas de produção, é indiscutível que hoje, por meio das ferramentas de edição e montagem de cena, realidades não naturais podem ser recriadas virtualmente, como vimos em *Star Wars* (George Lucas, 1977) e *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), ainda no século passado. Embora sabidamente algumas das imagens apresentadas nestes filmes não eram reais, há por parte das produtoras a intenção de se aproximar ao máximo daquilo que seria real, ou que chegasse o mais perto do verossímil. Ao analisar as tecnologias digitais no cinema, Erick Felinto discorre sobre o desejo de mudança e de aproximação à realidade:

Essa pulsão cultural é constitutiva da experiência da imagem no Ocidente, movida continuamente por um desejo crescente de realismo. Nesse sentido, o debate essencial gerado pelo surgimento das tecnologias digitais não faz muito mais que reeditar uma já antiga discussão de caráter polarizante entre paradigmas como realismo versus invenção, massivo versus erudito ou tradicional versus experimental (2006, p. 416)

O lado sensorial foi elevado a outro nível a partir da expansão de filmes 3D e 4D, os quais permitem participação mais intensa dentro da história de um filme, sendo capaz de “inserir” o telespectador dentro da história que se passa, através da visão aguçada e movimentos das poltronas, até mesmo ventos e gotas d’água tal qual o filme mostra naquele instante. Isto não é exclusividade para as mais modernas salas de cinema. Parques de diversões e temáticos também utilizam este formato para exposições de curtas-metragens – normalmente de aventura ou de terror – de 5 a 10 minutos de duração.

Formas alternativas de se assistir à sétima arte estão presentes fora dos cinemas, ou dos DVDs. Atualmente os meios digitais oferecem as mesmas opções e qualidade de vídeo, disponíveis a partir de “computadores pessoais, players de dimensão reduzida (MP4, ipods, palms, laptops, etc.) e telefones móveis, dispositivos que tornam móveis e fluidos os espaços de consumo das imagens”, conforme Marisa Landim (2008, p.47-48). No estudo realizado pela autora, ela traça aproximações entre o primeiro cinema e o cinema contemporâneo. Uma delas tem relação justamente com as diferentes formas e ambientes de se assistir a um produto audiovisual. Considerando principalmente de que lugar assistimos, ele observa que o

mundo ao nosso redor pode nos trazer distrações, que podem interferir na ação de acompanhar o desenrolar da história que está sendo contada, diferente que quem está no cinema, que está com toda a atenção voltada exclusivamente para o filme. Ele usa como exemplo um sujeito que olha um filme no celular dentro de um trem enquanto volta para casa e, assim, voltando ao início do século passado, observa que o cinema de agora “pode se assemelhar àquela desenvolvida pelo espectador do primeiro cinema que, em um vaudeville qualquer, tinha sua atenção disputada pela tela de projeção e algumas charmosas dançarinas que se apresentavam logo ao lado” (2008, p. 49). Em outras palavras, o primeiro cinema não funcionava por si só, mas era um adereço inserido a outras situações que disputavam a atenção do público. Na visão de Landim, voltamos a este estágio e é preciso uma reinvenção do cinema diante dos desafios que o digital trouxe.

2.2 ALGUMAS CORRENTES ARTÍSTICAS

Assim como em todas as artes, o cinema detém modelos e formas diferente de filmar e produzir os filmes. O que escrevemos na sequência são descrições de algumas das correntes artísticas conhecidas por suas particularidades e possíveis contribuição para o cinema, independentemente de qualquer nomenclatura. Começamos pelo Expressionismo Alemão que pode ser um dos precursores do gênero terror.

2.2.1 Expressionismo Alemão

Com origem na Alemanha no final do século XIX, o Expressionismo foi uma corrente artística criada como resposta às imposições do imperador Guilherme I, que queria a arte voltada a fatos históricos. Às vésperas da Primeira Guerra Mundial (1914 – 1918), o expressionismo atraía artistas com atitudes consideradas anti-burguesas, e contra valores considerados do século passado, conforme artigo de Michel Silva (2006). Neste mesmo caminho, pensa Alfredo Rubinato:

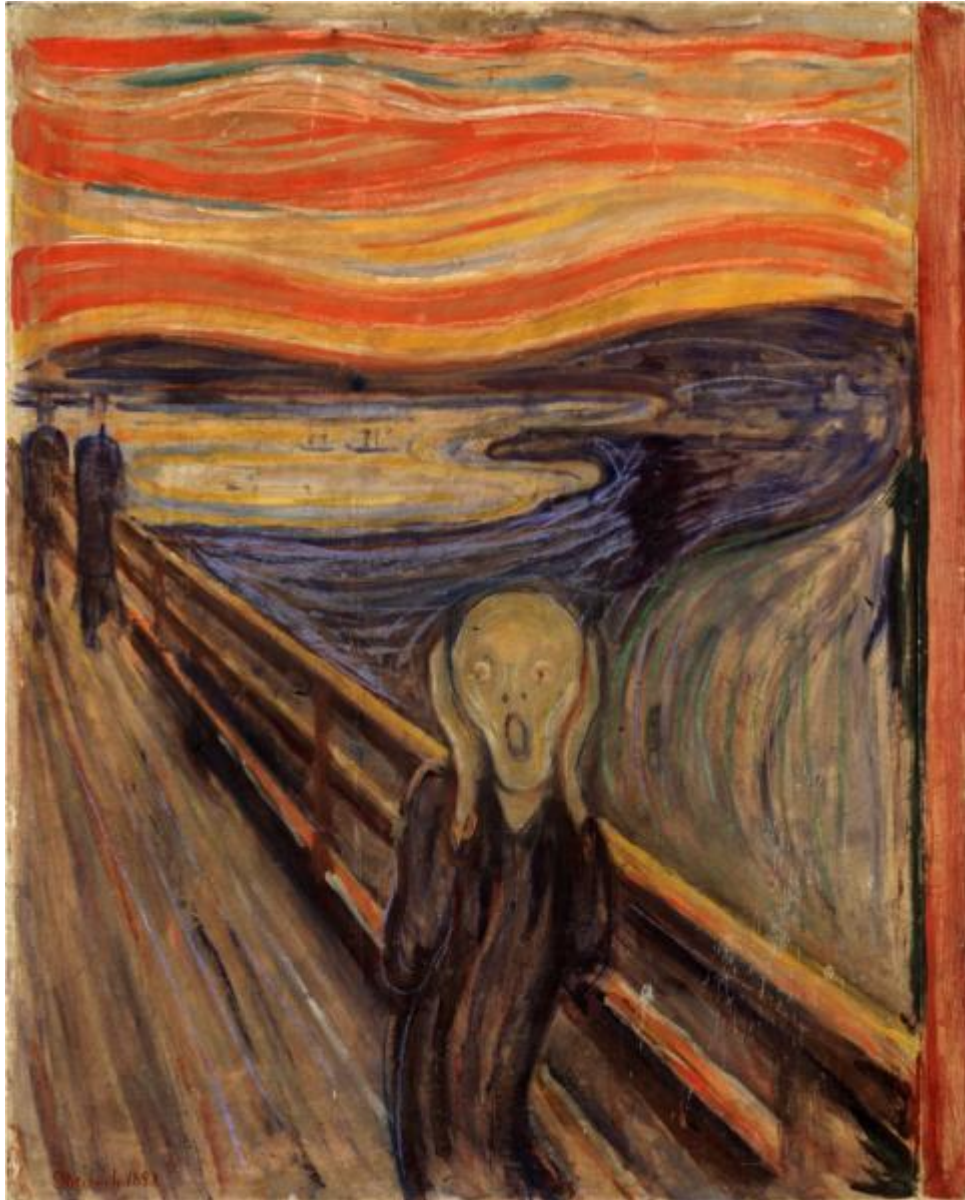
O expressionismo alemão é uma cultura de crise, reflexo da profunda crise espiritual gestada nos campos de batalhas da Primeira Guerra Mundial. A face da morte, estampada nos rostos de milhões de jovens precocemente ceifados, despertou os sentimentos de terror, misticismo e magia, adormecidos nas mais recônditas paragens da alma alemã. A certeza positiva

dos sonhos de glória do imperialismo germânico cedeu espaço à sombra da derrota, da humilhação e do desespero. O renascimento do horror foi, pois, o fermento ideal para o surgimento do espírito expressionista, fim de todas as ilusões de poder alimentadas pela lucidez delirante da Era Bismarckiana. Povoado de incertezas e sombras, surgia, inclemente, um novo mundo, e o movimento expressionista, apoteose do indistinto e do vago, se transformaria na estética perfeita para esta realidade atroz (2010).

Como avalia Santos (2000 apud RESENDE, 2014), o expressionismo, que teve sua origem na pintura, foi uma resposta ao impressionismo, já que este se preocupava com as sensações de luzes e cor, enquanto o expressionismo era voltado aos sentimentos humanos e às problemáticas da sociedade.

Em geral, *O Grito* (1893), de Edvard Munch, pode ser considerado uma das primeiras aparições deste estilo, em forma de pintura. O personagem que grita passa a mensagem de angústia, mesmo que pelos demais elementos distribuídos no quadro, como outros dois sujeitos e o rio ao lado, não transmitam informações suficientes para entendermos a razão daquele sofrimento. Evidentemente, os traços ondulados da pintura deformam tanto a paisagem quanto o personagem que grita, sendo esta deformação o que o classificaria a obra como expressionista.

Figura 1 – O grito (Edvard Munch, 1893)



Fonte: Galeria Nacional de Oslo, Noruega

No que diz respeito às características, a abstração é tema e motivação para este tipo de arte. É criada a partir de inquietações do artista diante ao que encontra ao redor, as quais não consegue decifrar. O expressionismo é cru, sem rodeios. Ele distorce e deforma a realidade proposadamente. O natural não é algo que ganhe espaço, a realidade objetiva não interessa. Assim segue o autor, “O artista expressionista expressa em suas obras a realidade que percebe, marcada de ilusões, angústias, paixões, crises pessoais, dúvidas etc (SILVA, M., 2006, p. 4).

O cinema expressionista data das primeiras décadas do século XX, na Dinamarca, e eram recorrentes temas como angústia, loucura e assuntos místicos,

envolvendo bruxaria. É considerado o precursor dos filmes de terror, mesmo que tenha chegado à sétima arte tardiamente, em 1919. Silva destaca que, na concepção dos filmes expressionistas, atores e diretores eram vindos do teatro, e traziam técnicas utilizadas no palco, como jogo de luzes e holofotes:

Em vez de movimentos de câmera, a iluminação de um detalhe, a aparência fantástica das sombras ou a máscara nas lentes da câmera compunham os efeitos mais frequentes. Os espelhos foram outro recurso importante (usado, por exemplo, para deformar rostos) (Ibid p. 2).

Como já mencionado, os movimentos de câmara e jogos de luz, eram os elementos que formavam a atmosfera da filmagem. Segundo Cánepa (2003 Apud SILVA, M., 2006), a primeira tentativa alemã neste sentido, mesmo que ainda não pudesse ser classificada como expressionista, foi o filme *O Estudante de Praga* (1913), do diretor sueco Stellan Rye (1880-1914) e reuniu temas fantásticos. O jovem Baldwin, considerado o melhor espadachim de Praga, passa por dificuldades financeiras e amorosas, e para conquistar o coração da amada, a condessa Magritt, faz acordo com o mago Scapinelli. Ele ganha muito dinheiro, mas em contrapartida teve retirado seu reflexo do espelho.

Em um encontro nada ocasional em um cemitério judeu, Baldwin tem duelo com outro pretendente da condessa, o Barão. O espectro de Baldwin, agora solto, mata o adversário. Baldwin inconformado, já em casa, se encontra com o fantasma e dá um tiro certeiro nele. Contudo, por ser seu próprio reflexo, ele também é atingido e morre no local.

Para Michel Silva (2006), o filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (1919), dirigido por Robert Wiene (1880-1938), e filmado em estúdio, foi de fato a primeira produção neste sentido, por conter um conjunto plástico exagerado:

Essa estilização de todos os elementos causava a impressão de que uma pintura expressionista havia adquirido vida e começado a se mover, efeito este que foi chamada de caligarismo. O filme de Wiene trazia uma história de horror vivida por personagens sem qualquer ligação com a realidade e cujos sentimentos apareciam traduzidos com um drama plástico repleto de simbolismos (p. 7).

O filme conta a história de um hipnotizador, o Dr. Caligari, que chega à cidade de Holstenwall para um espetáculo em que seu assistente, o sonâmbulo César, adivinha o futuro das pessoas. Após à chegada de Caligari, uma série de assassinatos

acontecem, fazendo com que as suspeitas se voltem para o sonâmbulo. O jovem Francis acaba descobrindo que o mandante dos crimes é o próprio Caligari.

No filme, foram usadas linhas sinuosas, detalhes em figuras geométricas, cenários assimétricos, ruas tortas, dentre tantos outros recursos que fugiam do habitual, causando assim a sensação de desconforto e insegurança a quem o assistia.

A partir de 1924, poucos filmes se comprometem com as características expressionista. Posteriormente, com a ascensão do nazismo, em 1933, o expressionismo perdeu força, e tecnicamente, chegou ao fim. Porém, é fato que “de todas as estéticas, o expressionismo alemão foi a que mais influenciou os filmes de terror” (RESENDE, 2014, p. 25). Esta afirmação faz com que possamos compreender que os filmes desse gênero já existiam há mais tempo do que imaginávamos, não sendo apenas uma vertente que ganhou forma já na segunda metade do século XX.

2.2.2 Faroeste

O estilo Western, popularmente conhecido no Brasil como Faroeste ou “Bang Bang”, é originário dos Estados Unidos – e posteriormente também feito na Itália como “Faroeste Espaguete”. Ele foi um gênero cinematográfico que se expandiu durante a primeira metade do século passado. O marco inicial do gênero foi *O grande roubo do trem* (Edwin Porter, 1903), filme em preto e branco, e mudo, com 12 minutos de duração. Mesmo com as limitações, recursos como troca de cenas já eram presentes, ainda que feitos por meio de cortes “secos”, sem transição adequada, mas que foram suficientes para traçar uma sequência lógica das ações que eram desempenhadas no rolo. Para a época, um pioneirismo no quesito de montagem.

Originalmente, o Faroeste – nomenclatura a qual estou mais familiarizado – é espelhado no mito ou no arquétipo do folclore do cowboy do oeste americano, a partir da guerra civil, onde os assuntos não se resolviam como no resto do país, e a justiça era feita, na maioria das vezes, pelas próprias mãos. Filmes de época ou com uma referência temporal evidente costumam ter características que se repetem. Assim, um faroeste dos anos 1900 não seria faroeste sem a figura do mocinho, do xerife, da donzela, do bêbado, do índio, do fazendeiro, do mineiro e do vilão. Sem falar de elementos de cena como os chapéus, coletes, cavalos, trens, cenários desérticos e o revolver na cintura. Este último também gerou uma contribuição para o que hoje conhecemos por Plano Americano, filmagem na altura do joelho que permitia mostrar

a mão do personagem posicionada próxima à cintura e ao revólver, principalmente em cenas de duelo.

No começo, o primeiro astro foi Bronco Billy, que participou de O Grande Roubo ao Trem e de mais quinhentos curtas-metragens, seguido pelos atores William S. Hart e Tom Mix. Nos anos 1920, dois diretores surgiam e traziam novidades ao formato. São eles David W. Griffith e Thomas H. Ince, que compartilhavam de algumas características de filmagens. “O grande realismo do cenário, graças às locações no sopé das montanhas da Califórnia, que, na época, eram ainda parte do Velho Oeste. Outro elemento de realismo nos filmes de ambos era a poeira”, nos diz Fernando Simão Vugman (2006, p. 166), no capítulo “Western”, no livro de Mascarello. Segundo Vugman, estas condições passavam um ar convincente às filmagens. Por parte de Ince, um contribuição foi a padronização do modelo mocinho X vilão, representados pela luta entre o bem e o mal.

Um fator preponderante no Faroeste foi o advento do som, que trouxe uma outra atmosfera, na década de 1930, às dezenas de tiros, cavalgadas, canções e apitos de trem que compunham os filmes. Para tanto, foram priorizados estes efeitos sonoros em detrimento de diálogos mais bem elaborados e profundos. Também neste período, outro grande nome surge: o de John Wayne, ator que teve seu primeiro sucesso em *The big trail* (1930), dirigido por Raoul Walsh, bem como a aparição de mulheres heroínas e autoconfiantes, as *cowgirls*.

Até chegarmos ao final da década de 1960, o faroeste ainda tinha fôlego, mas ele se esvaiu. Os filmes que vieram a posteriori, revisaram e questionaram o próprio gênero e dos mitos. Fizeram nome no cinema, além dos já citados, Lee Van Cleef, Yul Brynner, Charles Bronson, Clint Eastwood, dentre tantos outros.

2.2.2.1 Faroeste Espaguete

A classificação Faroeste Espaguete surgiu para identificar aqueles westerns produzidos na Itália ou então dirigidos por italianos, considerado uma outra escola do faroeste norte-americano, que era considerado o gênero cinematográfico norte-americano por excelência (1963 RIEUPEYROT apud CARREIRO, 2009). Depois de 1950, o faroeste estadunidense começou a perder força e foi neste contexto que o italiano surgiu. Como resposta o nome “espaguete” foi imposto como forma pejorativa de se referir ao gênero que, da posição americana, estava contaminando seu modelo

originário. Um dos cernes da crítica era que os mesmos mitos levantados em solos do Velho Oeste, também eram vistos nos filmes produzidos por italianos, o que tornaria inferior contextualizar temas de caráter histórico.

São atores internacionalmente conhecidos deste gênero os italianos Giuliano Gemma, Terence Hill, Bud Spencer, Franco Nero, entre outros. Como diretor, o maior nome foi Sergio Leone, que teve na trilogia dos dólares seu maior sucesso: *Por um Punhado de Dólares* (1964) – o primeiro filme que dirigiu –, *Por um Punhado de Dólares a Mais* (1965) e *Três homens em conflito* (1967)

2.2.3 Cinema pós-moderno

Como em todas as artes, existem classificações temporais, vanguardas, ou aquelas que são reconhecidas pelas técnicas usadas. De acordo com Pucci Junior (2006), a expressão de pós-moderno passou a ser associada ao cinema durante a década de 1980. Inicialmente, filmes como *Loucademia de polícia* (Hugh Wilson, 1984), *Rocky IV* (Sylvester Stallone, 1985) e *Totalmente selvagem* (Jonathan Demme, 1986), foram algumas das produções que receberam este “título”. Entretanto, ser chamado de pós-moderno poderia ser tanto um elogio quanto uma crítica, a depender do contexto no qual estava inserido. Isso causou a banalização do termo, que passou a não ter utilidade alguma.

Pucci Junior explica que o mesmo termo foi assinalado a filmes que desconcertavam a crítica. Ele cita *O fundo do coração* (Francis F. Coppola, 1982), *Blade Runner, o caçador de andróides* (Ridley Scott, 1982), *Zelig* (Woody Allen, 1983), *Brazil, o filme* (Terry Gilliam, 1985) e *Veludo azul* (David Lynch, 1986). Ele descreveu que estes filmes

[...] desafiavam as categorias cinematográficas: clássica, modernista, vanguardista, expressionista, surrealista - nenhuma delas parecia dar conta de suas especificidades. Aqui se considera que essa é a mais interessante aplicação do conceito de pós-modernismo ao cinema: designar o que foge às classificações tradicionais da teoria (2006, p. 363).

Conforme Linda Hutcheon, o pós-modernismo não seria o total oposto do modernismo. Ela indica a forma paradoxal existente nos opostos e que o pós-modernismo unia os diferentes, ao invés de gerar discussões do tipo “novo contra antigo” ou “arte contra a cultura de massa”. Seria então, híbrido, plural e contraditório

(1991 apud PUCCI JUNIOR, 2006). Assim como foram os Nickelodeons, os filmes pós-modernistas eram compreensíveis a qualquer classe social, sem necessitar nenhuma instrução ou estudo por parte do público. Conforme Pucci Junior, “o filme pós-moderno opera com elementos do cinema de entretenimento, do videoclipe e da propaganda, mas não se trata de submissão a tudo isso”. (Ibid, p. 374).

2.2.4 Cinema Novo Brasileiro

Este movimento do cinema brasileiro, em meados de 1950 e 1960, surgiu do sentimento de voltar atrás na história do país e apresentar nas telas recortes da escravidão, do misticismo religioso e, então, a realidade nordestina da época, que rendeu diversas produções como *Deus e o diabo na terra do sol* (1964), de Glauber Rocha, no qual os personagens se rebelam diante da miséria e exploração que enfrentam.

Com o país ainda predominantemente rural e subdesenvolvido, somente mais tarde as temáticas se voltaram à urbanização e transformações de grandes centros nacionais. Conforme nos apresenta Maria do Socorro Carvalho (2006), no texto em que leva o cinema novo brasileiro como tema, situações como pobreza, fome, violência, a falta de perspectivas de vida e a recente política brasileira eram frequentemente representadas nestes filmes. Neste último contexto, temos como exemplo *O desafio* (1965), de Paulo César Saraceni e *Terra em transe* (1967), de Glauber Rocha. O primeiro faz menção ao impacto do Regime Militar implantado em 1964 sobre os jovens intelectuais que acreditavam em uma revolução. O segundo, “amplia essa discussão ao mostrar os antecedentes e as trágicas consequências desse golpe, engendrado por lutas entre posições ideológicas diversas. Ocupando-se de um período mais longo” (Ibid. p. 294).

Deixando a ficção de lado, o Cinema Novo também se dedicou à produção de documentários, a maioria deles enquadrados como curtas-metragens que foram voltados às situações da realidade, sendo elas históricas ou atuais, envolvendo temas como futebol, analfabetismo e etnia. Nas cenas que muito bem retratam o Brasil da metade do século XX, conseguimos identificar e, pelo menos, nos inserir no contexto das filmagens. *Garrincha, alegria do povo* (1962), de Joaquim Pedro de Andrade, que na verdade é um longa-metragem, produzido com apoio de diversas fotografias,

cópias de jogos, jornais e filmagens da cidade natal de Garrincha, Magé, Rio de Janeiro, o documentário tem pretexto de

[...] mostrar o povo brasileiro em sua variedade de rostos, expressões, gestos e sentimentos proporcionados pelo futebol. O elogio à simplicidade e ao talento do jogador estende-se ao Brasil, visto principalmente pela qualidade de seu povo. As cenas finais acompanham as pessoas saindo do estádio - torcedores, ambulantes, policiais – até deixá-lo vazio. A seguir, vê-se a multidão enfrentando trens cheios para chegar aos subúrbios, distantes locais de moradia do povo pobre que lota os estádios a cada jogo. Logo, tudo recomeça. Novo jogo, outra vez as pessoas dirigindo-se às arquibancadas, o estádio cheio, as satisfações e angústias do jogo, as esperanças depositadas nos ídolos. Assim, o torcedor reabasteceria suas forças a cada domingo, para conseguir repetir na vida diária o ritual da ida ao trabalho para garantia da sobrevivência (CARVALHO, 2006, p. 295).

Acima de tudo, o Cinema Novo não teve receio em abordar temas que demonstrassem exatamente o Brasil, sem a menor intenção de mascarar ou amenizar a realidade cotidiana da população de baixa renda, do sertão e dos interiores. Conforme escreveu Glauber Rocha em *Uma estética da fome*, o cinema praticado demonstrava a semelhança do país com os demais países latino-americanos, no que se referia à fome e ao subdesenvolvimento. O entendimento era de que o Cinema Novo teria mostrado o que era a “fome latina”, não como uma consequência de diversos fatores, mas como uma condição natural de nossa sociedade (1965 apud CARVALHO, 2006).

2.2.5 Teoria formativa

Dentro dos estudos do cinema existe a teoria formativa, que tinha por interesse conhecer o caráter sociológico, estético e acadêmico do cinema. O psicólogo e filósofo Hugo Munsterberg considera que estes elementos fazem parte da mente humana, como escreve André Ramos França na dissertação *Das teorias do cinema à análise fílmica* (2002), pela Universidade Federal Da Bahia:

Assim, para um espectador na sala escura, a experiência cinematográfica seria uma espécie de processamento (trabalho) mental a partir dos elementos oferecidos durante a projeção. O trabalho do cineasta, portanto, seria organizar de tal modo estes elementos que, considerando ainda que intuitivamente as leis da mente, esta pudesse fazer a sua parte e gerar assim o cinema. Desta maneira, é que o cinema era considerado uma “arte da mente” (p. 21).

A concepção de arte da mente faz todo sentido quando analisarmos mais adiante as formas de projetar uma cena com a intenção de passar algum sensação em específico, como o medo.

3 O SUBLIME

As teorias que envolvem os sentimentos humanos não são de hoje, muitas já se falam há muito tempo. Algumas desde os filósofos da Grécia Antiga, outras são modernas, do século XVIII, como é o caso da teoria do Sublime, estado da alma estudado pelo irlandês Edmund Burke, e pelos alemães Friedrich Schiller e Immanuel Kant. Neste estudo, vamos focar principalmente no que diziam os dois primeiros filósofos.

Para começar, é importante dizer que Burke começou a ser conhecido pela filosofia e posteriormente pela política. O texto dele que nos servirá de grande valia na composição deste trabalho é a *Investigação Filosófica Sobre a Origem de Nossas Ideias de Sublime e Beleza*, livro publicado ainda durante a mocidade. Burke lançou grandes forças sobre o Sublime e suas condições, porém nunca mais retornou ao tema. Pelo contrário, tornou-se político e participou ativamente de discussões relevantes ao Reino Unido, como a Revolução Francesa, fato histórico que lhe rendeu outra publicação, *Reflexões Sobre a Revolução na França*, o que também contribuiu para ser considerado um dos primeiros conversadores, por discordar da forma como ocorreram as revoltas na França.

Feita a breve e resumida apresentação de um dos nossos principais autores, podemos seguir efetivamente a teoria que nos será útil mais adiante, quando formos analisar o filme *Iluminado* (1980).

O Sublime é um estado de alma que sentimos quando nos deparamos com forças que vão além de nossas capacidades. Situações que são temíveis e que nos causam o terror e o assombro, que é o mais alto grau do Sublime. São exemplos muito utilizados por Burke os fenômenos da natureza, ou a própria natureza em si. Uma montanha rochosa, a imensidão do mar ou então uma tempestade de raios, o mar agitado, são exemplificações da presença do Sublime porque são perigosos, e não podemos observá-los como insignificantes ou desprezíveis.

Figura 2 – Naufrágio de um cargueiro (Joseph Mallord William Turner, 1810)



Fonte: Museu Calouste Gulbenkian, Portugal

Conforme Burke, “o medo é uma ansiedade da dor ou da morte, e por isso se assemelha à dor real” (BURKE, 2016, p. 65). Para Burke, o terror é o princípio governante do Sublime. Portanto todas as demais definições e situações de uma forma ou de outra estarão relacionados ao terror/temível.

O medo é inerente ao homem e assim podemos senti-lo a qualquer momento. Durante a nossa vida não são poucas as vezes que o sentimos, e não necessariamente precisa ser por um momento digno temor. Pode ser o medo de mudar de cidade, de começar em um novo emprego, o medo de falhar em alguma atividade, ou algo mais “temível” como saltar de paraquedas. Somente a última nos traz um risco real a nossa existência aqui na terra, mas todos podem nos deixar nervosos, ansiosos, preocupados, contudo, estes temores se encerram ao passo que nos acostumamos a estas situações. Na seção III de Burke, ele define esta relação com a obscuridade:

Quando conhecemos a extensão total de algum perigo ou quando conseguimos acostumar nossos olhos a isso, uma grande parte de nossa ansiedade desaparece. Todas as pessoas entenderão isso se avaliarem.

Quanto a noite aumenta nosso temor em todos os casos de perigo e quanto as noções de fantasmas e duendes, sobre os quais ninguém possui ideias claras, afetam as mentes que dão crédito aos contos populares desses tipos de seres (BURKE, 2016, p. 66).

Na seção seguinte, Edmund Burke discorre sobre a Diferença Entre A Clareza e A Objetividade No Que Diz Respeito Às Paixões. Ele dá como exemplo as pinturas e como elas, por mais detalhadas e próximas do real que sejam, nunca vão causar o mesmo efeito que uma descrição verbal viva e espirituosa possa causar. As palavras e sons geram ideias obscuras e imperfeitas que valem mais do que qualquer pintura, portanto.

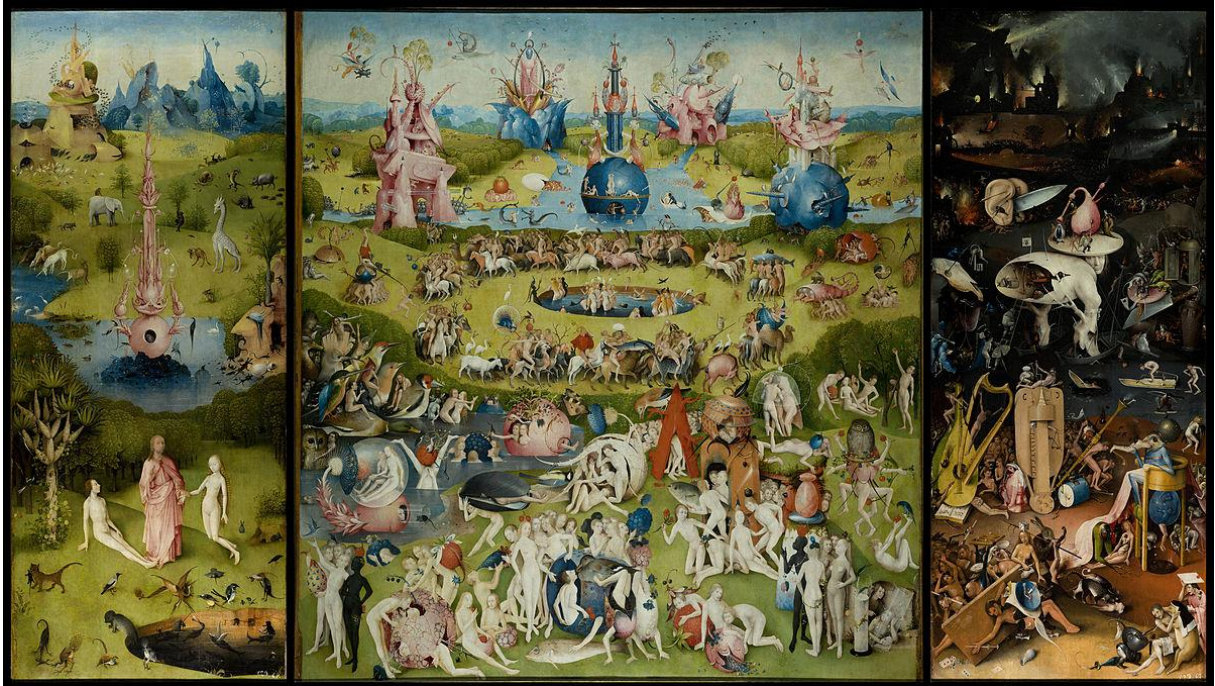
De modo geral, compreendemos aqui que dar ao entender através de palavras é muito mais significativo e estimulador para a mente humana do que qualquer representação visual. Burke avalia a ignorância sobre as coisas como causa de nossa admiração por elas e excitadora de nossas paixões. Para ele “conhecimento e familiaridade fazem com que as causas mais marcantes causem pouca emoção” (Ibid, p. 69). É neste sentido que somos ignorantes quanto à eternidade e ao infinito e por conta disto eles nos afetam tanto. Destaco aqui uma frase de Burke, que fora os conceitos que estamos trabalhando, me causa grande reflexão: “Uma ideia clara, portanto, é apenas outro nome para uma ideia limitada” (Ibid, p. 71).

A exemplo disto, o tríptico O Jardim das Delícias Terrenas (1505 - 1510), de Hieronymus Bosch (1450-1516) é uma prova de como o detalhamento levado à risca pode causar uma sensação exatamente contrária ao que se esperava. A obra, quando aberta, está dividida em três partes, e narra a criação da terra, a perdição e o inferno. É a partir da segunda tela onde a numerosa adição de elementos como pessoas nuas, animais reais e fantásticos, e as estranhas estruturas, embora cumpram com o sentido de perdição, confundem o espectador e – no meu caso, nada mais causam do que estranhamento. O mesmo ocorre na parte final, a da direita, onde o inferno aparece. Neste pedaço vemos representações de torturas, partes do corpo e órgãos humanos, bem como instrumentos musicais transformando em ferramentas de torturas. Burke tem uma opinião sobre estas esforçadas tentativas:

Quando os pintores tentam dar-nos claras representações dessas ideias fantásticas e terríveis, acredito que eles costumam fracassar tanto que, em relação a todas as pinturas sobre o inferno que já vi, não tenho certeza se o objetivo do artista era pintar algo cômico. Diversos pintores têm lidado com esse tipo de tema por meio da reunião do maior número possível de aparições

horríveis criadas por suas imaginações; mas todos os esboços sobre as tentações de Santo António que tive a oportunidade de ver eram antes um tipo de reunião de figuras estranhas, grotescas e selvagens, do que algo capaz de produzir uma paixão séria. (BURKE, 2016, p. 71).

Figura 3 – O Jardim das Delícias Terrenas (Hieronymus Bosch, 1505 – 1510)



Fonte: Museu do Prado, Espanha

É necessário dizer que o trabalho de Bosch é, com certeza, um dos clássicos da pintura e que ele é repleto de simbolismos estrategicamente dispostos do tríptico de modo a compor suas ideias. Entretanto, não entraremos a fundo nesta questão, pois não é o objetivo de nossa pesquisa.

Ainda sobre o terror, ele é a fonte comum de todas as coisas que são sublimes, conforme nosso autor. Um elemento que acompanha o terror é o poder. Burke considera que o poder está muito mais relacionado à dor do que o prazer, uma vez que, para chegarmos ao prazer, não precisamos de grande esforço do poder e que a dor é algo que não nos submetemos por vontade própria, além, claro, de ser infligida por um poder superior.

O poder pode muito bem ser representado através da força em animais como o tigre ou o leão, ou um cavalo. Entretanto, se usarmos esta força ao nosso favor, nada sentiremos. Um cavalo que trabalha para o arado nada nos causa. Burke explica:

Sempre que a força é apenas útil e empregada para nosso benefício ou prazer, ela nunca é sublime, pois nada poderá ser agradável a nós se não agir em conformidade com a nossa vontade; mas para agir com a nossa vontade, deve estar sujeira a nós; e, portanto, nunca poderá ser a cauda de uma concepção grandiosa e imponente (Ibid, p. 73).

O poder também está atrelado a soberanos e divindades, as quais nos causam o temor reverencial e sagrado. A exemplo de Deus, Burke afirma que o poder é tão grande que ficamos encolhidos em nossa pequenez e, mesmo em alegria, estamos com temor. Comentando sobre a Bíblia, Burke soma a este fato as inúmeras passagens bíblicas que utilizam de elementos da natureza para enfatizar a presença divina. Ele dá como exemplo “A terra estremeceu (diz o salmista) os céus também caíram na presença do Senhor (Salmos 68:8)”.

Podemos classificar várias situações como sublime. A privação, a vastidão e o infinito são capazes de nos proporcionar o sublime. Privações como o vazio, a escuridão, a solidão e o silêncio são grandiosas por serem temíveis. Quanto à vastidão, Burke diz que as dimensões podem causar o Sublime, e ainda faz juízo sobre quais são mais poderosas, como a altura de um prédio em relação ao comprimento, e uma superfície áspera e quebrada sobre uma superfície lisa. Falando sobre as pequenezas, Burke diz que também são fonte do Sublime, por conta da divisão infinita da matéria, já que a divisão que a diminuiu pode ser infinita, a ponto de nossos sentidos ficarem confusos. E assim, entramos na questão do infinito que é o horror deleitoso, “o efeito mais genuíno e teste verdadeiro do sublime” (BURKE, 2016, p. 79). Objetos que nos parecem ser infinitos são capazes de produzir o mesmo efeito que se de fato fossem infinitos. Partes grandes e contínuas podem enganar nossa mente.

Na Seção XI da *Investigação*, Burke continua a falar sobre o infinito, sob o subtítulo da *Infinitude dos objetos agradáveis*. Agora, ele começa esta seção atribuindo o infinito como causa de parte do prazer que sentimos por imagens agradáveis. Ele discorre sobre os efeitos da primavera nos animais e sobre nós, humanos. Ele diz que pequenos filhotes nos passam sensação mais agradável do que um animal já adulto, porque nos dão a ideia de promessa do que se tornarão no futuro. Isto me faz refletir sobre as vontades humanas de adquirir certos objetos que antes de estarem sob nossa posse, aparentam ter mais valor, mas quando os alcançamos, é como se perdessem o “brilho” e aos poucos deixamos de apreciá-las como antes

fizemos. A exemplo, Burke menciona que esboços inacabados de desenhos nos agradam mais do que o desenho finalizado.

Burke entra no campo dos sentidos e, ao escrever sobre a luz, cores, som e volume, e por fim tato e dor, amplia as situações onde, para ele, nos deparamos com o sublime. Primeiramente ele já nos diz que é preciso uma forte impressão para que seja causado o sublime e que a luz comum não seria capaz disso. Comparada à escuridão a luz produz menos ideias sublimes. Paradoxalmente, o excesso de luz nos causa a escuridão, como por exemplo, se olharmos para uma luz muito forte, como o sol, por muito tempo. Embora as seções onde Burke escreve sobre arquitetura nos pareçam sem utilidade, naquela que se refere também à luz, ele diz o seguinte: “Para que um objeto se torne bastante marcantes, devemos fazer que ele seja mais diferente possível do que estamos diretamente familiarizados” (BURKE, 2016, p. 86). Assim, Burke busca por opostos. Durante o dia os ambientes fechados, como os prédios, devem ter interiores escuros, e durante a noite, interiores claros.

Ao falar das cores, Burke descarta de imediato as cores claras, e logo prefere as cores escuras, que são tristes. Elas podem ser o marrom, preto, ou roxo profundo. Sobre o som, Burke parte agora para o volume, já que sobre som e palavras ele já havia escrito em seções atrás na *Investigação*. Para ele, é o volume excessivo que pode “sobrepular a alma, para suspender sua ação e para preenche-la com terror” (Ibid, p. 87). São exemplos tempestades, trovão e os sons dos tiros da artilharia. Ainda sobre os sons, a subitaneidade e a intermitência são temas abordados. A subitaneidade, do ponto de vista burkeano, diz respeito a tudo que se inicia ou é suspenso subitamente. Burke diz que o inesperado nos tende ao alarme, o perigo nos desperta para nos protegermos. Já na intermitência sons incertos são piores que o silêncio total, bem como o acender e piscar de luzes, amplamente usado para denotar perigo ou vigilância de poder, é pior que a completa escuridão. Na última seção, a de número XXII, os temas abordados são o tato e a dor. A esta altura está claro que a dor física produz o sublime e nada além. Nesta seção Burke reforça as teorias sobre a autopreservação, inerentes ao sublime.

Daremos continuidade ao estudo do Sublime, porém o estudaremos a partir de agora de acordo com Friedrich Schiller, e a obra dele “*Do sublime ao trágico*”. Para Schiller, diante do Sublime levamos a pior fisicamente, mas nos elevamos moralmente através das ideias. Temos o impulso de alternar o estado e impulso de nos conservar, o de autoconservação, que diz respeito a sentimentos, percepções e existência. Ele

denomina o sublime como “um objeto frente a cuja representação nossa natureza sensível sente suas limitações, enquanto nossa natureza racional sente sua superioridade, sua liberdade de limitações” (SCHILLER, 2016, p. 21).

O autor destaca dois impulsos que possuímos. Schiller distingue o sublime em dois modos, o teórico e o prático. No primeiro, encontramos a natureza como objeto do conhecimento, oposta ao impulso da representação. No prático, ela se encontra enquanto objeto de sensação, em contradição ao impulso de conservação. Segundo ele:

Um objeto é sublime de modo teórico na medida em que traz consigo a representação de infinitude, para cuja representação a faculdade da imaginação não se sente a altura. Um objeto é sublime de modo prático na medida que traz consigo a representação de um perigo que nossa força física não se sente capaz de vencer (Ibid, p. 25).

São exemplos usados pelo autor, o oceano em calma e o oceano em tempestade, respectivamente.

Schiller também aborda o temível, que, de acordo com ele, é mais violento do que o infinito. Sendo assim, o temível nos move de modo mais vivaz e agradável. O que torna o sublime prático, preponderante, em relação ao teórico que se refere às sensações. A respeito do poder, Schiller destaca que toda as vezes que o homem se faz superior à natureza, o sentimento do sublime não é despertado. Nestes casos o homem obrigou a natureza a se comportar conforme suas vontades, seja pelo uso da força ou da inteligência. Através do conceito do sublime ele explica o porquê desta negativa:

É sublime apenas o objeto contra o qual sucumbimos enquanto seres naturais, mas do qual nos sentimos absolutamente independentes enquanto seres racionais, enquanto seres que não pertencem a natureza. Logo, todos os meios naturais que o homem aplica para resistir ao poder da natureza estão, segundo esse conceito, excluídos; pois tal conceito demanda absolutamente que não estejamos à altura do objeto enquanto seres naturais, mas que sintamos como que independentes dele por meio daquilo em nós que não é natureza (e isso não é outra coisa senão razão pura). (SCHILLER, 2016, p. 30).

Schiller destaca que nossa relação com a natureza apenas ocorre quando não estamos diretamente sobre a ação do objeto temível que nos causou o sentimento sublime, quando temos a consciência de estarmos seguros. É nossa imaginação que cria um cenário onde possivelmente poderíamos ser atingidos por tal objeto ou poder.

Ele diz ser difícil que este julgamento seja feito por alguém que de fato esteja sendo assolado por algo sublime como uma tempestade em alto mar.

No que se refere à representação do Sublime, Schiller levanta três aspectos:

1. Um objeto de natureza como poder
2. Uma relação desse poder com nossa faculdade de resistência física
3. Uma relação do mesmo poder com nossa pessoa moral.

O Sublime também é seguido por três representações consecutivas

- i. A representação de um poder físico objetivo
- ii. A representação da nossa impotência física subjetiva
- iii. A representação de nossa supremacia moral subjetiva

3.1 O SUBLIME CONTEMPLATIVO DO PODER

Esta classificação do Sublime é utilizada por Schiller para falar sobre objetos da natureza que por si só, mesmo com poder, não são capazes de nos afetar, permitindo assim que nosso ânimo continue em estado de tranquila contemplação. É a imaginação que deve trabalhar para que estes objetos se tornem temíveis. “São objetos temíveis tão logo a *faculdade da imaginação* os relacione ao impulso da conservação; e eles se tornam sublimes tão logo a *razão* os aplique para suas leis mais altas (SCHILLER, 2016, p. 42). É por conta disto que esta classe é de sublime contemplativo do poder.

Segundo Schiller, é na infância o período onde somos mais afetados pela imaginação e é por isso que sentimos tanto medo nesta época, até mesmo em situações em que nada nos afrontava diretamente, mas apenas nos aparece como incomum. Ele diz que “o impulso de conservação é nesse período o seu soberano ilimitado, e uma vez que esse impulso é medroso e covarde, seu domínio é um reino de terror e temor. (Ibid, p. 43).

Assim como Burke, situações como silêncio, solidão, escuridão – usado por Schiller, como trevas – são – alguns – elementos que causam o sublime contemplativo. Conforme o autor, o silêncio profundo causa a expectativa temível por algo que está por acontecer. Também é temível a solidão contínua e involuntária. Como a fantasia é o reino propício às possibilidades, quanto menos sabemos, mais somos capazes de criar ideias em nossas cabeças, sejam elas plausíveis ou totalmente surreais. Portanto, as trevas são temíveis, porque lá, onde nada vemos,

tudo é desconhecido e a partir deste ponto começamos a imaginar. Schiller faz uma proposição que nos faz pensar sobre as pessoas que costumam ser pessimistas. Percebemos, segundo ele, que talvez este impulso seja apenas mais forte nessas pessoas, mas ainda assim presente em todos nós. Ele explica de que forma: “O repúdio atua de modo incomparavelmente mais rápido e poderoso do que o apetite, e é por isso que supomos coisas ruins, mais do que esperamos coisas boas por trás do desconhecido” (Ibid, p. 45).

Não podemos deixar de fora destes elementos, um em especial. Estamos falando do indeterminado. O motivo, segundo Schiller, é simples. Pois ele nos dá a liberdade de colorirmos o mundo como bem entendermos. O seu oposto, o determinado, nos leva ao conhecimento e entendimento. “Tudo o que está velado, tudo o que é misterioso contribui para o terrível e é, portanto, capaz do sublime” (Ibid, p. 46).

Schiller vai além e atribui à religião e aos reis o uso do indeterminado como estratégia de manutenção do poder:

Todas as religiões possuem os seus mistérios, que conservam um pavor sagrado, e, assim como a majestade da divindade habita por trás da cortina o sumo sagrado, também a majestade dos reis costuma cercar-se de segredo, de modo a conservar o respeito de seus súditos em contínua tensão através dessa falta de visibilidade artificial (2016, p. 47)

3.2 O SUBLIME PATÉTICO

Nesta classificação seguinte usada por Schiller, o sublime é comentado sobre a perspectiva do sujeito que percebe e se compadece com o sofrimento alheio. Quando isso ocorre, o sublime é de modo patético. Ele diz que não temos força na decisão sobre quando entendemos a dor do outro. A solidariedade ou afeto compassivo, como ele chama, ocorre de modo a agir a natureza assim que temos uma representação e não nossa liberdade. Uma vez feito isso, um vestígio desse sofrimento segue conosco.

Schiller aponta outros compadecimentos que podemos presenciar e que não se limitam apenas ao entristecimento compassivo. Para tal, é preciso sentir a tristeza tal como o outro sente. Assim, há compadecimentos derivados do sofrer original, como

o temor compassivo, terror compassivo, medo compassivo, desespero compassivo e assim por diante.

Não podemos levar este compadecimento ao cabo, tal como se fosse nosso, para preservarmos nossa liberdade de espírito, então, devemos nos diferenciar de quem sofre:

Se o compadecimento é elevado [erhöht] a tal vivacidade que nos confundimos a sério com o sofredor, então não dominamos mais o afeto, antes ele nos domina. Se, ao contrário, a solidariedade permanece dentro de seus limites estéticos, ela unifica as duas condições primordiais do sublime: a representação sensível vivaz do sofrimento ligada a um sentimento da própria segurança. (Ibid, p. 49-50).

O autor comenta que, ao vermos um comerciante ter o navio cargueiro afundado, nos sentimos infelizes por ele. Contudo, é um dever nos elevarmos sobre isso por entendermos que são apenas bens materiais. O Sublime é essa elevação da consciência. Ele nos diz:

Para o sublime patético são exigidas, assim, duas condições primordiais. Em primeiro lugar, uma representação vivaz do sofrimento, de modo a despertar o afeto compassivo com intensidade apropriada. Em segundo lugar, uma representação da resistência contra o sofrimento, de modo a chamar à consciência a liberdade interna do ânimo. Somente por meio da primeira o objeto se torna patético, apenas por meio da segunda se torna o patético também sublime (SCHILLER, 2016, p. 51).

Sendo assim, apenas em situações específicas as duas partes necessárias para o sublime patético são capazes de estar presentes.

4 ROTEIRO DE CINEMA

Neste capítulo entraremos na discussão sobre o roteiro de cinema. Fará parte do estudo tudo o que faz parte para a construção da narrativa, dos personagens, do enredo, do som, da fala e de tudo mais que compõe a elaboração de um script. Será fonte principal de nossa pesquisa o livro *Roteiro de Cinema e Televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória* (2016), do roteirista Flavio de Campos.

Para começar, já adiantamos que, assim como o autor, faremos a distinção entre história e estória. Usando do inglês *history* e *story* para distingui-las, a primeira tem significado da história real, do que de fato ocorreu, enquanto a segunda tem o significado de algo que não é uma história real, mas um conto, uma ficção, assim como os filmes. Estória não é mais uma palavra utilizada no português. “História” agrupa todos os sentidos.

Toda estória a ser contada se constitui como uma grande massa que reúne todos os incidentes que fazem parte dela. Porém alguns deles se destacam e você os escolhera em detrimento dos outros, estes incidentes são os fios de estória. A percepção, organização, interpretação e seleção destes fios produz a narrativa. (CAMPOS, 2016).

Assim como no jornalismo um roteiro deve responder os cinco Ws – do inglês, what, why, who, where and when – que são o “o quê”, “por que”, “quem”, “onde” e “quando”, com a adição de outras duas perguntas, o “como” e o “para que”.

Por ordem, o “o quê” vai tratar dos incidentes da estória a ser narrada. O “por que” falará sobre as motivações dos personagens e as causas dos incidentes. “Quem” explicará os personagens e suas características. Através do “onde” saberemos onde se passa o que se narra. “Quando” é o momento em que se narra e a duração da estória. O “como” é a forma de se perceber e narrar. É o ponto de vista do narrador e o estilo da narrativa. O “para que” se refere aos objetivos das ações e as consequências dos incidentes. São os sete lugares do pensamento que o fabulador e o narrador devem preencher, a fim de fabular (imaginar) uma estória e compor uma narrativa sem lacunas de informação. (Ibid, p. 22).

Para que nossa compreensão sobre as teorias narrativas e o que está por vir neste capítulo é necessário que abordemos a importância de um narrador, do ponto de vista e do ponto de foco. A começar pelo narrador, é por meio dele que saberemos

o que, de toda uma massa de estória, ele selecionou como relevante e o que nós merecemos saber. Essa seleção feita pelo narrador é para que mais tarde, quando recebida pelo espectador, a estória já esteja composta para uma fácil recepção. (CAMPOS, 2016).

Dentro do que entendemos como ponto de foco temos que distinguir entre ponto de foco da estória e o da narrativa. A diferença é bem simples. O da estória se refere também à massa da estória, ou seja, qual é o fio principal que desencadeia todo o restante. O ponto de foco da narrativa é qual das perspectivas possíveis nos é passada em primeiro plano. Elas podem coincidir ou não. No filme *Chinatown* (1974), exemplo usado por Campos, o ponto de foco da história é o empresário corrupto Noah Cross (John Huston), mas o roteirista Robert Towne optou por escolher um personagem secundário da massa da estória – mas principal na narrativa – como o ponto de foco na narrativa. Falamos do detetive J.J. Gittes (Jack Nicholson).

Para Campos, o ponto de foco pode ser um objeto, ação, personagem, sentimento, etc. Pode ser tudo que atrai o foco de um personagem ou de um narrador. O principal ponto de foco da estória é o que atrai o foco principal dos personagens. Agora, o que atrai o foco principal do narrador é o principal ponto de foco da narrativa. Campos ainda diz que na maioria dos casos os personagens são o principal ponto de foco do narrador. Sobre o ponto de vista, Campos descreve de forma clara: “ponto de vista é o lugar e a postura a partir dos quais o narrador ou um personagem percebe e interpreta os pontos de foco da estória” (Ibid, p. 46). Ele continua e difere de forma mais clara ainda: “Ponto de foco é o que se percebe, ponto de vista é como se percebe” (Ibid, p. 46). Segundo ele, o narrador está mais ligado ao ponto de vista.

São seis pontos de vista que o narrador pode ser colocado: Acima da estória, do lado do personagem principal, do lado de personagem secundário, dentro do personagem principal, dentro do personagem secundário e dentro dele mesmo.

Casos em que se quer focar em diferentes fios da estória, o narrador acima da estória é o mais indicado, pois pode transitar por todos os fios a qualquer momento. Estando acima, o narrador é um recurso onisciente e onipresente, pois sabe todo o percurso dos fatos a serem narrados, como também sabe de todas as características e passado dos personagens. Ele também pode estabelecer relações ou contrastes. Segundo Campos, este ponto de vista “realça a história” (Ibid, p. 51).

Narrativas que acompanham a jornada de um personagem principal devem ter o narrador ao lado dele, mas este não sabe dos acontecimentos de antemão. Pelo

contrário, os descobre junto ao personagem que acompanha, assim como os espectadores. Narrativas de investigação policial usam muito deste recurso. Ao lado do narrador, somos capazes de desenvolver empatia por ele, já que acompanhamos a maioria – já que o narrador também pode mudar de pontos de vista – dos passos dele. É a partir desta força inversamente proporcional que sentimos aversão ao vilão da estória, porque não nos aproximamos dele. Entretanto, uma narrativa acompanhada ao lado do vilão nos faz torcer por ele, independente do que ele trame ou faça. Exemplo recente e aclamado é o filme *Coringa* (2019).

Narrador ao lado do personagem é semelhante em quase tudo, com diferença no fato de que ele estimula admiração e análise. Ele tem o principal como ser distante e mítico.

Se o principal ponto de foco do narrador for o ponto de vista do personagem principal o narrador estará dentro deste personagem. Se trata do que o narrador percebe e como percebe. “Aqui, mais do que empatia, o que se tem é identificação entre personagem, narrador e espectador – todos unidos numa mesma sintonia de percepção e interpretação” (CAMPOS, 2016, p. 53). É preciso dizer que assim como narrador ao lado, ele não sabe de todos os acontecimentos passados e que estão por acontecer. O mesmo vale para o secundário, embora seja pouco usual a escolha por este ponto de vista.

Por fim, o narrador pode estar dentro de si próprio e assim, ter como percepção o ponto de vista dele mesmo, e narra da como ele percebe a estória: “uma percepção em estado puro, sem balizas de personagem ou perfil” (Ibid, p. 56). Narrador dentro de personagem requer câmera subjetiva para que vejamos tudo que ele vê, da forma como ele vê. Consideradas todas as posições onde o ponto de vista pode se encontrar é importante salientar que o ponto de vista não precisa ser fixo. Ele pode mudar de acordo com a necessidade de cada cena.

Na sequência passamos a outras denominações. Falamos então do gênero de estória e gênero de narrativa. Existem três classificações para os gêneros de narrativa:

- Narrativa épica – ponto de foco do narrador é uma terceira pessoa – Ele ou eles
- Narrativa dramática – ponto de foco do narrador é o jogo de ações entre personagens – Tu, vós, você e vocês
- Narrativa lírica – ponto de foco do narrador é ele mesmo – Eu

A escolha dessas três pessoas nominais leva a narrativa a um dos três tempos verbais básicos: passado presente e futuro. “Ao narrar o que acontece com ele naquele momento presente, o narrador gera uma narrativa lírica” (CAMPOS, 2016 p. 70). Quando o narrador foca em algo anterior, relato do que já aconteceu, a narrativa será épica. Focada em jogos de ações a narrativa é dramática e acontece em um presente, mas que aponta para o futuro.

Narrativas dramáticas nos mostram quais motivações levam às ações do presente e quais os objetivos destas ações. No épico e no lírico, as ações são menos dependentes e o que se narra é narrado simplesmente por ser interessante:

O atrativo de cada momento da narrativa épica ou lírica reside no que ela mostra naquele momento e não, como o da dramática, no que ela mostra naquele momento e no que ela indica que vai ou pode vir a mostrar. Noutras palavras, narrativas épicas e líricas interessam ao espectador não porque vão se tornar mais intensas ou atingir objetivo ou clímax, mas porque são, em si e a cada momento, interessantes (Ibid, p. 74).

Campos lembra que não é raro haver gênero puro, ou seja, as narrativas podem contar com mais de um gênero, desconsiderando é claro, os elementos como legendas ou voz over, que são épicos e são uteis para indicar localização. Deste modo, um filme pode ter momentos épicos, líricos e dramáticos, o que define a qual ele pertence é a predominância.

No *Roteiro de Cinema e Televisão*, de Campos, os elementos de estória e recursos de narrativa são um dos temas principais elencados por ele, e preenchem quase 200 páginas do livro. Com a importância dada por ele, assim faremos nós e na sequência entraremos em assuntos como trama, cena, personagens, objeto, tempo e muito mais.

Conforme Campos “recurso de narrativa é o que você ou o seu narrador podem agregar a uma massa de estória, a fim de compor uma narrativa” (p. 98). Falar de massa de estória tem sido uma constante para o autor, serve bem para distinguirmos de cada ponto que pretendemos explicar, como o fio da estória que é o incidente ou sucessão de incidentes traçados dentro desta massa. Selecionado este fio, temos a trama. Há também a trilha, que é o percurso de um personagem, ação ou objeto. Campos as simplifica: “trama é a reunião das trilhas que compõem um incidente ou uma sequência de incidentes” (Ibid, p. 100).

Se selecionamos mais de uma trama dentro de vários fios de estória é preciso que elas sejam hierarquizadas. Assim, temos trama principal, trama secundária e

subtramas. A seleção delas se assemelha à seleção dos pontos de focos, já citados neste trabalho. Campos não faz menção ao que escrevo a seguir, mas considerando os diversos filmes – e roteiros – que já nos deparamos ao longo da vida, acredito que seja insuficiente uma produção se ancorar apenas em uma trama, salvo os filmes de curta-metragem. Eu mesmo produzi um roteiro com 18 páginas que, ao analisa-lo neste momento, com uma visão ampliada do assunto, percebo que há nele três tramas. São elas, o personagem A em busca de conquistar a personagem B; o personagem A em busca de reconquistar o amor da personagem C; e por fim, o personagem D, amigo de A, em busca de derrotar uma máquina, que é um objeto, e que nesta lógica, tratamos como personagem E.

Sem as subtramas, a estória seria totalmente direta e por se tratar de uma comédia romântica, tiraria o charme de todos os jogos de ações que estes roteiros costumam ter – e neste caso, o meu também. Percebam que, se apenas nos concentrarmos em A e B, toda a narrativa poderá ser resumida em tentativa e erro, até chegarmos no *happy end* no qual o casal finalmente fica junto e eles são felizes para sempre. Uma narrativa assim seria totalmente previsível e desinteressante. Os outros personagens ainda poderiam aparecer na estória, mas funcionariam apenas como apoio para a única trama. Não seriam desenvolvidos.

A título de curiosidade, eu o escrevi como trabalho avaliativo final para a Disciplina Complementar de Graduação (DCG) de Criação de Roteiros para TV e Cinema. O título do meu roteiro é “O amor tem dessas”. Recuse imitações.

Agora, o que Campos nos diz é que trama principal, trama secundária e subtramas devem ter início, meio e fim, sejam eles explícitos ou ilícitos. Findada esta questão, vamos ver os incidentes com um pouco mais de cuidado:

Incidente é termo clássico da dramaturgia que designa um fato, um feito, um acontecimento, um evento. Alguns roteiristas restringem o termo "evento" a incidente que envolve muitos personagens, como uma festa, um funeral ou um comício. Incidente, em suma, é o que incide, ocorre, acontece. (I2016, p. 107-108).

Há a diferença entre o feito e o fato. O primeiro é gerado por ação de personagem. O que não, é chamado de fato. Um incidente pode ser dramático, lírico ou épico. Dentro destes assuntos também há a classificação de incidente essencial e acessório. O Essencial dá sustentação a trama e muda rumo e ritmo dela. O acessório

serve para complementar ou conectar acidentes essenciais. Quanto menos acessórios, mais enxuta é a narrativa.

Nosso assunto seguinte é um dos mais importantes na construção de um roteiro. Falamos agora, das cenas. Basicamente, “cena é o segmento de um incidente que, delimitado por um lugar, o narrador narra” (CAMPOS, 2016, p. 123). Sabemos quando uma cena troca para outra quando há a mudança de tempo ou lugar. A leitura de um roteiro de cinema, permite identificar todos os itens que nos dizem onde a cena vai se passar logo no cabeçalho. Vejamos um exemplo de cabeçalho do filme Blade Runner:

EXT. RUA DA CIDADE – NOITE

Os cabeçalhos são escritos todos em caixa alta e devem informar se a cena se passa no interior (INT) ou exterior (EXT) de algum lugar, a identificação deste lugar, e a fase do dia que se passa. Não é este caso, mas alguns roteiristas identificam qual o número da cena, antes de citar se ela ocorre no interior ou exterior.

Podemos presumir que todas as cenas narradas são importantes, do contrário não precisariam estar ali, mas mesmo dentro todas as selecionadas, algumas delas são indispensáveis, pois são momentos-chave da narrativa. Estas são as cenas essenciais e contém nelas os incidentes essenciais. Por consequência, cena acessória contém incidentes acessórios que se conectam as cenas essenciais:

Exemplos clássicos de cenas essenciais são "garoto encontra garota, garoto perde garota, garoto conquista garota" - e, talvez mais privativo de novelas de TV, "mãe tem filho, mãe perde filho, mãe recupera filho". As cenas acessórias, que as antecedem ou sucedem, visam complementar e conectar as cenas essenciais umas às outras. Assim, são escritas as cenas "garoto se prepara para conquistar garota", "garoto sofre por não ter garota", "garoto pede ajuda para conquistar garota", "garoto luta para conquistar garota" [...] (Ibid, p. 130).

Peripécia e ponto de virada são outros dois fatores que ditam como será a sequência de fatos de uma narrativa. De acordo com Aristóteles (2003 apud CAMPOS, 2016), a peripécia é a mudança na qual a ação toma rumo inverso. Da felicidade para a infelicidade por exemplo. O ponto de virada é a mudança na qual a ação toma rumo diferente de que estava. Campos chama atenção para que “se peripécia significar não apenas mudança para rumo inverso, mas para rumo diverso do anterior, peripécia e ponto de virada serão sinônimos” (Ibid, p. 131). São estas mudanças que afastam o tédio e chamam a atenção do espectador.

4.1 PERSONAGEM

As estórias narradas não teriam como acontecer sem personagens e comparando-os com pessoas reais, e não fictícias, temos que saber descreve-los a partir do que eles apresentam e representam a nós. Se tratando da construção de um personagem, saber monta-lo acrescenta em muito na forma na qual ele vai ser recebido. Existem quatro perfis de personagens: personagem redondo, personagem raso ou tipo, arquétipo e hipertipo. “Personagem redondo é aquele constituído de traços plurais de perfil e personagem raso é aquele constituído de um ou pouco mais de um traço de perfil” (CAMPOS, 2016, p. 142).

O quão próximo o narrador estiver de um personagem, mais traços de perfil vamos descobrir. Portanto, a distância tende a apenas perceber tipos. Normalmente, personagens vilões são tipos, com uma característica única, a que nos faz não gostar deles. O personagem arquétipo não muda durante a narrativa e nada dele é revelado ao público. Ele somente confirma traços já dados como conhecidos. Narrativas do tipo jornada, que contém o herói, seu mentor, o guardião de divisa, o arauto e por aí vai, são uma galeria de arquétipos. “Uma galeria que se forme segundo o significado dos personagens vai conter outros arquétipos – que poder ser chamados de hipertipos. Hipertipos são personagens/tipos que emanam conceitos culturais fundamentais” (Ibid, p. 145). Seriam então, as derivações de arquétipos base.

Assim como vários conceitos aqui já apresentados, um personagem pode ser tanto épico, como lírico ou dramático. A lógica segue a mesma, o lírico agirá conforme a subjetividade e emoções; o épico se baseará no que vive ou já viveu, através de ações e falas; e o dramático tem o objetivo de causar reações nos demais personagens.

De acordo com as funções temos o personagem agente, coadjuvante, coro ou figurante. Todas as definições a seguir foram extraídas da publicação de Campos (Ibid, p. 147-149).

- Agente: quando o personagem é fonte de ação que traça trama. Essa ação é dramática se objetiva motivar reação de outro personagem como as do visconde de Valmont descrito acima –, ou não dramática, se simplesmente traça um percurso – como as do personagem Forrest

Gump, do filme de mesmo nome. Personagem agente pode ser principal ou secundário, protagonista ou antagonista, herói ou vilão.

- Coadjuvante: quando auxilia ("coadjuva") na ação ou no realce do perfil dos personagens aos quais está ligado. Personagem coadjuvante é forçosamente secundário. São coadjuvantes o personagem escada, o orelha e o avesso.
- Personagem-escada: é aquele que instiga a ação do personagem a que está ligado.
- Personagem-orelha: é aquele que empresta sua atenção (sua "orelha") ao personagem a que está ligado.
- Personagem-avesso: é aquele que realça, ao avesso, traços do perfil do personagem a que está ligado. Um Quixote sonhador, ao lado do seu avesso, um Sancho pragmático.
- Coro: personagem ou grupo de personagens cuja função principal é comentar incidentes ou veicular premissas.
- Figurante: quando o personagem é emblema que informa uma época, lugar, classe ou função social. Ele é o mordomo inglês do início do século XX, que sorri, abre portas e anui, ou o mascate português do século XVII que, todo dia, às sete em ponto da manhã, grita "anéis, brincos, pulseiras" e some no final de uma rua do Recife. Figurantes também podem ter a forma de um coletivo: a massa de escravos.

Sobre personagem principal e personagem secundário podemos dizer que têm definição autoexplicativa, por serem aqueles personagens que o narrador definiu como principal ou secundário. Dentro do assunto, ainda há o termo "protagonista", que do grego significa *prôtos* ("primeiro") e *agonistés* ("combatente"). Sendo assim, quer dizer que propõem combate e jogo de ações, o que já sabemos que faz parte de narrativa dramática. Assim, nessas narrativas, protagonista e personagem principal são sinônimos. Cabe ainda dizer que personagem antagonista, também do grego, *antí* ("contrário") e *agonistés* ("combatente"), implicará jogos de ações, de maneira dramática:

O senso comum costuma contrapor antagonista a protagonista. Não é necessariamente assim: antagonista é personagem que antagoniza, não

apenas o protagonista, mas qualquer personagem. Por extensão, o senso comum costuma contrapor antagonista a herói – já que frequentemente o protagonista é o herói -, e costuma identificar antagonista a vilão – já que é vilão o principal antagonista do herói. Mas a identificação protagonista-herói e antagonista-vilão não se sustenta nem na vida real.

Na primeira metade do século passado, Mahatma Gandhi antagonizou o domínio inglês sobre a Índia e hoje, mesmo entre ingleses, são poucas as pessoas que o consideram um vilão. Inversamente, Adolf Hitler protagonizou a Segunda Guerra Mundial e, hoje, poucas pessoas o consideram um herói. (CAMPOS, 2016, p. 152-153).

Como recém citado, temos as definições de herói e vilão, mas também há a de anti-herói. Partiremos das duas primeiras. Elas são definições absolutas. Conforme Campos, o herói é um personagem correto, justo e bom. É com ele que nos identificamos, torcemos, queremos vê-lo feliz e com quem gostaríamos de estar junto. Inversamente, o vilão é o personagem o qual queremos ver o mais distante possível e nem de longe queremos nos identificar. Ele é errado, repulsivo e mau. Nós o condenamos e odiamos. Se o personagem reúne traços de perfil de vilão e função de herói, temos o anti-herói.

O último conceito que precisamos avaliar para que a análise de filmes que estamos dispostos a fazer seja coerente diz respeito ao perfil dos personagens. Uma narrativa com personagens com perfis coerentes faz com que o “leitor seja capaz de antecipar o que cada um fará diante de uma emergência” (TWIN Apud CAMPOS, 2016). Mark Twain se referia à literatura, mas as palavras ditas por ele, transferidas ao cinema, têm o mesmo significado.

O perfil de um personagem guia como ela vai perceber e agir diante do que acontece ao redor dele. Entre todos os traços, um deverá ser tomado como principal, e será este que o irá conduzir na maioria das ações dele, até que ele mude as características, caso mude, é claro. O personagem apresentará ao espectador o seu perfil pouco a pouco, conforme as falas ou com ações. É possível que um vilão tenha menos traços de perfil apresentados, já que muito provavelmente estaremos distantes dele, o que deixará nosso entendimento sobre ele limitado, o que nos inclinará a tomar o que sabemos como absoluto e assim nos voltarmos contra ele.

5 ANÁLISE FÍLMICA

Chegamos ao ponto onde as questões do roteiro e a forma de construção dos filmes serão analisadas em consonância com as teorias do Sublime aqui já apresentadas. Começaremos com o filme *O Iluminado* (1980).

5.1 O ILUMINADO

O filme de 1980, do diretor Stanley Kubrick, é hoje – e já há um bom tempo – considerado um dos clássicos do cinema. Especificamente é classificado como do gênero de terror. Mesmo sendo do gênero, a forma como é construído e o medo que sentimos, é muito mais próximo do que chamamos de terror psicológico, do que um terror visceral, por assim dizer.

O fato do filme ter sido uma adaptação do livro homônimo de Stephen King já era uma garantia de sucesso do que estava por vir. Kubrick já havia dirigido anos antes outro clássico, *2001: Uma Odisséia no espaço* (1968), que lhe rendeu um Oscar por melhores efeitos especiais, e o controverso *Laranja Mecânica* (1971). Era um casamento entre duas lendas, uma da narrativa escrita e outra da narrativa em telas de cinema. Há ainda a adição de um terceiro elemento que nos traz a cereja do bolo para este filme: Jack Nicholson.

Na época, Nicholson estava com 43 anos, e talvez no auge da carreira. Já possuía um Oscar e Globo de Ouro como Melhor autor pelo filme *Um Estranho no Ninho* (1975) e um Globo de Ouro pelo filme *Chinatown* (1974). Mesmo sendo um filme aclamado pela crítica e pelo público, ele não rendeu nenhuma indicação positiva à equipe, apenas a indicação de pior atriz e diretor, curiosamente.

Ainda sobre Nicholson, é ele o grande astro de um filme que reúne pouquíssimos personagens em sua trilha principal. Tão logo falaremos sobre os demais. O ator, consegue desenvolver com maestria seu personagem, de forma a nos prender na estória que está vivendo. Vamos a ela, mas antes é preciso destacar que estamos nos baseando no corte original do filme que tem cerca de 144 minutos. Há outro corte, o do diretor, que também é conhecido como versão europeia, que dura 119 minutos

Figura 4 – Capa da primeira edição do livro de Stephen King (1977)



Fonte: Editora *Doubleday*

Figura 5 – Cartaz de lançamento do filme de Stanley Kubrick (1980)



Fonte: *Internet Movie Database (IMDb)*

Jack Torrance (Nicholson) é contratado para cuidar de um luxuoso hotel durante 6 meses, incluindo o severo inverno do estado do Colorado, nos Estados Unidos. Falamos do Overlook Hotel. Para passar o tempo como uma espécie de zelador, ele leva a esposa Wendy Torrance (Shelley Duvall) e o filho Danny Torrance (Danny Lloyd). Jack, antes mesmo de trazer a família consigo, é avisado pelo patrão, Stuart Ullman (Barry Nelson), que um antigo zelador havia surtado anos atrás, e matado a esposa, duas filhas e cometido suicídio. Uma resposta de senso comum dos personagens era de que o isolamento no hotel, o teria enlouquecido e causado os assassinatos. Jack, cético, aceita o emprego.

Enquanto Jack está em outra cidade em busca do emprego, ficamos sabendo que Danny tem um amigo imaginário Tony, que vive dentro dele. Danny tem visões sobre o hotel. Ele vê duas meninas que deduzimos ser as filhas assassinadas, bem como vê uma onda de sangue sair dos elevadores. Encerrada esta breve introdução vamos “dissecar” o filme, cena a cena.

5.2 CENA POR CENA

É importante deixar claro que, como não foi encontrada a versão original do roteiro na internet, vamos nos basear no que foi para as telas. Os comentários, se necessários serão feitos ao final da descrição de cada cena. Utilizamos cabeçalho, como CENA 1. EXT. ESTRADA – DIA, como é o modelo usado na escrita de roteiro. Mais uma vez, como não temos o roteiro original, as descrições dos cabeçalhos são feitas a partir de nossa observação do local e hora do dia em que a cena acontece. Dentro de cada cena, escrevemos o que ocorre como se fossem rubricas de situação, que é como se disséssemos como os personagens estão se a cena estivesse congelada, bem como descrevemos como rubricas de cena, que são as ações feitas por eles.

CENA 1. EXT. ESTRADA – DIA

Um fusca amarelo percorre a estrada rochosa ao lado da montanha. A trilha é assustadora. Uma visão aérea nos mostra toda a extensão da estrada e depois o Hotel Overlook.

Figura 6 – Vista aérea do Hotel Overlook



Fonte: Reprodução

Como podemos ver desta posição, o hotel é realmente muito grande, o que por si só, já pode ser considerado sublime. Burke diz que “a grandeza da dimensão é uma causa poderosa do sublime” (2016, p. 78). Conforme Immanuel Kant, em *Observações sobre o sentimento do belo e do sublime: ensaio sobre as doenças mentais* (2000), a estatura elevada conquista consideração e respeito, já a pequena, intimidade. Estatura elevada é uma característica de algo grande, e o hotel, sem dúvidas, se enquadra nesta condição.

Mais adiante, veremos como esse sentimento de respeito, transformado em dever, influenciará as decisões da família Torrance.

CENA 2. INT. RECEPÇÃO HOTEL – DIA

Jack Torrance entra no hotel e pergunta à recepcionista onde encontra o Sr. Stuart Ullman. Eles têm um compromisso. Ao ser indicado onde fica a sala, Jack vai até lá, onde conversa com o diretor do hotel. Pelo tom da apresentação sabemos que eles já haviam combinado previamente esta reunião. Eles vão tomar um café enquanto conversam.

CENA 3. INT. CASA DOS TORRANCE – DIA

Wendy Torrance, esposa de Jack, toma café da manhã com Danny Torrance, filho do Casal. Wendy diz estar animada para ir para o hotel. Danny também está. Ela pergunta o que acha Tony, amigo imaginário de Danny. A resposta dele é negativa.

CENA 4. INT. SALA DO SR. ULLMAN – DIA

Voltamos à conversa. Bill Watson um dos membros da direção também acompanha a conversa. Ullman explica as razões que fazem o hotel ficar fechado durante o inverno, do início de novembro até maio, quando reabre. Ele diz quais serão as tarefas como acender a caldeira e consertar eventuais avarias nas condições do hotel. Mas ele lembra o sentimento de isolamento que o hotel pode causar. Jack é um ex-professor que agora se dedica a escrever, por isso ele não se importa em passar todos este tempo só. Ele crê que será bom para o processo de escrita. Ele diz que a esposa e filho vão gostar de estar ali. Ullman se sente na obrigação de contar sobre o que aconteceu no hotel no inverno de 1970. Um zelador matou a esposa e as duas filhas de 8 e 10 anos com um machado e depois se suicidou com um tiro de espingarda. A polícia disse que a causa da morte foi por conta da “febre da barraca”, causada pelo isolamento. Jack garante que isso não vai acontecer com ele e ainda diz que a esposa adora histórias de fantasmas e filmes de terror.

Como podem perceber, Ullman, sabe da estória, recurso épico, e por ser conhecedor repassa a informação a Jack, agindo então como personagem-orelha, pois ao passar informação a Jack, também transmite ao espectador.

CENA 5. INT. CASA DOS TORRANCE – DIA

Danny está no banheiro conversando com Tony. O amigo imaginário diz que o pai de Danny já vai ligar dando notícias. O telefone toca na cozinha. Wendy está ao lado e atende. É Jack do outro lado da linha. Ele explica que não vai conseguir chegar em casa antes das 9h da noite, e que a família vai adorar o lugar. De volta ao banheiro, Danny pergunta a Tony por que ele não gosta do hotel. Depois de perguntar mais de uma vez, Danny tem uma visão de uma onda de sangue saindo do elevador e na sequência duas meninas. Danny fica de boca aberta e tremendamente assustado.

Figura 7 – Ondas de sangue saem do elevador



Fonte: Reprodução/montagem

Conforme Burke, o oceano é objeto terror, considerado o “princípio governante do Sublime” (2016, p. 66). Vindo em forma de onda, o sangue causou mais terror a Danny do que caso ele simplesmente tivesse visto uma mancha de sangue no carpete do hotel. Neste ponto já tomamos conhecimento de duas informações cruciais a estória: houve mortes no hotel e Danny tem visões sobre elas.

CENA 6. INT. CASA DOS TORRANCE – DIA

Minutos depois, Danny está recebendo a visita de uma médica. Ela pergunta o que Danny estava fazendo antes de escovar os dentes. Ele responde que estava conversando com Tony, e explica que Tony é o menino que vive na boca dele. Wendy e a médica conversam a sós. A doutora explica que o que aconteceu com Dany deve ter sido uma espécie de transe que raramente volta a acontecer. Ela procura saber mais sobre Danny e família. Wendy conta como foi a mudança para a cidade há cerca de três meses e quando Danny se “lesionou” em casa quando Jack chegou bêbado em casa e irritado com a bagunça no chão, puxou o filho pelo braço, e assim deslocou

o ombro da criança. Wendy diz que foi depois deste fato que Tony apareceu. Mesmo assim, Wendy vê algo positivo. Depois disto Jack não voltou a beber. Já faz 5 meses.

CENA 6. INT. CARRO – DIA

LEGENDA: DIA DO ENCERRAMENTO – recurso épico

Jack e família viajam rumo ao hotel. Wendy pergunta se foi naquele trecho da estrada que ocorreu o caso do grupo Donner. Jack diz que foi mais a oeste, perto de Sierras. Danny pergunta o que é o grupo e Jack explica que eram colonos que ficaram encurralados pela neve e para sobreviver praticaram canibalismo. Danny sabe o que significa porque já ouviu falar sobre canibalismo na TV.

CENA 7. INT. SALÃO DO HOTEL – DIA

Jack e Ullman se encontram no hotel. Bill leva as malas da família para o quarto, enquanto os dois vão buscar Wendy e Danny na Sala de Jogos. No caminho eles conhecem um pouco mais do hotel. Danny está jogando dardos e sente a presença das duas meninas que viu antes. Elas parecem gêmeas. Um som estridente está no ar. Danny olha fixamente para elas. Elas sorriem e saem. O som acaba. Este som em alto volume é sublime e capaz de paralisar Danny, deixando-o sem reação. Sobre isto, falamos anteriormente no capítulo sobre Sublime.

Continuando a visita, Jack e Wendy conhecem o quarto onde vão ficar e o labirinto do lado de fora do Hotel. Ullman responde a Wendy que o hotel começou a ser construído em 1907 em cima de um antigo cemitério indígena. No salão de festas, Jack reforça a ideia de que ele não bebe, e agora sabemos que Wendy também não bebe, embora fume cigarro. Conhecemos Dick Hallorann, cozinheiro-chefe do hotel. Danny volta acompanhado de uma funcionária. Na sequência ele vai com Wendy e Dick conhecer a cozinha. Jack segue a visita com Ullman. Na cozinha eles conhecem tudo o que ela dispõe, o frigorífico e o armazém. Wendy estranha Dick chamar Danny de Doc, apelido de Danny usado pela família. Ela não o chamou pelo apelido perto do cozinheiro. Dick diz que Danny tem cara de Doc. Enquanto ele está mostrando o armazém, o som estridente, que é sublime, volta. Danny paralisa novamente, e conversando pelo poder da mente, Dick o convida para um sorvete. Na saída do armazém, o restante do pessoal está voltando. Eles levam Wendy para conhecer mais lugares do hotel. Danny fica com Dick para comer sorvete.

À Mesa, Danny e Dick conversam. Dick explica que quando mais jovem conversava com a avó sem sequer abrirem a boca. Ela os chamava de iluminados. Dick diz que Danny também é iluminado. Danny pergunta se há algo de mau no hotel. Dick explica que quando coisas acontecem, deixam rastros e os iluminados podem ver por que iluminam. Ele complementa e diz que “coisas ruins” aconteceram no hotel ao longo dos anos. Dick diz que os iluminados podem ver coisas que ainda não aconteceram ou que aconteceram há muito tempo. Danny pergunta o que há no quarto 237 e se Dick tem medo. Dick diz para ele se afastar daquele quarto.

Ao perguntar mais a fundo sobre o que há no quarto 237, Danny acaba por ser corajoso, ou ao menos curioso, sobre o que há no hotel. Por sua vez, a veemente repreensão de Dick, somada a pergunta sobre se ele sente medo do quarto, mostra o quanto os dois são opostos neste sentido. O cozinheiro realmente tem medo do que há no quarto e a criança é corajosa. Assim, Dick funciona como personagem-avesso de Danny.

CENA 8. INT. HOTEL – DIA

LEGENDA: UM MÊS DEPOIS

Wendy está levando o café da manhã para o quarto, onde Jack dorme. Danny anda de motoca pelo hotel. Wendy chega com o café da manhã. Já são 11h30min. Ela sugere uma saída para caminhar, mas Jack recusa, alegando que precisa escrever antes. Wendy comenta como havia achado assustador o local de início, mas que agora não mais. No caso de Jack, ele se sentiu em casa desde o primeiro momento, como se já estivesse ali e conhecesse cada canto do hotel.

CENA 9. INT. HOTEL – DIA

Jack joga uma bola de tênis na parede. A máquina de escrever está com uma folha em branco. Fora do hotel, Wendy e Danny saem para se divertir. Eles entram no labirinto. Jack vai para outra sala e observa uma réplica do labirinto.

Figura 8 – Wendy e Danny vão ao labirinto



Fonte: Reprodução/montagem

A grandeza do labirinto e a sensação de estar perdido e desolado do lado exterior faz com que o sublime seja sentido através da solidão (BURKE, 2016).

CENA 10. INT. HOTEL – NOITE

LEGENDA: TERÇA-FEIRA

Na cozinha, Wendy prepara uma refeição enquanto na cozinha o noticiário informa que as buscas por uma mulher desaparecida devem ser interrompidas devido ao alerta de tempestade de neve previsto para o dia seguinte no estado do Colorado. Danny anda de motoca pelos corredores, ele cruza pelo quarto 237. Ele tenta entrar, mas a porta está trancada. Ele novamente vê as gêmeas e sai de pressa daquele corredor pedalando com a motoca. Enquanto isso, Jack está no salão datilografando na máquina de escrever. Wendy se aproxima e tenta conversar. Ela fala sobre o tempo. Jack diz que quer escrever. A esposa diz que pode voltar mais tarde e pode trazer sanduiches e quem sabe ler um pouco o que foi escrito. Jack se irrita e diz para ela não ir mais ali enquanto ele estiver escrevendo, pois quebra a concentração dele e ele tem de começar a escrever desde o princípio. Wendy fica com o semblante sem reação, concorda e sai. Jack volta a escrever.

CENA 11. EXT. FORA DO HOTEL – DIA

LEGENDA: QUINTA-FEIRA

Wendy e Danny brincam na neve. Eles se jogam bolas de neve. Jack está no hotel. Ele olha fixo para algum lugar com uma expressão pouco amigável.

Cena 12. INT. HOTEL - NOITE

LEGENDA: SÁBADO

Está nevando forte. Jack escreve na máquina. Wendy tenta usar o telefone da recepção, mas não consegue. Ela vai até a sala do Sr. Ulman onde consegue contato com a Guarda Florestal. Ela pergunta sobre a tempestade e sobre o problema nas linhas. Segundo o guarda, a tempestade causou avarias. Ele pede que ela mantenha o telefone sempre ligado.

Danny anda de motoca pelo hotel. Ele se depara com as gêmeas após dobrar em um dos corredores. Ele fica ofegante. Elas o convidam para brincar. Ele vê flashes das duas mortas. O chão e as paredes estão cobertos de sangue. Danny fica chocado. Ele tampa os olhos. Ao abri-los de volta, elas não estão mais ali. Danny diz que está

com medo a Tony, que lhe responde lembrando o que o Sr. Dick Hallorann disse, que aquilo não é real, como fotos em livros.

Figura 9 – Danny encontra as gêmeas no corredor



Fonte: Reprodução/montagem

Ao ver as gêmeas, Danny fica totalmente aterrorizado porque sabe que só a família está no hotel, assim não era esperado encontrar mais pessoas pelos corredores. Por ser iluminado, ele também sabe o que aconteceu com elas, e por isso as teme, mesmo que sejam duas pequenas crianças como ele. Burke tem uma explicação para isso:

Dessa maneira, tudo que é terrível para a visão também é sublime, independentemente de a causa do terror ser de grandes dimensões ou não, pois é impossível observar coisas perigosas como insignificantes e desprezíveis. Existem muitos animais que, mesmo sendo pequenos, são capazes de originar a ideia de sublime, porque eles são considerados objetos de terror. Por exemplo, as serpentes e os animais peçonhentos de quase todos os tipos. (2016, p. 65).

CENA 13. INT. HOTEL - DIA

LEGENDA: SEGUNDA-FEIRA

Wendy e Danny assistem TV. Alguns brinquedos estão espalhados pelo chão. Danny pede para ir buscar o caminhão de bombeiros. Wendy reluta, porque Jack recém foi dormir, mas deixa Danny ir, ao menos que não faça nenhum barulho. Ela o

lembra que em breve vai fazer o almoço. Danny chega pé por pé no quarto, mas ao entrar encontra Jack sentado na cama. Ele pede para pegar os brinquedos, mas antes Jack pede para vir conversar com ele. Jack diz que está cansado, e que não pode dormir porque tem muito a fazer. Diz que adora o hotel, enquanto Danny diz que acha que gosta. Jack gostaria de ficar ali para todo o sempre. Danny pergunta se o pai faria mal a ele ou à mãe. Primeiro Jack pergunta se Wendy disse alguma coisa. Danny nega. Jack diz que ama Danny e que nunca o machucaria.

CENA 14. INT. HOTEL - DIA

LEGENDA: QUARTA-FEIRA

Danny brinca com os carrinhos. Uma bola de baseball vai até ele, no entanto, ele está sozinho no corredor. Ele chama por Wendy, pensando que ela poderia ter jogado a bola. Ninguém responde. Ele caminha para a direção em que a bola veio. A porta do quarto 237 está aberta. Wendy está na sala de máquinas quando escuta Jack gritar. Ela corre até ele. Ele está tendo um pesadelo. Ele está debruçado sobre a mesa onde escreve. Wendy acorda Jack que cai no chão. Ele diz ter tido o pior pesadelo da vida. Ele sonhou ter matado Danny e Wendy. Esta última ele teria cortado em pedacinhos. Jack acredita estar ficando louco. Wendy ajuda Jack a levantar. Danny chega no salão. Ele está chupando o dedo polegar. Ele tem um machucado no lado esquerdo do pescoço. Wendy o abraça e passa a acreditar que foi Jack quem o machucou. Ela briga com Jack que parece não ter forças para responder. Ela carrega nos braços Danny dali.

Figura 10 – Danny brinca com os brinquedos



Fonte: Reprodução

Cabem aqui três comentários a respeito desta cena até o momento. Quando Danny percebe que está sozinho, depois de a bola ter rolado até ele, presenciamos novamente o sublime através da solidão, como nos mostraram os autores Burke e Schiller. Nos voltando a Jack, a breve descrição do sonho dele, talvez tenha sido mais terrível e causadora de emoções do que a representação visual da cena. Burke discorre na *Investigação* “a descrição verbal mais viva e espirituosa que eu posso fazer gera ideias muito obscuras e imperfeitas desses objetos; mas então a geração de uma emoção forte depende mais do poder de minha descrição do que da melhor pintura” (BURKE, 2016, p. 68).

No mesmo sentido, José Felipe Rodriguez de Sá, escreve em *O Terror no Divã: a psicologia do terror em quatro séries clássicas* (2017), o que ele chama de poder da sugestão. Ele se refere a cenas em que de fato há assassinatos – não são sonhos – sem que sejam mostrados todos os detalhes. Nesta situação, se assim fosse, não veríamos Jack cortar Wendy pedaço por pedaço; no máximo, veríamos ele erguer a

faca pela primeira vez. Segundo Sá, “mostra-se um assassinato sem revelar os detalhes gráficos, levando o espectador a preencher as lagunas com a sua imaginação” (p. 52).

De volta à cena, Jack caminha revoltado para o salão de festas. Ele senta no bar. Não há ninguém ali. Ele diz que gostaria de beber. Um *bartender* aparece de repente. Jack o reconhece como Lloyd e diz ter duas notas de 20 e duas de 10 na carteira. Jack pede uma garrafa de Bourbon, um copo e gelo. Lloyd serve, porém, ao verificar a carteira, Jack não encontra dinheiro algum. Lloyd diz que o crédito de Torraine é bom. Jack diz sempre ter gostado dele. Jack dedica o drink aos 5 meses de sobriedade e tudo de ruim que eles lhe causaram. Ele bebe tudo de uma vez. Lloyd pergunta como vão as coisas. Jack conta dos problemas com o filho e a esposa. Ele bebe outro shot. Desta vez, ele saboreia mais enquanto fala. Jack diz não ter tocado em Danny e que ama o menino. Jack diz que Wendy nunca vai deixa-lo esquecer o que aconteceu. Jack verifica se ninguém está por perto e conta da vez que machucou Danny. Um acidente. Ele explica que o puxou pelo braço com demasiada força.

Aqui Lloyd funciona como personagem-orelha, mas diferente de Ullman no início do filme, não passa informação, ele está na função para, como sugere o nome, ouvir. Ao instigar Jack a falar, Lloyd permite-nos presenciar um momento lírico de Jack, onde ele expressa emoção e subjetividade.

Ainda cabe outro comentário, que de acordo com Kant (2000), “um homem só se sente feliz na medida em que satisfaz uma inclinação, certamente não é pouca coisa o sentimento que o habita a gozar de grandes satisfações sem para isso carecer de talentos excepcionais.” (p. 20). Levamos esta explicação para o vício em bebidas de Jack, que é algo que o satisfaz.

Na cena, Wendy vem correndo com um taco de baseball na mão. Ela explica que mais alguém está no hotel. Danny contou sobre uma mulher no quarto onde entrou. Jack a chama de louca e pergunta qual quarto é.

Dick está assistindo ao telejornal. Miami está passando por uma onda de calor. No Colorado é exatamente o oposto. Ele começa a ter uma visão. Danny parece estar conectado a ele. Danny está tremendo e babando. O som estridente está no ar. Jack entra no quarto 237 e depois no banheiro. Ele vê, através da transparência da cortina, a silhueta de uma mulher na banheira. Ele está com medo. A mulher abre a cortina. Ela é bonita, alta e está nua. Jack muda a expressão para a de satisfação. Ela vai até a metade do caminho. Jack faz o restante. Ele tem segundas intenções. Eles se

beijam. Mas no reflexo do espelho Jack vê as costas da mulher em decomposição. Ela se transforma em uma velha mofada e caindo aos pedaços, literalmente. Jack se assusta e começa a caminhar de costas, tentando sair do quarto, ela segue e dá gargalhadas ao tentar pega-lo. Vemos flashes dela, agora neste estado, deitada na banheira e depois levantando. O terror de Jack é puramente sublime. Danny segue tendo as visões. Jack sai e tranca a porta.

Figura 11 – Jack encontra a mulher do banheiro



Fonte: Reprodução

Kant diz que “o rosto do homem que experimenta integralmente o sentimento do sublime é sério, por vezes rígido e perplexo.” (2000, p. 22). Vemos isto perfeitamente na reação de Jack.

Dick tenta ligar para alguém, mas as linhas não funcionam. Jack chega no quarto da família e diz a Wendy que não viu nada no quarto 237. Danny está dormindo. Wendy questiona se foi no quarto certo ou se Danny se enganou. A porta e as luzes estavam acesas, diz Jack. Ele acha que Danny machucou a si mesmo. Wendy coloca em dúvida e diz para levar Danny do hotel. No quarto, Danny está tendo visões e vê escrito em vermelho “Redrum” (“otanissassa”, ou “assassinato” escrito ao contrário, em português) em uma das portas do quarto. Jack briga com Wendy, alegando que ela não permite a ele conquistar nada na vida, e que preferia ver ele limpando carros

em Boulder. Danny tem visão com a onda de sangue, que é sublime, novamente. Jack sai enfurecido. Ele derruba utensílios de cozinha no caminho. Músicas o levam ao salão de festas. Desta vez, o local está cheio.

Dick consegue contato com a Guarda Florestal. Ele pede para o guarda entrar em contato com o Overlook Hotel. O guarda vai tentar e pede para ele retornar em mais ou menos 20 minutos. Jack entra no salão. As músicas e as vestimentas são de uma época passada. Talvez entre 1920 e 1950. Ele pede um drink a Lloyd. Desta vez ele tem dinheiro na carteira para pagar. Lloyd não aceita o dinheiro. Já está pago. Ordens da casa, diz.

Jack se levanta para dançar. Ele tem o copo na mão. Um garçom se esbarra nele e derruba bebida na roupa de Jack. Eles vão ao banheiro para se limpar. Enquanto o garçom limpa o casaco de Jack, Jack pergunta o nome dele. É Delbert Grady. Jack pensa conhece-lo. Sr. Grady desconversa. Jack pergunta se antes, ele tomava conta do hotel. Grady nega. Sr. Grady confirma ter esposa e duas filhas, no entanto não sabem onde estão. Jack o viu no jornal, por ter matado a esposas e as filhas e depois ter se suicidado. Grady acha estranho e não se recorda. Ele diz que Jack sempre foi o cuidador do local. Grady afirma que Danny tem tentado trazer um negro cozinheiro para o hotel e que Danny é talentoso. Jack fala que Danny é teimoso e culpa a Wendy por isso. O Sr. Grady diz que eles precisam de um sermão ou algo mais. Grady explica que as filhas dele não gostavam do hotel. Elas tentaram colocar fogo no prédio, contudo, ele as corrigiu e depois a mãe, quando ela tentou interferir.

O Sr. Grady age aqui como personagem escada, essencialmente dramático, pois motiva Jack a agir, de acordo com as teses de Campos (2016). Percebemos o quanto a história de Grady pode vir a ser copiada por Jack. É ele quem planta esta ideia em Jack, que parece acata-la.

Figura 12 – Jack e Grady conversam no banheiro do salão de festas



Fonte: Reprodução

No quarto, Wendy planeja ir embora com o carro de neve quando o tempo melhorar. Ela planeja levar Danny junto. Danny começa a gritar “otanisassa”. Wendy vai ver o que há. Tony diz que Daddy não está. Ela pede para Danny acordar. Ela pensa que ele teve um pesadelo. Tony diz que Danny foi embora. Jack caminha pelo hotel. Ele escuta a Guarda Florestal chamar no rádio. Ele vai até a sala do Sr. Ullman, onde está o rádio e tira algumas peças, o que faz o rádio parar de funcionar. Dick Hallorann volta a ligar para a Guarda por notícias, o guarda diz que não foi atendido e que vai tentar mais uma vez, mais tarde.

CENA 15. INT. AVIÃO – DIA

LEGENDA: 8H

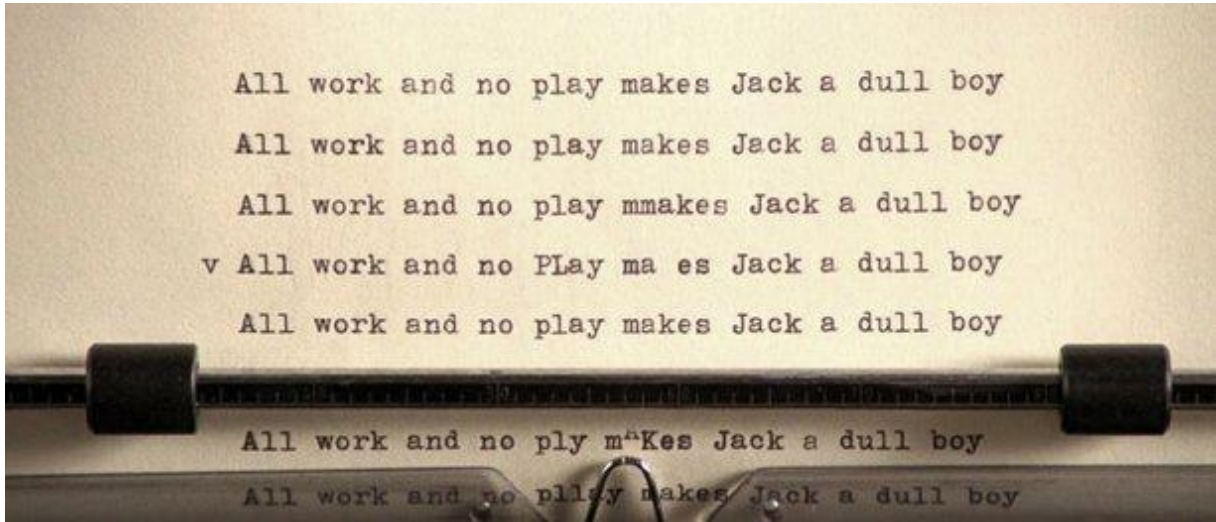
Dick está viajando de avião. Ele demonstra estar com pressa. Ele chegará em Denver às 8h20min, segundo a aeromoça.

CENA 16. INT. HOTEL – DIA

Jack escreve na máquina. Do aeroporto, Dick liga para Larry, um amigo. Ele pergunta como está o tempo na cidade. Neva forte. Ele pede um carro de neve para ir até o hotel. Larry vai providenciar. Dick dirige um carro alugado. Na rádio a tempestade de neve é o assunto. No quarto do hotel, Wendy acompanha Danny

durante o desenho animado na tv. Wendy sai procurar Jack e pede que Danny fique. Tony responde que sim. Wendy carrega um taco de baseball consigo. Ela vê na máquina de escrever as anotações de Jack. Pilhas de papéis escritos “Muito trabalho e pouca diversão fazem de Jack um bobão” (do inglês “all work and no play makes Jack a dull boy”). São tantas repetições que algumas das frases contêm erros ortográficos.

Figura 13 – Escritos do Jack na máquina de escrever



Fonte: Reprodução

Wendy fica perplexa. Jack se aproxima. Wendy pede para conversar, mas não sabe dizer sobre o que quer falar. Jack sugere que eles conversem sobre o filho. Neste momento Danny começa a ter visões novamente com a onda de sangue vinda do corredor. Wendy quer levar Danny ao um hospital. Jack grita por conta de que o hotel é responsabilidade dele até 1º de maio e ela não se preocupou com ele. Wendy sobe as escadas, Jack a persegue. Ela balança o taco como forma de mantê-lo distante. Jack diz que vai estourar os miolos dela. Wendy bate com o taco na mão e depois na cabeça dele. Jack cai da escada e fica desacordado.

Figura 14 – Wendy e Jack brigam na escada



Fonte: Reprodução/montagem

Dois comentários: Como comentado após a primeira cena do filme, o respeito pela grandeza do hotel, faz com que Jack se veja incapaz de descumprir com um acordo, uma obrigação, que ele tomou diante dos gestores do hotel. Seria como trair uma amizade. Kant nos diz que “a amizade possui em si, sobretudo, o traço do sublime, o amor pelo outro sexo, porém, o traço do belo.” (2000, p. 26). E Wendy por estar com uma arma e acima na escada, estava em relação de superioridade em

relação a Jack. Burke comenta o agir do poder como sublime. “[...] a dor é sempre infligida por um poder de certa forma superior, pois nunca nos submetemos à dor por vontade própria. Assim, força, violência, dor e terror são ideias que se precipitam à mente em conjunto.” (2016, p. 72).

Dando continuidade à cena, Wendy arrasta Jack até o armazém e o deixa trancado lá. Jack não tem forças para reagir. Do lado de fora, ela pega uma faca. Jack tenta convencê-la, vai esquecer tudo. Ele finge ter dor na cabeça. Wendy afirma que vai embora com o limpa-neve. Jack tem uma surpresa para ela. Wendy sai verificar e o limpa-neve está com as peças sabotadas.

Aqui vemos o sublime mais uma vez através da privação que é a solidão. Jack está trancado, sem contato com o lado de fora (BURKE, 2016).

CENA 17. INT. ARMAZÉM – DIA

LEGENDA: 16H

Jack dorme. Alguém bate na porta e o acorda. É o Sr. Grady. Jack está com o tornozelo machucado. O Sr. Grady diz estranho e desapontado porque Jack não fez o que ele imaginava e que Wendy é mais forte do que eles pensavam. Jack pede mais uma tentativa. Ele diz que isso o dará prazer. Ele dá a palavra ao Sr. Grady. Ouvimos a porta ser destrancada. Dick está a caminho com um carro que anda na neve. No hotel, Danny vai até a cama onde Wendy dorme e diz repetidamente “otánissassa”; ele pega a faca que a mãe dele trouxe e um batom vermelho. Ele escreve a palavra (redrum, em português, otánissassa) com o batom na porta ao lado. Ele começa a gritar a palavra.

Figura 15 – Danny escreve um alerta na porta do quarto



Fonte: Reprodução

Wendy acorda assustada e o abraça. Neste momento, ela vê a palavra no reflexo do espelho e consegue entender a escrita: assassinato.

Figura 16 – Wendy abraça Danny ao ver a palavra refletida no espelho



Fonte: Reprodução

Podemos ver o quanto ela se sente perturbada com o que está lendo. No mesmo instante, Jack começa a tentar derrubar a porta do quarto com um machado. Wendy vai com Danny para o banheiro eles se trancam. Ela tenta sair pela janela e não consegue. Jack entra. Danny tenta no lugar e consegue sair depois de algum esforço. Ela pede para que ele corra. Wendy fica ao lado da porta. Ela tem a faca em mãos. Jack quebra a segunda porta e com o braço para o lado de dentro tenta abrir a maçaneta. Wendy disfere um golpe de faca na mão dele. Como já dito, toda essa violência e agressividade é sublime.

Figura 17 – Jack quebra a porta do banheiro com o machado



Fonte: Reprodução/montagem

Dick está chegando no hotel. Jack escuta o barulho do motor e vai atrás ver o que é. Danny corre para o hotel e se esconde em um dos armários da cozinha. Jack desiste de Wendy e sai. Wendy espera ele estar mais distante e tenta quebrar a maçaneta da porta com a faca. Dick entra no hotel e começa a perguntar se alguém está ali. Jack surge de repente e o ataca com o machado na altura do peito. Dick e Danny gritam juntos. Dick está morto.

De acordo com Sá (2017), os assassinos de filmes de terror têm preferência por armas brancas. Conforme Schechter (2013 apud Sá), este tipo de arma necessariamente precisa da proximidade para que o golpe seja desferido. No caso de armas de fogo, a morte seria mais fácil e não traria a mesma descarga de ódio que o vilão carrega. Um filme que não é de terror, mas que comenta sobre a proximidade é *O Profissional* (Luc Besson, 1994). Nele, o assassino de aluguel Leon explica para a jovem Mathilda, que deseja entrar para o mesmo negócio, que o quanto mais próximo o assassino está da vítima, mais capacitado ele é. Por conta disto, os iniciantes começam com armas *snipers*, que os mantêm longe do alvo, mas com capacidade de mata-los. Os que já são profissionais podem se arriscar em um combate corpo a corpo com uma faca, por exemplo.

De volta à cena. Jack agora vai atrás de Danny. Wendy sai do quarto e andando pelo hotel, vê em outro quarto uma pessoa vestida de urso fazendo sexo oral em um homem. Jack chega até uma das portas de saídas e acende as luzes de fora do hotel, incluindo o labirinto. Danny estava atrás do aparelho limpa-neve e corre para dentro do labirinto. Jack o persegue e entra também. Jack segue as pegadas na neve. Wendy encontra Dick morto caído no chão. Do outro lado do corredor, um outro homem aparece com a testa cortada e diz que a festa é ótima. Ela grita novamente e corre. Em outro salão ela vê vários esqueletos sentados em poltronas e muitas teias de aranha. No labirinto, Danny começa a andar para trás pisando nos próprios rastros e depois começa a andar e limpar os rastros. Jack fica confuso ao se deparar com o fim dos passos e escolhe seguir um caminho. Danny escuta atentamente atrás de um dos arbustos que forma a parede do labirinto. Wendy se depara com a onda de sangue no elevador. Ela fica em estado de choque.

Figura 18 – Wendy se depara com as ondas de sangue vindas do elevador



Fonte: Reprodução

A reação de Wendy é de assombro um dos maiores efeitos do Sublime. A forma como ela se vê perplexa com o que enxerga e ao mesmo tempo com medo do mar de sangue que se forma, mostra como o sublime age. Burke define o assombro como:

aquele estado da alma em que todos os seus movimentos estão suspensos e com algum grau de horror. Neste caso, a mente está tão inteiramente preenchida por seu objeto, que ela não consegue entreter qualquer outro nem, por consequência, raciocinar sobre o objeto que a ocupa. Daí surge o grande poder do sublime, que longe de ser produzido por nossos raciocínios, ocorre antes deles e passa por nós com uma força irresistível. O assombro, como eu disse, é o efeito do sublime em seu mais alto grau (2016, p. 65).

Dito isso, voltamos à cena. Danny começa a seguir os próprios passos para sair do labirinto. Jack está cada vez mais ofegante e cambaleante. Ele mal consegue gritar por Danny. Wendy e Danny se encontram na saída. Eles se abraçam e vão embora com o limpa carro usado por Dick. Jack anda um pouco mais até cair de cansaço. Com a neve, Jack morre congelado.

Figura 19 – Jack Está exausto de correr atrás de Danny no labirinto



Fonte: Reprodução

Dentro do hotel, uma foto datada do baile de 4 de julho de 1921, mostra Jack no meio de outras pessoas. Fim da estória.

Sob a triste condição na qual o filme se encerra, tendo Wendy e Danny sendo obrigados a fugir, e Jack morrendo congelado no labirinto, Kant já falava sobre as diferenciações da tragédia para a comédia.

Em minha opinião, a tragédia distingue-se da comédia principalmente nisto, que na primeira o sentimento é suscitado pelo sublime, na segunda pelo belo. Naquela, mostram-se o magnânimo sacrifício pelo /12/ destino alheio, a audaz resolução diante do perigo e a irrestrita lealdade. Ali o amor é melancólico, terno e muito respeitoso; a desventura de outrem move no íntimo do espectador sentimentos condolentes, e faz seu coração magnânimo bater pela sorte alheia. Será docemente comovido, sentindo a dignidade de sua própria natureza. Já a comédia representa intrigas sutis, confusões bizarras e tipos engenhosos que sabem delas se desvencilhar, tolos que se deixam burlar, situações divertidas e caracteres risíveis. (2000, p. 26).

Não há nada de comédia em O iluminado, o que há é a sucessão de elementos de tragédia, que movem não somente os sentimentos do espectador, mas os próprios personagens, que dramáticos, vivem em meio a estes jogos de ação.

5.3 PERFIL DOS PERSONAGENS

Agora que já temos toda a estória dividida e contada através das cenas, podemos elencar os atributos de cada personagem, exercício que também é válido para ser feito pelo roteirista antes mesmo dele começar a escrever sua narrativa. Com os perfis em mente, ele pode prever com mais facilidade quais atitudes condizem com quais personagens, tornando a estória coesa. Este exercício tem papel semelhante à sinopse, no que tenta manter um ponto de referência para a escrita. Neste caso, como já temos a estória finalizada, vamos descrever personagem por personagem, apenas para demonstrar nossa percepção sobre cada um deles. Utilizamos o esquema elaborado por Campos (2016, p. 159-160), o qual se apresenta assim:

- Seu nome e/ou apelido;
- Sexo, idade, naturalidade;
- Rosto, olhos e olhar, boca, voz, timbre, altura;
- Seu corpo, cor e "cor" do personagem: movimentos, ritmo e expressividade do corpo, gestos frequentes ou característicos, posição quando em repouso;
- Roupas, maneira de vestir;
- Emoções, obsessões, manias, tiques, cacoetes-quais? Com que intensidade?;
- Vida sexual - qual? Com que intensidade?;
- Estrato social e cultural;
- Lugar onde mora;
- Postura predominante;
- Seus principais pontos de foco;
- Universo ao qual se reporta ao fazer uma comparação;
- Relações com pessoas - com quem? Como?
- Relações com objetos - com quais, como?
- Relações com trabalho – com qual? Como?
- Qual o seu papel social?
- Linguagem, idioleto-vocabulário, sintaxe e pronúncia das palavras -, expressividade verbal, expressões frequentes ou característica
- Ele age ou se deixa levar?
- Sua motivação principal;
- Seu objetivo principal;
- Adjetivos que dá a si mesmo;
- Adjetivos que os outros personagens dão a ele;

- Adjetivos que o narrador dá a ele;
- Seu traço principal.

Estas definições são importantes para que se mantenha identidade de cada personagem durante a estória, podendo, claro, que haja transformações de caráter caso assim o roteirista ou diretor considerarem pertinentes. Via de regra, estas definições se assemelham à *escaleta* ou a sinopse da estória que servem como norte ao roteirista, e o ajudam a não se perder ou desviar do que foi previamente traçado para a narrativa ou personagem.

Se tratando de *O Iluminado* é importante para a estória que Jack seja emocionalmente instável e que ele muitas vezes coloque o trabalho à frente de sua família. Ao olharmos a narrativa finalizada parece óbvio que alguns desses traços precisassem estar presentes, quando na verdade eles são frutos de um trabalho anterior, que demarcou os caminhos seguidos de forma coerente. Se Jack fosse um pai amoroso ao longo de mais da metade do filme, e nada de adverso ocorresse, o surto o qual ele passa não teria sentido ou não seria compreendido facilmente pelo público receptor. Abaixo elencamos elementos perceptíveis dos personagens de acordo com o modelo apresentado por Campos. Começamos por Jack.

- Nome – Jack Torrance;
- Masculino, aproximadamente de 40 anos, estadunidense;
- Olhos verdes, olhar assustador, boca média, voz aguda com momento mais graves, timbre médio, cerca de 1,80m de altura;
- Corpo nem magro nem gordo, branco;
- Sobrancelhas expressivas, frequente gesticular das mãos,
- Se veste formal quando a situação o obriga. Costuma usar roupas agradáveis para o frio.
- Emocionalmente instável, tem obsessão por trabalho (escrever e cuidar do hotel), tem problemas com bebida;
- É atraído facilmente por mulheres;
- Classe média baixa,
- Boulder e Denver, ambas no estado do Colorado;
- É predominantemente rígido com os familiares e se irrita facilmente;
- O principal ponto de foco é o trabalho, a figura do hotel e a máquina de escrever. Nas cenas finais seu ponto de foco passa a ser a família e Dick.
- Se reporta a exemplos palpáveis;

- Relações com pessoas. Com Wendy, a trata bem, embora mágoas do passado ainda levantem dúvidas na relação. Sempre estressado, por muitas vezes passa por cima dos sentimentos da esposa. Não costuma passar o tempo com ela.
- Com Danny, não sente ressentimento sobre a vez que o machucou, mas diz amá-lo. Não costuma passar o tempo com ele.
- Com Lloyd, “amigo de velhos tempos”. Suas conversas normalmente fazem Jack refletir e desabafar sobre a vida.
- Com Grady, “conhecido” de outros tempos, Jack se espelha e é facilmente influenciado por ele.
- Sobre Dick, não o conhece, mas ao ouvir falar dele, não gosta de saber que Dick é negro. A possível interferência de Dick no seu trabalho no hotel o faz querer impedi-lo de qualquer maneira.
- Com Ullman, cultiva uma relação de trabalho, o trata com respeito. Tem consideração por ele e pelo compromisso que firmou ao ir trabalhar no hotel.
- Relações com objetos. Com o hotel. Tem obsessão. Coloca em primeiro plano, até mesmo à frente da família. Adora o hotel, a ponto de não querer sair mais dele.
- Com a máquina de escrever, passa boa parte do tempo escrevendo. É a segunda das atividades que faz. Demanda boa parte do tempo dele. Usa o machado para atacar quem se atravessa no caminho dele.
- Com o trabalho. Valoriza mais que sua família. O senso de responsabilidade o faz brigar com a família ou quem interferir em sua rotina ou planos de carreira.
- Papel social - é o pai de família.
- Tem expressividade verbal característica ao mudar o tom de voz em determinadas situações e pela forma que gesticula. Costuma falar palavrões quando está irritado;
- Em diferentes momentos age ou se deva levar;
- Motivação principal é o trabalho;
- Objetivo principal é cumprir com a responsabilidade que assumiu e planos que fez;
- Adjetivos que se dá – escritor;
- Adjetivos que os outros dão – nenhum;
- Adjetivo que o narrador dá – nenhum;

- Traço principal – irritado/estressado;

Wendy

- Nome – Wendy Torrance;
- Sexo feminino, aproximadamente de 30 anos, estadunidense;
- Olhos castanhos, olhar assustado, boca grande, dentes grades voz aguda, timbre agudo, cerca de 1,70m de altura;
- Magra, branca;
Agitada, quando sentada, costuma ficar de pernas cruzadas;
- Se veste normalmente com vestidos ou macacões.
- Emocionalmente instável, costuma fumar;
- Classe média baixa,
- Boulder e Denver, ambas no estado do Colorado;
- É predominantemente submissa ao marido
- O principal ponto de foco é a família. Danny e Jack.
- Relações com pessoas. Com Jack, costuma acatar todas as ordens e não discutir com ele, mesmo quando é ofendida ou quando ele grita com ela.
- Com Danny, se preocupa como filho, e como dona de casa, se dedica a cuidar dela.
- Relações com objetos. Usa o taco de baseball e a faca para se defender contra Jack. Usa a TV para passar o tempo
- Com o trabalho. Cuidar da casa e da família é o trabalho dela. Se dedica a isso;
- Papel social: é a dona de casa, a mulher da família.
- Tem a voz fina e costuma se enrolar na fala quando colocada sob pressão;
- Em diferentes momentos age ou se deixa levar;
- Motivação principal é a família.
- Objetivo principal é cumprir com os deveres de casa;
- Adjetivos que se dá – nenhum;
- Que os outros dão – maluca;
- Traço principal - submissão

Danny

- Nome – Danny Torrance, Doc;
- Masculino, aproximadamente de 6 anos, estadunidense;

- Olhos castanhos, olhar vidrado, cabelo loiro, boca normal, voz aguda, timbre agudo, cerca de 1m de altura;
- Magro, branco;
- Quietos,
- Se veste normalmente com blusões ou macacões.
- Emocionalmente instável, tem visões do passado e do futuro;
- Não tem vida sexual
- Classe média baixa,
- Boulder e Denver, ambas no estado do Colorado
- Obedece aos pais na maioria das vezes. É corajoso.
- O principal ponto de foco são suas visões e se reporta a eventos do passado ou futuro para fazer perguntas aos personagens
- Relações com pessoas. Com Jack, o obedece e aparenta sentir medo.
- Com Wendy, a obedece, e a procura quando se sente em perigo.
- Com Dick, se conectam mesmo à distância porque ambos são iluminados.
- Relações com objetos. Usa os brinquedos e a TV para passar o tempo;
- Papel social, é o único filho da família.
- Tem a voz fina, mas a engrossa quando Tony “está falando”
- Em diferentes momentos age ou se deixa levar;
- Motivação principal é passar o tempo no hotel com os pais;
- Objetivo principal é se divertir;
- Adjetivos que se dá – nenhum;
- Que os outros dão – iluminado, talentoso, teimoso;
- Que o narrador dá – nenhum;
- Traço principal - coragem

Dick

- Nome – Dick Hallorann;
- Masculino, aproximadamente de 50 anos, estadunidense;
- Olhos castanho, olhar vidrado, careca, boca grande, voz grossa, timbre grave, cerca de 1,65m de altura;
- Magro, negro;
- Quietos, calmo;
- Se veste normalmente com casacões.

- Emocionalmente estável tem visões do passado e do futuro. Preocupado com a família Torrance e o hotel;
- Não mencionado, mas tem quadros de mulheres peladas no quarto;
- Classe média baixa,
- Miami e Denver, ambas no estado do Colorado:
- Solícito, prestativo.
- O principal ponto de foco são suas visões e a família Torrance.
- Se reporta a eventos do passado ou futuro para fazer perguntas aos personagens
- Relações com pessoas. Com Jack, o vê em visões e tenta impedi-lo de matar Wendy e Danny.
- Com Danny, explica o que é ser iluminado, age como um segundo pai em determinados momentos. Tem carinho por ele. Com Wendy, a viu somente por visões. Tenta salva-la de Jack.
- Relações com objetos. Usa o telefone para tentar socorro para os Torrance e para se comunicar com um amigo;
- Papel social, é o cozinheiro do hotel;
- Tem a voz grossa e firme;
- Majoritariamente age.
- Motivação principal é se conectar com Danny e tentar proteger os Torrance.
- Objetivo principal é salvar os Torrance;
- Adjetivos que se dá – cozinheiro, iluminado;
- Que os outros dão – negro;
- Que o narrador dá – nada;
- Traço principal – preocupação:

Sr. Grady

- Nome – Delbert Grady;
- Sexo: masculino, aproximadamente de 50 anos, estadunidense;
- Olhos castanhos, olhar determinado, boca normal, dentes normais, voz grave, timbre médio, cerca de 1,80m de altura;
- Magro, branco;
- Calmo, cuidadoso com o serviço, fala pausadamente e com muita polidez;
- Se veste normalmente com trajes de gala.

- Emocionalmente instável, tem problemas com a família;
- Teve esposa e duas filhas;
- Classe média baixa,
- Denver, Estado do Colorado;
- É persuasivo;
- O principal ponto de foco é a família. A esposa e duas filhas.
- Se reporta a exemplos passados para fazer comparações
- Relações com pessoas: Com Jack, o usa para cumprir suas vontades. Jack ouve seus conselhos maléficos.
- Com Danny, acha ele teimoso e um problema para o hotel;
- Com Wendy, acha que ela é um problema para o hotel;
- Relações com objetos - Usa utensílio para trabalhar como garçom;
- Com o trabalho – É Garçom do salão do hotel e talvez já tenha sido zelador assim como Jack;
- Papel social, é garçom do hotel.
- Tem vocabulário um pouco mais rebuscado e com sotaque britânico;
- Ele principalmente age;
- Motivação principal é deixar o hotel em boas mãos;
- Objetivo principal é fazer com que Jack ataque a própria família;
- Adjetivos que se dá – nenhum;
- Que os outros dão – assassino;
- Que o narrador dá – nenhum;
- Traço principal – Persuasão;

Sr. Ullman

- Nome – Stuart Ullman;
- Sexo masculino, aproximadamente de 50 anos, estadunidense;
- Olhos claros, olhar tranquilo, boca normal, dentes normais, voz grave, timbre médio, cerca de 1,80m de altura;
- Magro, branco;
- Calmo, cuidadoso com o serviço, fala pausadamente e com muita polidez;
- Se veste normalmente com trajes executivos.
- Emocionalmente estável,
- Vida sexual – não mencionada;

- Classe média alta,
- Denver, Estado do Colorado;
- Educado;
- O principal ponto de foco é a manutenção do hotel.
- Se reporta a exemplos passados para fazer comparações;
- Relações com pessoas. Com Jack, tem relação puramente de negócios. O empregou para ser zelador do hotel durante o inverno;
- Com Dick, tem respeito pelo cozinheiro-chefe do hotel;
- Relações com objetos – não mencionado;
- Com o trabalho – É gestor do hotel. Se preocupa com ele;
- Papel social, é gestor de um dos principais hotéis do país;
- Tem boa eloquência;
- Ele principalmente age;
- Motivação principal é deixar o hotel em boas mãos;
- Objetivo principal é fazer com que o hotel continue em bom estado durante o inverno;
- Adjetivos que se dá – nenhum;
- Que os outros dão – nenhum;
- Que o narrador dá – nenhum;
- Traço principal – Reputação;

Após a descrição de cada personagem, vemos de forma mais “fria” como cada traço contribui para a concepção total da obra. São pequenos detalhes que podem ser percebidos através das falas, sejam elas longas ou em pequenos comentários, bem como através das ações, sejam a partir do que fazem ou do que parecem fazer ou do parecem querer fazer. São atos sugestivos como estes que tornam os filmes grandes sucessos. Não há como existir o “por acaso” em produções que prezam pela construção de seus personagens.

No caso de Wendy, percebemos o quanto ela sempre foi submissa a Jack. A única vez em que ela se voltou contra o marido foi na luta pela própria vida e do filho Danny. Como dito, seu principal ponto de foco é a família e a assim ela fez até quando não aguentou mais. O fato dela estar frequentemente fumando, e por vezes com comportamento agitado, mostrou que ela se sentia preocupada com toda a situação que se agravava.

Já Danny, que sempre foi quieto enquanto se divertia com os brinquedos ou com os desenhos animados, tinha “outro eu” dentro de si. Tony, que estava dentro da boca dele era o seu primeiro traço iluminado, que foi aguçado após o encontro com o cozinheiro Dick. Tanto o próprio conhecimento sobre si e o agravamento na relação de Jack com a família fez com que o menino desenvolvesse sua capacidade de ser iluminado.

Um detalhe interessante da estória do Iluminado narrada para o cinema é que em muitos momentos, alguns aqui apresentados nas figuras, há a presença de diferentes tons de vermelho, seja no carpete do hotel, nas roupas de Jack, Wendy e Danny, nos momentos chaves do filme, bem como no banheiro do salão de festas e obviamente, as presenças de sangue. Burke (2016) diz que as cores suaves ou alegres não causam grandeza, mas ao falar da pintura, ele diz que entre outras cores, elas não podem ser vermelho pálido e sim devem ter cores tristes, escuras e sombrias, a exemplo do preto e do marrom. No filme, na maioria das vezes em que o vermelho aparece ele está em tom escuro, portanto, não tão alegre. Julgo que assim, o vermelho é outra demonstração do sublime na narrativa, é uma espécie de alerta para os eventos que iriam acontecer.

Ainda sobre este assunto, precisa-se dizer que a maior parte do filme se passa em ambiente fechado – dentro do hotel – e quando fora, também em maioria, o tempo está nublado, ou a noite. Isto demonstra o quanto a falta de luz natural é outra representação do sublime no filme. Como mencionamos conforme Burke (Ibid), na seção sobre o sublime, prédios tendem a ter interior escuro durante o dia, e claro durante a noite para causar a paixão.

A cena final, na qual Jack persegue Danny, a soma de alguns elementos aumenta a sublimidade da cena. São eles a noite, os arbustos de tonalidade verde escura que formam o labirinto, e os pontos de luz que além de iluminarem, formam sombras. Como dito do último parágrafo, a cor escura é sublime, e a escuridão da noite e a luz também podem ser, mesmo sendo opostas:

A extrema luminosidade oprime os órgãos da visão, destrói todos os objetos e, assim, assemelha-se exatamente à escuridão em seus efeitos. Depois de olhar por algum tempo para o sol, a impressão deixada por ele são duas manchas pretas que parecem dançar diante dos nossos olhos. Assim, essas duas ideias tão opostas quanto se possa imaginar - são reconciliadas em seus extremos; e apesar da natureza oposta de ambas, elas são levadas a coincidir em sua produção do sublime. E essa não é a única instância em que extremos opostos funcionam igual mente a favor do sublime (Ibid, p. 86).

Mesmos que estes elementos pudessem causar efeito em ambos personagens, isto ajuda a explicar a dificuldade de Jack em alcançar Danny no labirinto.

5.4 COMENTÁRIOS SOBRE O FILME

Com o filme finalizado devemos fazer algumas observações gerais no que tange ao roteiro. Consideramos ser de comum entendimento que o filme é dramático, tendo em vista os jogos de ações nos quais os personagens se encontram ao longo de toda a narrativa. Também é de comum entendimento que nenhum gênero é estanque, como diz Campos. Assim, as legendas que nos mostram as horas e dias da semana são recursos épicos usados pelo roteirista. Exemplos de um momento mais intimista de Jack já demonstramos ser lírico, portanto, o roteiro perpassa por todos os modos, mas novamente, é essencialmente dramático. Campos sintetiza o roteiro dramático com um exemplo genérico:

Está o mundo posto em sossego, quando um problema quebra o sossego. Com isso, surge a motivação para uma ação cujo objetivo é solucionar o problema e recuperar o sossego. Essa ação parte, principalmente, de um dos personagens deste mundo. Outros personagens, motivados pelo problema e pela ação desse personagem, executam suas respectivas ações, com o objetivo de solucionar ou de complicar o problema, com o objetivo de coadjuvar ou de antagonizar o personagem. No curso da ação do personagem, o problema se complica e, com isso, gera jogos de ações cada vez mais intensos, que forçam a revelação desse personagem e dos demais. Até que, finalmente, o personagem soluciona o problema original e o sossego é recuperado (CAMPOS, 2016, p. 331).

Se formos pensar em personagens principais, diríamos que o iluminado Danny é o personagem principal da estória. Contudo, no que se trata de narrativa, temos Jack como o personagem principal. É a imersão no hotel e a loucura que aos poucos vai tomando conta dele que move o filme e gera os jogos de ações subsequentes.

Em termos de conhecimento sobre o que vai acontecer no filme, sabemos tanto quanto os personagens, visto que ficamos sabendo junto com os personagens que o hotel tem um passado trágico, que Danny é iluminado, e que a relação entre Jack e Wendy não vai bem, dentre outros detalhes. O que surpreende a eles, surpreende a nós. O que é tomado por novidade para eles, é tomado por novidade para nós. Porém isto não ocorre da mesma maneira ao longo de todo o filme. Em dados momentos, sabemos mais que alguns dos personagens. Danny e Dick são confidentes de que

são iluminados. Só eles e nós, espectadores sabemos disso. Os pais de Danny não suspeitam do fato, ainda mais por ser algo sobrenatural, o que certamente não deixaria qualquer dúvida neles. Ademais, o menino e cozinheiro passaram pouquíssimos minutos juntos. Foi o tempo de um sorvete.

Para frisar a ideia, mais um exemplo. O quarto 237 é motivo de suspense durante parte da história. Danny tem medo e Dick diz a ele para não ir lá, mas ele acaba indo tempo depois. Ele conta a Wendy que há uma mulher lá. Mais tarde, quando Jack vai ao mesmo quarto, é que podemos ver como é a mulher, que no primeiro momento se apresenta como uma bela mulher, mas que na verdade é uma idosa que já está morta e em aparente decomposição. Danny, Jack e nós vimos a mulher. Wendy não, embora tenha sido dito a ela. Quando Jack mente para ela que não há nenhuma mulher, não ficamos sabendo se ela confia ou não nele. A questão é que, neste ponto da história, Wendy é a que menos sabe de todo mal que há no Overlook Hotel. Contudo, em linhas gerais, a classificação é de que sabemos tanto quanto os personagens da história narrada.

O narrador do filme se manteve sempre ao lado dos personagens, pulando de Jack para Danny, que pulou para Wendy, que também pulou para Dick durante os acontecimentos narrados. A forma como escrevo não quer dizer que a troca de narrador tenha ocorrido necessariamente nessa ordem, ou por apenas uma única vez. É este posicionamento ao lado que justifica porque tomamos conhecimento dos fatos junto dos personagens. Esta é a forma mais comum de se narrar histórias dramáticas, estando ao lado do personagem principal ou secundário. Se épica fosse, possivelmente um narrador em voz over nos contaria trechos da história, como também nos mostraria o que iria acontecer. Um narrador épico está acima da história, ele sabe tudo que vai acontecer e, por saber de tudo, escolhe aquilo que considerar interessante a ponto de ser contado.

Por fim, talvez o principal comentário que merece ser dito e que faz jus ao que nos propomos no início deste trabalho, é dizer que sim, há a perspectiva do Sublime no filme *O Iluminado*, por pelo menos 20 vezes. Foram consideradas as situações em que as ondas de sangue foram vistas por Danny e Wendy, os sons estridentes ouvidos por Danny, o sonho assassino de Jack, a bola que rola sozinha em direção a Danny, o medo de Jack ao se deparar com a velha, e as situações onde o poder, o respeito, a luz, a escuridão, e a cor contribuíram para o sublime, entre outros. Acredito que o fato de o filme ter esta característica “psicológica” como dissemos no início do

trabalho, seja o ponto chave que dá as condições para que o Sublime ganhe espaço e forme nas cenas.

Ponto interessante do filme é que podemos considerar que ele ocorre em um espaço limitado, o hotel. Contudo, dada as proporções do local, percebemos o quanto a grande quantidade de dormitórios e peças, faz com eles estejam em um lugar imenso e que acaba por trazer à tona a sensação de solidão e os pensamentos perversos por parte de Jack.

Conforme Burke, a solidão é grandiosa, e assim são também as coisas pequenas. As partes pequenas como nos parece o hotel, porque podem ser infinitas vezes. Mas se pensarmos nas coisas gigantescas, podemos ser enganados por nossa mente sobre o quão grande de fato ele pode ser, como escrevemos no capítulo a respeito do Sublime. Assim o hotel, de tão grande, se apresenta como outro labirinto para quem não o conhece o suficiente para não se perder entre tantos corredores e portas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS: POR QUE ASSISTIMOS TERROR?

Entender o porquê de assistirmos a filmes de terror parece ser um tanto curioso. Afinal, por que alguém ficaria sentado em frente a uma tela de TV ou de cinema para sentir medo, angústia, repulsa etc? No livro *O Terror no Divã: a psicologia do terror em quatro séries clássicas* (2017), José Felipe Rodriguez de Sá escreve sobre quatro série de filmes. São eles: Sexta-feira 13, Halloween, A hora do pesadelo e o Massacre da serra elétrica, e então descreve fatores que são comuns ao grupo.

Em respostas às perguntas que abrem este capítulo, Philip Brophy considera que estes os filmes de terror satisfazem alguma compulsão masoquista (2002 apud SÁ, 2017). O filósofo Noel Carroll afirma haver uma função sub-reptícia de dominação social e ideológica. Segundo ele, há sempre uma batalha entre o normal e o anormal. Sendo o normal o *status quo*, e enquanto o anormal é o outro, que sempre é rejeitado (2002 apud SÁ, 2017).

Sá cita a escritora de livros infantis Márcia Kupstas para explicar uma das possíveis respostas para nossas perguntas. Ele diz que

[...] estórias de terror são uma espécie de válvula de escape. Ela nos distrai de nossas preocupações diárias, estimulando nossa imaginação para criar uma espécie de "purificação", "limpeza"; ou melhor, uma espécie de catarse. O terror teria, assim, uma função benéfica: fazer o homem moderno suportar melhor seus próprios monstros, frutos de suas privações e misérias (p. 24).

A catarse citada vem do grego *catharsis*, que significa purgação ou purificação, e é o destino final das tragédias gregas. Era por meio delas que existia o alívio psicológico. Num pensamento aproximado da psicanálise, Freud (1996 apud SÁ, 2017) diz que o homem busca satisfações substitutivas como arte e trabalho, e até a forma destrutiva do uso de drogas. Freud chamou de sublimação. Sá arrisca dizer que relacionado ao cinema de terror, esta substituição satisfatória “canaliza a nossa agressividade de um jeito positivo. Nas atrocidades de Freddy, Jason, Michael Myers e *Leatherface*, encontramos uma catarse para os nossos próprios instintos assassinos” (Ibid, p. 26).

Na tentativa de traçar um perfil criminoso comum, Sá (2017) elenca:

- a) Suas histórias reciclam crenças culturais e medos universais;
- b) Todos têm um *modus operandi* específico;
- c) Todos têm uma marca registrada;

- d) Preferência por armas brancas;
- e) Todos apresentam uma deformidade física;
- f) A motivação para seus assassinatos sempre tem origem no núcleo familiar.

Se levarmos para *O Iluminado*, a maioria dos itens se confirma. A começar que o isolamento no hotel, o sentimento de solidão, e ter conhecimento que ali já havia ocorrido um assassinato anteriormente podem ter sido os fatores que levaram Jack à loucura. O segundo item que se refere ao *modus operandi* talvez não seja correto afirmar. Afinal, ele teve apenas uma tentativa falha, então, não chegou a ser um assassino em série. Acabou por ser uma marca registrada o machado, que é também uma arma branca, como elencou Sá. Jack não tem deficiência física, mas no final do filme ficou mancando. A motivação dos assassinatos é o núcleo familiar, com o qual ele apresentou dificuldade em se relacionar durante o período que passaram sozinhos no hotel.

Conforme Margee Kerr, pesquisadora da Universidade de Pittsburgh, em reportagem de 2018, da revista *Super Interessante*, as pessoas melhoram o humor após passarem por experiências voluntárias como a de se assustarem: “É muito semelhante, pelo menos em um nível fisiológico e neurológico, à experiência de um atleta de corrida profissional. Durante o momento de horror, você está realmente forçando o seu sistema nervoso autônomo a ficar ligado”.

Ainda na reportagem, é explicado que o grupo de pesquisadores abordou o público na saída da *ScareHouse*, uma casa temática de terror. Foram mais de 260 pessoas consultadas, e mais da metade relataram terem melhorado de humor. Outros disseram terem sentido cansaço e ansiedade. “Após o fim da experiência, as pessoas se sentem bem. É como a ideia de compensar a dor: você se sente melhor quando a dor é removida”, diz a pesquisadora.

Um bom motivo para que se siga assistindo a filmes de terror é de que eles são fantasiosos, mesmo que sejam uma fantasia sem brilho, com animais mágicos bonzinhos e trechos musicais. Filmes, em dada proporção, se aproximam dos sonhos por poderem criar realidades que extrapolam nossa normalidade; que, querendo ou não, podem nos prender a atenção justamente por nos apresentar coisas e situações nunca antes vivenciadas. Neste caso, vamos os comparar com os pesadelos:

Os filmes de terror assim como os sonhos, reciclam muitos conflitos biográficos de seus criadores/sonhadores”. E os dois apresentam conteúdo “manifesto” e um conteúdo “latente” Reminiscências do passado e traumas

infantis são recontados e transformados no processo, tornando-se praticamente irreconhecíveis. Assim é "elaborada" pela parafernália tecnológica da sétima arte a matéria-prima dos roteiristas, produtores e diretores. Assim os sonhos, em um processo igualmente complexo, são criados e "projetados" durante a noite (SÁ, 2017, p. 28-29).

O conteúdo manifesto e conteúdo latente que Sá se refere a parte dos conceitos de Freud. O psicanalista austríaco acreditava que os sonhos eram separados nestas duas partes: "O conteúdo manifesto é o conteúdo 'visível' do sonho. O conteúdo latente é a lógica inconsciente escondida por trás dessas imagens aparentemente sem nexos do sonho". (1997 apud SÁ, 2017). Nesta linha, filmes e sonhos não precisam ter lógica e seguem as normas convencionais que conhecemos no mundo real. Ainda sobre o que é plausível de acontecer, o mestre Alfred Hitchcock uma vez disse:

Nunca filmo uma fatia de vida porque isso as pessoas podem muito bem encontrar em casa ou na rua [...]. Não precisam pagar para ver uma fatia de vida. Por outro lado, também afasto os produtos de pura fantasia, pois é importante que o público possa se reconhecer nos personagens. Fazer filmes, para mim [...], em primeiro lugar é, acima de tudo, contar uma história. Essa história pode ser inverossímil, mas nunca deve ser banal. (apud SÁ, 2017).

Sá acredita que o sucesso de um filme se dá pelo equilíbrio entre a verossimilhança e a fantasia. Em *O Iluminado* a história está longe de ser uma mera fatia de vida da família Torrance, do contrário, toca em um ponto específico que, ao tratar de conflitos familiares, poderia tanto ter ocorrido realmente quanto simplesmente não passar de um fruto da criatividade de Stephen King, que escreveu o livro. São vários pontos que são totalmente acreditáveis na narrativa, como o hotel ficar fechado durante o inverno, a nevasca atrapalhar o trânsito e a vida das pessoas nas cidades ao redor, mas também há espaço para a fantasia através das pessoas iluminadas como Danny, Dick e a avó dele. As visões e as aparições fantasmagóricas são outros exemplos de que o filme trabalha muito bem esta linha entre o normal e o anormal, à medida que se transcorre a história.

É verdade que os filmes de terror historicamente sofrem com recursos escassos para a produção, contratação de elenco e filmagens. É verdade que por conta destes fatores, existem muitas ressalvas sobre a qualidade dos filmes de terror, principalmente aqueles classificados como "B", por não serem indicados a premiações e por não serem bem recebidos pela crítica especializada. Não é fácil produzir filmes por esses motivos e porque, na maioria das vezes, os atores que participam são jovens, em início de carreira, que talvez não saibam tão bem como atuar quando

comparados com atores que já tem mais estrada, e com posição na indústria de cinema; fato que permite a eles recusar estes papéis, ou então sequer serem cogitados a eles.

Acredito que as produções de terror vão seguir ocorrendo na maneira atual; todavia, as diferentes formas de se consumir cinema atualmente vão fazer com que os filmes de menor qualidade ganhem espaço, principalmente nas plataformas de streaming. Quanto aqueles que são aclamados por público e crítica, esperamos que atores e atrizes de renome deixem este preconceito contra o gênero de lado e participem de filmes, assim como ocorria em décadas anteriores, como ocorreu em *O Iluminado*.

REFERÊNCIAS

BURKE, Edmund. **Investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e da beleza**. 1. ed. São Paulo: Edipro, 2016.

CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

CARREIRO, Rodrigo. **Do desprezo à glória: o spaghetti western na cultura midiática**. Baleia na rede. Pernambuco, v. 1, n. 6, ano 6, p. 157-172, dez. 2009.

CARVALHO, Maria do socorro. Cinema novo brasileiro. *In*: MARCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro cinema. *In*: MARCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

FELINTO, Erick. Cinema e tecnologias digitais. *In*: MARCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

FRANÇA, André Ramos. **Das teorias do cinema à análise fílmica**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas - Faculdade De Comunicação, Universidade Federal Da Bahia. Salvador, p. 157. 2002.

KANT, Immanuel. **Observações sobre o sentimento do belo e do sublime: ensaio sobre as doenças mentais**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2000.

KOSSOY, Boris. **Fotografia & história**. 2. ed. São Paulo: Atêlie Editorial, 2001.

LANDIM, Marisa. **O primeiro cinema e o cinema contemporâneo: algumas aproximações**. II Seminário Interno PPGCOM, Rio de Janeiro, v. 6, n. 3, p. 33-51, 4 a 5 de dez. 2008.

LUISA, Ingrid. **Por que as pessoas amam filmes de terror?** Super Interessante, 31 out 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/comportamento/por-que-as-pessoas-amam-filmes-de-terror/>> Acesso em 19/11/21.

MARCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

OLIVEIRA, Erivam Moraes. **Da fotografia analógica à ascensão da fotografia digital**. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação da Universidade da Beira Interior, Covilhã: Portugal. p.1-8, 2006. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/oliveira-erivam-fotografia-analogica-fotografia-digital.pdf>> Acesso em 21/05/2021.

PUCCI JUNIOR, Renato Luiz. Cinema Pós-moderno. *In*: MARCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

RESENDE, Ana Cláudia de Freitas. **Expressionismo Alemão no cinema atual: contexto histórico, artístico e influências.** Pós: Belo Horizonte, v. 4, n. 7, p. 17 - 26, maio, 2014.

RUBINATO, Alfredo. **O Despertar da Besta: a alma do expressionismo alemão e sua tradução estética no cinema.** Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/01-10/expressionismoalemao.html>> Acesso em 16/04/2021.

SÁ, José Felipe Rodriguez de. **O terror no divã: a psicologia do cinema de terror em quatro séries clássicas.** São Paulo: Madras, 2017.

SALLES, Filipe. **Manual de fotografia e cinematografia básica.** P. 1-19, 2004. Disponível em: <http://mnemocine.com.br/download/manual_introd_cap1_hist.pdf> Acesso em 04/03/2021.

SCHILLER, Friedrich. **Do sublime ao trágico.** 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016

SILVA, Michel. **O cinema expressionista alemão.** Revista Urutágua, Maringá, quadrimestral, n. 10, p.1-10, 2006.

SILVA, Odair José Moreira da. **Das origens do cinema às teorias da linguagem cinematográfica: um breve panorama sobre os modos de abordagem do texto fílmico.** Visualidades, Goiânia, v. 7, n. 2, p. 206-235, 2009.

VUGMAN, Fernando Simão. Western. *In*: MARCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial.** Campinas: Papirus, 2006.

Filmografia

O ILUMINADO. Direção Stanley Kubrick. Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures, 1980. (144min).