

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE ARTES E LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

**Dayvison Zambiazzi**

**AMBIENTAÇÕES DE HORROR:  
PROPOSTA POÉTICA EM ARTES VISUAIS**

Santa Maria, RS  
2017

**Dayvison Zambiazzi**

**AMBIENTAÇÕES DE HORROR:  
PROPOSTA POÉTICA EM ARTES VISUAIS**

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Artes Visuais, na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como quesito parcial na obtenção do título de **Mestre em Artes Visuais**.

Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Rebeca Lenize Stumm

Santa Maria, RS  
2017

## Ficha catalográfica

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Central da UFSM, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Zambiazzi, Dayvison  
Ambientações de Horror: Proposta Poética em Artes  
Visuais / Dayvison Zambiazzi.- 2017.  
78 p.; 30 cm

Orientadora: Rebeca Lenize Stumm  
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa  
Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação  
em Artes Visuais, RS, 2017

1. Arte Contemporânea 2. Arte e Visualidade 3.  
Instalação 4. Videoinstalação 5. Horror I. Stumm, Rebeca  
Lenize II. Título.

**Dayvison Zambiazzi**

**AMBIENTAÇÕES DE HORROR:  
PROPOSTA POÉTICA EM ARTES VISUAIS**

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Artes Visuais, na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como quesito parcial na obtenção do título de **Mestre em Artes Visuais**.

**Aprovado em 28 de março de 2017:**

---

Rebeca Lenize Stumm, Dr<sup>a</sup>. (UFSM)  
(Presidente/Orientadora)

---

Edgar Silveira Franco, Dr. (UFG)

---

Valeska Fortes de Oliveira, Dra. (UFSM)

---

Nara Cristina Santos, Dra. (UFSM)  
(Suplente/UFSM)

Santa Maria, RS  
2017

## DEDICATÓRIA

*Dedico à minha Mãe e meu Pai.*

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente agradeço à meus pais Vitor e Maria (1945-2013) por todo apoio, em todas as decisões.

Agradeço as minhas irmãs Daisy e Priscilla por sempre estarem presentes.

Agradeço à minha orientadora Rebeca, que mesmo em um momento delicado deu todo o apoio e confiança.

Agradeço à banca por todas as sugestões e correções, Professor Edgar Franco e Valeska Fortes de Oliveira.

*A atração do espectral e do macabro é de modo geral limitada porque exige do leitor uma certa dose de imaginação e uma capacidade de desligamento da vida do dia-a-dia. Relativamente poucos são suficientemente livres das cadeias da rotina do cotidiano para reagir às batidas do lado de fora da porta, e as descrições de emoções e incidentes ordinários, ou de vulgares desfigurações sentimentais desses incidentes e emoções, terão sempre precedência no gosto da maioria; com razão, talvez, já que a maior parte desses temas ordinários forma a parte maior da experiência humana.*

*H.P. Lovecraft*

## RESUMO

### **AMBIENTAÇÕES DE HORROR: PROPOSTA POÉTICA EM ARTES VISUAIS**

AUTOR: DAYVISON ZAMBIAZZI

ORIENTADORA: REBECA LENIZE STUMM

A pesquisa investiga o potencial das ambientações artísticas que invocam o imaginário dos filmes de horror, e que, transita entre aproximação e repulsa, tornam o sujeito, ora espectador, ora participante da proposta do artista. Acredita-se que por meio das videoinstalações ou ambientações, a pesquisa possibilita a criação de obras capazes de proferir no espectador encontros com sensações de horror, ou sinestésias semelhantes às de um filme de horror. A pesquisa transcorre por pensar a escultura, a instalação, a apropriação de cenas de filmes de horror, a vídeo-instalação e a ambientação. Para tanto são investigados autores relacionados ao horror, como Noël Carroll, Howard Phillips Lovecraft, Stephen King, e autores e pesquisadores relacionados ao universo da arte como Arthur Danto, Georges Didi-Huberman, Edmund Burke. Diante da relação entre artes visuais, cinema e o espaço ocupado pelo espectador, a pesquisa contribui para ampliar o contexto da arte e o contexto de atuação do artista pesquisador.

**Palavras-chave:** Arte Contemporânea, Arte e Visualidade, Instalação, Videoinstalação, Horror.



## ABSTRACT

### HORROR AMBIENTATIONS: PROPOSAL FOR VISUAL ARTS IN POETRY

AUTHOR: DAYVISON ZAMBIAZZI

SUPERVISOR: PROF<sup>a</sup>. DR<sup>a</sup>. REBECA LENIZE STUMM

The research investigates the potential of artistic ambiences that invoke the imaginary of the horror films, and that moving between approach and repulsion, make the subject, sometimes spectator, now participant of the artist's proposal. It is believed that by means of video installations or ambiences, the research allows the creation of works capable of giving the spectator encounters with sensations of horror, or synesthesias similar to those of a horror film. The research goes through thinking about sculpture, installation, appropriation of horror movie scenes, video installation and ambiences. To this end, authors related to the horror are being investigated, such as Noël Carroll, Howard Phillips Lovecraft, Stephen King, and authors and researchers related to the universe of art like Arthur Danto, Georges Didi-Huberman, Edmund Burke. Faced with the relationship between visual arts, cinema and the space occupied by the spectator, research contributes to broadening the context of art and the context of the researcher's performance.

**Keywords:** Contemporary Art, Art and Visuality, Installation, Video Installation, Horror.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: AS ESCULTURAS “DEMÔNIOS” (2007-2008).....	17
FIGURA 2: “O ENFORCADO” (2009).....	17
FIGURA 3: “ÍCARO” (2009).....	18
FIGURA 4: “DANAÏDE” (2010), MADEIRA (CIPRESTE) E FERRO FUNDIDO COM SOLDA ELÉTRICA. ....	18
FIGURA 5: KURT SCHWITTERS, MERZBAU, (1933). ....	21
FIGURA 6: A) MARCEL DUCHAMP, 1200 SACOS DE CARVÃO (1938); E B) UMA MILHA DE BARBANTE (1942). ....	22
FIGURA 7: “CAMA MORTUÁRIA”, VIDEOINSTALAÇÃO DE HORROR. ....	23
FIGURA 8: ÓLAFUR ELIASSON E MA YANSONG, FELLINGS ARE FACTS, 2010, BEIJING. ....	24
FIGURA 9A E 9B: DAS CABINET DES DR. CALEGARI, (1920). CENAS DO FILME. ....	33
FIGURA 10A E 10B: KÖRKARLEN, (1922). CENAS DO FILME. ....	34
FIGURA 11A E 11B: NOSFERATU, (1922). CENAS DO FILME. ....	34
FIGURA 12A E 12B: HÄXAN, (1922). CENAS DO FILME. ....	34
FIGURA 13ª E 13B: THE PHANTOM OF THE OPERA, (1925). CENAS DO FILME. ....	35
FIGURA 14A E 14B: FAUST, F. W. MURNAU, (1925). CENAS DO FILME. ....	35
FIGURA 15: H.R. GIGER, THE SPELL IV, (1977). ....	36
FIGURA 16: SIBYLLE RUPPERT, LA BIBLE DU MAL (1978).....	36
FIGURA 17: FRANCIS BACON, FIGURE WITH MEAT, (1954). ....	37
FIGURA 18: JOSHUA HOFFINE, LADY BATHORY, (2009).....	37
FIGURA 19: GUNTHER VON HAGENS, EXPOSIÇÃO BODY WORLDS, (1992). ....	38
FIGURA 20: GHOST TRAIN, PLEASURE BEACH BLACKPOOL, LANCASCHIRE BLACKPOOL, INGLATERRA. ....	43
FIGURA 21: HOTEL INFERNO (2013) DE GIULIO DE SANTI.....	46
FIGURA 22: ADAM CHAPLIN (2011) DE EMANUELE DE SANTI. ....	46
FIGURA 23: DRÁCULA (1931), ATOR BELA LUGOSI E HELEN CHANDLER. ....	47
FIGURA 24: IMAGENS DA VIDEOINSTALAÇÃO “INTERNAL NIGHTMARES EXPERIENCE” . ....	52
FIGURA 25: IMAGENS DA VIDEOINSTALAÇÃO “INTERNAL NIGHTMARES EXPERIENCE” . ....	52
FIGURA 26: IMAGENS DA VIDEOINSTALAÇÃO “INTERNAL NIGHTMARES EXPERIENCE” . ....	53
FIGURA 27: IMAGENS DA VIDEOINSTALAÇÃO “INTERNAL NIGHTMARES EXPERIENCE” . ....	53
FIGURA 28: IMAGENS DA VIDEOINSTALAÇÃO “INTERNAL NIGHTMARES EXPERIENCE” . ....	54
FIGURA 29: IMAGENS DA VIDEOINSTALAÇÃO “INTERNAL NIGHTMARES EXPERIENCE” . ....	54
FIGURA 30: IMAGENS DA VIDEOINSTALAÇÃO “INTERNAL NIGHTMARES EXPERIENCE” . ....	55
FIGURA 31: IMAGENS DA VIDEOINSTALAÇÃO “INTERNAL NIGHTMARES EXPERIENCE” . ....	56

FIGURA 32: "INTERNAL NIGHTMARES EXPERIENCE", "CAMA MORTUÁRIA" .....	61
FIGURA 33: "INTERNAL NIGHTMARES EXPERIENCE", "CAMA MORTUÁRIA" .....	61
FIGURA 34: "INTERNAL NIGHTMARES EXPERIENCE" II, ESCADA DE ACESSO.....	63
FIGURA 35: "INTERNAL NIGHTMARES EXPERIENCE" II.....	64

## Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
	<b>CAPÍTULO I - O HORROR: A VIDEOINSTALAÇÃO E O MEDO .....</b>	<b>16</b>
<b>2</b>	<b>PROCESSO DAS ARTES AO HORROR.....</b>	<b>16</b>
2.1	O MEDO.....	28
2.2	O HORROR .....	29
2.3	HORROR NO SÉCULO XX .....	33
2.4	A VIDEOINSTALAÇÃO – NAS PORTAS DO HORROR.....	38
2.5	HORROR ARTÍSTICO .....	44
	<b>CAPÍTULO II – AS INSTALAÇÕES DE HORROR.....</b>	<b>50</b>
<b>3</b>	<b>AMBIENTAÇÕES DE HORROR .....</b>	<b>50</b>
3.1	A CAMA MORTUÁRIA.....	50
3.2	O FATOR DO MEDO .....	55
3.3	Internal Nightmare Experience.....	58
3.4	Internal Nightmares Experience I.....	59
3.5	Internal Nightmare Experience II.....	62
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>72</b>
<b>5</b>	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>74</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa poética se baseia principalmente no potencial dos filmes de horror que, conforme o autor dinamarquês Mathias Clasen (2012) que em seus estudos sobre o horror, relaciona as ciências naturais e sociais, em particular o comportamento humano e sua biologia, evolução e psicologia cognitiva. Clasen conta que estes filmes satisfazem as condições do homem de deparar-se com elementos que lhe causam aflições e medos, porém, de forma a não se expor ao perigo real. O cinema alemão, mais precisamente a fase expressionista, explorou a temática de horror através de ambientações góticas, maquiagens sombrias, e com sua influência tenha modificado a linha cinematográfica do gênero em um mundo de mudanças<sup>1</sup>. As obras de ambientação produzidas nesta pesquisa são realizadas com o impulso inicial voltado para as produções de horror da fase do cinema alemão, por possuírem ambientações cenográficas que expressam uma forte caracterização do gênero. As instalações artísticas que são realizadas durante a pesquisa se caracterizaram pela exploração e apresentação de uma prática que possa inserir o espectador no ambiente dos filmes de horror, e tentar aproximá-lo desse gênero do cinema com a videoinstalação e construções que integram os objetos, o ambiente e o espectador. Assim, o trabalho é realizado por meio de ambientações que envolvem objetos, sons, imagens, relatos e elementos visuais que também compõem o imaginário do gênero de horror.

No início, a pesquisa no mestrado diferia da temática do horror e estava fundamentada na interação entre o espectador e a obra de arte, na criação de comunidades experimentais por meio de criações artísticas que envolvem comunidades. Após uma primeira chamada de colocação pública desta pesquisa e muita reflexão a respeito do que envolvia o repertório de pesquisa poética pessoal, decidiu-se por focar em uma proposta mais relacionada a fatores que constroem o imaginário poético deste artista pesquisador, tendo como contribuição as conexões entre arte e horror no contexto contemporâneo.

---

<sup>1</sup> Maria João Madeira, Murnau – As Folhas da Cinemateca, 2011.

Assim, a pesquisa se tornou uma forma de aproximar o sujeito espectador ao universo do horror, sendo desenvolvida com a criação de videoinstalações relacionadas ao tema. A instalação “Cama Mortuária”<sup>2</sup>, inicialmente insere o espectador na temática. A inserção ocorre por meio de contextualizações que vão desde elementos sonoros e dinâmica do espaço em condições mais sombrias, até apresentação de fragmentos de filmes de horror. Junto da ambientação os elementos cama, cor negra, e imagens de dor presentes em filmes de horror, proporcionam a tentativa de motivar ambientações voltadas para a temática em questão. As videoinstalações propõem recriar e se aproximar do imaginário dos filmes do gênero horror que causam impactos psicológicos como medos e angústias, e abrir as portas para o impressionante.

O *Primeiro Capítulo* apresenta o gênero do horror fazendo referência à história do fenômeno. A influência de escritores de contos de horror, como Edgar Allan Poe (1809-1849), Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), e Stephen King (1947-), dignificaram e dignificam o gênero, cada qual com sua temática em diferentes épocas. Assim como pesquisadores filósofos do tema, destacando Noël Carroll (1947-) com seu trabalho “*A Filosofia do Horror, ou Paradoxos do Coração*” (1999) em que comenta elementos-chave dos filmes de horror, tendo o intuito de analisar o paradoxo que significa o envolvimento afetivo do espectador no gênero. Convencionando também tratar Sigmund Freud (1856 - 1939) com suas importantes pesquisas na área da psicanálise, sendo em seu artigo publicado em 1919 sob o título *Unheimlich* ou *O Estranho*, em que relaciona o assustador, ao que provoca medo e horror, uma referência para a compreensão de fatores que causam certo deleite em despertar sensibilidades amedrontadoras.

As produções cinematográficas que influenciam e fazem parte da primeira análise a respeito da temática de horror são analisadas por meio de sua ambiência que proporciona sensações ou emoções que afloram ansiedades relacionadas ao medo. Entre algumas produções cinematográficas estão as produzidas durante o expressionismo alemão no século XX, com

---

<sup>2</sup> Termo utilizado para nomear o objeto de horror apresentado em “Internal Nightmares Experience”, instalação realizada em 2015.

obras de maior representatividade como “*Das Cabinet des Dr. Caligari*” / “*O Gabinete do Dr. Caligari*”, 1920, do diretor Robert Wiene e “*Nosferatu*”, 1922, de Frederich Willem Murnau. Além das produções citadas, que considero as mais significativas para a produção das ambientações por serem realizadas durante a era do cinema mudo, também convém citar obras cinematográficas que estimulam e revolucionam o cinema de horror até a atualidade, como o cinema americano nos anos 1930. Essas correntes cinematográficas trarão elementos poéticos ao trabalho, com ambientações góticas e características sombrias.

Assim, a pesquisa parte da linguagem da escultura, buscando situar as ambientações, as videoinstalações e o contexto de produção atual na arte ligada ao Gênero do Horror. As representações, tanto de monstros como de demônios, parecem fascinar o homem, seja por repúdio ou admiração, e essas representações muitas vezes se ligam à arte, atravessando séculos e influenciando criações na atualidade, tanto literária como produções artísticas.

No *Segundo Capítulo* será abordado o relato da experiência assim como a metodologia utilizada para a realização das obras, os materiais e técnicas necessárias para criar ambientes estimuladores de sensações e sentimentos.

As videoinstalações são capazes de imergir o espectador na obra, e representam o instante de criação que é compartilhado entre o público e o artista, como se refere Lygia Clark (1920-1988) quando explica que o instante em que o espectador pratica o ato é que ele percebe o sentido de sua ação.

A realização das obras “*Internal Nightmares Experience I e II*” são descritas neste capítulo. O objetivo foi a criação de um ambiente que isolasse o espectador de sua realidade rotineira e explorasse ansiedades, ante situações ficcionais adversas que causam medos, incertezas e angústias frente a cenas de terror e horror retiradas de recortes de filmes.

A abordagem mais reflexiva a respeito das realizações e pesquisas prática e teórica são analisadas através de uma exaustiva pesquisa. Por não serem muito exploradas de modo teórico no campo das artes, podem e geram discussões e questionamentos que, ao serem positivas ou negativas, originam

o pensamento reflexivo. O tema, que desde o surgimento do homem parece ser conflitante e se torna um tabu quando abordado, muitas vezes carece de maiores esclarecimentos. Assim, comumente as fobias frente diversas situações, sobre altura, cães, baratas, e aranhas, são difíceis de explorar transformá-las em forças de nossa destreza.



## CAPÍTULO I - O HORROR: A VIDEOINSTALAÇÃO E O MEDO

### 2 PROCESSO DAS ARTES AO HORROR

Através dos tempos o homem tem convivido com seus mais antigos instintos, instintos que o fizeram se adaptar e se desenvolver como uma espécie em constante evolução, criando sistemas de subsistência que perpetraram sua maior longevidade. Fatores que recondicionaram seu *status* de presa a predador, sendo talvez o fator mais significativo, a sua relação com o medo<sup>3</sup>.

Seja no cinema, vídeo, pintura, música, literatura, enfim, nas mais diversificadas áreas de representação, a temática relacionada ao horror esteve presente no percurso criativo poético revelando o prazer instigante deste artista desde a infância até a criação das obras elaboradas durante o Mestrado em Artes Visuais. Aqui, as instalações “Internal Nightmares Experience” I e II foram desenvolvidas com a integração de elementos de filmes de horror.

A influência de figuras sombrias propiciou a representação de demônios até a criação de texturas através da solda em metal em trabalhos realizados anteriormente, influenciadas por H. R. Giger<sup>4</sup>, sendo os elementos que sempre caminharam junto com o artista pesquisador (*Figuras 1a e 1b, 2a e 2b, 3a e 3b e 4a e 4b*).

---

<sup>3</sup> O médico psicanalista francês Christophe André (1956-), em sua pesquisa relacionada à terapia comportamental e cognitiva, conta que o medo funciona como uma ferramenta de alerta e tem como função a de nos proteger, onde, quando nos deparamos com situações de risco, esta reação inerente ao ser humano, nos faz reagir e confrontar o real perigo, adaptando-se à situação.

Psicologia do medo - como lidar com temores, fobias, angústias e pânicos. Christophe André. *Editora Vozes*, 2007.

<sup>4</sup> Hans Ruedi (Rudolf) Giger (Chur, 5 de fevereiro de 1940 – Zurique, 12 de maio de 2014) foi um artista na pintura, escultura, design e cinema. Ligado a corrente do surrealismo e da arte fantástica teve destaque pela sua técnica extrema na utilização do aerógrafo em detrimento do pincel, e pela sua temática relacionada ao horror e ao erotismo.

Figura 1a e 1b: As esculturas “Demônios” (2007-2008).



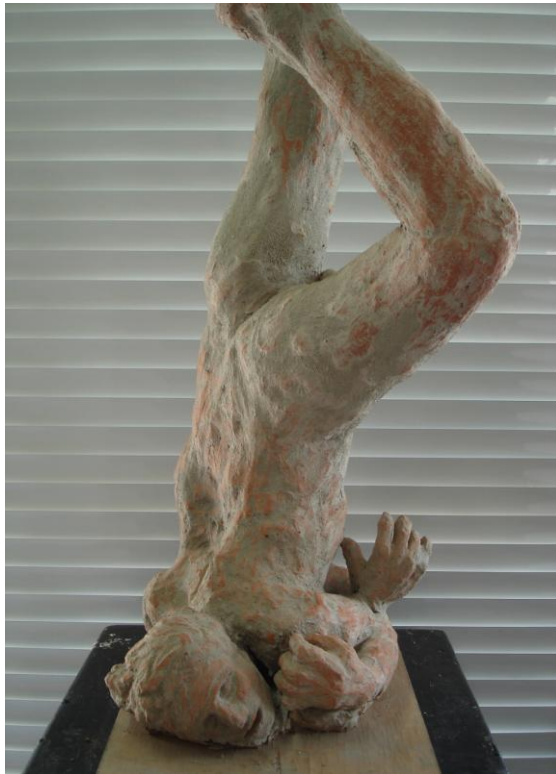
Fonte: Fotografia do autor.

Figura 2a e 2b: “O Enforcado” (2009).



Fonte: Fotografia do autor.

Figura 3a e 3b: "Ícaro" (2009).



Fonte: Fotografia do autor

Figura 4: "Danaide" (2010), madeira (cipreste) e ferro fundido com solda elétrica.



Fonte: Fotografia do autor

Nas artes, a capacidade humana de representar-se e de representar suas emoções e sensações talvez tenham traduzido os modos de criar e recriar significações e movimentos artísticos que mudaram e mudam constantemente a história da arte. Segundo Erwin Panofsky (2009), “o homem é o único animal que deixa registro atrás de si mesmo”<sup>5</sup>. As representações artísticas estiveram relacionadas a sentimentos e a sensações do ser humano e sua tentativa de expressar suas emoções, tanto na arte como na literatura, música e cinema<sup>6</sup>. A crítica e teórica de arte moderna e contemporânea Rosalind Krauss (1941-)<sup>7</sup> conta que a ampliação do espaço ocupado pela escultura foi responsável por uma considerável transformação da história da arte, sendo hoje caracterizada como ou chamada de linguagem tridimensional, onde se pode localizar as instalações que foram originadas de uma linha de desenvolvimento da arte. Em uma sequência cronológica, segundo a autora, Auguste Rodin (1840-1917) foi o artista escultor responsável pela modificação e quebra de concepções que vinculavam a arte ao tradicionalismo, e é considerado assim, o progenitor da escultura moderna.

Com a criação e surgimento da fotografia no final do século XIX, grandes mudanças acompanharam a história da arte a processar rupturas que alteraram a forma de compreender as relações do espaço da arte no dia a dia. Artistas como Pablo Picasso (1881, Málaga, Espanha - 1973, Mougios, França) com suas construções cubistas, Constantin Brancusi (1876, Pestisani, Romênia – 1957, Paris, França) extraíndo os principais elementos da forma, Kurt Schwitters (1887, Hanover, Alemanha – 1948, Kendal, Reino Unido) que modifica a forma de produção e apresentação do objeto tridimensional, assim como os *ready-mades* de Marcel Duchamp (1887, Blainville-Crevon, França – 1968, Neuilly Sur Seine, França) são exemplos dentre muitos outros, da forma como a escultura alterou significativamente e “ampliou seus procedimentos técnicos alterando a forma de entender as relações entre o espaço do mundo e

---

<sup>5</sup> Erwin Panofsky. Significado nas artes visuais. 3º ed. São Paulo: Perspectiva, 2009. Pág. 23.

<sup>6</sup> Irene Tourinho, Emoções e Sentimentos: Polêmicas no Ensino da Arte, Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37454/40168>

<sup>7</sup> Rosalind Krauss, A escultura no campo expandido. Recorrendo ao tratado estético de Gotthold Lessing que propõe que “a escultura é uma arte relacionada com a disposição de objetos no espaço e quem realiza o modelado, além de manipular a matéria-prima, deve também pensar sobre o seu posicionamento no espaço.” Krauss, 2001, pg. 03.

o espaço da arte”<sup>8</sup>. As modificações originam novos meios de realização de trabalhos que se ajustaram ao seu tempo e às modificações que vinham a ocorrer, tanto técnica como tecnologicamente. Assim, entre as novas formas de apresentação e realização, como exemplo as instalações, surgem para explorar e modificar o espaço, criando ambientes com sentidos singulares que podem causar sensações, entre elas, táteis, térmicas, odoríficas, auditivas, visuais e outras.

A substituição dos suportes expandiu o campo escultórico criando novas proposições, que, mesmo que em algumas tendências ainda estivessem vinculadas a tradição, as multiplicidades de técnicas e materiais causaram rupturas que apontaram uma infinidade de direções. As proposições criadas a partir dos anos 50 e 60 conceberam o objeto artístico não mais em primeiro plano, mas sendo explorado como situação escultórica ou como práxis, como os happenings, performances, *body art*, arte ambiental, instalações, entre outras. Os termos que também abrangem uma enorme gama de experimentações são o objeto e a instalação - *krafts*. Por *krafts* ou instalação, é uma das manifestações artísticas contemporâneas que se compõem da organização de elementos no ambiente, podendo ser efêmera (onde só exista durante sua apresentação) ou ainda pode ser realizada de forma que possa ser transportada e apresentada em outros lugares. Neste tipo de trabalho o artista não está presente, não se nota sua presença na realização da obra (como acontece na escultura ou pintura) provocando certa sinestesia da obra por parte do espectador, que em alguns casos esta sinestesia que é o contato do espectador com a obra é ampliada. Assim como as propostas multissensoriais que surgiram com as instalações, trazendo consigo materiais tecnológicos da época em que foram criados, também aos poucos e cada vez mais inseriram o espectador na obra, e em alguns casos transformando-o em coautor. Por Coautor, Edmond Couchot (1997) coloca propriedade autoral a respeito da obra é posta em questão, pois ela “não é mais fruto somente da autoridade do artista, mas se produz no decorrer de um diálogo, quase instantâneo – “em

---

<sup>8</sup> Geórgia Kyriakakis, Escultura Hoje?

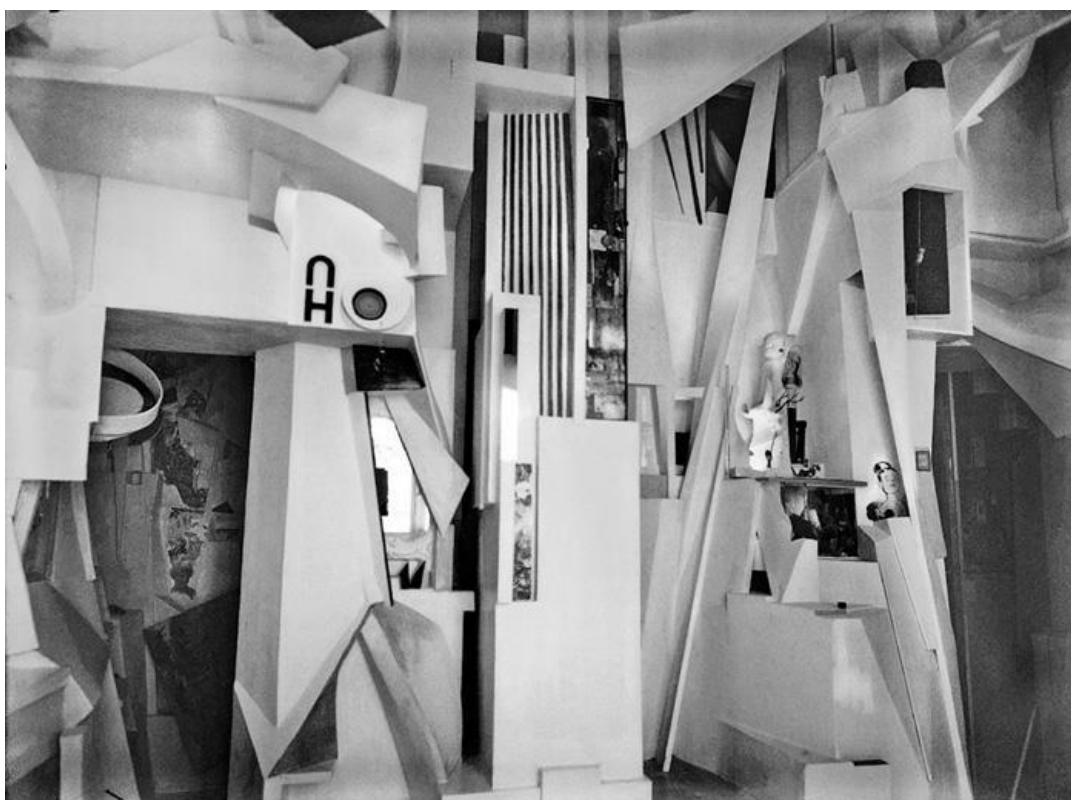
Disponível em:

[http://www.georgiakyriakakis.com.br/portu/depo4.asp?flg\\_Lingua=1&cod\\_Depoimento=49](http://www.georgiakyriakakis.com.br/portu/depo4.asp?flg_Lingua=1&cod_Depoimento=49)



tempo real” – com o espectador”. Segundo Couchot, o observador não está mais reduzido ao olhar, ele adquire a possibilidade de agir sobre a obra e de modificá-la, de a “aumentar”, e, logo tornar-se coautor. O autor delega a este coautor uma parte de sua responsabilidade, de sua autoridade, de sua capacidade de fazer crescer a obra. Por exemplo, as obras *Merz* (1919) de Kurt Schwitters (*Figura 5*) sendo talvez uma das primeiras obras caracterizada por instalação (*Merzbau*, 1923 – 1937); as duas obras de Marcel Duchamp, a instalação com *1200 sacos de carvão* que cobrem o teto da sala de exposições e *Milhas de Barbantes* (*Figura 6a e 6b*) onde cordas são atravessadas por toda sala de exposição, apresentadas na Exposição Surrealista de 1938 – 1942. As obras citadas posicionam o espectador dentro da obra, a “arte de participação”, segundo Julio Plaza<sup>9</sup> (1938-2003) tem por objetivo diminuir a distância entre o artista criador e o espectador, onde este espectador tem uma participação ativa e se “vê induzido à manipulação e exploração do objeto artístico ou de seu espaço”, tendo a participação como elemento de grande importância.

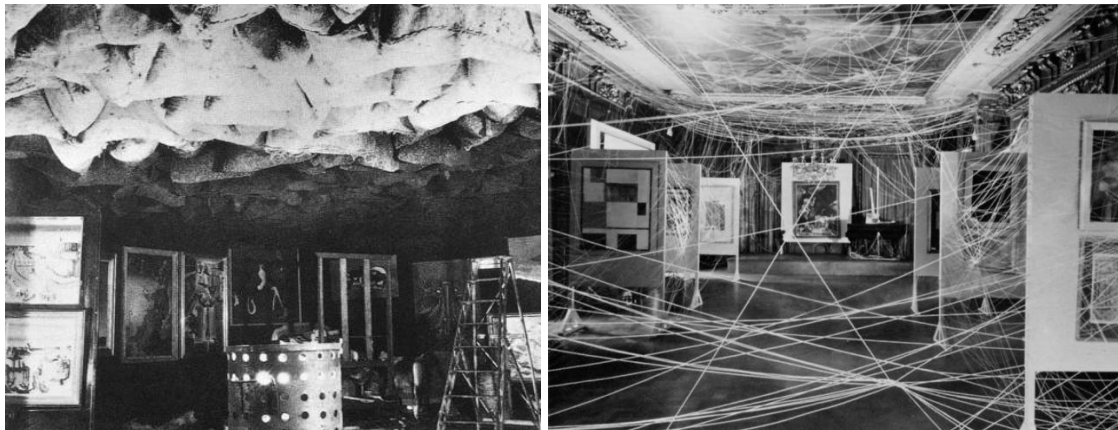
Figura 5: Kurt Schwitters, *Merzbau*, (1933).



Fonte: <https://fietsenenbroodjes.wordpress.com/2009/12/11/merzbau/>

<sup>9</sup> Julio Plaza (1938-2003), *Arte e Interatividade: Autor – Obra – Recepção*. Concinnitas, Rio de Janeiro, ano 4, n° 4, mar, 2003.

Figura 6: a) Marcel Duchamp, 1200 Sacos de Carvão (1938); e b) Uma Milha de Barbante (1942).



Fonte: <https://papocapim.wordpress.com/2014/02/28/encontro-4/>

A relação da obra com o espaço, provinda da corrente minimalista que prenuncia e que vem a ser chamado de instalação e trabalha para que a escultura saia do pedestal e ganhe o solo ocupando o espaço da galeria, muitas vezes em sua totalidade, dispõe os objetos no espaço e estabelecem uma relação com o observador e constroem novas áreas espaciais, evidenciando espaços arquitetônicos<sup>10</sup>. A sensorialidade é despertada na ambientação, onde o espectador se insere.

Na atualidade a Instalação é um termo que geralmente pode abranger um grande número de experiências da arte, propondo considerar não apenas a obra em si, mas “uma totalidade de circunstâncias que criem uma unidade entre a obra e o espaço expositivo”<sup>11</sup>. A instalação permitiu evidenciar situações no espaço, envolvendo-o na obra, sem a indicação do uso de formas categorizadas, regulares e precisas. A percepção do espaço pode se dar, é claro, no espaço físico de salas de galerias, museus, e ainda muitas vezes podem se dar em parques, praças, lado externo de instituições de arte, ao ar livre, fazendo parte da paisagem que a cerca, criando uma obra imersa no espaço a que está empregada, tanto no urbano como na natureza. Portanto, a relação da obra com o espaço é intensificada na instalação, onde o espectador

<sup>10</sup> Geórgia Kyriakakis, Escultura Hoje? Disponível em: <[http://www.georgiakyriakakis.com.br/portu/depo4.asp?flg\\_Lingua=1&cod\\_Depoimento=49](http://www.georgiakyriakakis.com.br/portu/depo4.asp?flg_Lingua=1&cod_Depoimento=49)>

<sup>11</sup> Idem.

que se insere, integra, e segundo Rosalind Krauss (2001), formando “uma espécie de unidade tripartida indissolúvel” A caracterização desses três componentes, obra, espaço, espectador, se formam em uma unidade formal, o artista assim, é um meio na qual a possibilidade desta união é realizada através de seu pensamento criativo, sua relação com esta unidade cessa o momento da apresentação, sua identidade está diluída na obra. Na obra realizada na pesquisa denotam o modo como o espectador emerge no trabalho formado pelo objeto (“Cama Mortuária”, explicado posteriormente) (*Figura 7*) e com o espaço preparado para recebê-lo (iluminação, local, etc.). O conjunto – objeto, espaço e espectador – forma a obra em sua totalidade.

Figura 7: “Cama Mortuária”, videoinstalação de horror.



Fonte: Fotografia do autor

Conforme a proposição de Arthur Danto<sup>12</sup> (2006) a escultura foi transformada e ampliada através da ação de uma nova ordem, que ao longo do último século, fez com que artistas cada vez mais alterassem conceitos na arte.

---

<sup>12</sup> Arthur C. Danto. Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história. Tradução de Saulo Krieger, 2006.



No caso do caminho seguido pela instalação (forma a que o trabalho é apresentado) a relação com as técnicas de realização de obras de arte em muito foram aprimoradas, assim como os modos de fazê-las, e hoje alguns artistas que trabalham com novas tecnologias e buscam materiais e formas inovadoras para apresentar obras através de projetores com capacidade de projetar imagens em 360<sup>0</sup>, tecnologias como as computacionais que recriam ambientes climatizados, como as obras de Ólafur Eliasson, que modificam totalmente o espaço em que estão instaladas (*Figura 8*). Conhecido por suas esculturas e instalações em larga escala, na obra realizada com Ma Yansong, *Fellings are Facts*, 2010, no Hall de entrada do Ullens Center For Contemporary Art, são utilizados materiais elementares como água, luz e temperatura do ar para criar uma experiência sensorial nos espectadores, este espaço foi preenchido com uma névoa densa, e iluminado com várias lâmpadas fluorescentes de diversas cores, criando campos de vermelho, azul, verde, um esquema de cores primária. A mistura destas cores na névoa que preenche o espaço, criando as cores de transição, ciano, magenta e amarelo.

Figura 8: Ólafur Eliasson e Ma Yansong, *Fellings are Facts*, 2010, Beijing.



Fonte: <http://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK100050/feelings-are-facts>

Na pesquisa, as videoinstalações tentam apresentar ao público o gênero de cinema de horror, e inserir, através do vídeo, o espectador na obra de arte, fazendo com que o imaterial (o ambiente do filme) possa ser tocado. Videoinstalações relacionam o vídeo, espaço e espectador, e são trabalhos que podem reestruturar o vídeo para além de suas especificidades de linguagem. O espectador, em uma videoinstalação, não se posta a assistir ao vídeo apenas, o artista tenta manipular as sensações a que o espectador terá ao se deparar com a obra, assim como na videoinstalação de horror, onde o espectador se coloca na obra para causar essas sensações, e experienciado por meio do sentir através do toque, ou pela visão e audição. Assim, instalação realizada como uma “Cama Mortuária”, inicialmente, inseriu o espectador na temática (ao deitar-se na cama), através de contextualizações que foram desde a representação de filmes de horror, criação de remakes, até a representação do objeto de arte.

Lev Tolstói (1828-1910) conta que a arte é uma forma humana de se comunicar de forma autêntica, através dos sentimentos humanos mais elevados, sendo o artista, possuidor de determinado sentimento que contagia os destinatários das suas obras<sup>13</sup>. A possibilidade de a arte poder representar e determinar diferentes expressões humanas como emoções (alegria, tristeza, ódio, depressão) e sensações (produção de uma ação através de um estímulo, interno ou externo, como luz, calor, som, etc., sendo as principais sensações do corpo visão, audição, olfato, gosto – paladar e tacto), ela também pode estimular essas emoções e sensações a serem potencializadas através da imersão do espectador na obra, como é o que ocorre com a instalação<sup>14</sup>. Acreditamos que a instalação possui uma forma de apresentação e produção

---

<sup>13</sup> Lev Tolstói (1828 Iasnia Poliana, Rússia -1910, Astapova, Rússia), O que é a arte, tradução de Ekaterina Kucheruk, Lisboa, Editora Gradiva, 2013, p. 194.

<sup>14</sup> “O cérebro humano interage com a composição sincrética, do som e da imagem em movimento, associando simultaneamente as informações recebidas, como lento/rápido, grave/agudo com as memórias visuais e acústicas que já possui e cognitiva e sensorialmente ressignifica aquele conjunto audiovisual conferindo-lhe sentido. Nesta acepção, a linguagem audiovisual é um sistema produzido para ser perceptível ao corpo como um todo, já que sua configuração estimula todos os sentidos do corpo: o olho, o ouvido, o tato, o paladar e o olfato. Isso, porque pretende o despertar do corpo estética e sinestésicamente na medida em que exige o empenho do corpo despertado pelos vários sistemas expressivos em simultaneidade.” Regilene A.S. Ribeiro.

Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-0265-1.pdf>>

que é singular frente a outras formas poéticas da arte. Seguindo essa perspectiva, a videoinstalação com a “Cama Mortuária”, é uma proposta em que o espectador inserido na obra toma contato também com elementos imaginários, provindos de efeitos sonoros, da apresentação de recortes de filmes de horror e da dinâmica do espaço que compõem um conjunto de condições sombrias, ativando suas emoções.

Nas últimas décadas, mais precisamente a partir do final do século XVIII, a temática do terror, apesar de muitos utilizarem terror e horror como sinônimos existe uma diferenciação a respeito dos dois gêneros. Segundo o dicionário Aurélio o terror é um sentimento de medo, de expectativa, que geralmente é relacionado e precedido a uma experiência que pode ser apavorante. O horror por outro lado, é o sentimento resultante ao ter contato com algo assustador, repulsa em experienciar um fato insuportavelmente desagradável. O horror é mais relacionado a ser horrorizado, algo repulsivo, e o terror teria uma relação com a ansiedade ou o receio de algo desagradável, fobia. O horror tem assim uma definição combinada de terror e repulsa. Retomando a respeito do terror do final do século XVIII, a literatura do final do período, tratada como terror, explora o medo do leitor, suas ânsias, e a cada progressão na leitura a tensão é crescente. O gênero se tornou popular através de autores como Mary Shelley (*Frankenstein* - 1818)<sup>15</sup>, Bram Stoker (*Drácula* - 1897)<sup>16</sup>, Edgar Allan Poe<sup>17</sup> (*o Corvo*, entre muitos outros), Howard Phillips Lovecraft<sup>18</sup> (*Mitos de Cthulhu*,

---

<sup>15</sup> Mary Wollstonecraft Shelley, (1797, Londres – 1851, Londres), foi uma escritora britânica, autora de contos, dramaturga, ensaísta, biógrafa e escritora de literatura de viagens, sendo mais conhecida pelo seu romance gótico *Frankenstein: ou O Moderno Prometeu* (1818).

<sup>16</sup> Abraham “Bram” Stoker, (1847, Dublin, Irlanda – 1912, Londres), foi um romancista, poeta e contista irlandês, em 1890 inicia um romance sobre vampirismo que mais tarde vem a ser mais conhecido pelo romance gótico *Drácula* (1897), que veio a ser a principal obra do desenvolvimento literário do vampiro.

<sup>17</sup> Edgar Allan Poe, (1808, Boston, Estados Unidos – 1849, Baltimore, Estados Unidos), foi um autor, poeta, editor e crítico literário americano, integrante do movimento romântico americano. Suas histórias são conhecidas por envolverem o mistério e o macabro, sendo considerado o inventor do gênero ficção policial, e um dos precursores do terror.

<sup>18</sup> Howard Phillips Lovecraft, (1890, Rhode Island, Estados Unidos – 1937, Rhode Island, Estados Unidos), foi um escritor Americano que revolucionou o gênero de terror, originando elementos típicos dos filmes de ficção científica e fantasia, em suas obras criou entidades anti-humanas e ocultas.

entre muitos outros), florescendo como um estímulo estético que influenciou a produção artística voltada ao tema no final do século XIX.

O surgimento do expressionismo alemão se restringia às artes gráficas, pintura, escultura, literatura, música, dança, teatro e na produção cinematográfica. Segundo Pedro Monteiro (2007)<sup>19</sup>, o expressionismo alemão do final do século XIX, “é maior que a ideia de um movimento de arte, e antes de tudo, uma negação ao mundo burguês”. Seu surgimento contribuiu para refletir posições contrárias ao racionalismo moderno e ao trabalho mecânico, através de obras que combatiam a razão com a fantasia.

Influenciados pela filosofia de Nietzsche e pela teoria do inconsciente de Freud, os artistas alemães do início do século XX fizeram a arte ultrapassar os limites da realidade, tornando-se “expressão pura da subjetividade psicológica e emocional”<sup>20</sup>. A representação de clássicos da literatura de horror no cinema, como *Fausto* (1926), *Nosferatu* (1922), *Häxan – A Feitiçaria Através dos Tempos* (1922) apresentou a busca pelo interior humano, suas angústias, sonhos e fantasias. O diretor Fritz Lang (*Metrópolis* – 1927, *O Vampiro de Düsseldorf* – 1931) apresenta elementos impactantes do expressionismo alemão em seus filmes, como a “representação dos atores de forma exagerada, o mundo idílico e sombrio da alma que se estende aos cenários e o duelo entre as trevas e a luz, representado pelo contraste da fotografia recortada”.

As características do Expressionismo Alemão podem ser determinadas por uma fusão entre “o pessimismo e o cenário desolador encontrado no país do pós-guerra (1914-1918) e a tradição da literatura fantástica alemã”<sup>21</sup>. Foi de tão grande importância que influenciou diretores em vários países do mundo durante a década de 1930, já que muitos diretores alemães foram para os Estados Unidos. F.W. Murnau foi um dos diretores alemães que vai para os

---

<sup>19</sup> Pedro Monteiro, (11/08/2007). “O Expressionismo Recriando conceitos e Valores” Disponível em: <<http://www.overmundo.com.br/overblog/o-expressionismo-recriando-conceitos-e-valores>>

<sup>20</sup> Pedro Monteiro (11/08/2007). “O Expressionismo Recriando conceitos e Valores”.

<sup>21</sup> Felipe Araújo. <<http://www.infoescola.com/movimentos-artisticos/expressionismo-alemao/>>

Estados Unidos em 1926 e realiza duas obras-primas da história do cinema – *Aurora* (Sunrise, 1927) e *Tabu* (1931).

## 2.1 O MEDO

O medo que possui diversos tipos, que podem se desenvolver como fobias (doenças causadas por sentimentos de medo<sup>22</sup>), surgem através de aprendizagens como, por exemplo, quando uma criança tem uma experiência com uma aranha e ao estar com um adulto que faça com que o animal não represente ameaça não ocasiona determinada reação imediata que a fará sentir certo receio ou medo. Ao ocorrer uma reação adversa por parte do adulto de que a aranha pode lhe causar algum mal. Essa informação poderá originar um adulto que possui um medo instintivo a aranhas, ou a insetos. Há é claro, outros tipos ou gêneros de medos que são comumente associados às espécies, em uma quase totalidade, que surgem através do modo evolutivo da vida, gerando adaptações desenvolvidas para melhor se adequar à sobrevivência do indivíduo, sendo repassado para a sobrevivência da espécie.

Segundo a psicologia da evolução<sup>23</sup>, alguns medos são desenvolvidos em alguns períodos de tempo diferentes, como a fobia por lugares altos, desenvolvida a partir do período Mesozoico, quando os mamíferos se escondiam de dia e saíam para se alimentar à noite para evitar serem mortos por predadores. Na era Cenozóica surge o medo por animais predadores como leões, ursos, lobos, assim como por serpentes, natural aos símios. Assim como o medo de insetos causadores de doenças que também surge com o medo de roedores ou ratos originado no Paleolítico e Neolítico.

---

<sup>22</sup> me-do |ê| <sup>1</sup> (latim *metus*, -us);;

1. Estado emocional resultante da consciência de perigo ou de ameaça, reais, hipotéticos ou imaginários. = FOBIA, PAVOR, TERROR.
2. Ausência de coragem = RECEIO, TEMOR ≠ DESTEMOR, INTREPIDEZ
3. Preocupação com determinado facto ou possibilidade = APREENSÃO, RECEIO
4. [Popular] Alma do outro mundo. = FANTASMA.

in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, <<http://www.priberam.pt/dlpo/medo>>

<sup>23</sup> Wallisen Tadashi Hattori, Maria Emília Yamamoto. Evolução do comportamento humano: Psicologia evolucionista.

Disponível em:

<[https://www.academia.edu/2384346/Evolu%C3%A7%C3%A3o\\_do\\_comportamento\\_humano\\_Psicologia\\_evolucionista](https://www.academia.edu/2384346/Evolu%C3%A7%C3%A3o_do_comportamento_humano_Psicologia_evolucionista)>

Os processamentos de informação gerados pelos sentimentos de medo, mecanismos que geram conhecimento através da aprendizagem de situações de adaptação pela sobrevivência da espécie, pode-se dizer que acontece através do indivíduo sobrevivente que passa a informação a seu sucessor. A reação obtida através de algo relacionado a um fator que estimule psicológica ou fisicamente, e desencadeie um efeito que faça com que o cérebro libere hormônios que ativam o corpo a estar em estado de alerta, recriando situações que reativem sua capacidade de sobrevivência de lutar ou ter que fugir, age como desenvolvedor de características únicas a indivíduos e espécies, tornando-os mais resistentes e fortes, capazes de superar futuras ameaças ou adequá-las.

## 2.2O HORROR

A etimologia das palavras terror e horror estão ligadas em seus significados, em que a origem da palavra terror<sup>24</sup> provém do latim *tenebrae*, que significa escuridão ou trevas, e é uma característica do medo, um grande medo, definido como pânico ou pavor. Suas origens podem ter sido manifestadas através de folclores relacionados a diversas culturas ou povos e em tradições religiosas, cujo foco é relacionado primeiramente à morte, no ideal de imortalidade após a morte, na tentativa de evidenciar o mal, os demônios, manifestados em histórias de entidades sobrenaturais como vampiros (ou algum ente que se identifique com ele), bruxas, fantasmas, e até mesmo pactos realizados com forças demoníacas como se evidencia no conto *Fausto* (1808) de Goethe<sup>25</sup>.

Ao passo que o horror<sup>26</sup> do latim *horrere*, (ficar em pé, ou com o cabelo em pé) também eriçar, e no francês antigo *orror*, eriçar ou arrepiar<sup>27</sup>, seria então

---

<sup>24</sup> ter-ror [ô]

1. Pavor, pânico, grande medo.

in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, <<http://www.priberam.pt/dlpo/terror>>

<sup>25</sup> Johann Wolfgang Von Goethe, (28 de agosto de 1749, Cidade Livre de Frankfurt - 22 de março de 1832, Weimar, Alemanha)

<sup>26</sup> hor-ror [ô] (latim *horrer*, *-oris*, arrepiamento, encrespamento, agitação, estremeção, arrepio, termura, terror, medo)

1. Sensação de medo que faz arrepiar o cabelo e a pele.

2. Repulsão (por aquilo que reputamos medonho ou horrendo).

3. Coisa horrível.

a manifestação do terror. O terror segundo Stephen King (2012)<sup>28</sup> é a preparação, o que nos leva a criar a sensação de que algo não está certo, de que algo nos crie uma sensação ameaçadora, o horror é a personificação, dizendo a grosso modo, desta sensação, é o deparar-se com o “*monstro*”.

Em seu livro “*O Horror Sobrenatural na Literatura*” H. P. Lovecraft (1987) conta que “Como é lógico esperar de uma forma tão intimamente ligada às emoções primevas, o conto de horror é tão velho quanto o pensamento e a linguagem do homem”<sup>29</sup>, e ainda explica que o terror está arraigado na cultura dos mais antigos povos através de canções folclóricas, contos e muitas vezes em textos e desenhos sagrados. Segundo Lovecraft (1987), as magias cerimoniais que conjugavam demônios e diabretes, originadas desde os primórdios, se desenvolvem, e no Egito e países semitas alcançam grandes proporções como em “fragmentos do *Livro de Enoque* e as *Claviculae de Salomão* que ilustram o poder do fabuloso na mentalidade oriental antiga”, estendendo-se até os dias atuais através das tradições orais que remontavam (e ainda remontam), o folclore fantasioso descrito por contadores de histórias, “menestréis e vovós”.

Os contos de fantasia foram sendo enfatizados e passados para as gerações posteriores pela criação de composições poéticas literárias, desde as recordações célticas de sacrifícios; os rituais de fertilidade “de eras imemoriais”<sup>30</sup>; os rituais sabáticos de feitiçaria realizados por religiões que cultuavam a noite, adoradores da floresta e de costumes antigos, entre muitas outras fontes do inimaginável que geram a essência da fantasia amedrontadora para uns e fascinante para outros. Os fatos produzem associações teológicas que relacionam aos horrores assombrados dos cultos a Satã através “da famosa

---

in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, <<http://www.priberam.pt/dlpo/horror>>

<sup>27</sup> Noël Carroll, (1999), pg. 41.

<sup>28</sup> Stephen King em uma citação na página 70 deste texto, explica como seria a criação da sensação de terror e a personificação do horror. Através desta explicação entende-se de forma clara a distinção das duas palavras.

<sup>29</sup> Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), *O Horror Sobrenatural na Literatura* (1987), p. 7.

<sup>30</sup> Idem nota 33.

Missa Negra”<sup>31</sup>. Cultos que se acreditava trazer malevolências que corromperam e trouxeram calamidade ao homem, a seu exemplo, a Peste Negra considerada o castigo de Deus, que é um tipo de peste bubônica que foi responsável pela maior mortandade por parte de epidemias da história da humanidade, dizimando cerca de 60 % da população europeia. Originada no século XIV, acreditava-se que era (em regiões europeias da Era Medieval) fruto de bruxarias e maldições, gerando uma crença cega diante da morte eminente, do mal perpetuado sob as formas sobrenaturais. Claro não esquecendo as mais variadas doutrinações pagãs sobre o ocultismo, ou o desespero assolado das muitas culturas e religiões que provém desde a antiguidade.

A mística em torno de contos, histórias, fatos, canções, odes, poesias, faz com que o horror atinja uma etapa manifestada pelo conto gótico evoluído desde a literatura de Petronio e seu lobisomem, em tempos modernos com Goethe e *A Noiva de Corinto* (1797), assim como os mitos nórdicos, por exemplo, a lenda de *Grendel e Beowulf*. Já em Dante<sup>32</sup> ocorre uma expressa atmosfera macabra de “terror fantástico na paisagem, no conteúdo e na forma de expressão”<sup>33</sup>. Aqui o terror citado por Lovecraft é em relação ao já citado sentimento que precede a experiência apavorante, tendo em vista a diferenciação entre o terror e o horror, horror este que desvela o desconhecido, o monstro.

Em 1927, Lovecraft (1987) publica “*Supernatural in Horror Literature*”, que trata do sobrenatural como o centro da literatura a ser discutida por ele, dentro de um quadro biológico perceptivo que é o medo. A partir dos anos 1930, o cinema trás filmes de vampiro, múmias, lobisomens etc. em seu enredo e são denominados genericamente de fantástico, apenas em 1960 que se passa a designá- los filmes de horror. Segundo Nilton Milanez (*Modalidades da transgressão: discursos na literatura e no cinema, 2013*), em uma ordem cronológica, daí aparecia a contribuição de Todorov baseado nas ideias do fantástico, do maravilhoso e do estranho, configuração apropriada às

---

<sup>31</sup> Idem nota 33.

<sup>32</sup> Dante Alighieri (1 de junho de 1265, - 14 de setembro de 1321, Ravena, Itália).

<sup>33</sup> H. P. Lovecraft, (1987), p. 7.



discussões de sua época e até mesmo da retomada dos estudos acerca de Ferud (1986).

O romance gótico apresenta vários artistas e autores literários no final do século XVIII, como William Blake (1757-1827), Ann Radcliffe (1764-1823), Matthew Gregory Lewis (1773-1818), Mary Shelley (1797-1851) sendo a escritora de um dos maiores clássicos de horror e Ficção Científica *Frankenstein*, Bram Stoker (1847-1912) com o incomparável *Drácula*, e uma lista interminável de autores que fizeram o gênero prosperar. Porém, convém citar e maximizar a importância de dois autores, Edgar Allan Poe e Howard Phillips Lovecraft, que são considerados grandes escritores de contos de horror.

Como gênero literário, musical, cinematográfico ou artístico, considera-se o terror uma sensação abstrata ocasionada por um fator ligado à fantasia e a ficção causadoras de medo, ou que tenha a função de aterrorizar o público. Ainda podendo ser classificado em duas proposições classificatórias, a de terror sobrenatural, em que os fatores são dados a entidades sobrenaturais como fantasmas, espíritos, que mantêm vivo o sentimento instintivo de assombro perante o desconhecido<sup>34</sup>, e o terror não-sobrenatural, caracterizado pelo materialismo. O terror encontra suas fontes literárias, sobretudo o gênero moderno, a partir de meados do século XVIII como origem do romance gótico inglês e os romances de calafrio alemão (*schauer-roman*)<sup>35</sup>, Frederick S. Frank em *Horror literature: a core collection and reference guide*, (Nova York: R.R. Bower Company, 1981) de Marshall Tymn, aponta o ano de 1792 como sendo o ano em que inicia a história de horror. O romance *O Castelo de Otranto* (1764) de Horace Walpole deu “forma definitiva ao impulso crescente e torna-se um fundador da história de horror literário como forma permanente”, considerada por Lovecraft “uma narrativa sobrenatural que, embora em si medíocre e de todo inconvincente, estava fadada a exercer uma influência quase ímpar na literatura do irreal”<sup>36</sup>. Pode ser considerado pioneiro do gênero,

---

<sup>34</sup> Noël Carroll (1999), pg. 236.

<sup>35</sup> Noël Carroll, p. 90.

<sup>36</sup> Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), *O Horror Sobrenatural na Literatura* (1987), p. 14.

assim como *Vathek*, de William Beckford (1786), porém, o que se considera é que o gênero de horror floresceu a partir do final do século XVIII.

### 2.3 HORROR NO SÉCULO XX

No movimento conhecido como Expressionismo Alemão, as produções cinematográficas desse período relacionadas ao horror foram influentes no desenvolvimento da proposta da pesquisa. Essas produções tiveram seu surgimento no início do século XX, com grande representatividade em “*Das Cabinet des Dr. Caligari*” / “*O Gabinete do Dr. Calegari*” (1920), do diretor Robert Wiene (*Figura 9a e 9b*); o filme sueco de 1921 “*Körkarlen*” / “*A Carruagem Fatasma*”, do diretor Vitor Sjöström (*Figura 10a e 10b*); o alemão de 1922 “*Nosferatu*”, de Frederich Willem Murnau (este tendo se tornado um clássico do horror, inspirado na obra de Bram Stoker - *Figura 11a e 11b*); o também sueco de 1922 “*Häxan: Witchcraft Trough the Ages*”, do diretor Benjamin Christensen (*Figura 12a e 12b*); a produção americana de 1925, “*The Phantom Of the Opera*” do diretor Rupert Julian (*Figura 13a e 13b*); “*Faust*” de Frederich Willem Murnau de 1925; e a produção franco americana de 1928 baseada na obra de Edgar Allan Poe “*La chute de la Maison Usher*”, dirigido por Jean Epstein (*Figura 14a e 14b*).

Figura 9a e 9b: Das Cabinet des Dr. Calegari, (1920). Cenas do filme.



Fonte: <<http://www.oocities.org/tm9/art.html> >

<<http://telecinebrasil.blogspot.com/2011/05/cabinet-of-dr-caligari-robort-wiene.html>>

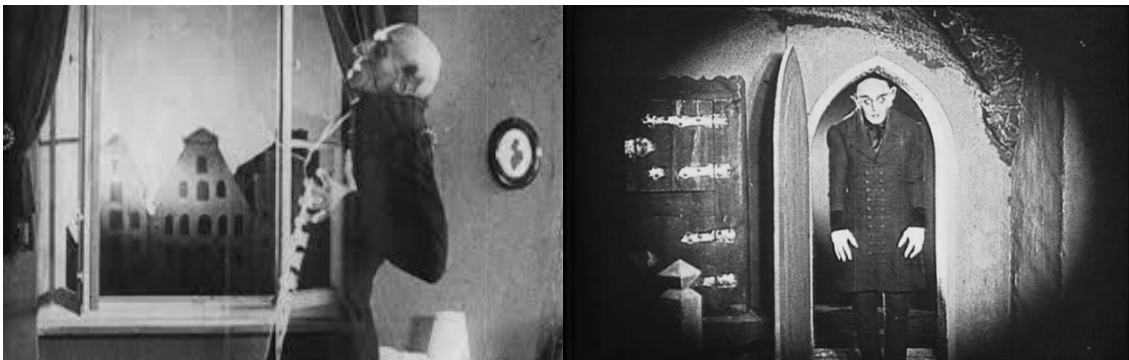
Figura 10a e 10b: Körkarlen, (1922). Cenas do filme.



Fonte: <<http://thethousands.com.au/adelaide/calendar/silent-remasters-korkarlen-with-steering-by-stars>>

<<https://kalafudra.com/2011/02/10/korkarlen-the-phantom-carriage-1921-matti-by-ensemble/>>

Figura 11a e 11b: Nosferatu, (1922). Cenas do filme.



Fonte: <<https://cinemaedebate.com/2010/08/03/nosferatu-uma-sinfonia-de-horrores-1922/>>

<<https://www.eurekavideo.co.uk/moc/nosferatu>>

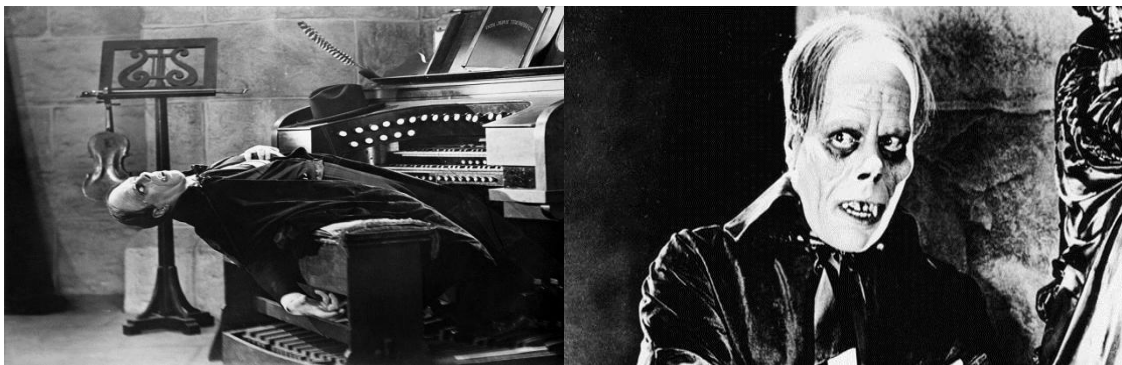
Figura 12a e 12b: Häxan, (1922). Cenas do filme.



Fonte: <<https://theyearofhalloween.com/2016/05/22/silent-sundays-haxan-1922-2/>>

<<http://favim.com/image/12232/>>

Figura 13a e 13b: The Phantom of the Opera, (1925). Cenas do filme.



Fonte: <<https://randompicturesblog.net/2016/01/07/phantom-of-the-opera-1925/>>  
<<https://draffthouse.com/show/mhhff-2015-the-phantom-of-the-opera-1925-with-live-score-and-ron-chaney-liv>>

Figura 14a e 14b: Faust, F. W. Murnau, (1925). Cenas do filme.



Fonte: <<http://www.alyssalinnpalmer.com/2011/10/29/movie-faust-1926/>>  
<<http://video.newyorker.com/watch/front-row-faust>>

Nas artes visuais artistas como H.R. Giger (1949, Coira, Suíça - 2014, Zurique, Suíça – *Figura 15*), Sibylle Ruppert (1942, Frankfurt, Alemanha – 2011 – *Figura 16*), Francis Bacon (1909, Dublin, Irlanda – 1992, Madri, Espanha – *Figura 17*), Joshua Hoffine<sup>37</sup> (1973, Emporia, EUA - - *Figura 18*), Gunther Von Hagens (1945, Skalmierzyce, Polônia - - *Figura 19*), com seus corpos reais plastinados, exploram a tendência do que é estranho, do horror, buscando inspirações nessa temática, mesmo que não tendo a intenção, mas remetendo ao fantástico.

<sup>37</sup> Joshua Hoffine (1973, Emporia, EUA - ), que realiza instalações de horror, com cenários em que realiza pequenas filmagens, e durante essas produções as fotografa para captar as reações mais impactantes



Figura 15: H.R. Giger, The Spell iv, (1977).



Fonte: <[http://art.vniz.net/en/giger/Giger-The\\_Spell\\_IV.html](http://art.vniz.net/en/giger/Giger-The_Spell_IV.html)>

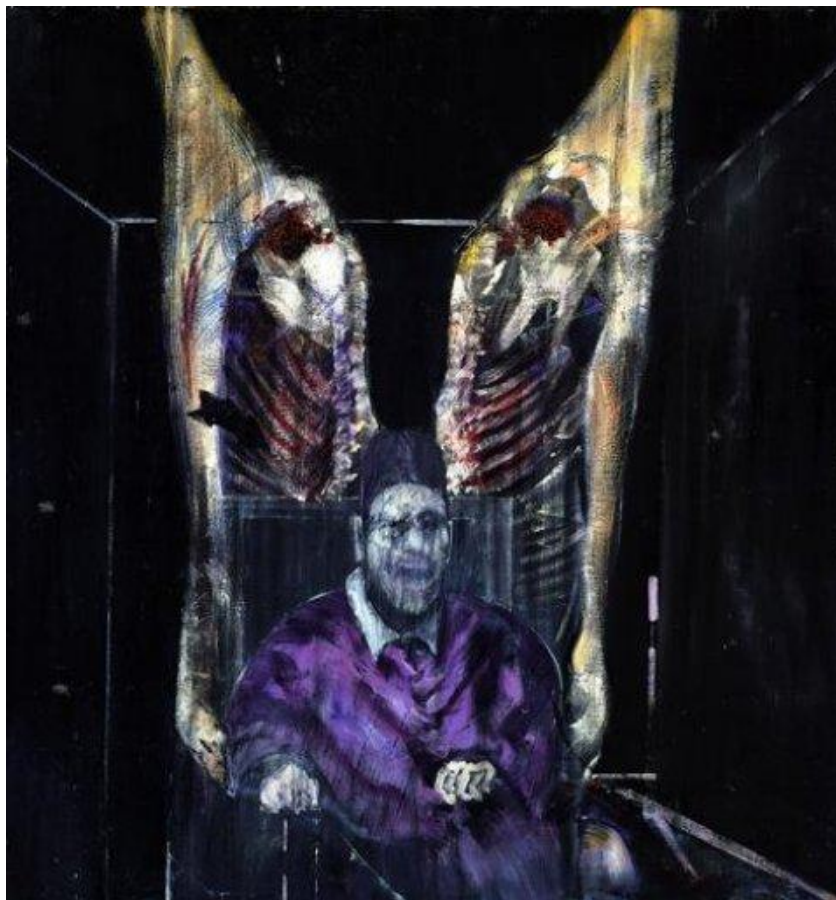
Figura 16: Sibylle Ruppert, La Bible du mal (1978).



Fonte: <[http://www.hrgiger.com/sibylle\\_ruppert.htm](http://www.hrgiger.com/sibylle_ruppert.htm)>



Figura 17: Francis Bacon, Figure with Meat, (1954).



Fonte: <<http://baconfrancis1234.blogspot.com.br/2009/11/figure-with-meat-1954.html>>

Figura 18: Joshua Hoffine, Lady Bathory, (2009).



Fonte: <<https://joshuahoffine.wordpress.com/2009/09/03/lady-bathory/>>

Figura 19: Gunther Von Hagens, Exposição Body Worlds, (1992).



Fonte: <http://revistaembarque.com/checkin/chega-a-berlim-exposicao-de-cadaveres-humanos/>

#### 2.4A VIDEOINSTALAÇÃO – NAS PORTAS DO HORROR

Este trabalho foi realizado com o objetivo de investigar as instalações e videoinstalações, com foco em produções realizadas e direcionadas à ambientação de horror. Os ambientes planejados para a imersão do espectador na obra exploraram a apresentação de cenas de horror (cenas de tortura, mutilação, suicídio), retirados de vários filmes, que pudessem criar uma relação de percepção do espectador e a obra frente as relações do vídeo com o espaço, um diálogo do corpo do espectador com a obra que está em processo, não vivenciada no plano, mas no espaço. Assim, o ato substitui o objeto, criando relações mais sinestésicas.

A arte contemporânea vivencia a importância do processo de criação, o fazer junto à obra acabada, junto ao objeto. A sequência de criação da obra faz com que o espectador perceba a obra e seu sentido. A artista Lygia Clark (1920, Belo Horizonte – 1988, Rio de Janeiro) explica que a relação do espectador e a obra é intensificada quando é convidativa à apreciação mais dialógica. O espectador imerso no espaço da obra desperta sensações mais intrínsecas (Ferreira Gullar, 2006),

(...) a relação entre o espectador e a obra se modifica. O espectador, que então não é o espectador imóvel – é chamado a participar ativamente da obra, que não se esgota, que não se entrega totalmente, no mero ato contemplativo: a obra precisa dele para se

revelar em toda sua extensão. Mas aquela estrutura móvel possui uma ordem interna, exigências, e por isso não bastará o simples movimento mecânico da mão para revelá-la. Ela exige do espectador uma participação integral, uma vontade de conhecimento e apreensão.<sup>38</sup>

As instalações criam a noção de que o artista é movido por um desejo de fazer com que o público esteja presente na obra, não necessariamente como um produtor da obra, mas como um elemento que a conclua através da complementação de seus sentidos. A obra inacabada não se encerra nela mesma, e se oferece a participação do espectador, uma das características da arte na pós-modernidade. Segundo Edmond Couchot (1932, Paris, França -)<sup>39</sup> as obras participativas criam a possibilidade para o “público se associar diretamente e, em alguns casos, mais ou menos profundamente, à produção da obra. Por essa intervenção, o público dá à obra existência e sentido, ao mesmo tempo em que ele a descobre – imediatamente”. Neste sentido, o espectador ao se aprofundar na apresentação da obra, completa os sentidos apresentados por ela. O processo dialógico de descobrimento aprofunda as capacidades perceptivas que estão a princípio inertes na obra, e sua simples observação não a faz ser experienciada em sua totalidade, mas quando vivenciada pode partilhar de sensações, conhecimentos.

A obra realizada na pesquisa propõe o diálogo entre os elementos, em que a “Cama Mortuária”, por exemplo, é uma videoinstalação e quando presente no espaço expositivo aparenta ser um objeto, e só pode ser um gerador de sensações quando o espectador põe-se a deitar nela tornando-se assim uma “experiência estética individual”<sup>40</sup>. Assim, por meio de sua percepção ele aumenta à obra, que primeiramente estava apenas postada a admiração. Ao se oferecer ao mergulho e presenciar a imagem do vídeo e o

---

<sup>38</sup> Ferreira Gullar (2006) “Arte Neoconcreta uma Contribuição Brasileira”. In Crítica de Arte no Brasil: temáticas contemporâneas. Rio de Janeiro: FUNARTE, 2006. p.64

<sup>39</sup> Edmond Couchot. A Arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, D. (org). A Arte do séc. XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Ed. UNESP,1997. p. 135-143.

<sup>40</sup> Marc Jimenez. O que é estética. Tradução Fulvia M. L. Moretto. São Leopoldo - RS. Ed. UNISINOS, 1999.



som, apesar de sua temática de horror, a obra não se apresenta fechada de sentido, pois, a interpretação ainda estará para ser validada através da sensibilidade de cada espectador individualmente frente à obra, com algumas tendo determinadas sensações e outras tendo sensações diferentes, como evidenciado na exposição, e que será comentado à seguir.

A videoinstalação, segundo Christine Mello (2007) <sup>41</sup>, gera um ambiente em que a “imersão é um princípio estético e tal princípio disponibiliza uma área em que todos os sentidos do corpo são inseridos e dá ao visitante a oportunidade de explorar o espaço perceptivo”. Na “Cama Mortuária” são exploradas diversas sensações a partir de cenas de horror retiradas de filmes, fazendo com que a reação à videoinstalação seja uma hipótese estabelecida por Noël Carroll (1997) <sup>42</sup> de que,

“(...) a emoção do horror artístico envolve quintessencialmente uma combinação de medo e repulsa em relação ao pensamento de monstros como Drácula, de modo que esses estados cognitivos geram uma espécie de agitação física, que pode ser patente, como tremedeiras e náuseas de estômago, ou silenciosa, como sensações de formigamento ou como uma maior sensação física de apreensão, de alerta ou de expectativa. (...) isso pode ser gerado pelo pensamento de tais criaturas e não exige a crença na existência de tais seres. O estado psicológico do público, portanto, diverge do estado psicológico dos personagens em relação à crença, mas converge com ele no que se refere à maneira como as propriedades desses monstros são emocionalmente avaliadas” <sup>43</sup>.

As sensações criadas pela obra não caracterizam um medo real, mas um medo imaginado, em que a instalação se torna uma geradora de sensações tais quais os seres ficcionais de horror geram em seus personagens humanos nos filmes. A “Cama Mortuária” é um ser ficcional que faz com que o monstro exista e cause em nós as sensações de horror e medo. O visitante, por sua vez, pode ficar o tempo que julgar necessário na obra, em que o vídeo apresentado está em efeito de *looping* (modo em que o vídeo é repetido

---

<sup>41</sup> Christine Mello Videoinstalação e poéticas contemporâneas. ARS, n° 10, São Paulo, 2007.

<sup>42</sup> Noël Carroll (1947, Nova Iorque, Estados Unidos), pg. 76.

<sup>43</sup> Christine Mello, 2007, Idem nota 45.

intermitentemente) em sua edição final não apresenta início ou fim, não determinando o tempo de exibição. Em trabalhos em que os vídeos são realizados em *looping* quem está assistindo é quem decide a continuidade da visualização, sendo uma decisão autônoma do espectador sua duração. O *looping* na videoinstalação é apenas um recurso não poético de reprodução contínua<sup>44</sup>. Christine Mello (2007) descreve a videoinstalação como sendo um tipo de “ação estética descentralizada” em que

(...) o vídeo se desloca do epicentro da sua linguagem (o plano da imagem e som em meio eletrônico) para gerar sentidos com o espaço arquitetônico, com os demais elementos que constituem esse espaço físico e com a ação participativa do público. Desse modo, a videoinstalação é um dispositivo contaminado de linguagem, entre o vídeo, o ambiente e o corpo do visitante.

Os ambientes somam os referenciais pessoais dos espectadores juntamente com os estímulos de sensações que ocasionam no diálogo com o trabalho, sendo ele a parte do ato que complementa o pensamento instigado pela obra. Na “Cama Mortuária” o espaço perceptivo é autônomo de produção de sentido e “tanto pode promover em tempo real a captação quanto o processamento e a recepção da mensagem”<sup>45</sup>.

O ingresso do público se torna fundamental na conclusão da obra e remete à continuidade, à pós-produção de um novo material ou de um novo modo de apresentação, “em razão disso não há um vídeo único, mas muitos em um, de modo que cada um pode conter o todo em si”<sup>46</sup>. Ao ser visitada a obra é recriada,

(...) Acessar (a obra) é participar da geração do próximo vídeo, reforçando a crença de participação que este ambiente deflagra, mas é também, levar em conta o fato de que toda imagem

---

<sup>44</sup> Lilian Aires Schwanz,  
<<http://wp.ufpel.edu.br/especializacaoemartesvisuais/files/2014/07/Lil%C3%ADan-Aires-Schwanz-2014>>

<sup>45</sup> Christine Mello, Videoinstalação e poéticas contemporâneas. ARS, n° 10, São Paulo, 2007.

<sup>46</sup> Rebeca Lenize Stumm, “Enterros: Momentos Específicos”. 2011.

Disponível em:

<<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-05062011-222820/pt-br.php>>

requer uma tecnologia de produção ao menos, e por vezes, de recepção. (...) No tempo em que o vídeo interage com este meio, pode causar mudanças à forma como vemos o tempo-espaço em relação à obra, já que esta não se apresenta passiva em relação ao espaço em que aparece.

Se por um lado insistir neste transformar-se junto ao local pode levar ao desgaste do efeito do vídeo, por outro lado, cada refazer busca mobilizar um outro modo de vê-lo, sob a forma de acesso, mas em um cenário público, que é potencialmente sempre diferente.<sup>47</sup>

O vídeo pode ter uma nova forma a partir do recorte do filme original e se apresenta em um formato totalmente diverso do que foi realizado. A edição das cenas de tortura, mutilação, ou suicídio retiradas dos filmes é uma composição realizada através de vários elementos que se unem e criam um novo filme com uma nova perspectiva e um novo modo de apresentação, em um novo espaço que não as salas de cinema ou a televisão em casa. O elemento criado a partir de vários outros, um *mashup*<sup>48</sup> que se renova cada vez que é assistido nessa nova configuração, tanto no momento em que o visitante o aprecia em um espaço que tenta inseri-lo na obra, quanto no fato de ao ser visitada e gerar aceitação, origina a fundamentação de novas propostas através do incentivo de novas produções.

As novas formas de apresentação, participação e recepção das manifestações artísticas têm inserido novas perspectivas a respeito do espectador na arte. As videoinstalações criam assim espaços mais dinâmicos em que o visitante encontra maiores significados e simbologias na obra, expandindo para além do objeto a apreciação da obra.

Nas videoinstalações o vídeo, o espaço e o espectador estão relacionados. A obra quando situada em espaços em que necessite a entrada do espectador o circunda e gera possibilidades sinestésicas que ativam

---

<sup>47</sup> Rebeca Lenize Stumm, Idem nota 50.

<sup>48</sup> O termo Mashup veio da música, mais especificamente da eletrônica e significa misturar. Na música eles são visíveis em mixagens feitas por DJs que a partir de uma música e sua melodia, obtém-se outra a partir de suas batidas.

Fonte: <<http://www.dicionarioinformal.com.br/mashup/>>

O Mashup de vídeo é uma combinação de vários vídeos que não possuem relação uns com os outros, e resultam em uma obra de várias fontes.

diferentes percepções no espectador, que sejam elas “mais abertas e que possam estar sujeitas a interferências, ou mais atentas e reservadas” <sup>49</sup>. Um exemplo de instalações de horror não-artísticas que apresentam um vislumbre dessas propostas são os populares trens fantasma <sup>50</sup> (Figura 20), que oferecem um imaginário que induz o espectador à cena horripilante.

Figura 20: Ghost Train, Pleasure Beach Blackpool, Lancashire Blackpool, Inglaterra.



Fonte: <[http://s1072.photobucket.com/user/omargrundy/media/Blackpool%20Pleasure%20Beach%20-%20April%202016/21%20-%20Ghost%20Train%2004\\_zpsn4ty34ej.jpg.html](http://s1072.photobucket.com/user/omargrundy/media/Blackpool%20Pleasure%20Beach%20-%20April%202016/21%20-%20Ghost%20Train%2004_zpsn4ty34ej.jpg.html)>

Ao longo deste estudo, buscou-se caracterizar a natureza do gênero de horror, pressupondo que o gênero possa ser definido em razão da emoção ocasionada pelas obras junto ao público. As obras de horror têm como intenção provocar o horror artístico no público. Assim, a identificação de uma obra de horror se faz necessária através da caracterização da emoção do horror

<sup>49</sup> Christine Mello, Videoinstalação e poéticas contemporâneas. ARS, n° 10, São Paulo, 2007.

<sup>50</sup> O Ghost Train, o primeiro trem fantasma do mundo, uma atração do Pleasure Beach Blackpool, em Lancashire Blackpool, Inglaterra, foi inaugurado em 1930 e foi projetado por Joseph Emberton. Ainda em funcionamento é o primeiro também a utilizar o nome Ghost Train, além de ter relatos de que seja realmente assombrado pelo espírito de um funcionário apelidado de Cloggy que trabalhava no parque e faleceu em 1970 de uma terrível doença, dedicou muitos anos de trabalho na atração garantindo a satisfação dos clientes. Conta-se que Cloggy gostava tanto do Ghost Train que após sua morte passou a vagar a assombrar as pessoas que o frequentavam, tendo que vários relatos relacionados à agarrões durante o percurso, algo que não faz parte da atração.

Fonte: <<http://clubebrasilrodetrensfantasmas.blogspot.com.br/2014/05/o-primeiro-trem-fantasma-do-mundo-seria.html>>  
<<http://www.cumbriaghosthunts.co.uk/blackpool-ghost-train.php>>

artístico. No desenvolvimento de uma obra de videoinstalação que relacione o universo fantástico à apreciação pelo espectador, desperta um sentimento de estranheza<sup>51</sup>, “que atribui o fator essencial na origem do sentimento de estranheza à incerteza intelectual; de maneira que o estranho seria sempre algo que não se sabe como abordar”. Na incerteza do não familiar é que se dá a descoberta, embora não possamos compreender.

## 2.5 HORROR ARTÍSTICO

Para haver uma compreensão a respeito da Cama Mortuária como um objeto artístico convém uma explicação a respeito do horror artístico. Sendo que o horror é um sentimento que, segundo o dicionário, é sinônimo de repulsa, aversão, ódio, medo, pavor, receio, e esse sentimento aflora em nós quando sentimos medo de algo que possa vir a nos ameaçar, ameaçar nossa integridade física ou moral. Sentimos horror de coisas que nos assustam, como acidentes aéreos, automobilísticos, animais peçonhentos, assassinatos, assaltos, enfim, o que nos horroriza por sabermos que as vítimas que protagonizam os fatos eram pessoas como nós, reais, que perderam suas vidas. Não sendo o que ocorre na ficção.

No mundo do horror ficcional os personagens que assustam são provindos de histórias inventadas a respeito de monstros assassinos desfigurados, zumbis, vampiros, fantasmas, assassinos à espreita na calada da noite. A narrativa que provoca no público as sensações ligadas ao horror se constrói através do formato de livros, filmes, histórias em quadrinhos, entre muitos outros que muitas vezes se relacionam com o cotidiano apresentado em programas de telejornal, que explora a desgraça diária.

O horror da vida diária, do cotidiano violento, seja por razões humanas, maquínicas, ou por desastres naturais, claro que se diferencia dos sentimentos provocados por narrativas ficcionais de horror. Os massacres em presídios em que o esquartejamento de corpos é mostrado como um espetáculo de horror da vida real tem um sentimento diferente do provocado pelo *Frankenstein (1931)*,

---

<sup>51</sup> Sigmund Freud (1856-1939), Unheimlich – o Estranho, artigo publicado em 1919, Além do princípio do prazer, Edição Standart Brasileira, Vol. XVIII, Imago Editora, 1976.

de James Whale, baseado na obra de Mary Shelley, e até mesmo de filmes mais sangrentos como *Hotel Inferno* (2013) de Giulio De Santi (Figura 21), ou *Adam Chaplin* (2011) de Emanuele De Santi, dois irmãos que exploram o *gore/splatter*<sup>52</sup> (Figura 22). O distanciamento é uma característica da ficção, segundo Noël Carroll - *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração* (1999), que compõe um sentimento específico, a “emoção do horror artístico”<sup>53</sup>. As tragédias, como a queda de um avião, ou um atentado terrorista, são caracterizadas por estímulos semelhantes e são definidas como “horror natural”. Carroll define conceitos partindo do que ele chama de “objeto formal da emoção”. Objeto formal da emoção para Noël Carroll (1999) determina critérios avaliativos de periculosidade e impureza. “É a categoria avaliativa que circunscreve o tipo de objeto particular em que a emoção pode concentrar-se. Ser um objeto de horror artístico, em outras palavras, é algo restrito a objetos particulares como Drácula, impuros e ameaçadores”<sup>54</sup>. Onde o horror natural origina do “confronto direto na realidade em que vive o público”<sup>55</sup>. Por exemplo, ao ocorrer um acidente com vítimas fatais visto pela televisão, os espectadores se horrorizam ao saber que pessoas realmente morreram.

---

<sup>52</sup> Splatter ou gore é um subgênero do cinema de terror que se concentra em representações gráficas de sangue e violência gráfica. Estes filmes apresentam um interesse evidente na vulnerabilidade do corpo humano e na sua teatral mutilação. Cinema splatter é uma expressão que surgiu com George A. Romero para descrever seu filme “*Zombie – O Despertar dos Mortos*” (*Dawn of the Dead*) (1978). Nos últimos anos tem ocorrido uma combinação de violência gráfica e imagens que exploram o sexo, estes filmes têm sido rotulados de “*torture porn*” ou “*gorno*” (gore e porno). Filmes como “*Fome Animal*” (*Braindead*) (1992), e até certa medida “*Zombie – O Despertar dos Mortos*”, também se enquadram no *splatstick*, onde há uma certa comédia.

<sup>53</sup> Noël Carroll (1999), pág. 44.

<sup>54</sup> Noël Carroll, (1999), pág. 46.

<sup>55</sup> Rodolfo Stancki (2015), O outro tipo de horror.  
Disponível em: <<http://www.aescotilha.com.br/cinema-tv/espanto/o-outro-tipo-de-horror/>>

Figura 21: Hotel Inferno (2013) de Giulio De Santi.



Fonte: [http://www.video-market.net/vm/feature/hotel\\_inferno/](http://www.video-market.net/vm/feature/hotel_inferno/)

Figura 22: Adam Chaplin (2011) de Emanuele De Santi.



Fonte: <http://www.darksidereviews.com/film-adam-chaplin-2011/>



O horror artístico tem o espectador como sujeito da emoção onde o “objeto formal é falso/ficcional e direciona o sentimento” <sup>56</sup>. Ao assistirmos, por exemplo, *Drácula* (1931)<sup>57</sup>, lembramos que o monstro representado por Bela Lugosi é irreal (*Figura 23*). Assim, Drácula é uma criatura “ameaçadora e impura” <sup>58</sup> que dá origem à emoção do horror artístico<sup>59</sup>.

Figura 23: *Drácula* (1931), ator Bela Lugosi e Helen Chandler.



Fonte: <<http://www.fact.co.uk/whats-on/dracula-1931>>

A “Cama Mortuária” adquire a característica de “objeto formal de emoção”, assim como o Drácula, é parte de um conceito de emoção, e esta emoção é individualizada pelo objeto, ou “pelo objeto formal” <sup>60</sup>. O horror

<sup>56</sup> Rodolfo Stancki (2015), O outro tipo de horror. Disponível em: <<http://www.aescotilha.com.br/cinema-tv/espanto/o-outro-tipo-de-horror/>>

<sup>57</sup> *Drácula* (1931), dirigido Tod Browning, roteiro adaptado da peça de teatro Drácula de Hamilton Deane e John L. Balderston, que se baseia no livro homônimo de Bram Stoker.

<sup>58</sup> Noël Carroll (1999), pág. 46.

<sup>59</sup> Noël Carroll (1999), idem nota 58.

<sup>60</sup> Noël Carroll (1999), idem nota 58.



artístico tem sua identificação pelo perigo e impureza, e objetos ao qual a emoção é dirigida tem como exemplo, o Drácula, o Lobisomem, e em relação à proposta da pesquisa à Cama Mortuária. Carroll (1999) ainda traz a significação de emoção frente ao objeto,

“(...) vem do termo latino que significa movimento para fora. Talvez possamos interpretar isso de um jeito divertido e sugerir que uma emoção é um movimento interior (uma agitação física) dirigida para fora (para) um objeto particular, sob a sugestão e a orientação de uma categoria avaliativa adequada.”<sup>61</sup>

O objeto particular da emoção do horror artístico trata de um ser fictício. É um pensamento, uma ideia, um conceito, e apesar de sabermos de sua inexistência, criamos sua perspectiva ameaçadora e lhe damos existência, fazemos com que ele realize coisas terríveis, horríveis. “Drácula, o pensamento, é o conceito de certo ser possível. (...) e reconhecemos que Drácula é uma perspectiva ameaçadora e impura que dá origem à emoção do horror artístico”<sup>62</sup>. A resposta do público frente ao objeto se relaciona também com a “Cama Mortuária”, que é apenas uma cama preta ornada, com tecidos, mosqueteiro, um monitor em que passa um vídeo com recortes de filmes ficcionais, e áudio. Porém, se pode dizer que a cama não é necessariamente uma cama sobrenatural - e tenho certeza disso, pois fui eu quem a montou – o sobrenatural é o pensamento, a ideia de que ela possa ser uma cama horrenda que possa fazer algum mal, ou que realize coisas terríveis como sair correndo atrás de quem se deitar nela.

Analogamente, encontra-se, por exemplo, o tubarão do filme homônimo *Tubarão* (1975), do diretor Steven Spielberg. O grande animal parece ser inovador na caça, e com grande esperteza, lança ataques de vingança sobre toda e qualquer pessoa, demonstrando singular capacidade mental. Nesse

---

<sup>61</sup> Noël Carroll, (1999), pág. 47.

<sup>62</sup> Noël Carroll, (1999), idem nota 61.

caso existe sim um “ser não ficcional”, que existe realmente, e é relacionado à realidade de que vítimas podem morrer de ataques de tubarão. Porém, o animal do filme mata tantas pessoas em um único verão quanto todos os ataques reais de tubarão do mundo em um ano.

A cama é real, mas a cama não sai assombrando as noites de quem deitar-se nela, e essa é a função do objeto de horror fundamentado na pesquisa. Como em um filme de horror quando as luzes se acendem, ou os créditos começam a subir, voltamos a nos deparar com o espaço em que estamos inseridos. As forças sobrenaturais não mais estarão diante de nós, nem os cadáveres caminhantes, e sim, estaremos ainda fascinados com a experiência horrenda.

A realidade é bem pior, a nossa empatia frente às vítimas de acidentes, ou qualquer outra situação, faz com que nos sintamos solidarizados. A ameaça é verdadeira, e o temor do que possa acontecer é real. Um filme de horror, ou no caso a “Cama Mortuária”, é mais fácil de acolher.

A Cama Mortuária seria como um portal que integra o espectador no universo ficcional dos filmes de horror, em que ela tenta remeter ao pensamento e talvez recriar uma forma de gerar uma ideia diferente da que estamos acostumados ao nos depararmos com a tela. E a arte desse “objeto de horror” é levar ao espectador uma visão diferente através da videoinstalação, leitura essa que cria possibilidades positivas na apresentação para o público.

## CAPÍTULO II – AS INSTALAÇÕES DE HORROR

### 1 AMBIENTAÇÕES DE HORROR

#### 1.1 “A CAMA MORTUÁRIA”

Na proposta da obra “Internal Nightmares Experience”<sup>63</sup> a cama foi um dos principais elementos, ela é vista e logo, se impõe, e podemos reconhecer que nela podemos estar. A cama, como elemento da ambientação, envolve e remete a sensações, ela se relaciona na experiência da imersão na temática do horror acerca dos pesadelos, se expondo como o objeto de horror<sup>64</sup> que cria uma narrativa de horror. Segundo Noël Carroll (1999),

O fato de o horror ser com frequência narrativo sugere que, no caso de boa parte desse gênero, o interesse que temos e o prazer que sentimos podem não estar primordialmente no objeto do horror artístico como tal – isto é, no momento em si mesmo. Pelo contrário, a narrativa pode ser o *locus* crucial de nosso interesse e prazer, pois o que é atraente – o que mantém nosso interesse e proporciona prazer – o gênero do horror não é necessariamente, em primeiro lugar e sobretudo, a simples manifestação do objeto do horror artístico, mas, sim, a maneira como a manifestação ou desvelamento são colocados como elemento funcional numa estrutura narrativa geral.<sup>65</sup>

A descrição da Cama Mortuária é simples: “*Cama Mortuária*”, uma cama beliche preta, ornada como uma cama antiga que possuísse lastros com mosqueteiros, a decoração ou revestimento lhe confere a característica obscura<sup>66</sup>. As camadas de tules pretos são mosqueteiros que afastam as

<sup>63</sup> <<https://vimeo.com/144294665>>, vídeo da instalação “Internal Nightmares Experience” hospedado no vimeo.

<sup>64</sup> Objeto de horror, segundo Noël Carroll, p. 46-47, (1999)

<sup>65</sup> Noël Carroll, (1999), p. 256.

<sup>66</sup> Obscuro pode qualificar algo sombrio, medonho, tenebroso, pouco promissor, lúgubre, inquietador. Também algo desconhecido, ignorado, encoberto, de que não se tem informações. <<https://www.significados.com.br/obscuro/>>

moscas dos mortos (posição tomada pelo espectador). O colchão, parte onde podem se deitar os espectadores, era coberto com um cetim de cor púrpura<sup>67</sup>, e cobrindo todo o conjunto, como uma sombra que se apossava do objeto, um veludo preto em todo o perímetro superior da cama, conferindo um ar clássico ao conjunto, e que tinha também como função escurecer o local.

No interior da cama, quando o visitante se deita, se depara com o vídeo, que, através de um monitor de computador instalado na parte superior da cama reproduz cenas consideradas “fortes” de filmes de horror. O vídeo - um remake de recortes de cenas de filmes de terror apresentava cenas de tortura, mutilação, suicídio - com duração de dois minutos e vinte segundos, sendo repetido constantemente, em *looping*, de modo que na edição final não apresentasse um início definido. O espectador poderia decidir a hora de deixar de ver o vídeo, ou continuar vendo repetidas vezes. Assim, pode chegar a exaustão da imagem, ser quem analisa e controla seus impulsos diante da imagem que não consegue ver (*Figuras 24, 25, 26, 27, 28 e 29*).

O vídeo se caracteriza por apresentar as cenas “repulsivas, ou que causam algum desconforto” e que estão relacionadas ao descobrimento do desconhecido, provocando o horror e caracterizando esta emoção. As cenas utilizadas foram dispostas como flashes de cenas maiores, cenas retiradas de filmes de horror, que apresentam algum tipo de mutilação, e esses recortes das cenas não perderam o ar de horror que possuíam em suas gravações originais. As mesclas de cenas não têm uma narrativa inicial ou principal do modo como podem ser vistas, pois sua construção não interfere no momento em que o espectador começa a assistir, sendo iniciada a visualização em qualquer ponto do vídeo.

---

<sup>67</sup> A cor púrpura é considerada uma cor à prova de luz. Por isso, a cor era considerada o tom da eternidade, num tempo em que quase todas as outras desbotavam. Esta a explicação do porque vários caixões serem forrados com o púrpura.  
In <<http://followthecolours.com.br/gotas-de-cor/roxo-50-curiosidades-que-voce-nao-sabia-sobre-cor/>>

Figura 24: Imagens da videoinstalação “Internal Nightmares Experience”.



<Fonte: <http://giphy.com/gifs/JKFMvSGZIkIMw>>

Figura 25: Imagens da videoinstalação “Internal Nightmares Experience”.



Fonte: Cena do filme Audition (1999, direção de Takashi Miike)

Figura 26: Imagens da videoinstalação “Internal Nightmares Experience”.



Fonte: Cena de “Evil Dead – (2013, Fede Alvarez)”

Figura 27: Imagens da videoinstalação “Internal Nightmares Experience”.



Fonte: Cenas do filme “Incident On and Off a Mountain Road” (2005, Don Coscarelli).

Figura 28: Imagens da videoinstalação “Internal Nightmares Experience”.



Fonte: Cenas do filme Bedfellows, (2008, Drew Daywalt)

Figura 29: Imagens da videoinstalação “Internal Nightmares Experience”.



Fonte: Cenas do filme The Ring, (2002, direção de Gore Verbinski)

A remontagem, realizada com fragmentos de filmes, foram utilizadas sonoridades musicais na edição, causando efeitos sonoros que se assemelham a situações de filmes de horror. O efeito introduz a presença do monstro, do abjeto de um perigo no filme. Assim, a presença da Cama Mortuária era vivenciada pelos transeuntes da exposição através da imagem da cama e do som que ela produzia por meio de caixas de som instaladas em sua estrutura e direcionadas para a cabeça do espectador que no leito deitasse.

## 1.2 O FATOR DO MEDO

Não há como não deixar de falar do medo, e um dos medos primordiais do ser humano que é o medo de perder ou ferir os olhos. Segundo Freud, pela experiência psicanalítica, o medo de que isto aconteça é um “dos mais terríveis temores das crianças. Muitos adultos conservam uma apreensão nesse aspecto, e nenhum outro dano físico é mais temido por aqueles adultos do que um ferimento nos olhos”. Assim, explorei esse medo, que eu também compartilho, através de cenas com olhos sendo cortados, como o filme “*Um cão andaluz*” (1929) de Luiz Buñuel (*Figura 31*), e de filmes mais atuais, como “*O Chamado*” (2002) dirigido por Gore Verbinski (regravação do filme “*Ringu*”, de Koji Suzuki, 1999) (*Figura 31*),

Figura 30: Imagens da videoinstalação “Internal Nightmares Experience”.



Fonte: Cenas do filme “Hostel: Part II” (2007), dirigido por Eli Roth.



Figura 31: Imagens da videoinstalação “Internal Nightmares Experience”.



Fonte: Cenas do filme “Cão Andaluz” (direção de Luiz Buñuel, 1929).

As cenas possuem uma capacidade de inferir o que já nos é ensinado que é a “ansiedade em relação aos próprios olhos, o medo de ficar cego”<sup>68</sup>, argumenta Freud, que “é muito natural que um órgão tão precioso como o olho deva ser guardado por um medo proporcional.” Isso infere e excita “de modo especial uma emoção particularmente violenta e obscura, e que é essa emoção que dá antes de mais nada, intenso colorido à ideia de perder outros órgãos.”

A ansiedade em relação ao que nos pode fazer mal, ou ao mal que podemos sofrer, nesse caso não analisando apenas as cenas em que aparecem os olhos sendo cortados e perfurados, mas na totalidade do vídeo, as condições psicológicas a que o espectador se depara frente a videoinstalação são ampliadas devido à sua imersão junto a videoinstalação. Aspectos que “Internal Nightmares Experience” tenta formular estão ligados de forma íntima a auto-observação<sup>69</sup> que motiva a compreender a sensação

<sup>68</sup> Sigmund Freud, *Unheimlich – o Estranho*, artigo publicado em 1919, Além do princípio do prazer, Edição Standart Brasileira, Vol. XVIII, Imago Editora, 1976.

<sup>69</sup> Idem nota 68.

intensa de “algo estranho que permeia a concepção<sup>70</sup>”, e através de processos criam certa ansiedade de defesa. A psicanálise estudada por Freud põe como opinião a diversos fatores que geram a ansiedade no indivíduo e denotam as características que o subconsciente interpreta na ocasião da geração de medos e angústias, quando expostos a condições que submetem a um estado de experienciar a realidade e a imaginação. O trecho a seguir, é um exemplo que denota em toda obra “*Unheimlich*” (ou O Estranho<sup>71</sup> - 1919) a respeito do que muitas pessoas experimentam,

Membros arrancados, uma cabeça decepada, mão cortada pelo pulso, como num conto fantástico de Hauff, pés que dançam por si próprios, como no livro de Schaeffer, todas essas coisas têm algo peculiarmente estranho a respeito delas, particularmente quando, como no último exemplo, mostram-se, além do mais, capazes de atividade independente. Para algumas pessoas a ideia de ser enterrado vivo por engano é a coisa mais estranha de todas. Ainda assim, a psicanálise nos ensinou que essa fantasia assustadora é apenas uma transformação de outra fantasia que originalmente nada tinha em absoluto aterrorizador, mas caracterizava-se por uma certa lascívia, a fantasia da existência intra-uterina.<sup>72</sup>

Em seu texto, Freud (1919) explica que no sentido de que o estranho (*Unheimlich*) pode ser secretamente familiar, “que em algum determinado momento foi submetido à repressão e, conseqüentemente, voltou, e que tudo aquilo que é estranho satisfaz essa condição.” Os medos e ânsias que nos fazem ter certas sensações, segundo Freud, seria um resquício do que anteriormente nos era conhecido. Então, essas sensações por mais que pareçam novas em relação a situações, ou personagens, ou figuras, já nos eram tanto quanto familiares. A videoinstalação, ou as instalações a que se propõe a temática, tentam se relacionar com a intimidade do subconsciente do indivíduo espectador em sua pré-história, talvez até envolvendo-o em lembranças repugnantes.

---

<sup>70</sup> Idem nota 68.

<sup>71</sup> Sigmund Freud, *Unheimlich – o Estranho*, artigo publicado em 1919, Além do princípio do prazer, Edição Standart Brasileira, Vol. XVIII, Imago Editora, 1976.

<sup>72</sup> Idem nota 71.

“Internal Nightmares Experience” foi realizada em dois momentos, de duas formas totalmente distintas que denotaram e potencializaram a obra de duas perspectivas: a do objeto no espaço que se apresenta por si só como criador de uma narrativa externa que não cria uma interiorização a obra, e o objeto na instalação que potencializa a capacidade de alcançar o repulsivo, o abjeto, o estranho na imaginação do espectador, assim caracterizando uma narrativa de horror intensa representada em um espaço que insere o espectador no espaço da obra, e não que insere a Cama como um objeto no espaço, como aconteceu na exposição no hall do CAL, como será falado posteriormente.

### 1.3 Internal Nightmare Experience

Em “Internal Nightmares Experience”<sup>73</sup> o “objeto de horror” apresenta concepções que o público reconhece como perturbações, e que estimulam a perspectiva perturbadora causada através do descobrimento do inconcebível, sendo provocador da curiosidade pela revelação do que é estranho. Medos que se revelam pelo desconhecido, mas que causam certo prazer quando desvendados, ou, por alguns, certa repugnância. A definição do horror segundo Noël Carroll (1999)<sup>74</sup>, parte de critérios avaliativos - de periculosidade e impureza - sendo constituintes de “objetos formais de emoção”. Esse “objeto formal da emoção”, (Anthony Kenny (Carroll, p. 46, 85)), é “a categoria avaliativa que circunscreve o *tipo* de objeto particular em que a emoção pode concentrar-se. Ser um objeto de horror artístico, em outras palavras, é algo restrito a objetos particulares como Drácula, impuros e ameaçadores”. “A emoção é dirigida a esses objetos; o horror artístico dirige-se a objetos particulares como Drácula, Homem-Lobo e o Sr. Hyde”. A “Cama Mortuária” é nesses termos um objeto de horror artístico.

A proposta “Internal Nightmares Experience” se revela como uma tentativa de entendimento de proposições de horror, exploração de medos e de

---

<sup>73</sup> Internal Nightmare Experience / Experiência de Solidão sobre Todos os Medos Internos, nomeou as instalações I e II, realizadas como um objeto artístico que potencializa a experiência prática da pesquisa de mestrado.

<sup>74</sup> Noël Carroll (1999), p. 85.

suas possibilidades ignoradas que foram objetivadas por um objeto representativo que nos revela o medo do escuro primordial e a sensação inicial de isolamento, solidão, vulnerabilidade: “A Cama”.

A cama representa o conforto e descanso, porém, na ambientação se revela com ambígua representatividade de sentimentos de terror frente à expectativa causada pelo “apagar a luz e deitar-se”. O medo subconsciente que provém de alguma memória ancestral derivada da personalidade de ser uma presa e sempre estar atento para não virar a “janta” e que agora se revela como o “medo do monstro que espreita o canto do quarto”, ou que agarrará o pé ao tentar subir na cama, ou que ao deitar tentará lhe fazer algum mal a não ser que seu lençol ou cobertor lhe proteja dos pés à cabeça como um escudo que possa proteger até da destruição do mundo. Assim tento descrever sobre o objeto a ser tratado nesta proposta, que apesar de criar a sensação de conforto, também nos revela um mundo imaginário que nos causa em certos momentos terror, e horror. No momento em que nos vemos só. A cama é um objeto que nos remete a diferentes e sensíveis sensações, pois ficamos fadados ao desconhecido enquanto dormimos (pelo menos achamos), por isso talvez nosso cérebro tenha uma maior atividade enquanto dormimos, por estarmos sempre atentos, mas principalmente quando nosso corpo está em repouso.

#### 1.4 Internal Nightmares Experience I

Em sua apresentação como “Internal Nightmare Experience I”<sup>75</sup>, a “Cama Mortuária” apresentava-se como um objeto em toda sua extensão, suplantado em meio a um espaço expositivo público. Por ser de cor negra em sua totalidade e o espaço bem iluminado e com cores claras gerou um contraste que chamava a atenção como objeto não como instalação, a presença do público ao apreciar a obra era apenas rodeá-la e observá-la. Sendo necessário algumas vezes informar ao espectador sobre a necessidade de deitar-se na cama para que pudesse apreciar a obra em sua totalidade,

---

<sup>75</sup> “Internal Nightmare Experience I” foi apresentada em uma exposição coletiva intitulada SE7E, realizada no hall do Centro de Artes e Letras da UFSM. Paralelo ao evento ANPAP, outubro de 2015.

dessa forma a maioria dos espectadores apenas contemplava o objeto sem a fruição total através da visualização do vídeo. Os espectadores que se deitaram no leito mortuário, sofreram as mais diferentes sensações ao qual não eram esperadas: apesar de conter cenas fortes algumas pessoas começaram a rir, realmente como se estivessem se divertindo e se deleitando com as cenas fortes, expressavam alguma repulsa seguida de um grito e logo um sorriso ou uma gargalhada; talvez pelo ambiente ser mais descontraído e com maior movimentação de pessoas a experiência não tenha causado tanta tensão no público. A aceitação por parte do público de se predispor à obra também foi verificada na exposição da “Internal Nightmare Experience II”.

As reações é que complementaram a obra, a participação do público fecha o ciclo ao qual a obra se insere, a “unidade tripartida”. Segundo Maurice Merleau-Ponty (1908-1961), ao tratar sobre a consciência e o mundo, de que modo o sujeito se estabelece no mundo que o rodeia, aponta que o espaço, aplicado nesse sentido a instalação, “não é um ambiente (real ou lógico) em que as coisas se dispõem, mas o meio pelo qual a posição das coisas se torna possível”<sup>76</sup>, ao qual, o espaço se constrói a partir da experiência do sujeito. Ao ser experienciada a videoinstalação de horror, o espectador traça seu lugar no espaço, criando assim o ambiente percebido.

---

<sup>76</sup> Maurice Merleau-Ponty, 1996, pg. 328.

Figura 32: “Internal Nightmares Experience”, “Cama Mortuária”.



Fonte: Foto do autor, 2015.

Figura 33: “Internal Nightmares Experience”, “Cama Mortuária”.



Fonte: Foto do autor, 2015.

## 1.5 Internal Nightmare Experience II

Em “Internal Nightmare Experience II”<sup>77</sup>, a apresentação se deu em um lugar expositivo nada usual, porém transmitiu a finalidade do objeto de horror “Cama Mortuária”, por se tratar de um lugar parcialmente escuro com certa penumbra, sem conforto ou acabamentos estéticos. O acesso era dado por uma estreita escadaria sem qualquer iluminação, ou referência do que se poderia encontrar ao final. O trajeto escuro de subir as escadas aumentou o suspense e exigiu o esforço do espectador para sua chegada à saleta, e já dava menções sonoras do que iria encontrar. A sonoplastia podia ser identificada como uma atividade sonora da presença ou ausência do desconhecido, que pode ser ou não agradável. A iluminação de cor vermelha se derramava pela escada, e estigmatizando a sala, intensifica o mistério de um ambiente aflitivo. A chegada ao final da escada, o espectador se deparava com o “objeto de horror”, a “Cama Mortuária” que estava disposta desta vez em um local que não possuía características contrastantes frente ao local mais iluminado (como quando apresentada no Hall do CAL – Figura 32). Aqui não se tem a comparação do objeto frente à instalação, e sim o objeto inserido no ambiente que por sua vez se torna a obra em sua totalidade. Rosalind Krauss ao analisar as novas implicações surgidas com o advento de novas formas de apresentação, novos modos de realização, da utilização de materiais e tecnologias, contam que a formulação do espaço com a obra, no caso da instalação, performances, happenings, land art, etc., se forma conforme a concepção dos minimalistas, uma ideia de totalidade entre o espaço enquanto obra, e o espectador, intensificando a instalação, tomando a forma de uma unidade tripartida indissolúvel<sup>78</sup>.

---

<sup>77</sup> “Internal Nightmare Experience II” foi apresentada em uma exposição coletiva intitulada PRISMA, exposição dos mestrandos do PPGART/UFSM, esta instalação foi realizada no acesso de manutenção ao telhado do prédio do Centro de Artes e Letras da UFSM, em outubro de 2015. Este espaço foi cedido com muita resignação, por se tratar de um espaço que não poderia ter acesso público, mas que após negociações de responsabilidade pessoal por minha parte, foi cedido gentilmente pela direção do Centro de Artes e Letras, assim provindo após a realização da instalação resultados muito satisfatórios que culminaram na manifestação por parte do espectador de gestos e sensações despontaram a experiência buscada por “Internal Nightmare Experience”.

<sup>78</sup> Geórgia Kyriakakis, Escultura Hoje? Disponível em:  
<[http://www.georgiakyriakakis.com.br/portu/depo4.asp?flg\\_Lingua=1&cod\\_Depoimento=49](http://www.georgiakyriakakis.com.br/portu/depo4.asp?flg_Lingua=1&cod_Depoimento=49)>

Figura 34: “Internal Nightmares Experience” II, Escada de acesso.



Foto: Rebeca Lenize Stumm, 2015

Os visitantes da instalação tiveram reações diferentes de uns dos outros, assim como a receptividade: enquanto alguns, incentivados pela curiosidade, venceram as escadarias e se deitaram no leito ao qual passava o filme e o assistiram completamente, outros, por outro lado, não conseguiram ver o vídeo completo, alguns poucos saíram com “um semblante não muito amistoso”. Reações diversas surgiram, o que não parecia que fosse acontecer como, por exemplo, vários expectadores assistiram rindo, como se estivessem se divertindo com a experiência. Não era esperado o fascínio de alguns, mas principalmente o repúdio de outros e o pavor de algumas pessoas não conseguirem sequer chegar ao meio da escadaria, assumindo estar com medo de ver o que havia em seu topo. E quando oferecida companhia para que pudessem ver, outros ainda assim não quiseram seguir em frente.



Hans Robert Jauss (1979) desenvolve as bases da “*estética da recepção*” em seu conceito de “*Horizonte de Expectativas*”<sup>79</sup>, que consiste na importância da recepção da obra pelo público, em que “a obra de arte, como um sistema que se define por produção, por recepção e por comunicação”<sup>80</sup>, tece a “linha dialética entre autor, obra e receptor”, e aplica sua teoria na reação do público na apresentação de novas obras. E destaca três possíveis reações frente a novidade artística, sendo: “a satisfação imediata, a decepção, e até mesmo a irritação ou então o desejo de mudar e de se adaptar aos horizontes inéditos abertos pela obra”<sup>81</sup>.

Figura 35: “Internal Nightmares Experience” II.



Foto: Rebeca Lenize Stumm, 2015.

Entre as diferentes nuances a que o público se deu pela obra, foi assim creio, as reações das mais diversas que se deparam com a aceitação dos

<sup>79</sup> Hans Robert Jauss. O prazer estético e as Experiências Fundamentais da Poiesis, Aesthesis e Katharsis, 1979.

<sup>80</sup> Hans Robert Jauss, in, ZILBERMAN, Regina. Estética da Recepção e História da Literatura. São Paulo: Ática, 1989.

<sup>81</sup> Hans Robert Jauss (1921–1997) e Wolfgang Iser (1926-2007) são considerados os fundadores da Estética da Recepção (1964), sendo os dois grandes nomes da escola críticoestética do pós-guerra alemão. Desenvolvendo a noção dinâmica do leitor, ouvinte ou espectador que se inserem como fatores essenciais à constituição da obra de arte.

diferentes modos de medos, os que dão prazer e outros que geram repugnância. Relembrando as palavras de Burke a respeito do sublime pode-se ter uma noção maior do prazer pelo descobrimento ou da revelação, segundo Noël Carroll<sup>82</sup>, onde,

(...) o prazer primordial que as narrativas de revelação proporcionam – isto é, o interesse que temos por elas, e a fonte de sua atração – está no processo de descobrimento, na peça de provas e nos dramas de raciocínio que as incluem. Não é que busquemos repugnância, mas, sim que a repugnância seja um acompanhamento previsível da descoberta do desconhecido, (...) o horror artístico é o preço que queremos pagar pela revelação daquilo que é impossível e desconhecido, daquilo que viola nosso esquema conceitual. O ser impossível realmente enoja, mas esse nojo faz parte de um discurso narrativo global que não é apenas prazeroso, mas cujo prazer potencial depende da confirmação da existência do monstro como um ser que viola, desafia ou problematiza as classificações culturais vigentes.

O esquema conceitual que desafia nossa concepção de natureza é o que provavelmente provoca a repulsa. “Uma coisa é ter curiosidade pelo desconhecido, mas natural, e outra coisa é ter curiosidade pelo impossível. E é nessa segunda forma de curiosidade que as ficções de horror se movem”<sup>83</sup>. Aquilo que todos conhecem e não sabem. O nojo do monstro encanta a nossa “curiosidade do desconhecido e atrai para os processos de revelação, raciocínio”<sup>84</sup>.

Em “Internal Nightmare Experience”, (considerando-a como o “objeto de horror”, um ser horrífico), talvez seja um causador de fascínio e posteriormente levando ao sentimento perturbador. Ainda segundo Carroll, “para aqueles que são atraídos pelo gênero, o fascínio pelo menos compensa a perturbação”<sup>85</sup>. O público tem a noção de que o objeto que se posta a sua frente não existe de fato. A “Cama Mortuária” é apenas uma cama preta com adereços e um vídeo

---

<sup>82</sup> Noël Carroll, *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*, 1999, pg. 264.

<sup>83</sup> Noël Carroll (1999), p. 264.

<sup>84</sup> Noël Carroll (1999), p. 264.

<sup>85</sup> Noël Carroll (1999), p. 268.

que mostra cenas de filmes e músicas angustiantes, e sabemos que a criatura não existe. “O público está apenas reagindo ao pensamento de que tal e tal seres impuros possam existir. Isso abafa, sem eliminar o aspecto perturbador e dá mais oportunidade ao predomínio da fascinação pelo monstro”<sup>86</sup>. A fascinação se dá pelas mesmas razões a que causa a repugnância, como o monstro é fruto da ficção “nossa curiosidade torna-se acessível”<sup>87</sup>.

Ernest Jones<sup>88</sup> (1879 – 1958 Grã-Bretanha) em “*On the Nightmares*” desenvolve uma hipótese para analisar uma classe de sonhos, os pesadelos, e “aplica ao que considerava ser figuras recorrentes de pesadelo. Para Jones, através de uma análise derivada de Freud, da satisfação do desejo, analisa a simbologia de “figuras da superstição medieval, tais como o íncubo, o vampiro, o lobisomem, o diabo e a bruxa”<sup>89</sup>. O conceito central de Jones assim é o conflito e a ambivalência, como os trabalhos do onírico que “são muitas vezes atraentes e repelentes, pois servem para enunciar tanto o desejo quanto sua inibição”<sup>90</sup>. A repulsa está presente na recepção do espectador. Mas esse é um truque de censura, pois segundo Carroll (1999), “a repulsão é o bilhete de entrada que permite que a satisfação prazerosa seja representada”<sup>91</sup>.

O conceito a que Jones estende sua teoria as análises de ficções de horror, por exemplo, os vampiros, onde,

Os vampiros da superstição têm dois atributos constituintes fundamentais: a fantasmagoria e o fato de chuparem sangue. O vampiro mítico, como oposto do vampiro contemporâneo de filmes e revistinhas, primeiro visita seus parentes. Para Jones, isso representa o anseio por parte dos parentes, de que o ente querido volte de entre os mortos. Mas a figura é carregada de terror. O que é amedrontador

---

<sup>86</sup> Noël Carroll (1999), Idem nota 86.

<sup>87</sup> Noël Carroll (1999), Idem nota 86.

<sup>88</sup> Alfred Ernest Jones foi um neuropsiquiatra e psicanalista, que também foi biógrafo oficial de Sigmund Freud. Vida e Obra de Sigmund Freud, Tradução Julio Castañon Guimarães, Editora Imago, 1989.

<sup>89</sup> Noël Carroll (1999), p. 244.

<sup>90</sup> Noël Carroll (1999), Idem nota 90.

<sup>91</sup> Noël Carroll (1999), Idem nota 90.

é o fato de chupar sangue, que Jones associa à sedução. Em suma, o desejo de um encontro incestuoso com o parente morto é transformado, por meio de uma espécie de denegação, num ataque – atração e amor metamorfoseiam-se em repulsão e sadismo. Ao mesmo tempo, por projeção, os vivos retratam-se como vítimas passivas, dando aos mortos uma dimensão de mediação ativa que permite o prazer sem culpa. Ou seja, os mortos são apresentados como agressores pecadores, ao passo que os vivos são supostamente vítimas infelizes (e, portanto, “inocentes”). Enfim, Jones não só liga o ato de chupar sangue ao enlace exaustivo do íncubo, mas também a uma mescla regressiva de chupar e morder, característica da fase oral do desenvolvimento psicossocial. Por negação – a transformação de amor em ódio - , por projeção – pelas qual os mortos desejados se tornam ativos, e os vivos desejantes, passivos - , e por regressão – da sexualidade genital à oral - , a lenda do vampiro gratifica desejos incestuosos e necrófilos, misturando-os numa iconografia apavorante<sup>92</sup>.

A relação de desejo frente a simbologia de uma figura mítica como o vampiro, estetiza a forma como a aceitação de objetos de horror são atraentes, e as figuras de horror, segundo Jones, manifestam desejos e em especial desejos sexuais, porém são desejos proibidos ou reprimidos, que “não podem ser reconhecidos abertamente”. Aí se tem a noção de que o aspecto repulsivo mascara e “torna possíveis várias espécies de satisfação de desejo, em especial as de tipo sexual”<sup>93</sup>. A forma repulsiva das criaturas de horror servem para “satisfazer a censura”, porém são enganadores os conflitos com o desejo pois tornam possíveis sua satisfação. Por isso, como diz Noël Carroll “somos atraídos pelas imagens de horror porque, apesar das aparências, tais imagens permitem a satisfação de desejos psicosssexuais profundos”.

O prazer através do medo está ligado ao descobrimento do desconhecido, e o público pode negar a censura do horror. Porém, é um truque a que Ernest Jones desenvolve sua hipótese para analisar a algumas classes de sonhos, e os pesadelos.

É claro, que ao se deparar na vida real de acontecimentos como o encontro com fantasmas ou demônios, ou o “massacre de Desdêmona, seria

---

<sup>92</sup> Noël Carroll (1999), p. 244.

<sup>93</sup> Noël Carroll (1999), Idem nota 93.

perturbador, e não divertido<sup>94</sup> para a grande maioria das pessoas. O repulsivo é algo que normalmente tentaríamos evitar, porém, porque buscamos o horror? Seja meios artísticos ou em contos literários? A resposta pode apresentar-se por meio da filosofia de David Hume (1711 – 1776, Edimburgo, Reino Unido) a respeito das tragédias, que possuem formas narrativas, e nesse desenrolar o prazer que sentimos é desvelado, não pelo objeto artístico como tal, mas,

“pelo contrário, a narrativa pode ser o *locus* crucial de nosso interesse e prazer, pois o que é atraente – e o que mantém nosso interesse e proporciona prazer – no gênero do horror não é necessariamente a simples manifestação do objeto do horror artístico, mas, sim, a maneira como a manifestação ou o desvelamento são colocados como elemento funcional numa estrutura narrativa geral.”

Quando temos interesse pelo horror ou pelo acontecimento sobre a morte, por exemplo, de “Hamlet, Gertrude, Claudius, entre outros”, não é necessariamente um sentimento pessoal sádico que aflora, e sim a expectativa da narrativa. O interesse surge com o enredo que se segue frente ao descobrimento do fato desconhecido ou de sua presunção, e daí surge o prazer, do fato e da finalidade a que se põe o interesse pelo enredo. Mesmo quando o herói morre no final, ou o mal vence apesar de todos os esforços, a narrativa se desvela ao conhecimento do que antes era invisível e não comprovado: a reencarnação do demônio que não pode ser evitada e caminha na forma de uma inocente criança, não mais está obscura no desconhecido.

Segundo Hume (póstumo)<sup>95</sup>,

Se tivermos a intenção de comover ao extremo uma pessoa com a narrativa de algum acontecimento, o melhor método para aumentar seu efeito é atrasar com arte a informação sobre ele, e primeiro excitar sua curiosidade e impaciência antes de introduzi-la no segredo.

---

<sup>94</sup> Noel Carroll. Pg. 256.

<sup>95</sup> David Hume, Diálogos sobre a Religião Natural (póstumo). Tradução, introdução e notas de Álvaro Nunes Lisboa: Edições 70, 2005.

A obra é uma entre três personagens ficcionais - Cleantes, Fílon, e Demea - acerca do argumento teleológico, o argumento cosmológico, o problema do mal e as relações entre a religião e a moral.

A intenção de transformar a simples apreciação do objeto do horror artístico, poderia criar uma narrativa que desencadeasse um dos formatos possíveis de histórias de horror<sup>96</sup> “irrupção – confirmação – confronto”. Segundo Carroll (1999) a primeira função no enredo do descobrimento é a irrupção, “onde a presença do monstro é estabelecida para o público”<sup>97</sup>. A confirmação gera a crença da existência do monstro, e o confronto muitas vezes assume a forma de problema e solução, a confrontação com o que irradia temor e possa levar à extinção tanto do indivíduo, como em filmes ficcionais, como da humanidade.

A forma de narrativa de filmes de horror ou contos literários de horror foi constatado na obra “Internal Nightmare Experience I e II”, fazendo com que o espectador ficasse envolto na trama que se construía através de sua apreciação. A sequência ocorre desde o momento em que o espectador se depara com o objeto em seu espaço expositivo, porém, o aviso informando sobre a restrição de idade já dá menções da possibilidade de imagens funestas. Essa seria uma primeira fase, a da irrupção, onde se pressupõe haver algo antinatural. A confirmação se dá ao se deparar com o objeto do horror “Cama Mortuária”, tanto no momento em que o espectador se depara com a obra, como com as imagens. Entretanto, a confirmação está isenta da fase do descobrimento, pois, o descobrimento foi pressuposto em um primeiro contato com o objeto de horror, pressupondo que seja ele. O confronto ao deitar-se, o deixar-se envolver pela obra, é quando se depara com o monstro, ou seja, as imagens do vídeo.

“Internal Nightmare Experience II” assustou as pessoas através de um medo do “o que está atrás da porta ou à espreita no topo da escadaria”. Nunca

---

<sup>96</sup> Segundo Carroll, existem 14 diferentes tipos de formatos possíveis de histórias de horror: irrupção; irrupção / descobrimento; irrupção / confirmação; irrupção / confronto; irrupção / descobrimento / confronto; irrupção / confirmação / confronto; irrupção / descobrimento / confirmação / confronto; descobrimento; descobrimento / confirmação; descobrimento / confronto; descobrimento / confirmação / confronto; confirmação; confirmação / confronto; confronto.

<sup>97</sup> Noël Carroll (1999), p. 149.

assusta tanto quanto a porta ou a escadaria em si”<sup>98</sup> que Stephen King<sup>99</sup> relata de forma certa acerca do “horror ainda oculto”, que também esteve presente na apresentação do objeto artístico em sua manifestação como uma obra interligada ao espaço, que propunha a presença do estranho frente ao desconhecido, capaz de proporcionar a sensação de horror.

Pense, se quiser, na sequência mais assustadora de A troca. A heroína (Trish Van Devere) corre para a casa mal-assombrada que seu novo namorado (George C. Scott) alugara, pensando que ele talvez estivesse precisando de ajuda. Scott não está lá, embora uma série de pequenos e furtivos ruídos a leve a achar que ele esteja. A audiência assiste, hipnotizada, enquanto Trish sobe para o segundo andar; o terceiro; e finalmente alcança os estreitos degraus cobertos de teias de aranha que conduzem ao sótão, onde um jovem fora assassinado de uma forma especialmente cruel cerca de oito anos antes. Quando ela chega ao sótão, a cadeira de rodas do rapaz morto repentinamente dá um giro e começa a persegui-la, acompanhando seus gritos pelos três lances de escada, correndo atrás dela enquanto atravessa o salão para, finalmente, bloquear num giro a porta da frente. O público grita enquanto a cadeira de rodas vazia persegue a mulher, mas o verdadeiro medo já aconteceu; ele ocorre enquanto a câmera se demora naquela longa e sombria escadaria, e nós nos imaginamos subindo aqueles degraus em direção a algum horror ainda oculto, prestes a acontecer.

Na instalação “Internal Nightmare Experience II” o objeto de horror se prostrava como o incógnito acima das escadas, o horror oculto que após deflagrado, ainda se colocava para ser explorado. Assim, o horror estava frente ao desconhecido ainda por ser descoberto. Mesmo sabendo que nada de mal iria acontecer (será mesmo?), algumas pessoas ou subiam as escadas com certo receio, ou o pavor tomava conta e não conseguiam sequer vislumbrar o que havia ali no topo. Desse modo, agora se tornavam coadjuvantes do filme de horror, e vislumbrados, se deparavam com a perda do que é seguro, e em alguns casos, sem nem mesmo precisar assistir ao filme exposto na obra. Segundo Burke (1756), quando uma ameaça se apresenta como algo factível, real na qual não se pode livrar, a definição de dor e perigo pode tornar-se uma

---

<sup>98</sup> Stephen King, *Dança Macabra*, 2012, p. 167.

<sup>99</sup> Stephen King, *Dança Macabra*, *Idem* nota 103.

experiência realmente terrível e podem não causar deleite. Porém quando as cenas ou ameaças estão atenuadas ou não possuem uma probabilidade tão grande de acontecer, através, porque não dizer da representação de cenas de horror que é o caso tratado, “podem ser – e são – deliciosos”<sup>100</sup>.

A atmosfera recriada através do horror artístico – “que abrange o não-narrativo, as narrativas de horror não-reveladoras e as narrativas reveladoras”<sup>101</sup> - incita e aflora sensações proeminentes de prazer. O verdadeiro teste para o verdadeiro horror, segundo Lovecraft, é “simplesmente o de suscitar ou não no leitor um sentimento de profunda apreensão, e de contato com esferas diferentes e forças desconhecidas”.

---

<sup>100</sup> Burke, Edmund, 1729-1797. Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas idéias do sublime e do belo / Edmund Burke ; tradução, apresentação, notas: Enid Abreu Dobránszky. - Campinas, SP : Papyrus : Editora da Universidade de Campinas, 1993.

<sup>101</sup> Noël Carroll, A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração, 1999, pg. 269.



## 2 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas considerações finais desta dissertação visa estabelecer conclusões a respeito do trabalho e sugerir algumas considerações para futuros trabalhos relacionados ao tema principal.

Esta dissertação possui como objetivo central apresentar e analisar qualitativamente as variáveis que permearam o desenvolvimento e apresentação das ambientações de horror como forma de linguagem poética em artes visuais.

Com isso, pode-se considerar que o objetivo tenha sido atingido, ao considerar os aspectos estudados, relacionados ao horror no cinema e a arte, e também a forma de recepção do público das obras criadas, visando recriar os ambientes de horror em instalações de arte.

Com o objetivo de investigar o potencial de ambientações através das videoinstalações que invoquem o imaginário de filmes de horror, onde, o participante da proposta transite entre a aproximação e repulsa da obra, esta dissertação se baseou na obra de Noël Carroll – A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração (1999) em que o autor investiga a relação do horror dos filmes e outras formas narrativas com os espectadores, tentando compreender a forma de recepção desta temática de horror. Entre os objetivos secundários desta dissertação, foi elaborada uma revisão bibliográfica consistente com a temática de horror, que pudesse incluir conceitos ligados à este tema, buscando através de autores relacionados ao horror e também à pesquisadores da arte, apresentando um panorama do horror no cinema e nas artes visuais.

Estes objetivos foram alcançados no decorrer do Capítulo 2. Ressaltando-se que os objetivos secundários tornam-se meios para obter o objetivo principal desta dissertação. A realização das obras “Internal Nightmares Experience I e II” descritas teve o objetivo de criar o ambiente que isola o espectador de sua realidade rotineira e explora situações ficcionais adversas de medos, incertezas e angústias frente a cenas de horror retiradas

de recortes de filmes. Onde se investiga as videoinstalações direcionadas à ambientação de horror, em que a imersão do participante da obra o confronta com a apresentação de cenas de horror no ambiente da exposição, onde o objeto de horror artístico “Cama Mortuária” se instala.

Neste mesmo capítulo comenta-se a respeito das visitas dos participantes na obra, sua receptividade, a fim de relatar a experiência destes com a ambientação.

Outro ponto observado no decorrer desta dissertação está relacionado com o confronto de situações de medo ou horror, em que nos colocamos tanto de modo ficcional como na realidade. A apresentação de alguns conceitos como os relacionados ao gênero do horror no cinema, escultura-objeto e instalação, ambientação e videoinstalação, ajudaram na organização e distinção nas particularidades das experiências dos participantes das obras, que embora com pouca literatura especializada no tema do horror na arte visual, se distinguem em relação a sua compreensão.

A produção de uma ambientação artística, que tem por característica o envolvimento do espectador direto na obra, pois, apresenta na ambientação objetos, sons e imagens as quais dificilmente passamos sem ser afetados, permitiu que a temática do horror fosse vista de outra perspectiva, podendo ter uma maior representatividade na arte através desta potencialidade de gerar sensações, ou situações sinestésicas.

### 3 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVARES, Karen. Você sabe a diferença entre terror, horror e gore? <<http://blog.editoradraco.com/2014/10/voce-sabe-a-diferenca-entre-terror-horror-e-gore/>>

ANDRÉ, Christophe. Psicologia do medo - como lidar com temores, fobias, angústias e pânicos. Editora Vozes, 2007.

ARAUJO, Ana Karênina Trindade. Os Caminhos Do Sublime: Longino, Burke, Kant E Schiller. SABERES, Natal – RN, v. 1, n. Especial: I ENAFA e XXIV Semana de Filosofia da UFRN, Jan. 2015, 37-45.

ARISTÓTELES, 384-322 A.C. Tópicos; Dos Argumentos Sofísticos / Aristóteles; Tradução de Leonel Vallandro e Gerd Bornheim da versão inglesa de W.A. Pickard. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

Blackpool Ghost Train. <<http://www.cumbriaghosthunts.co.uk/blackpool-ghost-train.php>>

BRAGA, Cláudia. Melodrama: As Estratégias Trágicas da Emoção na Modernidade. Unicamp/UFSJ. Tragédia, melodrama, estratégias. Disponível em: <<http://www.portalabrace.org/vcongresso/textos/dramaturgia/Claudia%20M%20Braga%20-%20MELODRAMA%20As%20estrategias%20tragicas%20da%20emocao%20na%20modernidade.pdf>>

BURKE, Edmund, 1729-1797. Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas idéias do sublime e do belo / Edmund Burke; tradução, apresentação, notas: Enid Abreu Dobránszky. - Campinas, SP: Papirus: Editora da Universidade de Campinas, 1993.

BURKE, Edmund. Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello. Traducción de Menene Gras Balaguer. España: Editorial Tecnos S.A., 1987. In *ROSSETTI, Micaela Lüdke. Burke, Kant e Lyotard: reflexões acerca do sublime. Revista Palíndromo. UDESC.* nº 12, jul./dez. 2014. p. 22.

CARROLL, Noël. A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração. Tradução Roberto Leal Ferreira. Campinas, SP: Papirus, 1999.

CLASEN, Matthias. Monsters and Horror Stories: A Biocultural Approach (2012) - PhD dissertation. Disponível em: <[http://pure.au.dk/portal/files/45808057/2012\\_Clasen\\_Monsters\\_Evolve\\_RPG.pdf](http://pure.au.dk/portal/files/45808057/2012_Clasen_Monsters_Evolve_RPG.pdf)>

COUCHOT, Edmond. A Arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, D. (org). A Arte do séc. XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Ed. UNESP, 1997. p. 135-143.

DANTO, Arthur C. A Transfiguração do Lugar-Comum: uma filosofia da arte. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

\_\_\_\_\_. Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história. Tradução Saulo Krieger, Posfácio à edição brasileira de Virgínia H. A. Aita. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.

DIDI-HUBERMAN, Georges. O Que Vemos, O Que Nos Olha. São Paulo: 1998.

GULLAR, Ferreira. Arte Neoconcreta uma Contribuição Brasileira. In Crítica de Arte no Brasil: temáticas contemporâneas / Org.: FERREIRA, G.. Rio de Janeiro: FUNARTE, 2006. pp. 55-71.

Horror e Terror: Traduzido de: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Horror\\_and\\_terror](https://en.wikipedia.org/wiki/Horror_and_terror)>

HUME, David. Diálogos sobre a Religião Natural (póstumo). Tradução, introdução e notas de Álvaro Nunes Lisboa: Edições 70, 2005.

JAUSS, Hans Robert. O prazer estético e as Experiências Fundamentais da Poiesis, Aesthesis e Katharsis. In: LIMA, Luis (org.). A literatura e o leitor - textos de Estética da Recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JIMENEZ, Marc. O que é estética. Tradução Fulvia M. L. Moretto. São Leopoldo, RS. Editora UNISINOS, 1999.

KYRIAKAKIS, Geórgia. Escultura Hoje? Disponível em: [http://www.georgiakyriakakis.com.br/portu/depo4.asp?flg\\_Lingua=1&cod\\_Depoi mento=49](http://www.georgiakyriakakis.com.br/portu/depo4.asp?flg_Lingua=1&cod_Depoi mento=49)

KING, Stephen. Dança Macabra. Rio de Janeiro, RJ. Editora Objetiva, 2012.

KRAUSS, Rosalind. Caminhos da escultura moderna. São Paulo, Martins fontes. 1998.

\_\_\_\_\_. A escultura no Campo Ampliado,

LOVECRAFT, Howard Phillips. O Horror Sobrenatural na Literatura. Rio de Janeiro, RJ: Livraria Francisco Alves Editora, 1987.

MADEIRA, Maria João (Ed.) – Murnau – As Folhas da Cinemateca. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 2011.

MELLO, Christine, Videoinstalação e poéticas contemporâneas. ARS, vol. 05, nº 10, São Paulo, 2007. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2999>>

MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenologia da percepção. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MILANEZ, Nilton, Jamille da Silva Santos. Modalidades da transgressão: discursos na literatura e no cinema / organização. Vitória da Conquista: LABEDISCO, 2013.

MONTEIRO, Pedro. (11/08/2007). «O Expressionismo Recriando conceitos e Valores» Disponível em: <<http://www.overmundo.com.br/overblog/o-expressionismo-recriando-conceitos-e-valores>>

MORAES, Marcelo de Rodrigues. Estética e Horror: o monstro, o estranho e o abjeto.

MORÉ, Carol T. Roxo: 50 curiosidades que você não sabia sobre a cor <<http://followthecolours.com.br/gotas-de-cor/roxo-50-curiosidades-que-voce-nao-sabia-sobre-cor/>>

O primeiro trem fantasma do mundo seria assombrado. <<http://clubebritasileirodetrensfantasmas.blogspot.com.br/2014/05/o-primeiro-trem-fantasma-do-mundo-seria.html>>

PANOFSKY, Erwin. Significado nas artes visuais. 3º ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

PLAZA, Julio, Arte e Interatividade: Autor – Obra – Recepção. Concinnitas, Rio de Janeiro, ano 4, nº 4, mar, 2003.

RIBEIRO, Regilene A. S.. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-0265-1.pdf>>

ROSSETO, Robson, A Estética Da Recepção: O Horizonte de Expectativas para a Formação do Aluno Espectador. Disponível em: <<http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/extensao/1-EncontroGrupoPesquisaArteEducacaoFormacaoContinuada/10RobsonRosseto.pdf>>

SCHWANZ, Lilian Aires. Disponível em: <<http://wp.ufpel.edu.br/especializacaoemartesvisuais/files/2014/07/Lil%C3%ADan-Aires-Schwanz-2014.pdf>>

STANCKI, Rodolfo. O Outro tipo de horror. Disponível em: <<http://www.aescotilha.com.br/cinema-tv/espanto/o-outro-tipo-de-horror/>>

STUMM, Rebeca Lenize, "Enterros: Momentos Específicos". 2011.  
Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-05062011-222820/pt-br.php>>

TOLSTOI, Lev. O Que é a Arte? Tradução de Ekaterina Kucheruk, Lisboa, Editora Gradiva, 2013.

TOURINHO, Irene. Emoções e Sentimentos: Polêmicas no Ensino da Arte,  
Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37454/40168>

ZILBERMAN, Regina. Estética da Recepção e História da Literatura. São Paulo: Ática, 1989.