



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE DANÇA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DANÇA

ARTUR BRAÚNA DE MOURA

**OBS-CENIDADES ATERRORIZANTES: CORPO E TERROR EM
MOVIMENTO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Dança da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Dança.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a. Daniela Bemfica Guimarães

Salvador, 2022

OBS-CENIDADES ATERORIZANTES:

CORPO E TERROR

EM MOVIMENTO

ARTUR BRAÚNA DE MOURA
SALVADOR
2022



Moura, Artur Braúna de.

Obs-cenidades aterrorizantes: corpo e terror em movimento / Artur Braúna de Moura. – 2022.

144 f.: il.

Orientadora: Profa. Dra. Daniela Bemfica Guimarães.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Escola de Dança, Salvador, 2022.

1. Dança. 2. Medo na arte. 3. Criação (Literária, artística etc.). 4. Performance (Arte). 5. Sentidos e sensações na arte. 6. Linguagem corporal na arte. I. Guimarães, Daniela Bemfica. II. Universidade Federal da Bahia. Escola de Dança. III. Título.

CDD - 793.3

CDU - 793.3

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE DANÇA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DANÇA**

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Daniela Bemfica Guimarães/ UFBA (Orientadora)

Prof. Dr. Lucas Valentim Rocha (UFBA)

Prof.^a Dr.^a Giselle Rodrigues de Brito (UNB)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Leusi Rosa e José Geraldo, por todo o afincamento em me proporcionar uma educação de qualidade, todo o incentivo e total apoio no processo de construção do curta-metragem e dessa Dissertação.

À Daniela Guimarães, orientadora cuidadosa e maga da dança, por me proporcionar as ferramentas para que eu também possa sonhar em criar magia, com a câmera, a dança, e as palavras. Agradeço também, por incentivar a minha autonomia no percurso artístico e por viabilizar o conhecimento técnico dos trabalhos de edição, diagramação, animação, design, dentre muitos outros, que me são extremamente caros.

À Prof.^a Dr.^a Ana Flauzina, por me ensinar tanto, tanto, tanto, e principalmente por me mostrar que o terror não pode nos paralisar e a luta é constante.

À Yuri Fidelis, grande amigo, artista evocador de vidas outras, por ser a minha âncora nessa pesquisa. Sua pulsão intermitente do fazer artístico contagia e faz nascer, o belo, o aterrorizante;

À Igor Passos, amigo de cartas guardadas no coração, pelo cuidado poético, os sopros de inspiração em meio aos devaneios e inseguranças acadêmicas.

À Prof.^a Dr.^a Giselle Rodrigues, por ser inspiração e me ensinar que cada gesto, o mais singelo o mais tímido, também pode ser dança.

Ao Prof. Dr. Lucas Valentin, por proporcionar espaço fértil de criação aos seus alunos, combustível gerador de incêndios criativos.

Ao Prof. Dr. José Antônio Saja, (*In memoriam*) que em suas aulas nos instigava a recriarmos o mundo artisticamente, e a revolucionar por meio das pequenas coisas.

A Maria Carolina Vieira, por compartilhar comigo o material de sua dissertação que me foi extremamente útil no processo de escrita dessa pesquisa.

Ao grupo de dança, *Peeping Tom*, por me possibilitarem a chance de ter acesso às filmagens dos seus espetáculos e auxiliarem a lembrar quão mágica pode ser uma experiência artística.

Ao Programa de Pós-Graduação em Dança da Universidade Federal da Bahia, por todo o cuidado em proporcionar um ambiente receptivo a novas pessoas pesquisadoras, e a sua conduta diante das situações inóspitas da pandemia do *Corona Virus*.

À PROAE (Pró Reitoria de Assistência Estudantil) que durante os meus últimos anos de graduação me possibilitou usufruir do *Auxílio Residência Universitária*, sem o qual e eu não conseguiria finalizar os meus estudos em Salvador e iniciar esse Mestrado.

Os policiais pararam e se espalharam. Não precisavam fazer isso, mas gostavam desses jogos tocáveis. Colocaram-se estrategicamente. Agachados junto ao muro de pedra baixo, quebrado. Mijada rápida. Espumaquente em pedramorna. Mijo policial. Afogou formigas em espuma amarela. Respirando fundo. Depois, juntos, sobre joelhos e cotovelos, arrastaram-se para a casa. Como policiais de cinema. Devagar, devagar, pela grama. Cassetetes na mão. Metralhadoras na cabeça. A responsabilidade pelo futuro tocável sobre seus ombros magros, mas capazes. Encontraram sua presa na varanda dos fundos. Um Topete Estragado. Um Chafariz com Amor-em-Tóquio. E em outro canto (sozinho como um lobo), o carpinteiro de unhas vermelho-sangue. Dormindo. Anulando toda a estratégia tocável. O Ataquesurpresa. As Manchetes nas cabeças deles.

MALFEITOR CAPTURADO EM BATIDA POLICIAL. Por essa insolência, por ser desmancha-prazeres, a presa pagou. Ah, sim. Acordaram Velutha com suas botas.

Esthappen e Rahel despertaram com o grito de sono surpreendido por rótulas fraturadas. (ROY, 2008, p. 316-317)



RESUMO

Com o intuito de ampliar o panorama de investigações de procedimentos de criação em dança e das possibilidades de intercâmbio nos estudos de corpo e política, esta pesquisa pretende apresentar uma investigação que tem como alicerce o *terror*. Partindo do pressuposto de que é possível instigar no espectador de uma obra de dança percepções e sensações dos mais variados tipos, pretende-se, aqui, apresentar os materiais desenvolvidos em uma *prática como pesquisa* que buscam, durante a fruição, estimular, no espectador, sensações relacionadas ao medo, procurando apontar exemplos de narrativas que usam da alegoria de situações políticas aterrorizantes para questionar episódios do terror na sociedade atual. Procura-se, também, fazer um levantamento de exemplos de obras artísticas que usaram/usam como fundamento os mecanismos que tenham relação com o gênero terror. De uma maneira objetiva, esta pesquisa utiliza a tríade Terror (gênero cinematográfico) - Dança - Terror de Estado, no sentido de tentar responder ou oferecer ramificações discursivas para a questão: *Como gerar estados de corpo aterrorizantes no campo dança usando como alegoria o Terror de Estado?* A hipótese é de que é possível desenvolver estados de corpo aterrorizantes em dança, usando como estímulo o campo referencial do Terror de Estado, aliado à compreensão dos artifícios cênicos usados por obras de várias modalidades artísticas - prioritariamente, o cinema, mas também a dança, o teatro e a performance. Para esses estudos foram articulados os seguintes autores: Carroll (1999), Mbembe (2003; 2016), Safatle (2015), Cohen, Jerome, James, Ian (2007), Rengel, (2015), Manso (2020), Fernandes (2014; 2020), Vargas, Pinho (2016), Guimarães (2012; 2017), Cavarero (2009), Flauzina (2006), Foucault (2002), Rodrigues, (2006), Vieira (2012), Courtine (2006), Coelho (2008), Santaella (2007).

Palavras-chave: Dança. Terror. Cinema. Terror de Estado.

ABSTRACT

With the intention of expanding the panorama of investigations into creative procedures in dance and the possibilities of interchange in studies of the body and politics, this research intends to present an investigation that has *terror* as its foundation. Based on the presupposition that it is possible to instigate various kinds of perceptions and sensations in the spectator of a dance piece, we intend to present the materials developed in a research practice that seeks, during fruition, to stimulate fear-related sensations in the spectator, pointing out examples of narratives that use the allegory of terrifying political situations to question episodes of terror in today's society. It also seeks to make a survey of examples of artistic works that used/use as a basis the mechanisms that have a relationship with the horror genre. In an objective way, this research uses the triad Terror (cinematographic genre) - Dance - State Terror, in order to try to answer or offer discursive ramifications to the question: *How to generate terrifying states of body in the field of dance using State Terror as allegory?* The hypothesis is that it is possible to develop terrifying states of body in dance, using the referential field of State Terror as a stimulus, combined with an understanding of the scenic artifices used by works of various artistic modalities - primarily cinema, but also dance, theater and performance. The following authors were articulated for these studies: Carroll (1999), Mbembe (2003; 2016), Safatle (2015), Cohen, Jerome, James, Ian (2007), Rengel, (2015), Manso (2020), Fernandes (2014; 2020), Vargas, Pinho (2016), Guimarães (2012; 2017), Cavarero (2009), Flauzina (2006), Foucault (2002), Rodrigues, (2006), Vieira (2012), Courtine (2006), Coelho (2008), Santaella (2007).

Keywords: Dance. Terror. Cinema. State Terror.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Personagens do desenho <i>Scooby-Doo</i> em busca dos monstros/vilões	22
Figura 2 – Vilões desmascarados	23
Figura 3 – Diversos filmes de terror	27
Figura 4 – Personagem Zé Pequeno no filme <i>Cidade de Deus</i> (2002)	31
Figura 5 – Exemplo de possessão no filme <i>O Exorcista</i> (1973)	33
Figura 6 – Dr. Frankenstein e sua criatura no filme <i>Frankenstein</i> (1931).....	34
Figura 7 – Exemplo de <i>doppelgänger</i> no filme <i>Nós</i> (2019)	35
Figura 8 – Exemplo de Magnificação, no filme <i>Megatubarão</i> (2018).....	36
Figura 9 – Exemplo de Massificação em <i>Aracnofobia</i> (1990)	36
Figura 10 – Sugestão de violência em <i>A bruxa</i> (2015)	37
Figura 11 – Coreógrafa <i>A Bruxa</i> (1926) de Mary Wigman	41
Figura 12 – Leo Bassi incendiando o teatro e esmagando uma melancia	42
Figura 13 – Exemplo de representação do Levitã usada na capa do Livro <i>Leviatã</i> (1650) de Thomas Robbes	49
Figura 14.....	52
Figura 15 – O Bebê monstro do casal	53
Figura 16 – Gestos cotidianos deslocados do contexto	56
Figura 17 – Personagem que dança em um palco de cabaré	57
Figura 18 – Material orgânico não identificável.....	59
Figura 19.....	60
Figura 20 – Namorada do <i>salary men</i> se preparando para penetrá-lo com sua prótese.....	65
Figura 21 – <i>Salary men</i> sendo penetrado.....	65
Figura 22 – <i>Salary men</i> com Pênis em forma de broca	67
Figura 23 – Exemplo de magnificação em <i>Tetsuo</i> (1989).....	68
Figura 24 – Exploração corporal com o uso de prótese	69
Figura 25 – Exploração cênica (<i>De</i>) <i>monstração 1</i> (2019) com uso de máscara.....	70
Figura 26.....	70
Figura 27.....	71
Figura 28 – Exemplo de corpo estático em adaptação cinematográfica do conto da Yureis	73
Figura 29 – Plano detalhe do olhar e cabelo de Sadako.....	77
Figura 30 – Experimento de gravação com velocidade acelerada	78
Figura 31 – Tentativa de execução da partitura na velocidade do vídeo de referência	78
Figura 32.....	79
Figura 33 – Cena inicial do filme <i>Climax</i> (2018).....	79
Figura 34 – Cena de overdose em <i>Climax</i> (2018)	83
Figura 35 – Experimento com argila galhos	89
Figura 36 – Experimento com cipós e folhas.....	90
Figura 37 – Experimento com comida	90
Figura 38 – Experimento com prótese de ferida.....	91
Figura 39 – Homens dançando Haka em cerimônia de casamento	93

Figura 40 – Homens dançando Haka antes de uma partida de futebol.....	94
Figura 41 – Partitura desenvolvida com base na qualidade de movimento da dança Haka	94
Figura 42 – Performance <i>Danse Macabre</i>, no Painel Performático da Escola de Dança da UFBA (2016).....	98
Figura 43 - Performance <i>Danse Macabre</i>, no Painel Performático da Escola de Dança da UFBA (2016).....	98
Figura 44- Performance <i>Danse Macabre</i>, no Painel Performático da Escola de Dança da UFBA (2016).....	99
Figura 45 – Quarto antes da modificação para gravações.....	101
Figura 46 – Quarto sendo preparado para gravações.....	102
Figura 47 – Micro Estúdio de gravação com tecido de <i>Chorma-Key</i>.....	102
Figura 48 – Micro Estúdio de gravação, montagem de cenário	103
Figura 49 – Cena do filme <i>Eraserhead</i> (1977)	104
Figura 50 – Estudo de iluminação a partir da referência de <i>Eraserhead</i> (1977)	104
Figura 51 – Silhueta no filme <i>Hereditary</i> (2018)	105
Figura 52 – Estudo de criação de silhueta a partir da referência de <i>Hereditary</i> (2018).....	105
Figura 53 – Cena do filme <i>Eraserhead</i> (1977)	106
Figura 54 – Estudo de iluminação a partir da referência de <i>Eraserhead</i> (1977)	106
Figura 55 – Cena do filme <i>Suspiria</i> (1977)	107
Figura 56 – Estudo de cor e iluminação a partir da referência de <i>Suspiria</i> (1977).....	107
Figura 57 – Estudo de cor e iluminação a partir da referência de <i>Suspiria</i> (1977).....	108
Figura 58 – Cena do filme <i>Suspiria</i> (2018)	108
Figura 59 – Estudo de cor e iluminação a partir da referência de <i>Suspiria</i> (1977).....	109
Figura 60 – Cena do espetáculo <i>32 rue Vandenbranden</i> (2014).....	120
Figura 61 – Princípio da restrição no espetáculo <i>32 rue Vandenbranden</i> (2014).....	124
Figura 62 – Experimento a partir da lógica de restrição	125
Figura 63 – Experimento a partir da lógica de restrição	126
Figura 64 - Princípio da contradição no espetáculo <i>32 rue Vandenbranden</i> (2014)	128
Figura 65 - Princípio da contradição no espetáculo <i>32 rue Vandenbranden</i> (2014)	128
Figura 66 – Cena do filme <i>O exorcista</i> (1973)	129
Figura 67– Cena do filme <i>O exorcista</i> (1973)	130
Figura 68 – Cena do filme <i>Mama</i> (2013).....	130
Figura 69 – Cena do filme <i>The Conjuring 3</i> (2021).....	131
Figura 70 – Cena do filme <i>Suspiria</i> (2018)	131
Figura 71 – Experimento partir do jogo de bricolagem.....	133

SUMÁRIO

Introdução.....	5
1. Trajetórias do medo: As diferentes facetas da mesma afecção	18
1.1 Reconhecendo o Medo	18
1.2 Horror e Terror: fugir ou padecer?	23
1.3 O terror em Carrol: <i>Terror-arte</i> e aspectos do monstro	26
1.4 Qual o corpo que aterroriza?	38
1.5 Terror e estado: O medo como afeto central	43
2. Composições de olhares aterrorizantes.....	49
2.1 Eraserhead: O inquietante e a quebra de lógica	52
2.2 Tetsuo: a alegoria do corpo Monstro.....	59
2.3 Os espíritos das Yureis como influência de estado corporal Icônico no cinema	71
2.4 A violência e oposição em CLIMAX.....	79
3. procedimentos de criação	85
3.1 Danse Macabre exercícios e descobertas no processo criativo	87
3.2 Procedimentos de criação curta-metragem <i>poda</i>	99
3.3 CORPOLUMEN: redes de estudos do corpo, imagem e criação em dança	116
3.4 Procedimentos criativos do grupo Peeping-Tom	120
Considerações finais	134
Referências	141

CONVITE

Caras pessoas leitoras, considerando que durante todo o processo de pesquisa estive em contato com inúmeras referências, que foram acessadas de maneira virtual, e que também desenvolvi muitos experimentos de partituras corporais e criação fílmica, que fazem parte da produção de conhecimento dessa pesquisa, busquei encontrar uma maneira de fazer com que essas informações pudessem ser acessadas, de maneira menos descomplicada. Sendo assim, desenvolvi um site que é um desdobramento dessa dissertação. Nele é possível encontrar o mesmo material escrito aqui só que acompanhado por vídeos, gifs e links que não puderam ser compartilhados na versão impressa. A ideia de poder compartilhar imagens em movimento me é muito cara, pois diz respeito à alternativa de mostrar o desenvolver da ação e as possibilidades que os artifícios da linguagem cinematográfica usam, para apresentar outras formas de dar a ver o corpo em movimento. Também é importante, pois ajuda a demonstrar como, no decorrer da pesquisa, as experimentações corporais que desenvolvi culminaram na elaboração do material do curta-metragem *Poda* (2022).

Por questões de limitações nos quesitos de formatação disponíveis pela plataforma utilizada para a criação do site, não foi possível seguir uma formatação semelhante a exigida pelas normas da ABNT. No entanto, considerando que esse material é uma outra forma de fruir essa dissertação e não pretende substituí-la, foi feito o possível para que as informações estejam legíveis. Sintam-se à vontade para apreciar a leitura tanto aqui quanto no site, mas estejam cientes que caso queiram ver as referências apresentadas aqui, em movimento, elas poderão ser acessadas com maior facilidade no site.

Acesse:

www.terroremmovimento.art

INTRODUÇÃO

Com o intuito de ampliar o panorama de investigações de procedimentos de criação em dança¹ e das possibilidades de intercâmbio nos estudos de corpo e política, esta pesquisa pretende apresentar uma investigação que tem como alicerce o *terror*. Partindo do pressuposto de que é possível instigar no espectador de uma obra de dança percepções e sensações dos mais variados tipos, pretende-se, aqui, apresentar os materiais desenvolvidos em uma *prática como pesquisa* que buscam, durante a fruição, estimular, no espectador, sensações relacionadas ao medo, procurando apontar exemplos de narrativas que usam da alegoria² de situações políticas aterrorizantes para questionar episódios do terror na sociedade atual. Procura-se, também, fazer um levantamento de exemplos de obras artísticas que usaram/usam como fundamento os mecanismos que tenham relação com o gênero terror. De uma maneira objetiva, esta pesquisa utiliza a tríade Terror (gênero cinematográfico) - Dança - Terror de Estado, no sentido de tentar responder ou oferecer ramificações discursivas para a questão: *Como gerar estados de corpo aterrorizantes no campo dança usando como alegoria o Terror de Estado?* A hipótese é de que é possível desenvolver estados de corpo aterrorizantes em dança, usando como estímulo o campo referencial do Terror de Estado, aliado à compreensão dos artifícios cênicos usados por obras de várias modalidades artísticas - prioritariamente, o cinema, mas também a dança, o teatro e a performance.

No decorrer do processo de pesquisa houve uma adaptação de percurso devido ao *lockdown* instituído em decorrência da pandemia da corona vírus, o que antes estava sendo elaborado com intuito de ser compartilhado presencialmente em forma de um espetáculo de dança, foi repensado para dialogar com a linguagem audiovisual. Essas adaptações ao invés de serem um empecilho, corroboraram no sentido de propor diferentes possibilidades inventivas do diálogo entre o gênero cinematográfico do terror e a dança pensada para a câmera. Dessa maneira, uma série de aspectos técnicos referentes ao ofício do audiovisual também foram

¹ O entendimento de dança no qual me alicerço no decorrer dessa pesquisa está relacionado a ideia proposta por Daniela Guimarães, de dança expandida, onde as linguagens e os estados de corpo e criação coreográfica se misturam. (GUIMARÃES, 2017)

² O termo alegoria é utilizado aqui sob a perspectiva que o caracteriza como um conjunto de metáforas, tal perspectiva será abordada logo adiante.

considerados como importantes propulsores criativos de elaborações cênicas e ajudaram a endossar as discussões sobre a produção de estados de corpo aterrorizantes na dança.

A escolha do tema de pesquisa está diretamente relacionada com minha trajetória de formação artística de ator e dançarino. O entrelace entre teatro, cinema e dança é a base que segue estimulando meus raciocínios artísticos e confluem nas experimentações que desenvolvi nos últimos anos. *Danse Macabre* (2016) foi a primeira performance³ na qual me debrucei sobre a possibilidade de instigar medo através da dança, e comecei a testar com diferentes plateias alguns dos artifícios cênicos pensados a partir da influência do cinema e unidos ao desenvolvimento de qualidades de movimento da dança *Haka*⁴ da cultura *Mãori*. Em 2018, fui contemplado com o *Edital de Experimentação Artística - PIBEXA* e recebi o apoio da PROEXT - Pró Reitoria de Extensão da Universidade Federal da Bahia, para desenvolver o “*Projeto Ameaça*”. Este era composto por uma série de experimentações de cunho audiovisual, sonoro, cenográfico, coreográfico, performático, teatral e culminou na produção do espetáculo “*Insânia Kamikaze*”.

Minha inserção no Grupo de Pesquisa PET - Comunidades Populares⁵, da Universidade Federal da Bahia (UFBA), durante o período de 2 anos (2018-2019), também impactou, de forma considerável, minha trajetória, pois estimulou o refinamento de um pensamento crítico engajado, voltando o meu olhar para as questões de racismo no Brasil que, por sua vez, estão, impreterivelmente, ligadas à questão do Terror de Estado. Nesse grupo, tutoreado pela Prof.^a Dr.^a Ana Luiza Pinheiro Flauzina⁶, desenvolvemos uma série de trabalhos e pesquisas voltados para a questão de gênero e raça dentro e fora da Universidade Federal da Bahia, destacando-se nossas visitas ao sistema prisional Lemos Brito em Salvador, no período de um ano, nas quais era possível ver de perto os frutos da precariedade de assistência social às comunidades negras e populares de Salvador.

O grupo de pesquisa *CORPOLUMEN* foi, também, um importante alicerce que alimentou de múltiplas maneiras a minha vivência artística durante o Mestrado. Minha inserção nos

³ O termo *performance*, quando apresentado nesse contexto nessa pesquisa, se refere ao ato de estar em cena.

⁴ Haka é uma dança típica da cultura nativa neozelandesa que tem como um de seus propósitos afrontar povos inimigos. Para tanto, enfatiza-se o uso de movimentos ritmados, expressões faciais marcantes e cantos de guerra associados aos movimentos.

⁵ É um grupo multidisciplinar de pesquisa, ensino e extensão, que tem como objetivo desenvolver projetos em várias áreas de pesquisa que englobam questões de gênero e raça.

⁶ Ana Luiza Pinheiro Flauzina é Prof.^a Dr.^a adjunta da faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia. Pesquisadora dos campos de gênero e raça, advogada, poetiza e diretora.

encontros presenciais e virtuais proporcionados pelo grupo, que se pautavam principalmente pelo estímulo da prática da dança partindo de princípios do contato improvisação, me estimulavam a seguir explorando as potencialidades do meu corpo em movimento e a sua relação com a câmera e com a criação fílmica. A participação no processo de criação de artes gráficas, edição de vídeo, animações e diagramação de projetos do grupo trouxe-me a possibilidade de estar vivenciando, juntamente a outros artistas e pesquisadores, diálogos que se relacionavam à dança sob outras perspectivas e que me estimularam, também, a me profissionalizar e adquirir o domínio das ferramentas que envolvem uma produção audiovisual.

O intuito de desenvolver esta pesquisa partiu de dois interesses complementares. O primeiro diz respeito a uma necessidade de investigar o terror como uma estratégia política de controle e dominação. Essa necessidade adveio a partir da percepção dos vários exemplos no decorrer da história em que o uso exacerbado de violência foi cooptado como estratégia de manutenção de poder. A relevância deste estudo se tornou necessária a partir da constatação de uma nova onda exponencial de lideranças de cunho fascista conjugadas a ideologias racistas, machistas, homofóbicas, dentre outras, que corroboram para uma indústria de produção de medo.

O segundo interesse é relativo ao campo dança: me instigava saber das recorrências de produção do gênero terror na dança. Afinal de contas, elas de fato existem? É possível, provocar o medo ou terror através da dança? Sim. Pois, não restam dúvidas de que corpos de dançarinos no decorrer da história já perpassaram pelos caminhos sinuosos e insólitos do terror, mesmo que de alguma maneira não tenham necessariamente se auto identificado ou sido cunhados como pertencentes a esse gênero.

O movimento expressionista alemão efusivo na década de 1920, por exemplo, apresentou uma nova forma de construção do corpo em movimento e foi de extrema importância para a produção de obras que trabalhavam com temas pouco explorados, até aquele momento. As obras da bailarina e coreógrafa *Mary Wigman* (1886-1973), fortemente influenciadas pelo contexto político-social da Primeira Guerra Mundial (1914-1918), exprimiam o desespero e a revolta de suas vivências de terror na guerra, configurando-se em uma estética, por vezes, perturbadora. Obras, como *A bruxa* (1926), de Wigman, são alguns dos muitos exemplos dessa perspectiva.

Passando pelo teatro, peças do *Grand Guinol*, na França, bombardeavam os olhos das plateias no fim do século XIX até o meio do século XX, com apresentações regadas de mutilações e muito sangue: o *gore* (terminologia que hoje é referente a obras de terror

sanguinolentas) era o principal mecanismo usado para causar repúdio ou, até mesmo, desmaios nos espectadores. Obras do encenador e performer polonês *Thadeuz Kantor* (1915-1990) e seu *teatro da morte*, como também, no oriente, o surgimento do próprio *Butôh*, na década de 1950, são importantes referências do trabalho com o grotesco e o excêntrico ligadas ao estudo do movimento corporal.

Atualmente, alguns coreógrafos e bailarinos chamam atenção por desenvolverem projetos que tecem algumas relações com o gênero: Damien Jalet, belgo-francês, responsável por coreografar cenas do *remake*⁷ do icônico filme de terror, *Suspiria* (2018)⁸, dirigido pelo italiano Luca Guadagnino; a coreógrafa, Nina McNeely que, dentre os diversos trabalhos coreográficos desenvolvidos para clipes musicais que evocam aspectos místicos e ritualísticos, também coordenou a direção de movimento do filme de terror *Climax*, do diretor francês Gaspar Noé. Akram Khan, coreógrafo bangladeshiano e diretor da *Akram Khan Company* que explora potencialidades de imagens insólitas em diversos de seus espetáculos, como *Giselle* (1974) e *Outwitting The Devil* (2019); e o grupo belga *Peeping Tom*, dirigido pelos bailarinos Gabriela Carrizo (Argentina) e Franck Chartier (França) - o grupo desenvolve diversos trabalhos com influências do terror como gênero cinematográfico. Ao longo desta Dissertação, apresentarei experimentos desenvolvidos por mim com articulação aos trabalhos de outros artistas cênicos que vão ao encontro dos caminhos sinuosos da monstruosidade e do terror.

No cenário brasileiro das artes da cena, pude identificar alguns exemplos de artistas que buscam estar em contato com temáticas afins ao terror ou à ideia de desconforto, como é o caso do *Grupo Cena 11* de Florianópolis (SC), fundado pelo diretor uruguaio Alejandro Ahmed, que tem como uma de suas marcas identitárias o trabalho com movimentos de risco e queda. O bailarino e pesquisador brasileiro Marcus Buiati que desenvolve uma pesquisa de doutorado onde relaciona a teoria da monstruosidade e a criação em dança, apresenta, no seu espetáculo *O Inquietante* (2021), criações coreográficas relacionadas a esse tema. A bailarina e performer soteropolitana Jaqueline Elesbão, que propõe inquietações de forma gráfica/imagética trazendo à cena discursos relativos a questões de gênero e raça em suas performances. O coletivo de teatro

⁷ Nova versão de uma obra.

⁸ *Suspira* é uma refilmagem do filme homônimo de 1977, dirigido pelo italiano Dario Argento, importante nome do cinema de terror italiano e conhecido por suas produções no gênero de suspense policial denominado *Giallo*. O filme conta a história de uma bailarina que inicia seus estudos numa academia de dança comandada por um covil de bruxas.

28 Patas Furiosas, de São Paulo (SP) que em 2021 estreou o espetáculo solo *MONSTRO: tenho sonhado com homens*, com direção de Vicente Antunes Ramos e performance de Sofia Maruci. E por fim, a bailarina Maria Carolina Vieira, atualmente integrante do grupo belga *Peeping Tom*, que discorre em sua dissertação, *Nas entrelinhas do corpo e do movimento: a experiência do dançar nas companhias Grupo Cena 11 CIA. De Dança e Peeping Tom Company (2014)*, sobre a sua experiência ao participar de ambos os grupos e comenta sobre a relação com questões insólitas propostas pelos universos desses contextos de trabalho.⁹

Histórica e culturalmente, podemos dizer que há uma relação entre aquilo que consideramos assustador e o contexto do qual advém uma ameaça. Sendo assim, falar de corpos monstros ou aterrorizantes está diretamente conectado com circunstâncias culturais que contribuem para a significação ou transformação de um corpo. A partir de uma investigação bibliográfica e corporal, pretendo apresentar, ao longo dessa Dissertação, alguns exemplos de autores que ajudam a delinear o panorama da história do terror e do horror, tanto no âmbito da ficção quanto da realidade, e que servem, nesta pesquisa, de referência para criações artísticas.

Ao pesquisar por procedimentos de criação em dança que possuam um caráter aterrorizante, deparo-me com uma lacuna de materiais escritos, registros fílmicos ou, até mesmo, pistas de possíveis processos criativos que tenham esse cunho. Sendo assim, é ainda mais complexo desenvolver uma pesquisa que tenha como objetivo gerar estados corporais aterrorizantes, se os indícios desse tipo de material teórico não são tão recorrentes. Dessa maneira, torna-se cada vez mais importante, para esta pesquisa, assumir a experimentação continuada de partituras corporais como um dos procedimentos que auxiliam na construção e levantamento de material, adjunto, obviamente, da revisão bibliográfica e da análise de obras artísticas que possuam alguma ligação com o tema.

Leva-se em conta que, nas abordagens de pesquisa com prática artística, a realidade é dinâmica e permeada pela experiência criativa que move nossas percepções e afetos, questionando preconceitos e juízos de valor através da experiência sensível (FERNANDES,

⁹ Acredito ser importante comunicar, que tive o conhecimento de alguns desses artistas ou contato com suas produções no momento de finalização dessa pesquisa, sendo assim, não pude tecer um diálogo aprofundado com suas criações, como pude fazer com o trabalho de Maria Carolina Vieira, por exemplo, da qual tomei conhecimento na metade do processo de investigação e tive a chance de me comunicar diretamente com ela e seus materiais de pesquisa. Espero, numa próxima oportunidade de aprofundamento dessa investigação, tecer relações com os materiais gerados por esses artistas.

2013). A *Prática como pesquisa* é, então, o cursor que me auxilia na metodologia dessa investigação, dadas as especificidades do meu objeto de pesquisa e o contexto em que ele está inserido. No campo das pesquisas em arte, essa metodologia vai ao encontro da necessidade de reconhecer a importância dos processos de criações artísticas como fonte de conhecimento validada pelos mecanismos de avaliação acadêmicos. Para tanto, durante a escrita desta Dissertação, visio compartilhar os principais fundamentos na construção de movimentação organizados por mim, considerando-os como um importante alicerce de produção de conhecimento proposto pela minha investigação e fonte geradora desta escrita crítica e reflexiva que nasce da experiência artística processual, durante os anos de Mestrado.

Ainda sobre *Prática como pesquisa*, Fernandes argumenta que “A Arte do Movimento é o elemento-eixo da pesquisa, do modo de pesquisar os mais variados temas, não apenas um objeto de estudo a ser manipulado e controlado através de metodologias que, em geral, separam prática e teoria, movimento corporal e escrita textual” (FERNANDES, 2020, p. 74). Apesar de ser esse o eixo metodológico principal, assumo, também, a ideia de desenvolver uma bricolagem metodológica, por considerar esse método pertinente para uma análise reflexiva das práticas que venho desenvolvendo em conjunção com os materiais teóricos que circundam o processo de pesquisa. Sendo assim, opto por elementos referentes à autoetnografia que, segundo Fortin, “se caracteriza por uma escrita do “eu” que permite o ir e vir entre a experiência pessoal e as dimensões culturais a fim de colocar em ressonância a parte interior e mais sensível de si” (FORTIN, 2009, p. 83). Tentando desvencilhar-me de possíveis narcisismos, nesse contexto, as experiências pessoais e culturais que visio compartilhar estão inseridas nesta pesquisa com o objetivo de fomentar, ampliar e situar algumas discussões que apresento no decorrer da Dissertação. Tanto as experiências que vivenciei em meus trabalhos no sistema prisional Lemos de Brito com o grupo PET- Comunidades Populares Urbanas como as minhas vivências nos espaços de ensaio e no grupo de pesquisa *CORPOLUMEN: redes de estudos de corpo, imagem e criação em dança*, onde compõem o leque de relatos que ajudam na constituição do material aqui apresentado. Em diálogo com essas experiências apresentadas por mim, estão os autores que ajudam a constituir o escopo teórico da pesquisa.

Afinal de contas, o que pode ser considerado terror no campo das artes? Muitos autores utilizados nessa investigação vão transpassar, hora ou outra, por esse questionamento e tentar encontrar os principais fatores que apontam pistas para que uma obra seja categorizada dessa

maneira. Conceitos como *terror-arte*, do filósofo especializado em filosofia da arte, Noël Carroll (1947), ou *Horrorismo*, da professora de filosofia política da Università degli studi di Verona, Adriana Cavarero (1947), são algumas das referências apresentadas aqui que irão ajudar a delinear o caminho de conceitualização do termo nas artes.

Observo ser importante enfatizar que compreendo o terror, nessa pesquisa, como um termo geral que abarca múltiplas possibilidades de significação. Por se tratar de uma pesquisa que dialoga com universo cinematográfico e por entender que nesse contexto o termo utilizado no Brasil para se referir aos filmes que objetivam causar medo e suas variantes é o terror, busco servir-me do banquete pavoroso que esse termo oferece para, a partir dele, alinhar as variadas discussões que dizem respeito aos seus parentes semânticos. Isso significa que muitas vezes utilizarei os termos, medo, pavor, angústia, insólito, tenebroso ou até mesmo monstruoso como diferentes possibilidades de correlação com o terror. O que não significa dizer que tais termos individualmente traduzam a mesma coisa, mas sim que fazem parte desse universo e da forma como ele se agencia.

Por esta pesquisa estar associada ao estudo do corpo e das questões políticas que permeiam esse estudo, quando relacionadas ao terror (monstruosidade, anormalidade, moralidade...), muitas são as possibilidades de ramificações discursivas que essa investigação poderia abarcar, tendo amplos campos de estudo fomentadores desses temas. Dessa maneira, seria possível questionar diversas normas ou padrões sociais que são estabelecidos de forma estigmatizada em diferentes contextos culturais. Assim como seria possível objetivar uma discussão sobre a quebra de muitos desses padrões, reconfigurando a ideia de monstruosidade e apresentando diferentes perspectivas de monstros que, não necessariamente, fossem regidas por uma lógica comum. No entanto, há aqui uma necessidade de mirar o funcionamento dessas lógicas quando associadas a contextos artísticos que têm como foco flertar com o terror e causar desconforto. Dessa maneira, fui guiado por obras artísticas e referenciais teóricos que levantassem a discussões que me auxiliassem a entender a lógica de funcionamento desse gênero nas artes e da sua potência de metaforizar questões sociais. Não objetivo, dessa maneira, eximir-me de pautar diversas questões sociais, apenas pretendo fazer um recorte que me auxilie logisticamente a investigar o as questões relativas ao Terror de estado no Brasil.

Para compreender melhor as epistemologias do terror como gênero e investigar os mecanismos estéticos de incitação do medo/terror, foi realizada uma revisão de literatura e

análises de obras cinematográficas de terror. Para investigação de um panorama mais amplo e para o mapeamento das distintas formas de opressão que, no decorrer da história, foram geradoras do medo, as seguintes obras foram utilizadas: *Medo líquido*, Bauman¹⁰ (2008) e *Horrorismo*, Cavarero (2009). A obra *Filosofia do terror paradoxos do coração*, de Carroll (1947), foi basilar no que tange um estudo mais aprofundado sobre os mecanismos de produção de terror por meio das obras de arte por intermédio do ícone do monstro. Foi consultada, também, a obra *Pedagogia dos Monstros*, organizada por Cohen, Jerome, James, Ian (2007), responsável por dar luz aos aspectos referentes a relação entre corpo e cultura.

Considerando o termo Terror de Estado, uma das primeiras aparições relevantes desse conceito na história que teve origem relacionada com a Guerra Suja (1976-1983), na Argentina, e, também conhecida como *Proceso de Reorganización Nacional*, que foi um regime de ditadura militar caracterizado por inúmeros casos de torturas e assassinatos. O termo foi usado pela *Comisión Argentina por los Derechos Humanos (CADHU)*, no ano de 1977, para designar o genocídio promovido pelo Estado naquela época com o intuito de coagir e controlar a população. No contexto desta pesquisa, o termo Terror de Estado é usado como referência que me direcionou a importantes autores que o utilizam para discorrer sobre exemplos de estruturas políticas de poder que constroem verdadeiros açougues com suas táticas de extermínio.

A perspectiva de Terror de Estado, na qual me debruço nesta pesquisa, está diretamente ligada ao genocídio da população negra no Brasil, compreendendo que existe uma série de procedimentos desenvolvidos com o objetivo de exterminar essa parcela da população, tais como a violência policial de cunho seletivo e racista, o sistema de encarceramento em massa, a falta de políticas públicas direcionadas como estratégia de reparação histórica pelos danos causados na escravidão que se refletem até hoje, dentre outros que serão abordados adiante.

Para ajudar a compressão sobre o Terror de Estado, foi feita uma revisão bibliográfica e, por conseguinte, uma análise de seu funcionamento no contexto nacional, para que possam ser compreendidas as características específicas de seu agenciamento no Brasil. Alguns dos referenciais usados são: no que se refere a um tratamento mais refinado com a questão racial, foi consultado o livro *Necropolítica*, Mbembe¹¹ (2003); para argumentar sobre as questões

¹⁰ Zygmunt Bauman (1925 – 2017) foi um sociólogo e filósofo polonês.

¹¹ Joseph-Achille Mbembe, conhecido como Achille Mbembe (1957), é um filósofo, teórico político, historiador, intelectual e professor universitário camaronês.

específicas do Terror de Estado no Brasil e suas consequências, a obra *Antinegritude* (2016), escrita por vários autores e organizada pelos pesquisadores e sociólogos João Vargas e Osmundo Pinho (2016).

Considerando o fato de que, no campo acadêmico da dança ainda são poucas as indagações que vão ao encontro ao estudo do terror como gênero artístico, faz-se importante estruturar um conteúdo que analise parte desse universo sob a perspectiva do corpo. Dessa maneira, o primeiro capítulo procura apresentar os principais conceitos que fundamentam essa Dissertação e auxiliarão no delineamento do que se pretende aqui como *corpus* teórico do terror. A apresentação desses conceitos é de fundamental importância para que, nos capítulos posteriores, o(a) leitor(a) possa ter, à sua disposição, a perspectiva e o vocabulário de terror no qual me alicerço. Guiado pela noção de corpo político, fomentada por Safatle (2015), busco apresentar o raciocínio do medo como aspecto político central de coerção social e traçar paralelos dessa linha de pensamento com os aspectos referentes aos temas: *horrismo*, *terror-arte* e *Terror de Estado*.

O segundo capítulo alicerça-se na análise de obras cinematográficas como fonte de discussão dos mecanismos de produção de terror. Questiona, pois, como diferentes filmes constituíram formas de mecanismos cênicos aterrorizantes, e quais as principais pistas que eles podem oferecer em relação à elaboração de movimentos, sejam eles movimentos de câmera, corporais ou de atuação. As obras serão o fio condutor responsável por apresentar as referências com o intuito de compreender quais são os artifícios usados por essa linguagem e como alguns movimentos artísticos e filosóficos contribuíram de forma significativa para perpetuar influências estéticas que hoje podem ser relacionadas ao terror.

Depois da contextualização e das análises feitas nos capítulos anteriores, será possível visualizar algumas das principais referências desse gênero no campo das artes, o que nos ajudará na segunda etapa da pesquisa que é a de reconhecimento dessa estrutura aterrorizante para a criação de propostas artísticas que trabalhem metáforas de temas da realidade. Considerando o que foi visto nos capítulos anteriores que o terror nas artes se utiliza de muitas referências da vida real para a construção de suas estruturas narrativas, nesta etapa da pesquisa pretendemos apresentar uma possível alegoria usada por mim no campo da experimentação para explorar possibilidades de mecanismos específicos para a dança no contexto brasileiro.

No capítulo três, apresento relatos sobre os principais procedimentos de criação usados por mim nos últimos processos artísticos que executei, abordando as estratégias usadas para metodificar a construção de partituras corporais e a influência que os aspectos cenográficos provocavam em tais criações. Primeiramente, atendo-me aos exercícios executados no processo de criação da performance *Danse Macabre*(2016) e analiso como, naquela época, já se delineavam pistas de procedimentos que flertavam com a necessidade de gerar alegorias referentes a questões político-sociais. Apresento um breve resumo dos últimos trabalhos que realizei, buscando tecer relações com o gênero terror e, por fim, atendo-me ao processo de criação do curta-metragem executado no último ano desta pesquisa de Mestrado, articulando uma relação com as influências do Terror de Estado nos aspectos de composição narrativa.

A análise da criação do curta-metragem será apresentada com o intuito de evidenciar o quanto o contato com a linguagem cinematográfica reverberou no contexto dos ensaios e da sistematização de criação de partituras corporais. Os exercícios herdados de outros processos criativos ainda estavam presentes, porém reconfigurados, de forma a fazerem parte de um fluxo de experimentações que tinha relação direta com o espaço onde eram desenvolvidas e com a câmera que os filmava. O mote central desses relatos parte da ideia da criação de um *compêndio* (GUIMARÃES, 2012) que opera como um arsenal de material criativo explorado, posteriormente, em *sets* de filmagem, os quais foram pensados como ambiências em que os personagens do Terror de Estado habitariam.

Diferentemente da circunstância de escrita desta pesquisa, o termo *compêndio* é abordado por Guimarães (2012) relacionado a processos de criação em contextos de improvisação. A autora inspira-se nos *zibaldoni* livros de atores da *Comédia dell'Arte* que “continham anotações do repertório da personagem, das piadas, truques, de tudo aquilo que o ator houvesse experimentado em cena e que tivesse obtido boa recepção e sucesso junto ao público [...]” (GUIMARÃES, 2012, p. 141). As informações eram armazenadas e colocadas à prova ao longo da experiência do ator durante os anos de atuação. O termo, então, é usado por ela para se referir aos materiais que compõem um catálogo de repertórios e estratégias que vão sendo encontrados por um improvisador nos seus percursos de experimentação de uma determinada obra ou experimentação que estão sendo realizadas. Apesar de, nesta pesquisa, o uso do termo *compêndio*, não necessariamente, estar associado ao contexto do improvisado, ele mantém a

característica principal, apresentada por Guimarães, de se referir a um repertório criativo que vai sendo descoberto e colecionado no decorrer do processo de criação.

Essa estrutura de criação partiu da influência exercida pelas experiências vivenciadas por mim no grupo de pesquisa *CORPOLUMEN* e do contato que tive com os relatos de criação da Cia. de dança belga, *Peepingtom*, apresentados por uma das bailarinas do grupo Maria Carolina Vieira. Busco evidenciar como essas influências corroboraram para a estruturação das minhas criações em dança e de que maneira elas podem ajudar a endossar uma discussão sobre dança e terror.

Por fim evidencio a importância do fomento de discussões em dança que visibilizem alegorias insólitas e contribuam para uma desmistificação dos medos contemporâneos a partir da compreensão de seus mecanismos de funcionamento pela estetização artística.

Penso ser importante relatar que, nesta Dissertação, o termo *alegoria* está sendo usado como uma figura de linguagem que propõe a virtualização de significados. Ou seja, quando se usa um conjunto de metáforas para comunicar além do âmbito da literalidade. No contexto das produções de dança, entendo uma alegoria como um compilado de ações que, ao invés de tentar imitar ou descrever uma situação de forma literal, procuram encontrar maneiras de comunicar a partir dos subtextos, das sugestões ou das oposições. De acordo com Carlos Ceia¹², uma alegoria é aquilo que representa uma coisa para dar a ideia de outra por meio de uma ilação moral (CEIA, 1998). Um dos exemplos mais conhecidos relacionados a esse termo é a *Alegoria da Caverna* de Platão (428/427 - 348/347 a.C.) em que o filósofo utiliza uma parábola como estratégia pedagógica para elucidar a sua teoria sobre o conhecimento da verdade.

O conceito de metáfora está diretamente atrelado ao de alegoria, sendo que o primeiro considera apenas termos isolados, já o segundo amplia-se a expressões ou textos inteiros (CEIA, 1998). Dessa forma, pode-se compreender a alegoria como um sistema que abarca um conjunto de metáforas. Ambos os termos me são muito caros, pois constato que estão intrinsecamente ligados ao *modus operandi* de significação dos corpos de monstros em filmes de terror, como veremos no decorrer desta pesquisa, esses corpos são utilizados periodicamente para alegorizar ou metaforizar determinadas questões sociais.

¹² Diretor do Instituto de Línguas da Universidade Nova de Lisboa.

A utilização de metáforas, no contexto do estudo do corpo, é discutida pela pesquisadora em dança, Lenira Peral Rengel (2015), em alguns de seus trabalhos. A autora nos ajuda a perceber as possibilidades que esse termo propicia quando compreendido de forma corponectiva. A ideia de *corponectividade* apresenta-se como uma proposta de tradução para a palavra *embodiment*, na tentativa de encontrar uma solução semântica que não parta do pensamento dualístico corpo e mente (RENGEL, 2015). Tais pensamentos são encontrados em traduções como: corporificar, encarnar, incorporar, reunir num só corpo. Essas palavras sugerem que ainda há de haver uma conexão e ignoram a ideia de que a ação já está em curso. Segundo Rengel, “rejeitar a ideia que mente opera por princípios físicos, químicos e biológicos [...] é continuar a perpetrar noções dualísticas, sem nenhuma implicação com os processos que ocorrem com os corpos” (RENGEL, 2015, p. 39). A ideia de corponectividade busca, então, fugir da concepção de corpo como receptáculo ou um recipiente no qual são inseridas as informações e propõe o pensamento de uma forma integralizada.

Todas essas considerações são feitas pela autora, a partir dos diálogos tecidos por ela em relação às correntes de pensamento do filósofo cognitivo, Mark Johnson (1988), e do linguista cognitivo, George Lakoff (1941), de modo a enfatizar a importância das metáforas no contexto pedagógico. De acordo com ela, etimologicamente, a palavra metáfora é composta por “*Met* ou *Meta*: antepositivo grego, que expressa as ideias de comunidade, participação, mistura ou intermediação, sucessão (no tempo e no espaço), [...] *Phora*: pospositivo, também do grego, que significa ação de levar, carregar” (RENGEL, 2015, p. 119). O procedimento metafórico seria, portanto, “a comunidade permanente de conexões neurais sensório-motoras inferentes abstratas que ocorre com/no corpo. É uma transversalidade no entre dos textos da carne que pensa. Entre que tem lugar no corpo que faz/aprende/ensina arte” (RENGEL, 2015, p. 119).

De acordo com a perspectiva apresentada acima, as metáforas constituem-se da relação indissociável entre corpo e mente, já que, para compreendê-las, é necessário que haja um intercâmbio sensório-motor que interpreta, corponectivamente, esse conceito. Não se trata apenas de um ornamento da linguagem verbal, mas sim de um aparato cognitivo e, assim, não podemos nos eximir – professores de arte, estudantes, artistas –, da responsabilidade para com as metáforas que colocamos no mundo (RENGEL, 2015). A noção corponectiva de interpretação desse termo discutida por Rengel (2015) auxilia-me, então, a pensar em como estruturar um conjunto de

estados corporais metafóricos, que agem de maneira simbiótica como alegoria de questões tocantes ao Terror de Estado no Brasil.

As discussões referentes às alegorias, às metáforas e à ideia de corponectividade foram alguns dos fatores que me ampararam na escolha da expressão *estados corporais aterrorizantes*. Essa expressão é utilizada nesta pesquisa quando me refiro aos aspectos e características de um corpo em movimento que indicam pistas sobre o que pode ser considerado monstruoso nele, levando em conta o contexto cultural que no qual está inserido.

Por fim, esta pesquisa visa ampliar as discussões de pensamento de corpo e política em dança e trazer outras possibilidades e interatividades em procedimentos artísticos na contemporaneidade. Trata-se, então, de uma alternativa de expansão de caminho para novas pesquisas que desejam versar sobre as monstruosidades que aterrorizam e constituem corpos coercitivos.

1. TRAJETÓRIAS DO MEDO: AS DIFERENTES FACETAS DA MESMA AFEÇÃO

1.1 RECONHECENDO O MEDO

Os gêmeos eram jovens demais para saber que aqueles eram apenas lacaios da História. Mandados para acertar as contas e cobrar as taxas daqueles que desrespeitam as leis. Impelidos por sentimentos que eram primais, mas, paradoxalmente, inteiramente impessoais. Sentimentos de desprezo nascidos de um medo incipiente, inidentificável: o medo que a civilização tem da natureza, o medo que os homens têm das mulheres, o medo que o poder tem da impotência. O impulso subliminar do homem de destruir aquilo que não pode nem dominar, nem deificar. Necessidades Masculinas (ROY, 2008, p. 318).

Se o turbilhão em constante movimento, que é o meu corpo, dança hoje se interpelando sobre o terror como proposta artística, é porque, no decorrer da minha vida, estive colecionando questionamentos que se relacionavam com o que me parecia amedrontador. Sendo o medo/terror um afeto político, como afirma o filósofo brasileiro Vladimir Safatle, em *O circuito dos afetos* (2015), acredito que, desde minha infância, esse afeto se apresentou para mim no campo das artes e da cultura, juntamente com a curiosidade e o interesse. Nascido de uma família trabalhadora, sem grandes recursos financeiros e que se apoiava na religião católica como possibilidade de criar sentido ou explicação para a vida, tive uma infância e adolescência refletidas sob esses atributos.

A memória mais remota que me salta a mente quando me interpele em relação ao meu contato com o terror é relativa a um pesadelo. Aos 4 anos de idade, sonhei que cavava, afoitamente, uma vala profunda e me deparava com uma máscara vermelha, que, naquela época, eu interpretava como sendo a de Lúcifer, o anjo provocador de todos os males que tanto ouvia falar na igreja. Ao tocar naquele objeto com extremidades pontudas e densas marcações escuras insinuando a expressão de raiva, meu corpo era tomado por uma sensação física de estar frente a frente com a imagem de algo essencialmente diabólico. Essa sensação me é muito nítida, já que, por vezes, ainda me visita em alguns pesadelos transfigurada em diferentes criaturas tenebrosas.

A partir de então, acredito que comecei a levar atenção com um novo olhar para as diferentes coisas que me faziam revisitar essa sensação física de presenciar o mal, o que, obviamente, causava-me medo, mas não apenas isso. Sempre me pareceu instigante compreender de onde surgia essa perturbação, logo ao ouvir uma história, ao ver um filme ou ao passar por uma situação que me rememorava esse lugar. Tinha curiosidade em entender de onde advinha o que me levava a ter medo.

Lembro-me bem que, na minha infância, alguns dos momentos mais marcantes eram aqueles em que existia algum flerte com o medo do sobrenatural, principalmente por meio dos “causos de ouvi falar”. As histórias que meu avô, nascido em Arinos, no interior de Minas, contava e que ele afirmava serem verídicas, sem titubear, foram presenciadas por amigos conhecidos que ainda viviam na cidade: *O lobisomem*, ex-marido de dona Francisca; *a mula sem cabeça* que era, na verdade, o antigo padre da cidade vizinha que tinha se engraçado com uma mulher da vida; *o sucupira* que podia surpreender qualquer um que se atrevesse a caminhar no mato sozinho ou, ainda, *o saci* que, diversas vezes, eu presenciei, em forma de redemoinho, ou talvez não, já que, anos depois, minhas primas me afirmaram que se tratava, na verdade, do próprio *belzebu*. Para atestar tal afirmação, era necessário jogar sal no redemoinho, que, ali, o demônio se revelaria para mim. Nunca tive, no entanto, a audácia de realizar tal feito.

Noto que, não por acaso, o acesso do medo experimentado por mim na infância estava diretamente ligado à dicotomia do bem *versus* o mal. A matriz religiosa judaico-cristã que cerceava quase todos os âmbitos da minha herança familiar me apresentava, constantemente, nesse período da minha vida, uma narrativa central em que os personagens principais eram os legisladores das condutas de convivência que regiam a forma como eu deveria pensar e agir. O poder exercido pelo discurso moralizante de que, ao não respeitar as regras eu estaria compactuando com o vilão e susceptível a retaliações, seria a estrutura paradigmática construtora de muitos aspectos que mediam a minha relação com o medo.

Para compreendermos os mecanismos de constituição do terror, faz-se necessário delinear alguns aspectos estruturantes que regem a noção de moral, pois dizem respeito às origens daquilo que culturalmente utilizamos para estipular o que é aceitável e o que é repudiado. Por termos forte influência das matrizes judaico-cristãs na nossa cultura, acabamos por desenvolver uma noção de medo calcada em dicotomias que propagam uma doença, recomendam uma profilaxia e apresentam uma milagrosa medicina. Para melhor retratar essa analogia, valho-me da percepção de, Safatle, acerca de Freud¹³:

Ao menos segundo Freud, a visão religiosa de mundo teria por característica fundamental desativar a insegurança absoluta de tal violência através da constituição de figuras de autoridade marcadas por promessas de providência que seguem um modelo infantil próprio àquele que vigora na relação entre a criança e seus pais. Tal visão religiosa seria assim uma forma de funcionamento do poder que se sustenta na

¹³Sigmund Schlomo Freud(1856-1939), médico neurologista e psiquiatra criador da psicanálise.

generalização social de modos de demandas ligadas à representação fantasmática da autoridade paterna. Promessa de amparo que, para ter força de mobilização, precisa se lembrar a todo momento dos riscos produzidos por um desamparo iminente, deve nos aprisionar nas sendas de tal iminência, nos fazendo sentir, ao mesmo tempo, a perdição e a redenção, a fraqueza e a força, o cuidado paterno e o inimigo que espreita. Ambivalência fundadora de processos de sujeição e dependência, já que me faz depender daquele que se alimenta do medo, que ele mesmo relembra, de poder perdê-lo. O que talvez explique por que Freud precisa afirmar que a religião (basicamente em sua matriz judaico-cristã) seria “a neurose obsessiva universal da humanidade (SAFATLE, 2015, p. 36).

Por meio de uma perspectiva psicanalítica, Safatle, referenciando Freud, ilustra um dos constructos básicos que envolvem os processos de afecção do medo. A ambivalência, gerada ao apresentar uma patologia e, concomitantemente, uma cura, pode ser relacionada ao processo explanado acima da relação de dependência paterna devido ao receio da eminência dos riscos do desamparo. Ou seja, ao saber que há uma possibilidade de adoecer, a medicina torna-se crucial para aqueles que querem viver. As regras (profilaxias) são ditadas no intuito de coagir aqueles que prezam pela própria vida, e o medo reina sendo o cerceador de todos esses mecanismos. Não seria essa uma ótima estratégia de controle?

Não obstante, as lendas populares, contos de fadas e histórias infantis estão cerceados por estruturas notadamente moralizantes. A “cerimônia” da contação das lendas folclóricas, apresentada a mim pelo meu avô na infância, nada mais é do que um dos primeiros processos ritualísticos dos mecanismos de elaboração moral do terror. Nesse caso, com o intuito de construir, no imaginário, a imagem daquilo que poderia ser perigoso ou gerar consequências ruins. As lendas urbanas geram, a partir dessa lógica, uma cartilha profilática dos limites que não devem ser ultrapassados por aqueles que prezam pela sua segurança.

Para além das histórias do folclore popular, minha geração ganhou de herança a explosão dos conteúdos televisivos/cinematográficos que nos apresentavam diferentes universos fantásticos e, muitas vezes, intrigantes e aterrorizantes. O quadro televisivo *As histórias que o povo conta*, do *Programa do Ratinho*¹⁴, que encenava, em esquetes de 10 minutos, histórias de espíritos e monstros a partir do que eles diziam serem “relatos dos telespectadores”, acredito ter sido um dos primeiros responsáveis por me presentear com a terrível ideia de que os mortos ainda poderiam estar se movimentando entre nós.

¹⁴ Programa de cunho popular do *Sistema Brasileiro de Televisão-SBT*, exibido desde a década de 90, que mistura entrevistas, apresentações de cantores, encenações e documentários.

O caso, no programa *Linha Direta-Mistério*¹⁵, do tenebroso incêndio, no Edifício Joelma¹⁶, foi cercado de enigmas, pois ninguém sabia como tinha surgido o fogo, mas todos enfatizavam o fato do lugar ainda ser mal-assombrado. O episódio dedicado ao acontecimento ficou marcado em minha mente quando apresentou o relato de um coveiro, do cemitério onde estavam enterrados os corpos de 13 pessoas mortas no incêndio e não identificadas. Ele dizia que, durante a noite, ouvia gritos que pareciam vir desses túmulos, relatando, também, que os gritos apenas cessavam quando ele testou jogar água em cima de cada túmulo. Verdade ou não, acho que, ainda hoje, não toparia passar uma noite por ali para verificar.

Ainda na infância, o primeiro material que, diariamente, era acompanhado por mim e que foi o responsável por me apresentar um leque de monstruosidades e seus respectivos universos foi o desenho animado *Scooby-doo*.¹⁷ Em *Scooby-doo*, pude começar a entender, mesmo, talvez, inconscientemente, que, por traz dos monstros, sempre pode haver algo arquitetado, uma encenação e, muitas vezes, até algum tipo de crime. O que acontece é que, nessa animação, um grupo de adolescentes de ensino médio e um cachorro semifalante eram os responsáveis por investigar os casos de monstros e assombrações da sua cidade. Cada episódio mostrava uma criatura diferente que quase sempre era desmascarada ao final e revelava algum criminoso com interesse gatuno.

Por mais trivial que possa parecer a comparação, vejo, agora, que *Scooby-doo* possa ter sido, inconscientemente, uma das origens do meu interesse pela investigação do terror, por trabalhar com a ideia de que muitos dos nossos monstros são arquitetados por nossos algozes, com o intuito perverso de se beneficiar da nossa apreensão. De certa maneira, o desenho levanta a questão de que o medo pode ser uma resposta que damos para aquilo do qual a origem não sabemos explicar. E que uma solução para lidar com os monstros que cerceiam o nosso imaginário é investigar a sua constituição. O sociólogo e filósofo polonês, Zygmunt Bauman (1925), relaciona a sensação do medo à ignorância que nutrimos em reação a alguma ameaça. Tal definição nos ajuda a perceber como se organiza construção desse afeto no nosso psicológico:

¹⁵ Programa de televisão da *Rede Globo*, exibido entre os anos de 1999 até 2007, que encenava casos de crimes violentos.

¹⁶ A tragédia do Edifício Joelma aconteceu em fevereiro de 1974. Um incêndio tomou conta do prédio e 187 pessoas morreram. Após o ocorrido o prédio foi reformado e ainda hoje surgem boatos de que se trata de um edifício mau assombrado.

¹⁷ Franquia de desenhos animados, criada pelos norte-americanos, Joe Ruby e Ken Spears, e atualmente produzida pela Warner Bros. Animation.

O medo é mais assustador quando difuso, disperso, indistinto, desvinculado, desancorado, flutuante, sem endereço nem motivo claros; quando nos assombra sem que haja uma explicação visível, quando a ameaça que devemos temer pode ser vislumbrada em toda parte, mas em lugar algum se pode vê-la. "Medo" é o nome que damos a nossa incerteza: nossa ignorância da ameaça e do que deve ser feito - do que pode e do que não pode - para fazê-la parar ou enfrentá-la, se cessá-la estiver além do nosso alcance (BAUMAN, 2006, p. 8).

A relação entre o medo e a ignorância apresentada por Bauman é fundamental para compreendermos que uma importante ferramenta para desmistificação de nossas ameaças é o estudo e/ou reconhecimento da nossa fonte de ameaças. Não por acaso, acredito que esse simples desenho animado tenha tido influência fundamental para que eu colocasse em questão aqueles que eram apresentados a mim como monstros e tentasse analisar a origem do seu funcionamento. Tal ferramenta se constituiu como um importante pilar nesta Dissertação, principalmente no que diz respeito à tentativa de compreender alguns mecanismos de funcionamento do Terror de Estado.

Figura 1 – Personagens do desenho *Scooby-Do* em busca dos monstros/vilões



Fonte: Site Tricurioso¹⁸

¹⁸ Disponível em: <<https://www.tricurioso.com/2020/04/08/voce-se-lembra-de-todas-as-versoes-do-scooby-doo/>>. Acesso em: 21 set. 2021.

Figura 2 – Vilões desmascarados



Fonte: Canal - *Scooby Doo Fan*.¹⁹

1.2 HORROR E TERROR: FUGIR OU PADECER?

Já na adolescência, as pegadinhas do *programa do Silvio Santos*²⁰ eram sempre aquelas que juntavam toda a família na sala para rir dos medrosos que se desesperavam ao ver: um esqueleto em uma motocicleta indo buscar almas para levar ao inferno; a noiva cadáver que descia do céu de rapel e parecia que estava voando; o homem sem cabeça correndo atrás dos trabalhadores no ponto de ônibus ao lado do cemitério; os mortos se levantando do caixão fazendo as pessoas fugirem desesperadas da funerária quando não eram surpreendidas por uma porta trancada ou por uma escuridão repentina.

Nas pegadinhas, o terror adquiria uma face distinta, rir do sofrimento alheio era como expurgar de nós o medo das criaturas que também nos assombrariam. Nesse caso, surgia, em mim, um interesse pela forma como eram articulados os elementos cênicos para amedrontar as “vítimas”: os truques de espelho e iluminação, os robôs que se moviam por controle remotos, os mecanismos que moviam objetos e faziam corpos levitarem. Cada um desses artifícios elaborava uma situação propícia à ignorância e, por conseguinte, o medo ou o susto de alguns daqueles que não sabiam em que tipo situação se encontravam. Tudo isso me ajudava a compreender, cada vez mais, que o medo e o terror podem estar, também, embasados na incompreensão que temos em relação ao funcionamento de elementos ao nosso redor ou na surpresa de se deparar com algum artifício inesperado. Ao não saber que, na verdade, a noiva cadáver voadora era apenas a atriz

¹⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Bq5zwh8aCn0>>. Acesso em: 21 mai. 2021.

²⁰ Programa de auditório do Sistema Brasileiro de Televisão exibido desde 1963 e apresentado pelo dono da emissora Senhor Abravanel (1930).

Ruth Romcy deslizando por um rapel, a maioria das pessoas se aterrorizava comicamente com medo do inexplicável.

As pegadinhas proporcionam uma pista para abordarmos a diferenciação entre os conceitos de terror e horror apresentados pela filósofa italiana, Adriana Cavarero (1947), em seu livro *Horrorismo* (2009). A autora propõe, primeiramente, a diferenciação entre os termos por meio de uma análise etimológica, que nos dá pistas a respeito da reação dos indivíduos diante de uma situação amedrontadora. A palavra terror, caracterizada pela raiz “*ter*”, indicadora da ação de tremer, que deriva dos verbos gregos *tremo* ou *treo*, teria relação com o medo proporcionador de uma reação em seu estado físico e dinâmico. Ou seja, o terror seria aquele responsável por gerar, no indivíduo, diante de uma ameaça, reações derivadas do tremer ou fugir. De acordo com ela:

Entre as muitas formas de se concretizar o medo e, mais precisamente, o medo repentino do susto, o terror designa aquilo que age imediatamente sobre o corpo, fazendo-o tremer e empurrando-o para longe no ato de fugir. Os dois estados, tremer e fugir, estão conectados, mas não são necessariamente sequenciais. Seja no tremor ou no ato de fugir, o corpo é sacudido, vibra: como se o que treme de medo já estivesse no ato de fugir, ou o que foge de terror estivesse coerentemente dando lugar ao ato de tremer. O ponto decisivo consiste, em todo caso, na mobilidade, digamos, instintiva que diz respeito ao campo do terror (CAVARERO, 2009, p. 20, tradução minha).²¹

Em vista disso, podemos citar as pegadinhas como um exemplo vívido de encenações que versam sobre o aterrorizante pois, se nos valermos da proposição de Cavarero, incitam reações instintivas de proteção. Não obstante, as imagens mais marcantes de uma pegadinha de sucesso são aquelas em que as “vítimas” agem de maneiras mais afetadas, tropeçando, largando seus pertences e gritando devido ao desespero da tentativa de se afastar cada vez mais do objeto da sua ameaça. A resposta física dinâmica seria então, ao meu ver, o cerne do conceito aterrorizante de acordo com a autora.

Já o horror, segundo Cavarero, deriva, etimologicamente, do verbo latino, *horreo*, e, do grego, *phirisso*, que se refere à ideia de frio provocador da reação física da pele eriçada, do arrepio, ou do ato de petrificar-se, congelar. A gênese do horror, na sociedade ocidental, estaria,

²¹ De entre los muchos modos de llevarse a cabo el miedo y, más precisamente, el miedo repentino del susto, el terror designa lo que actúa de inmediato sobre el cuerpo, haciéndolo temblar y empujándolo a alejarse con la huida. Los dos estados, temblar y huir, están conectados pero no son necesariamente secuenciales. Sea en el temblor, sea en la huida, el cuerpo es sacudido, vibra: como si quien tiembla por el miedo estuviese ya en el acto de huir, o quien huye aterrorizado estuviese coherentemente dando paso al acto de temblar. El punto decisivo consiste, en cualquier caso, en la movilidad, digamos, instintivo que concierne al ámbito del terror (CAVARERO, 2009, p. 20).

pois, encarnada na criatura mítica Medusa, que, com cabelos de serpente, dignos de repulsa, tinha o poder de petrificar todos aqueles que se atrevessem a olhá-la. Não há, então, a possibilidade de fugir ou tremer, já que o ato instintivo se detém. O horror seria, portanto, uma das faces do medo que não possibilita negociação à sua vítima.

No entanto, o exercício conceitual apresentado por Cavarero distancia-se do exemplo fictício do universo das pegadinhas e reivindica uma concepção política direcionada aos acontecimentos da ordem do real. Depois de presenciar o panorama de brutalidades da virada do fim do século XX, no qual uma série de ataques terroristas são midiaticizados e discutidos, a autora propõe que o termo terrorismo visibiliza, em primeira instância, o provocador da agressão. Sendo assim, superpotencializa a sua imagem e faz com que ela adquira mais relevância do que a de suas vítimas. Nesse caso, o *horrorismo* seria uma terminologia que parte da perspectiva das vítimas afetadas que não tiveram a possibilidade de negociar com os agentes de sua ameaça. O termo, de alguma maneira, busca humanizar aqueles que foram ultrajados pela violência e pela sua conversão em dados estatísticos.

A importância de apresentar as diferenciações entre terror e horror, proposta por Cavarero, está no fato de reconhecer que o medo, como afecção, manifesta-se nos indivíduos por meio de diferentes aspectos. No sentido estético, ou seja, relacionado a uma situação de caráter artístico, tanto um como o outro corroboram de distintas maneiras para diferentes caminhos de fruição. O pesquisador e ator Yuri Fidelis (1995), em diálogo com Cavarero, ajuda a delinear as peculiaridades referentes a cada um dos termos, visibilizando a sua inserção em um contexto artístico:

Enquanto é possível e desejado fugir, o medo nos aterroriza. Quando a impotência diante da violência consumada só resta ser contemplada, o medo nos horroriza e o nojo assoma. Compreendo que a contemplação do horror tem a ver com a impotência diante da violência em andamento ou consumada, enquanto o terror joga com a sugestão, a possibilidade, a atmosfera de instauração e a aparição da ameaça. Horror é o banquete do predador-ameaça com a presa-vítima já capturada, terror é o que permeia todos os processos de espreita e captura. Medo seria a emoção que nos provoca terror e/ou o horror, portanto, insta a fugir e tentar procurar quaisquer meios de defesa ou insta a paralisar em perplexidade diante da ameaça ou do engajamento repulsivo do corpo (FIDELIS, 2018, p. 47).

O terror e o horror estariam, então, corroborando para a construção do universo concernente ao medo, sendo que um constrói uma atmosfera circunstancial e outro se apodera da circunstância dada. Em suma, ao tratar de ambos nesta pesquisa, tenho como alicerce os conceitos aqui apresentados e referenciados por Cavarero. No entanto, há, ainda, um importante

autor que se dedicou a abordar o terror, considerando-o inserido especificamente contexto artístico, como veremos a seguir.

1.3 O TERROR EM CARROL: *TERROR-ARTE* E ASPECTOS DO MONSTRO

A consolidação do meu interesse pelo universo do terror como gênero artístico deu-se na minha adolescência. Coincidentemente, a geração da qual faço parte herdou, da cultura pop norte-americana, uma efusiva enxurrada de produções de filmes de terror que marcaram as décadas de 1960 a 1990. Por volta dos meus 15 anos, em 2010, já existia, ao meu dispor, uma série de ícones e franquias afamadas produzidas nos anos anteriores desde o nascimento do gênero terror.

Mesmo que eu ainda não conhecesse as fontes originárias de cada subgênero, já conhecia muitas obras que reproduziam clichês dos clássicos. Naquela época, já se podia listar a existência dos lendários filmes de Monstros da Universal, como: *Frankenstein (1931)*, *Drácula (1931)*, *A múmia (1932)*, *O Lobisomem (1941)*, *O Monstro da Lagoa Negra (1954)*. Podem-se citar, também: os aclamados filmes do diretor Alfred Hitchcock, com sua suspensão de tensão intrigante, como *Psicose (1960)*; os clássicos *O Bebê de Rosemary (1968)*, *O Iluminado (1980)*; os subgêneros de zumbis, de alienígenas, monstros gigantes, espíritos; os incansavelmente explorados *Slashers*²², materializados nas franquias *Halloween (1978)*, *Sexta-feira 13 (1980)*, *Freddy Krueger- Hora do Pesadelo (1984)*, *Pânico (1996)*; os filmes de possessão demoníaca, inspirados em *O Exorcista (1973)*; as produções *remake* do *J-horror* (cinema de terror japonês), como *O chamado (2002)* e *O grito (2004)*.

²² Subgênero do terror que nasce nos Estados Unidos em meados da década de 70. Inspirados nos filmes *Giallo* italianos, os *Slashers* são caracterizados por um enredo base onde um grupo de pessoas são perseguidas e assassinadas uma a uma por um assassino em série ou criatura.

do. No entanto, percebi, ao longo das minhas investigações, que essas figuras são fundamentais para a compressão de muitas metáforas e alegorias desenvolvidas por esses filmes.

A palavra *monstro* advém, etimologicamente, do latim *monstrare*, que significa: apontar, indicar, denunciar. Ou seja, originalmente, o monstro é aquele capaz de chamar a atenção para uma questão, que, antes, escondida ou pouco mencionada, é suscitada muitas vezes por meio do seu corpo. Para Jeffrey Jerome Cohen,²⁴ o corpo do monstro é, antes de tudo, a corporificação de um momento cultural — de uma época, de um sentimento e de um lugar (COHEN, 2000). Essa afirmação é importante para que sejamos capazes de refletir que a imagem do monstro é mutável, e se associa ao contexto cultural em que foi desenvolvida.

Analisar as fisicalidades inerentes a diferentes tipos de monstros pode nos ajudar a reconstruir um panorama que auxilia na compreensão dos principais conceitos de moralidade, por exemplo, de uma determinada época, assim como estudos dessa época nos permitem compreender um pouco mais sobre seus monstros e vice-versa. Ou seja, tudo aquilo que é considerado absurdamente repulsivo, imoral, violador, transgressor a ponto de se materializar em uma figura que se pretende amedrontadora é próprio do monstro. Michel Foucault²⁵ (2002), por exemplo, parte do princípio de que a noção de monstro é fundamentalmente jurídica, pois ela determina o que é referente à violação e à transgressão:

[...] jurídica, claro, no sentido lato do termo, pois o que define o monstro é o fato de que ele constitui, em sua existência mesma e em sua forma, não apenas uma violação das leis da sociedade, mas uma violação das leis da natureza. Ele é, num registro duplo, infração das leis em sua existência mesma. O campo de aparecimento do monstro é, portanto, um domínio que podemos dizer "jurídico-biológico" (FOUCAULT, 2002, p. 69).

O apontamento feito por Foucault sobre a noção de domínio "jurídico-biológico" remete ao conceito desse corpo que, por ser uma representação das violações da natureza, expõe e, de alguma maneira, legisla sobre o que seriam consideradas as “normalidades”²⁶ das sociedades. Pode-se dizer que, pelo simples fato de ser considerado “anormal”, esse corpo aponte ou indique

²⁴ Jeffrey Jerome Cohen é professor de Língua Inglesa e diretor do Programa em Ciências Humanas da George Washington University. Tem publicado artigos sobre teoria do gênero e sobre a construção cultural da monstrosidade.

²⁵ Michel Foucault (1926-1984) foi um filósofo, historiador das ideias, teórico social, filólogo e crítico literário. Suas teorias abordam a relação entre poder e conhecimento e como eles são usados como uma forma de controle social por meio de instituições sociais.(revisar)

²⁶ Opto por utilizar o termo “normalidade” entre aspas por compreender que se trata de conceito é volátil e passível de questionamentos. Apesar de sua incongruência penso ser importante utilizá-lo, nessa pesquisa, para levantar discussões sobre sua significação, com será visto nos parágrafos a seguir.

o seu oposto, ou seja, o que pode ser “normal”, e acabe, por conseguinte, gerando um paradigma daquilo que é transgressor. Isso amplia a noção de que o corpo monstruoso é uma constituição física que ilumina, por meio desse contexto jurídico, o que determinadas sociedades interpretam como delinquências, seus questionamentos antissociais referentes às leis que cada sociedade rege ou aos conceitos, dados por regras inventadas como meios de poder, de “normalidade” admissibilidade, plausibilidade.

É importante levar em conta que tanto os conceitos de “normalidade” quanto os de “anormalidade” estão envolvidos em uma construção social hierárquica como dispositivos de poder a serviço daqueles que mantêm os padrões hegemônicos. Se trouxermos como exemplo os corpos com deficiência que, por vezes, ainda hoje são incoerentemente apontados como monstruosos, anormais, ou incapazes, podemos compreender como são exercidas essas estruturas de poder. Quem são os que ditam ou que vêm, há sucessivos séculos, ditando as regras nesse contexto? Para fomentar essa discussão, trago as palavras do pesquisador e artista da dança Carlos Eduardo Oliveira do Carmo (2019):

A bipedia, assim como a branquitude e a heterossexualidade, nas relações étnicoraciais e da sexualidade, respectivamente, pautam toda a construção de mundo, e tudo que não se relaciona com isso está submetido às regras da exceção. Então, a pessoa com deficiência, a negra, trans, gay ou lésbica, por exemplo, é sempre considerada como “assunto”, um fenômeno a ser observado, estudado, compreendido, justamente porque não é considerado dentro da estrutura. No entanto, compreendo que há um corpo que determina esse pensamento e toda estrutura social. Parece possível afirmar que esse é o corpo bípede, branco, hétero e cis que até hoje ocupa os principais espaços de poder e saber (CARMO, 2019, p. 7).

No intuito de enfatizar essa estrutura social, política, econômica e cultural apresentada na citação acima, Carmo defende o conceito de *bipedia compulsória*. Segundo o autor, há uma dimensão cultural que mascara os seus preconceitos, apresentando medidas paliativas disfarçadas de inclusão, mas que, na verdade, promovem exclusão e manutenção de estereótipos. Penso ser importante enfatizar que esta pesquisa pretende compreender essas estruturas de monstrificação que hierarquiza os corpos, na busca de tentar subverter as estruturas hegemônicas que estipulam as ditas “normas”; apresentando, assim, como monstruosas as ações daqueles que mascaram seus preconceitos e estipulam os padrões hegemônicos-

Se buscarmos exemplos em que uma parcela da sociedade detém os poderes do discurso e geram narrativas distorcidas para “monstrificar” outras culturas e submetê-las a um processo de desumanização, poderemos encontrar várias recorrências no decorrer da história. Uma delas, de

cunho extremamente racista, diz respeito aos europeus em relação aos africanos em que, no início da renascença, há relatos nos quais a pele negra estava associada a queimaduras advindas do fogo do inferno, significando, assim, na mitologia cristã, uma proveniência demoníaca (COHEN, 2000). Esse racismo, herdado de nossos colonizadores, perdura até hoje, mas é reconfigurado ao nosso contexto. Então, analisando uma narrativa cinematográfica contemporânea, Jaime Amparo Alves²⁷ nos apresenta um exemplo de desumanização do corpo negro no filme *Cidade de Deus* (2002):

O comportamento patológico de Zé Pequeno é a peça central por meio da qual a narrativa do filme é construída. Em uma cena marcante, Dadinho aos doze anos elabora um plano para roubar um motel no centro do Rio. A cena perturbadora mostra os hóspedes do motel, todos brancos, sendo assassinados pela criança negra. O desespero e o horror das vítimas brancas são contrastados com o prazer e a vontade insaciável de matar de uma criança que assassina suas vítimas com um sorriso no rosto. Aqui a imaginação racista não tem limites: o contraste brutal entre a selvageria de uma criança negra e a impotência de suas vítimas brancas produz uma catarse racial. O espectador é convidado a sentir empatia com as vítimas brancas e ódio/medo da criança negra perversa (ALVES, 2016, p. 64).

A discussão que autor propõe é interessante para questionarmos de que maneira pessoas negras são comumente retratadas na dramaturgia brasileira, afinal de contas, não seria esse um exemplo evidente da construção de uma narrativa aterrorizante que converte um personagem em monstro? Mesmo pensando que essa cena pode buscar enfatizar a que ponto de crueldade pode chegar um ser humano que foi submetido a uma série de violências advindas do estado, cabe o questionamento de por que buscamos enfatizar a desumanização do oprimido ao invés do opressor?

A importância de trazer essa citação está no fato de compreender que há um jogo de poder evidente na elaboração dramática desses personagens e que é de extrema pertinência compreender como ele é feito para tentar combater os preconceitos estabelecidos, ou, talvez, gerar novos monstros que, de fato, representem o papel de opressores. Inúmeros são os exemplos do uso degenerado da imagem do corpo negro nas mais diversas produções culturais de nosso país, e, diante desse panorama de racismos explícitos, faz-se necessário refletir quais os tipos de corpos estão sendo “monstrificados” e quem escreve as narrativas hegemônicas.

²⁷ Antropólogo e Jornalista. É professor de Antropologia na City University of New York/Colleg of Staten Island EUA. Investigador associado do Centro de Estudos Afrodiáspóricos de La Universidad Icesi (Colômbia) e integrante da Uneafro-Brasil.

Figura 4 – Personagem Zé Pequeno no filme Cidade de Deus (2002)



Fonte: Blog- *Considerações sobre filmes* ²⁸.

Podemos encarar a volatilidade que o conceito do monstro carrega, considerando que, muitas vezes, o corpo monstro é aquele que se transmuta e surpreende os olhares dos que tentam o decifrar, frequentemente quando, dentro de uma narrativa ficcional, achamos que somos capazes de desvendar o que, de fato, representa a ameaça dessa figura. Ela é capaz de nos surpreender e mudar aquilo que acreditamos ser sua constituição:

O monstro é, dessa forma, a corporificação viva do fenômeno que Derrida (1974) rotulou de “o suplemento” (*ce dangereux supplément*): ele desintegra a lógica silogística e bifurcante do “isto ou aquilo”, por meio de um raciocínio mais próximo do “isto e/ou aquilo”, introduzindo o que Barbara Johnson (1981, p. xiii) chamou de “uma revolução na própria lógica do significado” (COHEN, 2000, p. 32).

Essa abordagem diz muito a respeito das estruturas subversivas que embasam a noção de monstro - subversivas, pois refletem sobre a sua capacidade de se rebelar em relação à lógica por meio de uma corporificação enigmática. A revolução da lógica do significado citada por Johnson pode ser refletida nos estados corporais desses seres que, como vamos ver a seguir, está repleta de conceitos relacionados a dualidades e oposições. Talvez, esse seja um dos mecanismos responsáveis por gerar estranhamento, repulsão, medo e afins, no espectador de uma obra de terror.

²⁸ Disponível: <<https://consideracoessobrefilmes.blogspot.com/2017/05/cidade-de-deus.html>>. Acesso em: 22 jan. 2022.

Depois de apresentar esses breves apontamentos sobre a ideia daquilo que é ser monstro e que nos ajudam a compreender essa figura como um importante gatilho instigador de reflexão sobre as nossas questões impostas de “normalidade” ou moralidade social, gostaria de focar na esquematização desenvolvida por Carroll (1999), que trata sobre a elaboração dessas figuras para que, de fato, elas tenham uma força na função que lhes é destinada dentro de uma narrativa de terror: causar medo ou sensações derivadas desse.

Para Carroll (1999), é importante estabelecer a diferenciação entre o que ele chama de *emoções do terror*, pois isso nos ajuda a compreender quais mecanismos estão presentes em uma obra quanto à diferenciação da forma como o espectador reage sobre ela, e que não podem ser comparados com ameaças concretas. O terror vivenciado ao assistir cenas de um personagem *Serial Killer* não pode ser comparado ao terror de se entrar em contato com um *Serial Killer* na vida cotidiana que pode, de fato, ameaçar uma vida. O termo cunhado por ele para descrever a sensação que experimentamos ao apreciar uma obra de terror é o *terror-arte*. No decorrer de sua obra, Carroll (1999) apresenta com mais detalhes as especificidades desse conceito. No entanto, o que mais me interessa nessa perspectiva de pensamento é o reconhecimento e análise da singularidade que o terror adquire ao ser provocado por uma obra de arte e o que é esperado que se alcance quando um monstro é bem elaborado.

Segundo o autor, primeiramente, o que é impreterível para que uma criatura cause *terror-arte* é que ela possa “representar alguma espécie de perigo”. Essa representação pode se dar de duas maneiras: a primeira delas seria por suas características físicas, coisas tais quais: grandes garras, fileiras de dentes afiados, apresentação de força extrema ou sobrenatural. Ou a segunda, que se trata, principalmente, da capacidade de desenvolver danos morais, culturais ou sociais como demônios que, por meio da possessão, podem destruir a identidade de sua vítima, ou seres humanos que corporificam os medos infantis ou sexuais. A partir dessa premissa, são apresentadas algumas subdivisões de estruturas dessas monstruosidades.

A *fusión (fusão)*, a primeira delas, seria, basicamente, a junção de dois atributos opostos dentro da concepção de uma mesma figura. Tais características devem ocupar, ao mesmo tempo, essa figura, o que gera uma incongruência imagética e um estranhamento à primeira vista. Sobre os aspectos da fusão, o autor discorre:

Uma estrutura para a composição de seres de terror é a fusão. No nível físico mais simples, isso geralmente envolve a criação de criaturas que transgridam distinções categóricas como interior/exterior, vivo/morto, inseto/humano, carne/máquina e assim por diante. Múmias, vampiros, fantasmas, zumbis e *Freddy Krueger - A hora do*

pesadelo, são nesse sentido figuras de fusão. Cada um deles, de maneiras diferentes, confunde a distinção entre vivos e mortos. Cada um, em certo sentido, está vivo e morto. Uma figura de fusão é um composto que une atributos que são considerados categoricamente diferentes e/ou opostos no esquema cultural das coisas em uma entidade espaço-temporal discreta (CARROLL, 1999, p. 56-57, tradução minha).²⁹

Podemos citar, como exemplo de fusão, pessoas possuídas em filmes de possessão (ver figura 5), pois esse é um caso evidente em que duas ou mais entidades opostas ocupam o mesmo tempo e espaço em um mesmo corpo. Outro exemplo extremamente conhecido seria a figura da criatura do Doutor Frankenstein, que tem um corpo constituído de órgãos de outras pessoas e conserva-se num limbo entre a vida e a morte.

Figura 5 – Exemplo de possessão no filme *O Exorcista* (1973)



Fonte: Site - Le Figaro³⁰

²⁹ Una estructura para la composición de seres de terror es la fusión. Al más simple nivel físico esto suele implicar la construcción de criaturas que transgreden distinciones categoriales como dentro/fuera, vivo/muerto, insecto/humano, carne/máquina y demás. Momias, vampiros, fantasmas, zombis y Freddie, la pesadilla de Elm Street, son en este sentido figuras de fusión. Cada una de ellas, de diferentes modos, desdibuja la distinción entre lo vivo y lo muerto. Cada una, en algún sentido, está a la vez viva y muerta. Una figura de fusión es un compuesto que une atributos que se tienen por categorialmente distintos y/o opuestos en el esquema cultural de las cosas en una entidad espacio-temporal discreta (CARROLL, 1999, p. 56-57).

³⁰ Disponível em: <<https://consideracoessobrefilmes.blogspot.com/2017/05/cidade-de-deus.html>>. Acesso em: 09 fev. 2022.

Figura 6 – Dr. Frankenstein e sua criatura no filme Frankenstein (1931)



Fonte: Site – Revista Planeta ³¹.

A segunda estrutura, a *fisión* (*fissão*), é a ideia de que as características opostas não ocupam o corpo na mesma dinâmica de tempo e espaço. Isso tem a ver, por exemplo, com a figura do lobisomem que se transmuta a partir do gatilho da lua cheia. Ou seja, a dicotomia homem-animal permanece, mas não ao mesmo tempo, se usarmos como exemplo a história de origem do mito na qual a partir da lua cheia o homem se converte literalmente em lobo.

As duas entidades não coexistem ao mesmo tempo, elas se dividem. Outro caso muito recorrente de exemplo de *fissão* na história do cinema são os *doppelgängers*, que são duplos (ou clones) de uma mesma pessoa, mas que expressam outras personalidades que, no caso do terror, estão voltadas para o mal.

Carroll (1999) relata que a dinâmica dos duplos se assemelha à síndrome de *Capgras*³², em que o indivíduo tem alucinações de que uma pessoa próxima a ela possui um duplo

³¹ Disponível em: <<https://www.revistaplaneta.com.br/ciencia-arrogante-2/>>. Acesso em: 13 out. 2021.

ameaçador que quer lhe fazer algum tipo de mal (CARROLL, 1999). Podemos mencionar, como exemplo de *doppelgängers*, os duplos dos personagens do filme *Nós (Us, 2019)*, do diretor Jordan Peele, que são *clones* criados em laboratórios subterrâneos das cidades nos Estados Unidos que resolvem se rebelar e assassinar sua metade original, a fim de tomar posse do local que acreditam ser de seu pertencimento.

Figura 7 – Exemplo de *doppelgängern*o filme *Nós (2019)*



Fonte: Site - Tablet Mag³³.

Outra estrutura usada pelas produções de terror segundo Carroll é a *magnificación* (magnificação), que significa a ampliação de características físicas de seres que já são considerados perturbadores ou repugnantes causadores de muitas fobias, o exemplo mais obvio dessa estrutura são os filmes com animais gigantes. Esse tipo de monstro pode ser encontrado em filmes como *Megatubarão (The Meg, 2018)* do diretor Jon Turteltaub (ver figura 08), ou *Anaconda (1997)* de Luis Llosa, que exploram cenas de ataques desses animais proporcionalmente descomunais e extraordinariamente habilidosos, uma representação de máquinas de matar e destruir monumentos.

³² O nome faz referência ao psiquiatra francês Joseph Capgras (1871-1950), um dos primeiros a relatar casos em que pacientes acreditavam que sócias mal-intencionados tomavam lugar de pessoas próximas a eles.

³³ Disponível em: <<https://www.tabletmag.com/sections/news/articles/us-monsters>>. Acesso em: 23 nov. 2021.

Figura 8 – Exemplo de Magnificação, no filme *Megatubarão* (2018)



Fonte: Site – George Town Voice³⁴.

Já a *masificación* (*massificação*), a quarta estrutura apresentada pelo autor, trataria da multiplicação de seres repugnantes guiados por algum propósito enigmático, segundo ele, o de massificar muitas criaturas que já são repugnantes. Juntas e guiadas por um propósito inamistoso, aumenta a ameaça gerada por esses seres que já são fóbicos (CARROLL, 1999), como podemos ver em *Aracnofobia* (1990), de Frank Marshall (ver figura 9), filme que retrata uma cidade sendo tomada por aranhas venenosas que se multiplicam ininterruptamente.

Figura 9 – Exemplo de Massificação em *Aracnofobia* (1990)



Fonte: Site – Letra Libres³⁵.

³⁴ Disponível em: <<https://georgetownvoice.com/2018/08/13/the-meg-is-almost-the-perfect-bad-movie-to-end-the-summer/>>. Acesso em: 14 nov. 2021.

Apesar das estruturas anteriores estarem diretamente relacionadas à alteração de aspectos físicos, há, também, a estrutura de *metonímia* (*metonímia*) que é aquela em que o ser, não necessariamente, é repugnante, mas está envolto em um contexto insólito. Podemos citar, como um dos maiores exemplos, o personagem Drácula que, não necessariamente, é repugnante, mas está envolto em um contexto insólito. Uma produção recente que trabalha com essa ideia é *A bruxa* (*The witch*, 2015), de Robert Eggers (ver figura 10), que mostra os estranhos acontecimentos na vida de uma família a partir do momento em que eles constroem uma casa perto de uma floresta, onde, supostamente, vive uma bruxa. A metonímia, nesse filme, estaria relacionada com a jovem suspeita de ser a responsável por causar todos os acontecimentos trágicos que envolvem sua família no decorrer da trama.

Figura 10 – Sugestão de violência em *A bruxa* (2015)



Fonte: Site - Film³⁶.

Fusão, fissão, magnificação, massificação e metonímia, essas estruturas juntas nos dão pistas de como são pensadas as características físicas e contextuais desses seres e de que forma

³⁵ Disponível em: <<https://letraslibres.com/cine-tv/joyas-ocultas-del-cine-de-horror-arachnophobia/>>. Acesso em: 13 mar. 2022.

³⁶ Disponível em: <<https://film.org.pl/news/anya-taylor-joy-mowi-o-the-northman-nowym-filmie-tworcy-lighthouse-czegos-takiego-jeszcze-nie-bylo-244688>>. Acesso em:

elas podem efetivamente ajudar a produzir personagens que são/serão possíveis representações de metáforas de aspectos culturais que interrogam nossas concepções de “normalidades”. Deve se considerar, também, que essas estruturas podem se mesclar, e alguns monstros são compostos de duas ou mais dessas características, o que quer dizer que o fato de existir um monstro em que a base de sua estrutura é a *fusão* não exclui a possibilidade de que ele também use da característica da *magnificação*, por exemplo.

Percebo que o trabalho de Carroll contribui, imensamente, para a análise e compreensão do universo dos filmes de terror e de como somos seduzidos a temer esse tipo de lógica. É de extrema importância compreender, pois, que as características mencionadas acima não são necessariamente um determinante para que uma criatura seja considerada aterrorizante. Pode ser que partes dessas estruturas estejam inseridas em outros contextos que não os dos filmes de terror, como os dos contos de fadas, por exemplo, em que não apresentam nenhum tipo de ameaça.

O objetivo de apresentar esses conceitos desenvolvidos por Carroll é o de elucidar a ideia de que há um constructo que permeia a fisicalidade dos monstros e de que compreender esse constructo nos ajuda a ampliar as concepções de estados corporais, dentro do universo artístico no trabalho de dança e teatro. Como foi discorrido até aqui, o conceito de monstrosidade está envolto de tópicos pertinentes para a promoção de uma discussão aprofundada referente a variados temas sociais. Ao apresentar alguns dos mecanismos usados pela indústria cinematográfica, pretendo refletir e experimentar como esses mecanismos podem ser úteis em um processo de criação em dança para desenvolver estados corporais monstruosos. Tais aspectos serão descritos no último capítulo desta Dissertação.

1.4 QUAL O CORPO QUE ATERRORIZA?

A compreensão do terror como possibilidade de inspiração para criação de movimento foi tomando espaço em meus pensamentos a partir da minha compreensão das possibilidades de estudos do corpo na criação em dança e teatro. Em 2013, início minha formação no curso de interpretação teatral da *Universidade de Brasília (UnB)*.

O currículo dos cursos de Artes Cênicas da *Unb*, em meados de 2013, foi pensado para ampliar os horizontes daqueles que tinham como interesse trabalhar nas mais diversas áreas desse

campo. Sendo assim, tínhamos ao nosso dispor, uma gama variada de componentes curriculares que trabalhavam as diferentes necessidades que um artista das artes cênicas pode vir a ter. Obrigatoriamente, todos os alunos, independente das áreas (bacharelado/licenciatura), cursavam os três componentes curriculares de movimento e linguagem. Nelas, éramos convidados a reconhecer o nosso corpo como fonte de linguagem e comunicação e explorávamos seus significados possíveis por meio de exercícios de composição de partituras, estudo de anatomia corporal, contato-improvisação, pilates, biomecânica, *labanotation*³⁷, acrobacias, dentre muitos outros. Basicamente, tivemos uma formação que nos dava a possibilidade de reconhecer diferentes modalidades de estudo do movimento e de parte das produções bibliográficas que discutiam esses temas. Os estudantes que se interessavam em verticalizar nessas práticas podiam se encaminhar para projetos de pesquisa e extensão guiados pelas professoras que compunham a cadeia de estudos do corpo.

Aerar-se foi o nome da primeira mostra de processos de criação e exercícios do componente curricular de movimento e linguagem 1, ministrada pela Prof.^a Dr.^a Fabiana Marroni Della Giustina. Foi, também, um grande ensinamento no meu processo de compreensão do corpo como potência de criação nas artes. Segundo o dicionário Michaelis (1994), aeração significa ventilação ou renovação do ar em ambiente fechado. É o ato de aerar ou arejar determinado elemento. Consiste na troca de gases entre o elemento a ser arejado e a atmosfera.

A partir da metáfora do aerar-se, assimilei a ideia de que meu corpo é poroso e de que a riqueza do ser corpo em estado aerado está no fato de que a porosidade amplia a possibilidade de troca e propicia a abertura de múltiplas estratégias de composição em dança.

Um ano antes de iniciar minha formação na UnB, ganhei uma bolsa de estudos em uma academia de dança que tinha como base o ballet clássico. Enquanto começava a compreender meu corpo em diálogo com as técnicas de balé, *graham* e jazz, ensinadas com rigor, na *Academia de Dança Claude Debussy*, era, por outro lado, convidado a aerar-me e deixar que outras formas de dançar brotassem em mim a cada manhã nas aulas de movimento da *UnB*. Foram, ao todo, cinco anos de estudos rigorosos e diários do balé dos quais três participei da *Atmos Cia de*

³⁷ Labanotation é um método registro gráfico desenvolvido pelo bailarino, intérprete, coreógrafo e musicólogo, Rudolf Laban (1879-1958), que consiste na anotação de movimentos, levando em conta fatores, como peso, tempo, espaço e fluência.

*Dança*³⁸ onde tive espaço para desenvolver trabalhos coreográficos autorais que foram apresentados em mais de 10 festivais de dança em Brasília.

Comecei, então, a entender que o estudo simultâneo entre o ballet e a experimentação cênica alicerçada em componentes da dança contemporânea seria uma grande oportunidade de expandir meu conhecimento corporal e desenvolver composições autorais que expressassem meus anseios e desejos de me comunicar dançando.

Em março de 2015, logo após um ensaio da peça *Ainda vejo tudo branco*, adaptação da obra *Ensaio sobre a cegueira*, de José Saramago, vi-me em um diálogo intrigante com um amigo e companheiro de cena, Yuri Fidelis George Souza Donas. Nossas conversas sobre dança e teatro normalmente giravam em torno de variadas questões: Será que espetáculos ainda têm capacidade de instigar o espectador a ponto de motivá-lo a refletir sobre suas certezas? Seria ainda possível gerar reações diversas na plateia como espanto ou medo? Por que é tão difícil encontrar espetáculos que promovam esse tipo de acesso no espectador? Assim como o cinema produz filmes de terror, será que não existem espetáculos de terror? Eram muitas as questões, e, para tentar respondê-las, buscávamos assistir ao maior número de peças de teatro em cartaz em Brasília e começamos a pesquisar pela internet sobre as possíveis recorrências do terror nas diferentes linguagens: dança, teatro, performance.

Os primeiros dados encontrados por nós eram relativos à peça de teatro *Titus Andronicus*, de Shakespeare, que, dentre as diversas montagens, destacam-se a do diretor teatral, Peter Brook (1925), em 1950, e da companhia de teatro inglesa, *Royal Shakespeare Company*, em 2005, ambas eram apresentadas com ambulâncias do lado de fora dos teatros devido aos números de espectadores desmaiados em cada sessão. O motivo principal para tanto alarde era o número exacerbado de mutilações que ambas as montagens reproduziam com exímia veracidade. Com o passar do tempo, fomos percebendo que, nos campos do teatro e da dança, é possível reconhecer

³⁸ A Atmos Cia. de Dança iniciou seus trabalhos em 2005 e vem abrindo espaço aos bailarinos da cidade para desenvolver de forma profissional seus conhecimentos, mantendo, aperfeiçoando e homogeneizando o caminho das linhas técnicas adotadas durante os anos de aprendizado da dança. Com o firme propósito de estimular, gradativamente, o crescimento técnico, proporcionar vivência artística a estes bailarinos e apostar na renovação dos profissionais do DF, a companhia oferece a seus integrantes a chance de entrar no restrito mercado de trabalho da dança no Distrito Federal. As aulas de balé clássico, moderno e contemporâneo, ministradas pelos professores da companhia logo se transformaram em núcleo de profissionalização ao alinharem-se com as diferentes linguagens/criações dos coreógrafos convidados e residentes, trazendo aos bailarinos um conhecimento diferenciado adquirido por eles no Brasil e no exterior. Disponível em: <<http://atmosciadedanca.blogspot.com/>>. Acesso em: 14 mar. 2022.

várias reportações ao insólito que flertam ou servem de inspiração para o gênero terror ao apresentar reflexões que se relacionam aos tormentos humanos. Outro exemplo desse caráter com o qual nos deparamos estava relacionado a Mary Wigman, uma das artistas evidenciadas no movimento expressionista que, segundo Soraia Maria Silva³⁹ (2002), foi um movimento que oferecia um panorama das angústias do homem contemporâneo na busca por um novo paradigma do corpo em movimento. As obras de Mary Wigman (ver figura 11), fortemente influenciadas pelo contexto político-social da Primeira Guerra, exprimiam o desespero e a revolta de suas experiências se configurando em uma estética, por vezes, perturbadora.

Figura 11 – Coreografa *A Bruxa* (1926) de Mary Wigman



Fonte: Site - Espalhe Factos⁴⁰.

Ter conhecimento sobre essas recorrências nas artes cênicas, citadas acima, foi importante para ampliar nosso conhecimento acerca de alguns exemplos. No entanto, não foi o suficiente, pois não tínhamos vivenciado cada uma das situações. Era importante passar por alguma

³⁹ Pesquisadora, poeta, produtora, diretora artística, coreógrafa, bailarina, artista plástica e estilista. Graduada em Dança pela Universidade Estadual de Campinas (1989), mestre em Artes pela Universidade Estadual de Campinas (1994) e doutora em Literatura pela Universidade de Brasília (2003)

⁴⁰ Disponível em: <<https://espalhafactos.com/2015/11/12/passos-passos-mary-wigman/>>. Acesso em: 17 set. 2021.

experiência que afirmasse a possibilidade de sentir medo a partir de um espetáculo. Foi, então, que, em 2014, pude assistir à peça *The Best of Leo Bassi*, um solo do bufão, ator e apresentador italiano, Leo Bassi (1952) (ver figura 12), que, dentre várias de suas ações, simulava que atearia fogo na plateia. Pela primeira vez, pude perceber, não somente em mim como também em grande parte da plateia, o medo causado em decorrência de uma ação cênica. Essa vivência foi crucial na minha trajetória, por se tratar de uma vivência marcante, por mais que o terror não estivesse associado, naquele momento, a um estado corporal específico, mas sim ao falso risco de o teatro pegar fogo, alguma contingência do medo no teatro se tornou efetiva.

Figura 12 – Leo Bassi incendiando o teatro e esmagando uma melancia



Fonte: Site – Art-Entertainment⁴¹.

Ao chegar em Salvador, em 2016, devido a um processo de transferência externa entre o curso de teatro da *UnB* e o da *Universidade Federal da Bahia-UFBA*, tive a possibilidade de cursar os componentes curriculares *Laboratório de Criação Coreográfica I* e *Laboratório de Corpo e Criação I*, ofertados, naquela época, pelo Prof. Dr. Lucas Valentim Rocha e pela Prof^a. M^a. Luciane Sarmiento Pugliese Borges, na *Escola de Dança da UFBA*, como componentes curriculares optativos. Ambas tinham como intuito possibilitar ao discente um espaço fértil para a criação de um trabalho autoral em dança. Nesse contexto, construí meu primeiro solo, *Danse Macabre (2016)*, apresentado pela primeira vez no *Painel Performático* da *Escola de Dança da UFBA*. Esse solo buscava conjugar a maioria dos meus questionamentos sobre as potências do terror relacionadas à dança e ao teatro e tinha, também, a necessidade de abordar as incertezas e

⁴¹ Disponível em: <http://www.art-entertainment.de/T_Leo_Bassi_Weird_Instinct.html>. Acesso em: 16 set. 2021.

insatisfações políticas que rondavam o cenário brasileiro durante o processo de Impeachment da ex-presidenta, Dilma Rousseff. Foi no contexto de criação dessa disciplina e, posteriormente, na apresentação do *Painel Performático*, que tive a chance de evidenciar que dança, teatro e terror, quando correlacionados, podem fornecer vários caminhos de reflexão e debate sobre questões sociais. Os procedimentos de criações desenvolvidos por mim, nesse e em outros experimentos, bem como a discussão sobre a repercussão desses trabalhos estarão abordados no último capítulo dessa Dissertação.

1.5 TERROR E ESTADO: O MEDO COMO AFETO CENTRAL

O fim da adolescência e o início da vida adulta descortinava as encenações e me anunciava que a realidade poderia ser, copiosamente, mais sangrenta, perversa e cruel do que a ficção. A notícia de que ladrões haviam invadido a casa de um familiar, nossa vizinha, na calada da noite, fazendo toda a sua família de reféns e roubando os poucos pertences de sua casa, foi, para mim, um marcador temporal no tocante ao terror e à violência. Ao todo, foram 7 invasões na mesma casa no decorrer de 10 anos. Mesmo com a implantação de grades em todas as entradas e cães violentos, o poder que os bandidos cooptavam parecia ser sempre maior que os esforços de proteção. Minha casa, desde então, não me parecia mais um espaço de resguardo como antes.

Sair à rua se tornava um risco, na medida em que víamos as notícias de pessoas sendo assassinadas por não entregarem seus pertences, por reagirem a um assalto ou simplesmente por estarem passando “no lugar errado na hora errada”. O medo espreitava nossa convivência e a sua causa parecia advir de um inimigo próximo. Sempre me foi apresentada a imagem das periferias como as nascentes de toda violência que cerceava a sociedade.

Os telejornais sensacionalistas convidavam à mesa dos espectadores, no horário do almoço ou no lanche do fim da tarde, os autores de homicídios, as vítimas de balas perdidas, os injuriados sedentos por vingança, e os prantos de mães e familiares ao presenciarem os corpos de seus entes assassinados. Cada um desses casos acompanhados de uma apresentação espetacularizada e de vendas e sorteios de produtos. Diferente das pegadinhas que entretêm com a ficção, os jornais sensacionalistas entretêm com a violência exposta e “temperam” nossos almoços com um toque de medo e indignação.

Mais uma vez, o terror se fazendo presente em nossas vidas e, nesse caso, reforçando a ideia defendida por mim naquela época de que o principal inimigo da nossa nação é a impunidade criminal em relação às periferias: o foco principal de matérias e locação desses jornais. Essa distorção, associada à ideia de que a falta de policiamento desencadeia os altos índices de violência, pode ser citada como exemplo de reprodução da dinâmica de doença, medicamento, profilaxia, se compreendermos o circuito de afetos que a envolvem.

O medo, como afeto político central de coesão social, é um conceito apresentado por Safatle, em sua obra *O circuito dos afetos* (2015), que remete a uma linha de pensamento da filosofia política fundamentada desde o século XVII. Como dito anteriormente, a ideia de que para que a coesão social exista é necessário que o estado exerça o poder soberano sobre os indivíduos foi apresentada pela primeira vez pelo teórico político Thomas Hobbes (1588-1679), em sua obra *O Leviatã* (1651). A justificativa de Hobbes está embasada na potência belicista da eminência de uma “guerra de todos contra todos”. A doença, nesse caso, seria a violência, a profilaxia, o estado, e a medicina seria “sua mão de ferro”, disfarçada sob o pretexto de proteção. Relativo ao tema, Safatle (2015) discorre:

O medo como afeto político, por exemplo, tende a construir a imagem da sociedade como corpo tendencialmente paranoico, preso à lógica securitária do que deve se imunizar contra toda violência que coloca em risco o princípio unitário da vida social. Imunidade que precisa da perpetuação funcional de um estado potencial de insegurança absoluta vinda não apenas do risco exterior, mas da violência imanente da relação entre indivíduos. Imagina-se, por outro lado, que a esperança seria o afeto capaz de se contrapor a esse corpo paranoico. No entanto, talvez não exista nada menos certo do que isso. Em primeiro lugar, porque não há poder que se fundamente exclusivamente no medo. Há sempre uma positividade a dar às estruturas de poder sua força de duração. Poder é, sempre e também, uma questão de promessas de êxtase e de superação de limites. Ele não é só culpa e coerção, mas também esperança de gozo. Nada nem ninguém consegue impor seu domínio sem entreabrir as portas para alguma forma de êxtase e gozo (SAFATLE, 2015, p. 11).

Pode-se inferir, a partir dessa colocação, que essa estratégia política de coerção se fundamenta na produção de falsas expectativas. Na medida em que compreendemos que medo é fundamentalmente representado como a expectativa de um mal futuro, e que a esperança é a expectativa de um bem futuro, pensar uma sociedade embasada nesses afetos produz um ciclo vicioso, ou paranoico de espera pela ocorrência de algo que está a lhe proteger ou ameaçar constantemente, uma lógica espelhada na guerra de todos contra todos de Hobbes (1588-1679). Intrigantemente, o filósofo inglês utiliza da imagem de um monstro, o Leviatã, para inferir que a ordem só pode ser conquistada por meio do terror.

Apesar de o Leviatã ter seus fundamentos no século XVII, podemos afirmar que outros monstros seguiram seu legado e permanecem perpetrando seus atos de violência, baseados nas mesmas premissas. Embora, normalmente, busque-se um responsável por todas as atrocidades, acredito ser mais adequada a concepção de uma corja de monstros como metáfora dos agentes de estado no contexto brasileiro. De acordo com Safatle, há de se insistir que não há política sem incorporação, pois só um corpo pode afetar outro corpo. Habitamos o campo político como sujeitos corporificados e, por isso, como sujeitos em regime sensível de afecção (SAFATLE, 2015). Logo, os corpos que se agenciam em prol de uma política da morte em nosso país são muitos e compactuam entre si.

O Terror de Estado no Brasil vem se agenciando das mais diversas maneiras. Apesar desse termo estar sempre prontamente associado ao período da ditadura, o fim do período não significou a cessão dos usos de terror como manobra do estado. Hoje em dia, suas táticas adquiriram formas aparentemente difusas, falseadas pela ludibriadora fachada da democracia. A questão do genocídio da população negra, por exemplo, assume uma boa “dimensão da precariedade e dos instrumentos de aniquilação física e simbólica que diuturnamente trabalham para extinguir o contingente negro brasileiro”, como afirma Flauzina (2006, p. 101).

O Terror de Estado no Brasil, atualmente, agencia-se num contexto acobertado, ábdito, recôndito, absconso e, por que não, obsceno? A Obscenidade é aquilo que, por apego à vida, temos medo de jogar em cena, mas que está lá. Tara, não; patologia, não: imaginário humano. De acordo com o especialista em cultura, Teixeira Coelho⁴², “o imaginário não é feito de imagens arbitrárias, mas de imagens necessárias” (2003, p. 113). A obscenidade parece-me uma boa pista para a compreensão do Terror de Estado, pois, a partir do momento em que começo a observar o funcionamento das estruturas de violência no nosso país, percebo que muitas narrativas são sufocadas e permanecem fora de cena para que o *show* de horrores continue acontecendo.

Começo a compreender que não sou alvo constante da violência de estado por meio do meu contato com o Programa de Educação Tutorial-PET Comunidade Populares e Urbanas, na Universidade Federal da Bahia, tutorado pela Prof.^a Dr.^a Ana Luiza Pinheiro Flauzina, o qual apresentei na Introdução. Nos anos em que estive como participante (2017-2019), tive a possibilidade de passar por um processo de formação profícuo no que diz respeito,

⁴² José Teixeira Coelho Netto é especialista em política cultural e colaborador da Catedra Unesco de política cultural da Universidad de Girona, Espanha.

principalmente, às questões de raça e racismo no Brasil. Por meio dessas experiências, começo a compreender a relação entre a violência e racismo que se estabelece em nosso país desde os períodos coloniais, fator de crucial importância para a o processo de concepção dessa pesquisa. Segundo Mbembe⁴³:

Qualquer relato histórico do surgimento do terror moderno precisa tratar da escravidão, que pode ser considerada uma das primeiras instâncias da experimentação biopolítica. Em muitos aspectos, a própria estrutura do sistema de colonização e suas consequências manifesta a figura emblemática e paradoxal do estado de exceção (MBEMBE, 2016, p. 130).

Antes das violências perpetradas pelo estado na ditadura militar houve a escravidão, um dos maiores laboratórios de tortura da história. Compreender o Terror de Estado no Brasil significa, necessariamente, rememorar: os porões dos navios negreiros, que, hoje, podem ser revisitados nos presídios superlotados; as senzalas que se reconstituem nas periferias abnegadas de infraestrutura e assistência social; os capitães do mato que espelham o sistema policial aliado à organização das milícias. Mbembe atenta às evidências históricas de que os sistemas políticos miram suas armas, tradicionalmente, para um alvo particular, e esse alvo é o corpo negro.

Em seu ensaio *Necropolítica- biopoder soberania estado de exceção política da morte*, somos convidados pelo autor a pensar o estado como articulador da soberania e promotor do controle da morte, suas considerações ajudam a traçar uma narrativa de terror que tem como mote principal a destituição dos indivíduos de seu direito de viver. Entender que as táticas usadas pelo estado para cooptar poder geram ações concretas é importante para desenvolver uma noção de estado materializado/ corporificado que, por meio de seus agentes, consegue estruturar dinâmicas de organização espacial, física e de movimento como se estivesse a coreografar uma dança da morte.

A importância de construir uma noção de estado apartada de uma visão subjetiva, na qual fica complexo identificar os executores de suas ações e, dessa maneira, compreender suas dinâmicas, traz luz a fatos como o dos autos de resistência. No artigo *Auto de resistência: A ação colectiva de mulheres familiares de vítimas de violência armada policial no Rio de Janeiro*⁴⁴, as autoras explicitam que auto de resistência é o conceito jurídico empregue pela

⁴³ Joseph-Achille Mbembe (1957), é um filósofo, teórico político, historiador, intelectual e professor universitário camaronês.

⁴⁴ MOURA Tatiana, SANTOS Rita, SOARES Bárbara, Auto de resistência: A ação colectiva de mulheres familiares de vítimas de violência armada policial no Rio de Janeiro, Revista Crítica de Ciências Sociais [Online], 88

polícia no Brasil quando um determinado episódio violento é justificado por uma troca de tiros entre polícia e suspeitos de crime ou por legítima defesa. No Rio de Janeiro, anualmente, são registrados mais de mil homicídios causados por policiais militares. Não bastando o fato desse índice ser exorbitante, temos ainda a circunstância de que os policiais têm pleno resguardo do sistema legislativo de alegar legítima defesa, dando vazão para que sejam cometidos crimes impassíveis de punição. Os corpos alvos desse tipo de crime são principalmente o de jovens negros moradores de periferias, ou seja, essas mortes já estão endereçadas para um tipo específico de corpo. Mbembe expõe o racismo como legitimador e principal fonte de interlocução dessas mortes. E, dessa lógica, resultam dados como os a seguir:

* Em 15 de maio, a Polícia Militar e a Civil enveredaram pelo Complexo do Alemão, na Zona Norte carioca, atrás de drogas, munições e armas. Moradores relatam que presenciaram ou escutaram intensos tiroteios. A operação resultou em doze mortes. Somente um policial se feriu, sem gravidade.

* Em 18 de maio, o adolescente negro João Pedro Mattos Pinto, de 14 anos, morreu após receber um tiro de fuzil pelas costas. Ele brincava com os primos na casa de um tio em São Gonçalo, município da Grande Rio, quando a Polícia Federal e a Civil invadiram o imóvel à caça de traficantes.

* Também no dia 18 de maio, familiares de Iago César dos Reis Gonzaga disseram que policiais militares torturaram e mataram o jovem negro de 21 anos durante uma incursão pela Favela de Acari (Zona Norte do Rio). A PM não comentou a denúncia.

* Em 20 de maio, uma troca de tiros entre criminosos e a Polícia Militar na Cidade de Deus (Zona Oeste) interrompeu a distribuição de duzentas cestas básicas por voluntários locais. A batalha provocou a morte de João Vítor Gomes da Rocha, negro de 18 anos. Segundo a PM, o rapaz fazia parte de uma quadrilha que pratica sequestros relâmpago. A mãe dele, empregada doméstica, nega a versão das autoridades.

* No dia 21 de maio, enquanto patrulhava o Morro da Providência (Centro), a Polícia Militar entrou em confronto com bandidos. O tiroteio – que atrapalhou outra doação de cestas básicas, desta vez promovida por alunos de um pré-vestibular comunitário – ocasionou a morte de Rodrigo Cerqueira da Conceição. Os policiais afirmam que o rapaz negro de 19 anos portava uma pistola e um carregador, além de entorpecentes. Testemunhas, entretanto, alegam que o jovem trabalhava numa barraquinha quando o conflito eclodiu.

* Em 30 de maio, Matheus Henrique da Silva Oliveira – um barbeiro negro de 23 anos – tomou dois tiros e morreu enquanto andava de moto perto do Morro do Borel (Zona Norte). Vizinhos do moço contam que PMs fizeram os disparos. O caso ainda está sob investigação.

Os seis episódios de maio se deram após um mês particularmente sangrento. Em abril, 177 óbitos no estado do Rio decorreram de intervenções policiais. O número, divulgado pelo próprio governo, é 43% maior que o de abril do ano passado. (“EU NÃO AGUENTO MAIS CHORAR!” Fragmentos de revolta contra o assassinato de negros pela polícia explodem em manifestação no Rio (ANTENORE, 2020, p. 1).

Penso ser importante demonstrar parte das evidências de todos os conceitos abordados nesse tópico, mesmo sabendo que eles representam um pequeno percentual de um organismo tentacular e parasitário da estrutura de nosso país. No terceiro capítulo desta Dissertação, pretendo nutrir essa discussão apresentando novos dados em diálogo com outros autores que se dedicam a compreender esses mecanismos de demonstração de terror.

Apresentados os principais conceitos que alicerçam essa pesquisa, peço licença a(o) leitor(a) e convoco aqui todos os monstros que corroem as estruturas moralizantes edificadoras da sociedade para que plasmem em mim tudo o que é relativo à sua mais intrigante geometria, tudo o que constitui a obscenidade e incongruência de seus movimentos, tudo o que diz respeito a sua capacidade de gerar terror e horror, seja ele fugidio ou paralisante. Para que nos tornemos um só organismo, e, na calada da noite, furtemos dos déspotas seu reinado, construindo em sua mente um ambiente de constante pesadelo, constante pesadelo, constante pesadelo, constante pesadelo contracf, obliterum magnus, magnus, magnus, S'ccttchenmulak. Sabth Omundrrs Ort Sabth Omundrrs Or't Tructus. Plzaldf mhds wpstk-itr...

Figura 13 – Exemplo de representação do Levitã usada na capa do Livro *Leviatã* (1650) de Thomas Robbes



Fonte: Site - Revista Inter Telas⁴⁵.

2. COMPOSIÇÕES DE OLHARES ATERRORIZANTES

Não havia nada de acidental no que ocorreu aquela manhã. Nada incidental. Não era um assalto circunstancial, nem um acerto de contas pessoal. Era uma era imprimindo a si mesma naqueles que viviam nela.⁴⁹ A História ao vivo. Se machucaram Velutha mais do que tencionavam, foi só porque qualquer parentesco, qualquer ligação entre eles e ele, qualquer implicação de que, pelo menos biologicamente, ele era um semelhante, tinha se rompido havia muito. Eles não estavam prendendo um homem, estavam

⁴⁵ Disponível em: <<https://revistaintertelas.com/2018/08/27/o-filme-leviata-e-as-contradicoes-da-sociedade-democratica>>. Acesso em: 11 set. 2021.

exorcizando o medo. Não tinham nenhum instrumento para calibrar quanta pancada ele conseguia aguentar. Nenhum meio de avaliar quanto ou quão definitivamente o danificavam. Ao contrário do costumeiro arrebatamento dos batalhões religiosos enlouquecidos ou dos exércitos conquistadores, naquela manhã, no Coração das Trevas, o bando de Policiais Tocáveis agiu com economia, sem frenesi. Eficiência, não anarquia. Responsabilidade, não histeria. Eles não queriam arrancar os cabelos dele, nem queimá-lo vivo. Não cortaram fora seus genitais e enfiaram em sua boca. Não o estupraram. Nem lhe cortaram a cabeça. Afinal, não estavam combatendo uma epidemia. Estavam apenas vacinando uma comunidade contra um levante (ROY, 2008, p. 318).

Neste capítulo, pretendo desenvolver uma análise de cenas de produções fílmicas que me ajudam a compreender artifícios e truques usados no cinema para a produção do terror. Essa análise será feita com enfoque na perspectiva dos estados corporais de cada ameaça monstruosa. Busco entender como esses estados corporais estão, muitas vezes, atrelados a outros elementos dos recursos cinematográficos, tais como: sonoplastia, cenografia, iluminação, fotografia, movimentos de câmera, roteiro, que ajudam a compor as diferentes camadas de significações dos corpos monstros. Cada obra aqui abordada não será analisada de acordo com todos os fatores que a relacionam ao terror, mas sim de elementos específicos que me ajudam a compreender a tessitura que envolve o corpo das monstruosidades.

A escolha das obras desse capítulo deu-se por questões de interesses técnicos e pessoais. Penso que cada qual me auxiliou na compreensão de distintas potencialidades que os estados corporais aterrorizantes podem adquirir, principalmente quando associados aos demais elementos cenográficos. Não necessariamente cada um dos filmes apresentados nesse capítulo me causam medo, mas acredito que eles podem ser fontes instigantes de discussões relativas aos mecanismos de produção de atmosferas do terror. Em *Ereaserhead* (1977), atendo-me à questão da quebra do fluxo lógico de movimentação das atmosferas cênicas que podem vir a gerar desconforto. Em *Tetsuo* (1989), percebo a importância das questões de estrutura corporal e como podem auxiliar na construção de alegorias de questões políticas. No apanhado das *Yureis*, analiso como o diálogo corpo e câmera auxiliou na construção de estados corporais icônicos de criaturas de terror e como as heranças das narrativas da personagem interferem na sua estrutura física. E, por fim, em *Clímax* (2018), abordo as questões narrativas que evidenciam oposições e se manifestam de maneira física.

Se tratando da análise de obras que fazem parte da linguagem cinematográfica, foi importante perceber que, historicamente, o advento da possibilidade da captura de imagem, por

meio, primeiramente, da fotografia e, posteriormente, da filmagem, proporcionou diferentes formas de dar-a-ver o corpo humano em movimento. Essas diferentes perspectivas do corpo, nunca anteriormente exploradas até o surgimento desses aparatos, contribuíram para um processo de reestruturação da experiência subjetiva da construção das imagens. Sobre essa discussão o Prof.º Dr.º do departamento de Cinema e Vídeo da Universidade Federal Fluminense, João Luiz Vieira aponta:

Tais tentativas surgem com o objetivo de congelar essas distrações e sensações evanescentes de prazer cinematográfico, através da identificação de momentos isolados da experiência “presente”. Há uma certa tensão contínua entre foco/distração, atenção dirigida/distração, estático/movimento, transitório/fixo, movimento/congelamento. O cinema cristaliza o efêmero, o transitório na sua essência, o movimento por meio da sucessão de fotos, fotogramas fixos, que já aparecem nas primeiras experiências de Eadward Muybridge e Etienne-Jules Marey, com a decomposição do movimento. E também em Jean Epstein, quando elogia a transformação da descontinuidade original dos fotogramas isolados na continuidade temporal sintética da projeção, um instante evanescente de prazer cinematográfico (VIEIRA, ARTEPENSAMENTO, 2007).⁴⁶

Essas afirmações são importantes, pois tratam da capacidade, primeiramente, da fotografia e, posteriormente, do cinema de subverter diferentes perspectivas de significação da movimentação corporal. Ou seja, ao possibilitar que o corpo humano fosse apresentado por intermédio de ângulos, velocidades, espacialidades, enquadramentos, ou, até mesmo, associações distintas por meio da mescla desses artifícios, novas poéticas começam a ser delineadas. Esse entendimento, a meu ver, é fulcral para analisarmos as possibilidades de movimentação que os monstros adquirem em relação à imagem filmada e aos tipos de estímulos que eles podem fazer emergir a partir do arsenal técnico cinematográfico, pois, muitas vezes, a construção da movimentação das ameaças em filmes de terror parte do aproveitamento dos aspectos técnicos específicos dessa linguagem.

Dessa maneira, essa escrita busca levar em conta que uma ameaça de terror nunca é eficaz apenas por um único aspecto, seja ele de movimentação ou de atuação, mas, por todo um contexto de aspectos que, se, em outros gêneros, são meramente “técnicos”, no terror, são dramaticamente assimilados e articulados na diegese⁴⁷ como cúmplices que amparam absolutamente sua função de ameaça (FIDELIS, 2019). Há, também, o intuito de perceber como

⁴⁶ Disponível em: <<https://artepensamento.com.br/item/a-construcao-do-medo-no-cinema/>>. Acesso em: 28 jan. 2022.

⁴⁷ Diegese diz respeito às características ficcionais da narrativa, ou seja, aquilo que faz parte do universo fictício proposto pelo filme.

são desenvolvidas algumas metáforas a partir desse jogo de estetização cênica. Partindo do pressuposto de que:

[...] o cinema do medo possa ser mais bem compreendido não só enquanto uma fábula social transparente, mas também como uma investigação sobre a natureza de nossa própria maneira convencional de olhar, ou seja, uma investigação que possa nos levar a ver e a entender o que está por baixo das superfícies de nós mesmos e de nosso mundo, de forma a se chegar a um estado diferente de consciência e ação (VIEIRA, 2007, ARTEPENSAMENTO).⁴⁸

Apresentadas as motivações iniciais, proponho a seguinte pergunta. O que está por trás das monstruosidades no cinema?

2.1 ERASERHEAD: O INQUIETANTE E A QUEBRA DE LÓGICA

Figura 14



Cara pessoa leitora, fiz essa compilação de cenas para auxiliar na complementação de alguns exemplos dessa escrita. Sinta-se à vontade para assistir antes ou depois da leitura desse subcapítulo.

Iniciando a apresentação de produções que me instigam pensar o corpo em movimento no terror, trago, aqui, o filme *Eraserhead* (1977), do diretor norte americano David Lynch (1946). Aviso, de antemão, que essa obra é um tanto complexa de descrever, apesar de possuir uma premissa simples. Pode-se dizer que o filme apresenta os dilemas de um pai, Henry, que, após ser abandonado por sua companheira, Mary, vê-se tentando cuidar de seu bebê recém-nascido não humano (ver figura 15). A partir dessa premissa, vemos o concatenamento de imagens subjetivas que versam sobre as sensações desse protagonista que lida de maneira conturbada com a situação.

⁴⁸ VIEIRA, João. A construção do medo no cinema. Disponível em <<https://artepensamento.com.br/item/a-construcao-do-medo-no-cinema/>>. Acesso em: 15 set 2020.

Figura 15 – O Bebê monstro do casal



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Eraserhead* (1977).

A despreensão em relação à linearidade narrativa e à lógica de ações possibilitam um instigante campo aberto para várias interpretações e questionamentos dos símbolos apresentados pelo diretor. Há, nesse filme, um aspecto soturno, que combina uma série de elementos, a priori, completamente díspares. Não por acaso, ele é identificado como uma das produções diretamente influenciadas pelo movimento *Surrealista* no cinema, que, segundo o Dr.º em Comunicação e Semiótica, Rogério Ferraraz, é um movimento onde:

Num primeiro momento, influenciados pelas pesquisas de Sigmund Freud, os surrealistas buscaram em suas obras revelar os mistérios do inconsciente humano. Voltados a um processo de descobertas da subjetividade, procuraram expor as faces do eu individual. Encaravam os desejos humanos como determinantes na configuração do mundo. Eles sentiram, porém, a necessidade de situar esse subjetivismo no social, de transformar objetivamente o mundo. Assim, num segundo momento, encontraram nos estudos de Marx e Engels um campo vasto para se aprofundarem na questão política do indivíduo inserido em seu meio e superarem o subjetivismo anterior, buscando no materialismo as respostas para as questões sociais do eu (FERRARAZ, 1998, p. 32).

A relação do movimento surrealista associada a um estudo da subjetividade, como explanado no trecho acima, constitui uma série de produções artísticas que se alicerçam numa estilização associada, no primeiro momento, segundo o autor, a um universo onírico e fabuloso

que não se pretende linear. Buscam, dessa forma, opor-se a uma ordem lógica coerente de ações e dialogar com as possibilidades de combinações sem sentido que apresentam um panorama relacionado ao fluxo de pensamento. No caso de *Eraserhead* (1977), percebem-se as marcas da estética surrealista, apresentadas com outras roupagens, com outras propostas, sob novos aspectos e novas concepções (FERRARAZ, 1998).

A monstruosidade, em *Eraserhead* (1977), poderia ser associada, se utilizarmos os princípios de Carroll (2000), a uma concepção *metonímica*⁴⁹ de terror, pois não está diretamente associada à imagem de um monstro que ameaça por sua estrutura física. O terror, nessa obra, a meu ver, dá-se pela distribuição de elementos técnicos e ações que confundem o espectador, contribuindo para a composição de uma atmosfera inquietante.

O termo “inquietante”⁵⁰ foi estudado por Sigmund Freud (1856-1939) e, segundo ele, é um dos domínios que se relaciona ao que é terrível, “ao que desperta angústia e horror, (...) não é usado sempre num sentido bem determinado, de modo que geralmente equivale ao angustiante” (FREUD, 1919, p. 329). Em seus estudos, Freud defende a ideia de que o inquietante se apresenta como antítese de tudo aquilo que é confortável e tranquilo, mas observa que nem tudo aquilo que é inusitado é inquietante (ECCO, 2007). Ele associa o termo à ideia do *retorno do recalcado*⁵¹, ou seja, a um trauma de infância, individual ou coletivo, que reemerge depois de anos consolidado, e, muitas vezes, está associado ao medo da castração.⁵²

Compreender a influência de Freud no cinema desta época é um fator crucial para analisar a construção dos corpos em movimento trabalhada por Lynch no filme, pois a produção de sentido da diegese na obra é, em parte, dissociada de uma estrutura lógica realista, o que me faz constatar que essa alteração de lógica auxilia na produção estética do terror. Digo em parte, pois, mesmo que muitos dos acontecimentos remetam ao absurdo, ainda é possível identificar uma premissa de enredo na qual a história é ancorada. Se analisarmos visando observar a perspectiva

⁴⁹ Ver capítulo 01.

⁵⁰ O termo original em alemão é *Unheimlich*. Em sua obra, Freud aponta a dificuldade de encontrar um termo, tanto em alemão quanto em outros idiomas, que abarque todas as ideias expostas por ele. Utilizo, aqui, a tradução em português feita por Paulo Cezar de Souza, (1955), que substitui *Unheimlich* pelo termo *Inquietante*. Penso ser importante expor que, em 2019, foi publicada uma nova tradução no Brasil, pela editora *Autêntica*, que substitui *Unheimlich* por *Infamiliar* e que, antes, havia uma tradução de Braulio Tavares (1950), que utiliza o termo *Estranho*.

⁵¹ É um termo da psicanálise que se refere a um mecanismo da consciência em que um trauma recalcado (esquecido pela consciência) emerge outra vez.

⁵² Uma das primeiras teorias psicanalíticas de Freud (1856-1939) que se refere ao medo inconsciente da perda do pênis que se desenvolve durante o estágio de desenvolvimento sexual e pode durar toda a vida.

das movimentações, podemos perceber o contraste entre gestos cotidianos inseridos no seu contexto de “normalidade” e aqueles que provêm de uma completa desconexão com a circunstância da cena (como será descrito ainda nesse capítulo). Nesse sentido, a associação do filme com outras obras surrealistas pode ser discutida:

Eraserhead é repleto de passagens que contrariam a lógica das coisas, com saltos no tempo e no espaço, que, na verdade, nem se apresentam como saltos, pois a própria lógica de tempo e espaço é modificada pelas ações e pelas personagens. Elas não pertencem a nenhum tempo e espaço demarcados, retomando as características já vistas em *Um cão andaluz* (FERRARAZ, 1998, p. 96).

Esses saltos temporais, constituídos pelas ações e aos quais se refere Ferraraz (1998) podem possuir uma associação com movimentos de câmera, trocas de cenário, objetos, iluminação, dentre outros. Há, entretanto, uma relação específica entre a execução de movimentos corporais e a quebra de sentido na qual gostaria de me debruçar, apresentando alguns exemplos.

Os personagens, muitas vezes, engajam-se em pequenas ações completamente desconexas à circunstância gerada no filme. Gestos que, frequentemente, prolongam-se em um ciclo de repetição contínua e ajudam a gerar o estranhamento no espectador. Podemos citar o exemplo da cena em que Henry vai até a casa do pai de Mary visitar sua namorada. Na sala de visitas, há uma conversa entre Mary, sua mãe e Henry. Ali, sentados no sofá, num contexto em que as primeiras ações e diálogos ainda se ancoram em um sentido lógico, somos surpreendidos com um gesto inesperado de Mary e sua mãe. Mary começa a coçar, incessantemente, o seu joelho enquanto verbaliza um urro de agonia, como se seu ar estivesse rarefeito. No mesmo instante, sua mãe saca da mesa ao seu lado, uma escova de cabelo e começa a pentear a filha que se coça agonizando. Enquanto isso, Henry continua a responder as perguntas feitas pela mãe de Mary como se nada estivesse acontecendo. Num rompante, Mary cessa sua movimentação estranha para complementar uma fala de seu companheiro: - *Henry é muito bom em impressão* (referindo-se ao trabalho dele numa fábrica de impressões).

Figura 16 – Gestos cotidianos deslocados do contexto



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Eraserhead* (1977).

Outro exemplo de ação deslocada de sentido pode ser visto na cena em que Mary parte da casa de Henry. Antes de sair, ela posiciona seu braço debaixo da cama e começa a fazer uma ação incessante de puxar algo enquanto encara, fixamente, o companheiro que está deitado na cama. Esse gesto se prolonga num aumento crescente de engajamento enquanto a cama balança. Até que, por fim, depois de muitas repetições, Mary tira uma mala debaixo da cama. Podemos citar, também, outro momento do filme quando uma personagem onírica de bochechas desformes (ver figura 17) dança entusiasmada e sorridente com passadas curtas e lentas de um lado para o outro, em um palco de cabaré, enquanto caem pedaços de um organismo estranho e pegajoso do teto. O contraste entre o riso do personagem com a estranheza da situação quebra com a lógica dos sentidos da circunstância e, outra vez, corrobora para o estranhamento da situação.

Figura 17 – Personagem que dança em um palco de cabaré



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Eraserhead* (1977).

Penso que essas e outras cenas do filme me ajudam a compreender como gestos simples e pontuais podem ser capazes de gerar aflição ou desconforto naqueles que os contemplam se esses se deslocam de suas funcionalidades de execução. Para que esse efeito seja produzido, acredito que seja necessário existir uma mínima estrutura lógica que permita ao espectador se identificar com uma cena cotidiana e, logo depois, se surpreender por uma ação que não pertence àquele contexto. Diferente, por exemplo, de uma obra que assume a despreensão narrativa do começo ao fim com cenas desconexas em sequência, em *Eraserhead* somos pegos de surpresa, pois algumas cenas ancoram nossas percepções em aspectos do universo cotidiano, e, daí, surge, de repente, o estranhamento.

Importante perceber, também, o quanto a repetição dos movimentos ajuda na intensificação do estranhamento dessas figuras, como se a monstruosidade delas ousasse ocupar mais frames de gravação com gestos sem lógica. Há, aí, uma preciosa pista de como produzir

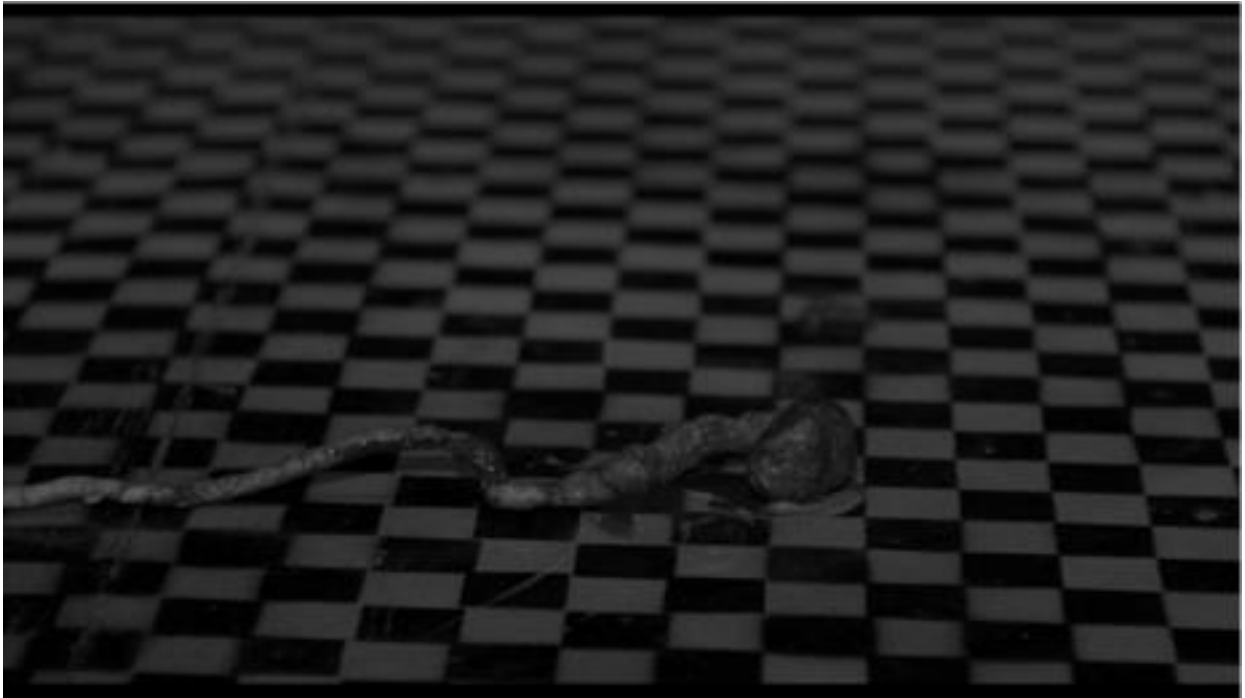
uma inquietação por meio do movimento: gerar uma circunstância na qual opera algum nível de lógica de ações e comportamento, transgredir essa lógica com uma ação desconexa repetitiva experimentando diferentes intensidades até que ela se esgarce. Novamente, somos apresentados à ideia do grotesco como transgressor de uma norma vigente e da repetição como fator de construção de estranhamento:

No artigo “O estranho” (Das Unheimlich), publicado em 1919, Freud retoma o tema da repetição. Unheimlich relaciona-se com o que é assustador, com que provoca medo e horror: "O estranho é aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido, de velho, a há muito familiar." O que caracteriza o estranho é, pois, essa proximidade e essa familiaridade aliadas ao oculto. Mas o absolutamente novo, o que jamais se deu na experiência, não pode ser temido. Só há Unheimlich se houver repetição. O estranho é algo que retorna, algo que se repete, mas que ao mesmo tempo se apresenta como diferente. O Unheimlich é uma repetição diferencial e não uma repetição do mesmo. Freud refere-se essa repetição a própria natureza das pulsões, "uma compulsão poderosa o bastante para prevalecer sobre o princípio do prazer" (ROZA, 1986, p. 250).

Como apresentado acima, há uma ligação entre a repetição e a forma como o inquietante (tratada na tradução acima como “o estranho”) opera. Há, também, uma relação de familiaridade que ajuda na construção dessa falta de sentido proveniente do inquietante, ou seja, é necessário que se estabeleça, primeiramente, um reconhecimento da lógica de uma estrutura para, posteriormente, identificá-la como estranha. É necessário que haja algo de familiar para que o infamiliar opere.

Pensando ainda sobre outros recursos usados no filme para causar essa sensação, lembro do uso de um material orgânico não identificável (ver figura 18) como símbolo recorrente apresentado pelo diretor, que pode propiciar tanto o estranhamento como a repulsa em quem assiste. Algo que se assemelha a um espermatozoide ou a um cordão umbilical sendo usado repetidas vezes como elemento coringa da obra e até como elemento base para a formação do bebê de Henry e Mary, que ajuda a reverberar a produção de estranhamento por não estar contextualizado.

Figura 18 – Material orgânico não identificável



Print-Screen retirado de cenas do filme *Eraserhead* (1977).

Percebo que *Eraserhead* (1977) me proporcionou a possibilidade de pensar na descontextualização de movimentos cotidianos da sua circunstância comum como estratégia de elaboração narrativa para criação de partituras corporais, que tem como objetivo desorientar ou confundir os espectadores. A partir dessa estrutura, tenho desenvolvido algumas experimentações em que busco estabelecer cenas que se iniciam com uma sequência de ações cotidianas, e, subitamente, proponho uma espécie de parênteses gestuais que não tem nenhuma relação sequer com a estrutura proposta anteriormente, como por exemplo: tomar um café enquanto como biscoitos e, repentinamente, atirar minha cabeça sobre a mesa repetidas vezes até que meu rosto fique manchado de tinta vermelha e, num curto prazo de tempo, seguir tomando café como se nada estivesse acontecendo. Alguns desses exercícios serão descritos com mais detalhes e apresentação de material videográfico no quarto dessa Dissertação.

2.2 TETSUO: A ALEGORIA DO CORPO MONSTRO

Figura 19



Cara pessoa leitora, fiz essa compilação de cenas para auxiliar na complementação de alguns exemplos dessa escrita. Sinta-se à vontade para assistir antes ou depois da leitura desse subcapítulo.

Outro filme que utiliza elementos semelhantes aos de *Eraserhead* (1977) para a produção do terror é *Tetsuo- o homem de ferro* (1989), do diretor japonês Shinya Tsukamoto. Nessa obra, os artifícios cinematográficos de ruptura temporal, quebra de sentido, deslocamento de contexto sonoro são explorados de outras maneiras e ajudam a compreender como uma estrutura narrativa no cinema pode ser enfatizada pelas escolhas de filmagem, corroborando para a construção do corpo monstro e desenvolvendo metáforas que indicam questões sociopolíticas e culturais.

O filme conta a história de um homem, um *salary man*⁵³, que, ao passear de carro com sua namorada, atropela outro homem, um *fetichista de metal*⁵⁴. Vendo as condições agonizantes da vítima, o casal decide acobertar o crime, atirando-a em um bosque e se aproveitando da situação macabra para transar em frente a ele. No entanto, dias depois do acontecimento, o *salary man* começa a notar que, de seu corpo, nascem estranhas peças de metal, e, a partir daí, vemos a transição constante do homem em um monstro de ferro, como se este estivesse contagiado com um vírus mutante. Logo descobrimos que esse vírus é uma corporificação do *fetichista de metal* que consome o homem até a sua completa transformação. No desfecho, vemos o embate desses dois personagens, o fetichista de metal e o *salary man* transformado em monstro. Tal embate finda na fusão dessas duas criaturas que se transformam em um único organismo metálico. O monstro fundido exclama, então, o discurso insurgente de um novo mundo de ferro prestes a ser

⁵³ *Salary men* ou homem assalariado, era uma classe de trabalhadores japoneses de rendimento médio, que ocupavam cargos de baixo escalão em grandes empresas, enfrentavam condições de trabalho inóspitas, e uma extrema exploração de mão de obra.

⁵⁴ Pessoa que sente prazer em enfiar objetos metálicos no seu corpo.

conquistado por eles: “- Que sensação maravilhosa! Podemos transformar o mundo inteiro em metal! Podemos enferrujar o mundo na poeira do universo. Nosso amor pode destruir este mundo de merda! Vamos pegá-los” (TESUO ,1989).

O filme foi produzido num período, anos de 1990, em que o avanço tecnológico e o mercado financeiro sofriam mudanças frenéticas no Japão, principalmente em Tóquio, onde se desenvolve a narrativa. Tais mudanças influenciaram consideravelmente na rotina da população japonesa, levantando o questionamento da tecnologia como um real avanço evolutivo. A bolha econômica estava prestes a explodir e os mercados financeiro e imobiliário começavam a apresentar os sintomas de um colapso que, posteriormente, seria conhecido como a *Década perdida*⁵⁵.

Dentro desse panorama, há, em Tóquio, a categoria de trabalhadores regimentada desde a década de 20, conhecida como *salary men*, sobre a qual falamos na abertura dessa sessão, que são um modelo de trabalhadores importado do estilo de gestão empresarial do capitalismo norte americano. Essa classe representava não apenas uma forma de estruturação laboral, mas também um estilo de vida guiado pela noção de lealdade, consumo e heteronormatividade. Os *salary men* estão envolvidos em um jogo individualista das aparências "coletivistas". Suas aspirações por promoção laboral foram reforçadas por seu desejo de realizar um estilo de vida consumista "status de classe média" o que muitas vezes os conduziam ao Karoshi.⁵⁶ (SHIBATA, 2007, p. 55, tradução nossa).

Não por acaso, os homens assalariados são figuras recorrentes nas obras de Tsukamoto; ele que durante um período da sua vida fez parte desse grupo de trabalhadores conta que conheceu os trens abarrotados em que eles viajam comprimidos e todas as frustrações que acumulam. Segundo ele, esses trabalhadores eram um símbolo da cidade de Tóquio (AGUILAR, 2007).

O uso dessas figuras no filme traz consigo uma série de questões que perpassam pelos corpos dessa classe trabalhadora. A relação de exigência de produtividade laboral no final da década 80 associava-se diretamente ao questionamento do uso das novas tecnologias como uma

⁵⁵ “A explosão da bolha econômica japonesa nos anos 90, que deu início ao que é chamado de ‘Década Perdida’ do Japão. Nas quase duas décadas de recessão em curso, houve uma inversão de papéis: desesperadamente necessitadas de reavivamento, as empresas japonesas começaram a tirar suas inspirações dos estilos de gestão americano” (MEIJDEN, 2015, p. 39, tradução nossa).

⁵⁶ Palavra japonesa que designa a morte por excesso de trabalho.

promessa de evolução. E, no caso de *Tetsuo*, essa dubiedade se manifesta por meio da alegoria da fusão monstruosa entre corpo humano e metal. As discussões de fusão entre corpo humano e matéria inorgânica já vinham tomando maior proporção algumas décadas antes. Os avanços nos estudos relativos a cirurgias plásticas, implantes de órgãos, próteses e afins endereçavam olhares diferenciados à estrutura corporal. Como aponta Corbin (2006):

A melhoria dos resultados graças ao doping, as perspectivas de modificação genética e doação, as intervenções biotecnológicas, tudo isso dá uma visão de um homem mutante, filho de suas próprias escolhas e de suas próprias técnicas, com aquela ambigüidade que não nos permite saber se ele é um homem desumano que é desumanizador ou um super-homem que supera a humanidade para levá-lo mais longe e mais alto e ter sucesso. Corações, rins, fígados e pulmões são transplantados. São implantadas artérias plásticas e próteses de quadril, as mãos cortadas são reposicionadas e a possibilidade de implantar partes do rosto é questionada. [...] O homem mecânico dos anos trinta parece estar de volta, mas submetido a outras formalidades e durante alguns momentos em que a norma do esporte ou da prática da eficiência desapareceu e apenas comanda a lógica do espetáculo ou as regras dos fantasmas individuais. O monstruoso se torna a manifestação desta perfeição sem norma (CORBIN *et al.*, 2006, p.409, tradução nossa⁵⁷).

É interessante notar que os questionamentos desse “novo olhar” trazem consigo uma relação de dubiedade entre expectativa do corpo “aperfeiçoado” ao mesmo tempo que versam sobre o a monstruosidade desse “aprimoramento”. A perfeição sem norma, apontada no trecho acima e relacionada à ideia de monstro, muito tem a ver com o discurso insurgente desenvolvido em *Tetsuo*. Podemos inferir que, no filme, o aperfeiçoamento do corpo social está ligado ao avanço tecnológico apresentado, nesse caso, como um universo de metal. No entanto, a abordagem estética proposta pelo diretor alegoriza esse avanço de maneira a demonstrar suas deformidades. O monstro em *Tetsuo* é, então, a alegorizarão dos diversos dilemas que o enfrentamento homem/tecnologia pode gerar e o mais instigante é que essa discussão se dá através de embates corporais.

O corpo monstro em *Tetsuo* nos auxilia na compreensão de questões sociais, nascidas em uma Tóquio do fim da década de 80 que partilha de alguns anseios problematizados em outras

⁵⁷ La mejora de los resultados gracias al dopaje, las perspectivas de modificación genética y de donación, las intervenciones biotech, todo eso deja entrever la aparición de un hombre mutante, hijo de sus propias elecciones y de sus propias técnicas, con esa ambigüedad que no permite saber si se trata de un hombre inhumano por deshumanización o de un superhombre que sobrepasa la humanidad para llevarla mas lejos y mas alto y lo consigue. Se trasplantan corazones, riñones, hígados y pulmones. Se implantan arterias de plástico, prótesis de cadera, se recosen manos cortadas y se cuestiona la posibilidad de implantar partes del rostro.[...] El hombre mecánico de los años treinta parece estar de vuelta, pero bajo unas formas y durante unos tiempos en los que la norma de la eficacia deportiva o practica ha desaparecido y solo manda la lógica del espectáculo o del fantasma individual. Lo monstruoso se convierte en la manifestación de esta perfección sin norma (CORBIN *et al.*, 2006, p. 409).

partes do mundo. Não obstante, o monstro pode ser considerado como a corporificação de um certo momento cultural. Ele incorpora – de modo bastante literal –; medo, desejo, ansiedade e fantasia (ataráxica ou incendiária), dando-lhes uma vida e uma estranha independência. O corpo monstruoso é pura cultura. (COHEN,2000).

E, nesse contexto, o avanço tecnológico se desenvolve associado a alguns movimentos que nos ajudam a compreender outras camadas sociais das problemáticas do corpo. No caso do Japão, há uma forte repressão institucional guiada por padrões hegemônicos heteronormativos que proíbe a livre expressão individual e gera o crescimento de um movimento de contracultura questionador dessa repressão. Um dos exemplos seria o movimento *cyberpunk*, promotor de atitudes ligadas a sexo, drogas e violência. Sobre esse movimento Santaella dialoga com Kellner e discorre:

Segundo Kellner (2001, p. 383), o *punk* denota “a rispidez e a atitude dura da vida urbana em aspectos como o sexo, as drogas, a violência e a rebeldia contra o autoritarismo no modo de viver, na cultura pop e na moda”. Os dois termos juntos, *ciber* e *punk*, “referem-se ao casamento da subcultura *high-tech* com as culturas marginalizadas das ruas, ou à tecnoconsciência e à cultura que fundem tecnologia de ponta com a alteração dos sentidos, da mente e da vida presente nas subculturas boêmias (KELLNER apud SANTAELLA, 2007, p. 129).

O casamento da cultura *high-tech* com as culturas marginalizadas apontado por Santaella (2007) é um dos elementos que pode ser observado em vários aspectos no filme. O personagem *fetichista de metal* é apresentado ao espectador como um homem pobre, morador de um ambiente inóspito, provavelmente um ferro velho. Seu atropelamento e conversão em criatura concatenam uma série de ações de caráter violento e monstruoso que sugestionam uma espécie de revolta do *fetichista* em relação a sua condição social, ao mesmo tempo que convocam uma ode a um novo mundo metalizado. O vírus propagado por ele interage de maneira violenta com os corpos dos outros personagens e deixa transparecer sua relação de hostilidade para com o contexto ao seu redor.

Outros aspectos que remetem ao movimento *cyberpunk* na obra são a trilha sonora que é produzida pelo compositor Chu Ishikawa (1966-2017) e mescla sonoridades de máquinas com instrumentos musicais e eletrônicos. E a caracterização de alguns personagens que também remetem a características visuais da cultura punk: cabelos espetados, maquiagem extravagante, figurinos chamativos, dentre outros.

Associado ao movimento *cyberpunk*, temos a corrente de pensamento *pós-humanista* que adquiriria cada vez mais propulsão no final da década de 1980 e início dos anos 1990, tendo como uma de suas precursoras a pesquisadora feminista Donna Haraway que, com o seu *Manifesto Ciborgue* (1985), propunha uma série de questionamentos sobre os padrões hegemônicos de pensamento do corpo. Em relação ao seu trabalho, Santaella aponta:

[...] é proposta uma leitura progressista e feminista do mito do ciborgue. Com seu questionamento das dicotomias ocidentais entre mente/corpo, organismo/máquina, natureza/cultura, antinomias estas que também davam suporte ao patriarcado, a ideia do ciborgue penetrou intensamente na cultura, colocando em questão não apenas a relação do humano com a tecnologia, mas a própria ontologia do sujeito humano (SANTAELLA, 2007, p. 129).

Como se pode notar, muitos dos aspectos enfatizados por Santaella estão presentes em *Tetsuo*, de acordo com o que já foi abordado em alguns parágrafos acima. Trago essa citação no sentido de evidenciar algumas discussões de gênero e sexualidade que também são retratadas no filme e, de alguma maneira, perpassam as discussões propostas na corrente de pensamento pós-humanista. Na obra, os elementos de sexo e violência são, veementemente, correlacionados e apresentados de maneira a dialogar com as referências tecnológicas da época e enfatizados por aspectos de monstruosidade.

De um lado, presenciamos a cena inicial do filme em que o casal transa no meio de uma floresta diante de um homem recém-atropelado por eles. Cena que é repetida sucessivas vezes por um aparelho de televisor, controlado sobrenaturalmente pelo fetiche de metal, com intuito de explicitar a obscenidade descomedida do casal.

Por outro lado, acompanhamos uma sequência de cenas em que a namorada do *salary men* o penetra pelo ânus com uma prótese metálica que sai de seu corpo (ver imagens 19 e 20). E outra em que os papéis são invertidos, e o *salary men* viola sua namorada com uma prótese em formato de broca que também cresce do seu corpo. Tais elementos evocam uma série reflexões em relação à violência sexual, questões de gênero, machismo, e pós-humanismo, que, nessa obra, são potencializados pela lente do terror.

Figura 20 – Namorada do *salary men* se preparando para penetrá-lo com sua prótese



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Tetsuo* (1989).

Figura 21 – *Salary men* sendo penetrado



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Tetsuo* (1989).

Tsukamoto desenvolve, então, um filme que usa o corpo monstro, fundido em material orgânico e sintético, como alegoria de uma efusão de acontecimentos, assim: brocas, pregos, fios de cobre, tubos de ventilação são mesclados com carne e osso para representar repressão, limites evolutivos, violência sexual e avanço tecnológico. É importante enfatizar que são múltiplas as vertentes de pensamento e movimentos culturais que culminam numa concepção pós-humanista e que esse movimento nasce de uma espécie de intercâmbio de dados:

[...] expressões similares, tais como “autômata bioinformático”, “biomaquina”, “pós-biológico”, foram aparecendo cada vez mais assiduamente em publicações de arte e cultura cibernéticas até que, em meados dos anos 1990, todas elas consolidaram-se no caldo da cibercultura emergente. O tema comum que as une encontra-se no hibridismo do humano com algo maquínico-informático, que estende o humano para além de si. Assim, a condição pós-humana diz respeito à natureza da virtualidade, genética, vida inorgânica, ciborgues, inteligência distribuída, incorporando biologia, engenharia e sistemas de informação. Por isso mesmo, os significados mais evidentes, que são costumeiramente associados à expressão “pós-humano”, unem-se às inquietações acerca do destino biônico do corpo humano. Reivindicar a existência de corpos pós-humanos significa deslocar, tirar do lugar, as velhas identidades e orientações hierárquicas, patriarcais, centradas em valores masculinos (SANTAELLA, 2007, p. 129).

Como aponta Santaella, a reivindicação de um corpo pós-humano perpassa pelos caminhos de um deslocamento de sentido do corpo hegemônico. Essa característica envolve a narrativa do filme, transmutando o corpo do *salary man*, que é representado, nesse contexto, como um modelo de vida consumista heteronormativa e que será retirado da sua zona de conforto e convocado a tecer novas configurações de ser e estar enquanto corpo no mundo, nesse caso, utilizando a ideia de monstro de metal como metáfora.

Constato ser importante enfatizar que, ao apresentar as correntes de pensamento pós-humanista, objetivo contextualizar as vertentes de pensamento que abordavam as incertezas de cunho político-sociais relacionadas aos estudos do corpo naquela época e como alguns desses discursos se relacionam às abordagens estéticas desenvolvidas por Tsukamoto em *Tetsuo*. Sabe-se que, com o passar dos tempos, o *pós-humanismo* começa a abarcar uma seara cada vez maior de discussões. Sendo assim, optei por trazer os principais conceitos fomentadores para as discussões de monstruosidade e terror na obra analisada.

Ao discorrer sobre os conceitos das epistemologias relativas ao estudo dos monstros, alimento-me das discussões propostas por autores que estiveram atentos em compreender as monstruosidades que se relacionavam às questões sociais que permeavam seus contextos, bem como das correntes epistemológicas que ajudam a analisar quais os aspectos físicos de uma

criatura, no contexto das obras de ficção, são capazes de gerar ameaça, estranhamento, nojo, repulsa ou terror.

Somando-se a esses elementos, é possível notar que os estados corporais desenvolvidos pelos atores possuem um interessante potencial grotesco. Corpos que se contorcem, movimentos cotidianos que se ressignificam por meio do uso de próteses, pausas e acelerações repentinas de ações e a junção desses elementos com marcadas expressões faciais são alguns dos fatores que me auxiliam a pensar em procedimentos de criação para movimentações aterrorizantes. Há, também, um trabalho rebuscado de edição de imagens que auxilia a desorientação do espectador e, por conseguinte levam ao estranhamento. *Close-up's*⁵⁸ repentinos, cortes para ambientes aleatórios àquele em que se opera a ação e até mesmo o uso da técnica de *stop-motion*⁵⁹ são escolhas cinematográficas desenvolvidas focadas no terror.

Figura 22 – *Salary men* com Pênis em forma de broca



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Tetsuo* (1989).

⁵⁸ Tomada em que a câmera enfatiza algum elemento de cena, promovendo o enquadramento e aproximação que evidencia apenas esse elemento.

⁵⁹ É uma técnica de gravação que dispõe uma sequência de fotografias para simular movimentos.

Levantam-se, então, as hipóteses de que as categorizações sugeridas por Carroll (1999) para a construção de uma figura monstruosa - *fusão* (mescla de dois ou mais seres que não pertencem ao mesmo nicho), *massificação* (capacidade que uma criatura possui de se multiplicar), *magnificação* (ampliação de membros da criatura com características ameaçadoras), ver figura 22 - ajudam a compreender anatomicamente como é arquitetado o corpo grotesco em *Tetsuo*. A produção de movimentos corporais combinada às sonoridades propostas também é capaz de construir, na obra, a sensação fantástica de que aquele corpo possui características sobre humanas, e, nesse caso, está relacionada diretamente a uma produção de sonoridades eletrônicas.

Figura 23 – Exemplo de magnificação em *Tetsuo* (1989)



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Tetsuo* (1989).

Analisar o filme sob a perspectiva do discurso pós-humanista pode no ajudar a compreender algumas questões referentes à transformação entre biológico e metálico e de como

essa transformação pode se configurar em metáforas como as de violência sexual e falocêntrica, medo ou perturbação social advinda dos avanços tecnológicos, dentre outros.

Tetsuo auxiliou-me a pensar em experimentos de dança que estivessem ligados ao uso de aparatos cênicos que influenciassem a minha movimentação, ao mesmo tempo em que propunham uma deformação da minha estrutura física. A tentativa de dançar com máscaras, garras, facão ou até mesmo peças de roupas limitando a minha movimentação, e considerar que esses objetos faziam parte do meu corpo foram algumas estratégias que encontrei para associar o estudo de procedimentos de criação em dança ao estudo de elementos estéticos da monstruosidade. As figuras 24, 25 e 26 são exemplos de alguns desses meus experimentos.

Figura 24 – Exploração corporal com o uso de prótese



Foto: Artur Braúna.

Figura 25 – Exploração cênica (*De*) *monstração 1* (2019) com uso de máscara



Foto: Leonardo França.

Figura 26



Foto: Zelia Priscila Nogueira

Outro exercício que experimentei, inspirado pela análise de *Tetsuo*, foi o que chamo, até então, de *deslocamentos sonoros*, no qual busquei associar movimentações cotidianas sincronizadas a sons de objetos em movimento. Por exemplo: exploração de torção das articulações associadas a sons de cacos de vidro sendo esmagados; ou mastigar alimentos e associar esse movimento ao som de sapatos pisando em pedras. Esses jogos me fazem pensar nas potencialidades de sugestão de significações que os sons associados ao movimento podem gerar, dando, talvez, a impressão de que os ossos do meu corpo estão quebrando, por exemplo. O jogo com sonoridades tem me auxiliado, de muitas maneiras, a desenvolver algumas estratégias de produção de estados de corpos aterrorizantes que serão relatados com maior detalhe no último capítulo desta Dissertação.

2.3 OS ESPÍRITOS DAS YUREIS COMO INFLUÊNCIA DE ESTADO CORPORAL ICÔNICO NO CINEMA

Figura 27



Cara pessoa leitora, selecionei esse vídeo para auxiliar na complementação de alguns exemplos dessa escrita, sinta-se à vontade para assistir antes ou depois da leitura desse subcapítulo.

Outras ameaças do universo de terror japonês que compõem a trama desta pesquisa e que me auxiliaram no processo de compreender as estratégias de produção de estados corporais monstruosos do cinema na dança são os *espíritos vingativos de mulheres ultrajadas*. Sendo que, nesta Dissertação, debruço-me em uma de suas representações a Sadako, garota que sai do poço no filme *Ringu*, de Hideo Nakata (1998). Essa personagem pode ser considerada um ícone das criaturas do terror, pois sua imagem é usada, ainda hoje, em diferentes contextos como exemplo de estruturação de um corpo aterrorizante feminino. Para compreender a origem de sua movimentação e caracterização física, é importante considerar as matrizes da história dessa

personagem que remetem ao universo mitológico japonês. Peço licença a(o) leitor(a), para apresentar um pequeno panorama do contexto das histórias dessa figura.

Muitas obras do *J-horror* contemporâneo são adaptações de contos orais mitológicos que circulam no universo imaginário japonês a milênios. Esse é o caso das histórias de mulheres vingativas. O primeiro registro escrito que se tem conhecimento com a aparição dessas figuras é, segundo a pesquisadora da área de comunicação, Sandra Sánchez Lopera (2016), de autoria de Nambodu Tsuruya IV. Nambodu foi o criador da obra de *Kabuki⁶⁰ Tokaido Yotsuya Kaidan*, escrita em 1825, a verdadeira mãe de todas as histórias de espíritos (LOPERA, 2016). Há algumas variações desse conto, e todas elas nos ajudam a decifrar um pouco da genética monstruosa das *Yureis*.

Em uma das versões, Tsuruya conta a história de Oiwa, uma mulher que foi envenenada por seu marido, um samurai, que comete essa atrocidade com o interesse de se casar com outra mulher de família mais rica para adquirir bens. Depois de cometer o assassinato, o samurai atira o corpo de Oiwa em um pântano. Passados meses, o espírito da mulher volta das profundezas do lago tenebroso com o objetivo de vingar a própria morte e atormentar o ex-marido.

Outra história é a de Okiku: uma criada assassinada por seu patrão depois de quebrar um prato de valor inestimável que ficava enfileirado na nona posição em uma das prateleiras da casa onde ela trabalhava. Há vertentes dessa história que dizem que o patrão atirou a criada em um poço, e outras que dizem que ela se suicidou por não aguentar as incessantes torturas feitas por ele como forma de punição pelo ato de ter quebrado o prato. Dizem, também, que o espírito dessa mulher aparecia para os viajantes desavisados que passavam perto do poço. O espírito contava de um a nove (número referente à posição do prato quebrado na prateleira) e, ao chegar no número nove, esbravejava um grito de horror para assustar suas vítimas.

Alguns elementos e símbolos caracterizam essas histórias e demarcam as estruturas nas quais se alicerçam os personagens: o elemento água, representado como túmulo indigno dos corpos de mulheres ultrajadas; a roupa branca, descrita nas narrações ou mostrada nas representações teatrais, faz referência às vestimentas que envolvem as pessoas enterradas em

⁶⁰ O Kabuki origina-se no início do século XVII, como uma manifestação artística popular que tinha como intuito entreter os samurais. Essa manifestação altamente estilizada constitui-se pela mescla de dança, teatro, canto e interpretação. As obras são repletas de conflitos dramáticos, coreografias de lutas de espadas, artes maciais e efeitos especiais.

rituais fúnebres no Japão; o fato do assassinato sempre ser acometido por um homem; deformação no rosto dos espíritos (seja pelo efeito do veneno ou como representação do carma carregado); cabelos largos que cobrem o rosto ou a maior parte dele.

As descrições dessas figuras já no Século XVIII apontavam pistas sobre como esses espíritos se apresentavam:

[...] Já em meados do século XVIII, talvez com a intenção de acentuar a natureza grotesca e aterrorizante de sua presença nas histórias das aparições, elas são descritas como sem pernas, com braços estendidos e mãos trêmulas, assim como fixando outras constantes como cabelos longos e escuros, inexpressividade, um rosto deformado - com uma pequena parte do rosto visível -, uma entidade lânguida e silenciosa (LOPERA apud OLIVARES, p. 29, 2016, tradução minha).⁶¹

Veremos, a seguir, que algumas das características citadas no trecho acima continuam fazendo parte da forma como esses espíritos foram concebidos em boa parte das produções cinematográficas. Aproveito para levantar a hipótese de que o fato dessas figuras terem passado pelo processo de decomposição, pós-morte, em ambientes aquíferos, pode ter influenciado numa característica, muitas vezes, preservada ao materializar essas figuras no cinema: a movimentação lânguida ou pausada e a máscara de cabelo que cobre maior parte do rosto, como de alguém que acaba de sair lentamente de um lago.

Figura 28 – Exemplo de corpo estático em adaptação cinematográfica do conto da Yureis



⁶¹ [...]ya a mediados del siglo XVIII, quizás con la intención de acentuar lo grotesco y aterrador de su presencia en las historias de aparecidos, se les describe sin piernas, con brazos extendidos y manos trémulas, además de fijar otras constantes como el pelo largo oscuro, la inexpressividad, el rostro deforme – con una leve parte de la faz visible –, una entidad lânguida y silenciosa (LOPERA apud OLIVARES, 2016, p. 29).

Fonte: Site – Cinema Choc⁶².

As três histórias apresentadas acima foram fundamentais para o desenvolvimento do enredo das primeiras exibições de filmes de terror japoneses, cujos anos iniciais se concentraram nos chamados *kaidan eiga*, histórias de fantasmas (LOPERA, 2016). Se analisarmos os aspectos da movimentação desde as produções cinematográficas mais antigas, podemos perceber que, normalmente, as *Kaidan* são representadas como figuras de movimentação pausada ou estáticas, que amedrontam, prioritariamente, por seus aspectos físicos e seu papel na construção narrativa, e não tanto por seu corpo em movimento. Em relação à movimentação desses personagens, advinda de manifestações do *Kabuki*, não pude encontrar, até agora, material que apresentasse alguma versão dessas histórias encenadas no contexto “teatral” para compreendermos até que ponto existiria a influência de uma produção de movimento advinda desse contexto, o que gera uma lacuna sobre essa influência.

Desde a década de 30 até a década de 90, inúmeras foram as adaptações que remetiam aos contos e renovavam as suas estratégias cinematográficas de apresentar ao público japonês as ameaças dessas mulheres vingativas.

Os filmes de terror japoneses contemporâneos, com fortes raízes nas histórias tradicionais de fantasmas, caracterizaram-se por seu ritmo lento, pela ausência de sangue ou violência explícita (exceto em casos específicos como a trilogia *All Night Long*), pelo gosto pelo espiritual e pela imprevisibilidade do desenvolvimento de sua trama, sem esquecer personagens icônicos como o fantasma cabelo preto comprido que esconde seu rosto. Estes são os mesmos elementos que marcarão o J-Horror, uma onda de filmes de terror japoneses que, no final dos anos 90, se tornou um fenômeno internacional (LOPERA, 2016, p.22, tradução nossa⁶³).

No entanto, a adaptação de maior reconhecimento que transpassou as fronteiras do Japão e aterrorizou os espectadores em diferentes partes do mundo foi *Ringu, de Hideo Nakata* (1998). Toda a genealogia apresentada nas páginas anteriores tinham como objetivo contextualizar para

⁶² Disponível em: <<http://cinemachoc.canalblog.com/archives/2019/06/03/37328146.html>>. Acesso em: 25 out. 2021.

⁶³ El cine de terror japonés contemporáneo, con fuertes raíces en los relatos de fantasmas tradicionales, se ha caracterizado por su ritmo pausado, la ausencia de sangre o de violencia explícita (a excepción de casos puntuales como la trilogía *All Night Long*), el gusto por lo espiritual y la imprevisibilidad del desarrollo de su argumento, sin olvidar personajes icónicos como el fantasma de pelo largo y oscuro que oculta su rostro. Son estos mismos elementos los que marcarán el J-Horror, una oleada de cine de terror japonés que, a finales de los años noventa, se convirtió en un fenómeno internacional (LOPERA, 2016, p. 22).

chegar na investigação de como Hideo Nakata se apropriou das histórias desses espíritos para compor cinematograficamente a imagem de Sadako, a *yurei*, do filme *Ringu*(1998).

Convido a(o) leitor(a) para que imagine a seguinte cena: um professor de meia idade, sentado no escritório de sua casa, escreve uma carta enquanto bebe uma xícara de café quente. Ao seu lado, a fumaça do café dança livremente, desenhando símbolos sinuosos pelo ar. Há, nesse ambiente, uma atmosfera de paz e tranquilidade laboral. Até o momento em que chega aos ouvidos do professor o som de um objeto metálico sendo friccionado lentamente, como uma cadeira de balanço enferrujada que vai e volta. Ele se vira para sua diagonal traseira, e, para seu espanto, a televisão tinha ligado sozinha. Na tela, aparece a imagem pouco nítida e bruxuleante de um poço no meio de uma floresta.

Ele se assusta e, à medida em que tenta compreender o que está acontecendo, percebe que de dentro do poço saem mãos, mãos que convidam cotovelos pontiagudos e cotovelos que em alavanca impulsionam o corpo de uma entidade a sair pelas paredes do poço. A entidade não tem rosto, sua cabeça é completamente coberta de longos cabelos negros, sua pele extremamente branca só é reconhecida pelos braços e pernas que não estão cobertos com uma espécie de bata branca. A tela da televisão é repleta de ruídos imagéticos, daqueles que se reconhecem em fitas cassete mal gravadas. Entre esses ruídos está o corpo da entidade que se aproxima cada vez mais da câmera que a filma. Seus passos são lentos, sua movimentação lânguida, há algo inquietante na forma como ela se move, seus movimentos não respeitam uma lógica linear, por vezes, um dos ombros se levanta abruptamente ou o cotovelo é impulsionado para baixo sem aparente motivo.

O professor encara a imagem com espanto e se afasta da tela, na medida em que a figura se aproxima da câmera. Até chegar ao ponto em que a entidade subverte em outro nível lógico de acontecimentos. Seu corpo sai do aparelho televisor como se esse fosse um segundo poço... primeiramente, a cabeça e, depois, as mãos... os dedos da entidade são guiados até o chão da sala do professor e, lentamente, se arrastam como estivessem a escalar um prédio. Daí adiante, começa o jogo de perseguição entre uma criatura que se move entrecortadamente e um professor desesperado e cambaleante.

A cena descrita acima é uma das mais icônicas do cinema de terror japonês, inspiração para uma série de *remakes* e imitações que tentam reproduzir, o efeito alcançado pela primeira. Mas o que tornou o corpo dessa entidade um exemplo de sucesso aterrorizante?

Percebo que a primeira pista importante para responder essa pergunta está na máscara da personagem, o cabelo. Usar um elemento do próprio corpo para esconder a face é um artifício interessante, pois, além de tencionar a linha entre humano/sobrenatural, pode auxiliar na vantagem predatória da criatura, já que suas vítimas não possuem pistas para produzirem leituras faciais e calcularem as intensões de sua ameaça. Nesse sentido, Fidelis (2019) expõe sua experiência em utilizar a imagem de Sadako como inspiração para compor o personagem Medeia no teatro; e em relação ao cabelo da criatura aponta:

A dramaticidade do seu cabelo como interdição ao rosto influenciou bastante minha atuação, sendo um elemento recorrente ao longo do exercício. Lançar olhares por entre esse máscara de cabelos permite operar uma vantagem predatória onde eu posso ver, sem ser totalmente visável. O ocultamento do rosto pode criar uma aura especulativa sobre a expressão facial da personagem, dissimulando um sorriso ou despistando para o caso de ela ser a fonte sonora. Evidente que toda uma atitude corporal precisa acompanhar esse procedimento para conferir densidade dramática e, criticamente, talvez eu o tenha empregado excessivamente ao longo do exercício. Os cabelos soltos sobre o rosto, as qualidades de deslocamento com acentuação dos cotovelos erguidos e a presença do balde em toda a trama como sendo um portal são influências da performance de Sadako (FIDELIS, 2019, p. 197).

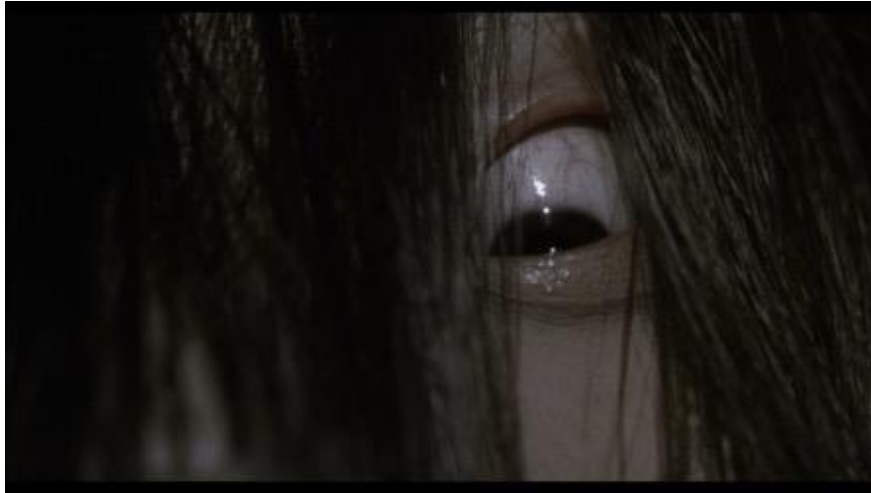
Outra pista relativa à construção dos estados corporais de Sadako está relacionada à filmagem e edição de vídeo. Hideo Nekata relata, no *making-of*⁶⁴ do filme, que gravava as cenas com a movimentação invertida e depois editava, de modo que, se os passos tinham sido gravados com a atriz se aproximando do poço (de costas), a edição invertia a gravação e fazia com que fossem mostrados se afastando do poço e se aproximando da câmera. Somado a isso, havia também um controle de edição da velocidade de cada movimento, sendo que, em alguns segundos, acelerava-se e, em outros, ralentava-se, produzindo detalhes inusuais de velocidade. Esses fatores ajudam na quebra de sentido da lógica de movimentação da criatura, tornando mais difícil de identificar a partir de qual estrutura lógica ela opera.

Por fim, um aspecto interessante é o uso do recurso cinematográfico do *plano detalhe*⁶⁵ para expor características da criatura que não seríamos capazes de identificar em um plano aberto e que contribuem para percebermos os seus aspectos grotescos. Como as unhas carcomidas (remetendo ao histórico da personagem que tentava escalar o poço antes de morrer afogada) e do olho arregalado entre as frestas de cabelo.

⁶⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wOf1N2XAqoI>>. Acesso em: 22 jan. 2022.

⁶⁵ Plano de filmagem que aproxima a lente do objeto ao qual se quer enfatizar algum aspecto.

Figura 29 – Plano detalhe do olhar e cabelo de Sadako



Fonte: Site - Easy Atm⁶⁶.

Os estados corporais de Sadako contribuíram imensamente na forma de pensar como criar mecanismos de movimentação que pudessem ter alguma relação com ameaças de filmes de terror. A partir da pista dada pelo diretor do filme de que a movimentação de Sadako se estabelece a partir de uma edição de vídeo, começo a filmar minha movimentação e explorar efeitos de aceleração ou inversão de imagem. Dessa maneira, tento compreender de que forma essa alteração na edição de vídeo agencia uma mudança na configuração de movimento no meu corpo e, posteriormente, tento reproduzi-la fisicamente até encontrar um estado de corpo que acredito que se assemelhe àquele encontrado por meio da edição. A partir desse experimento, começo a entender como o intercâmbio entre o estudo da linguagem cinematográfica associado ao estudo de composições em dança pode ser uma ferramenta exploração de pesquisa interessante para a criação corporal em dança.

⁶⁶ Disponível em: <<https://www.easyatm.com.tw/wiki/午夜凶鈴1%5B日版電影%5D>>. Acesso em: 12 fev. 2022.

Figura 30 – Experimento de gravação com velocidade acelerada



Filmagem: Artur Braúna.

Figura 31 – Tentativa de execução da partitura na velocidade do vídeo de referência



Filmagem: Artur Braúna.

2.4 A VIOLÊNCIA E OPOSIÇÃO EM CLIMAX

Figura 32



Cara pessoa leitora, fiz essa compilação de cenas para auxiliar na complementação de alguns exemplos dessa escrita. Sinta-se à vontade para assistir antes ou depois da leitura desse subcapítulo.

Figura 33 – Cena inicial do filme *Climax* (2018)



Fonte: Site - Parade⁶⁷.

Apresento, a seguir, uma descrição narrativa do filme *Clímax* (2018), do diretor Gaspar Noé. *Clímax* pode ser dividido em três partes. A primeira é constituída de breves trechos das

⁶⁷ Disponível em: <<https://parade.com/1260920/samuelmurrian/best-dance-movies/>>. Acesso em: 12 jul. 2021.

gravações de uma entrevista feita com bailarinos que integram um grupo de dança, recém-formado, para participar de uma *tournée*. Nessa parte, recebemos informações importantes referentes às características e personalidades dos personagens. Na segunda parte, que se passa em um ginásio, vemos a coreografia ensaiada pela última vez antes da *tournée* e o início de uma festa de comemoração. Nesse momento, recebemos mais pistas sobre as personalidades dos indivíduos por meio dos seus corpos em movimento e dos diálogos. E, na terceira, instaura-se o caos, pois a bebida da festa foi batizada com LSD e a partir desse momento vemos os efeitos lisérgicos experimentados pelos bailarinos.

A cena da coreografia inicial demonstra o esbanjamento do virtuosismo técnico e coreográfico de cada membro do grupo. Nela, a apresentação dos personagens se dá por meio de qualidades de movimento e de modos de dança, como *vogue-dance*⁶⁸, *hells dance*⁶⁹, *freestyle*⁷⁰ e *wacking*⁷¹. O controle das técnicas está associado a uma construção coreográfica repleta de entradas e saídas de bailarinos, cruzamentos, imagens geradas por aglomeração de pequenos grupos ou pela ênfase construída pelo coro em relação a um indivíduo que se movimenta sozinho. Em síntese, esse momento poderia ser definido como uma composição dos corpos de jovens dançarinos em seu ápice, a potência máxima do que seus corpos podem gerar em nível técnico de virtuosismo.

Em oposição à cena descrita acima, temos o segmento trágico do filme, composto por planos sequências de diversas ações nas quais o descontrole rege a circunstância em que estão inseridos os personagens. É a partir dessas cenas que o filme consegue desenvolver uma relação entre a execução de movimento e aspectos relativos ao terror.

As qualidades de movimento, que compõem o panorama de cenas referentes aos efeitos lisérgicos sofridos pelos personagens, muito têm a ver com o descontrole, se considerarmos como parâmetro as cenas iniciais do filme. Em oposição aos movimentos relacionados a técnicas

⁶⁸ *Vogue* ou *voguing* é uma dança que se caracteriza por posições típicas de modelos com movimentos corporais definidos por linhas e poses. Originalmente popularizada na década de 1980, graças às festas chamadas *Ballrooms* ou *Balls* e clubes gays do centro dos Estados Unidos, ganhou fama quando foi apresentada pela cantora Madonna, em 1990, em canção de mesmo nome.

⁶⁹ É uma forma de dança que surgiu e evoluiu nos Estados Unidos e na Europa no final do século 20 e início do século 21. Tem o nome do estilo de sapato que se usa, já que uma de suas características distintivas é o uso de sapatos de salto alto durante a apresentação.

⁷⁰ Denominação referente aos momentos de improvisação em dança no contexto da cultura hip-hop.

⁷¹ Waacking (também conhecido como whacking ou wacking) é uma forma de dança de rua criada nos clubes LGBTQIA+ de Los Angeles durante os anos 70. O estilo distingue-se, principalmente, por seus movimentos de braço rotativo, posando e enfatizando a expressividade.

específicas de dança – que trabalham com precisão, eixo, simetria e codificações específicas que estabelecem um padrão de movimentação corporal –, as movimentações dos corpos alucinados, são assimétricas, imprecisas, cambaleantes e desconexas. Não há como encaixá-las numa lógica coerente, e esse fator é um dos responsáveis, acredito, por gerar o estranhamento que está relacionado ao terror.

Essa é uma das mais recentes produções do diretor Gaspar Noé que pode ser considerada como parte da tendência cinematográfica, cunhada pelo crítico francês James Quandt (2004) como *Novo extremismo francês*. Quandt (2004) cria esse termo para abarcar as produções cinematográficas que começam a surgir no fim do século XX, na França, e que têm como objetivo transgredir os interditos sociais por meio de violência explícita. Segundo ele, o termo se refere ao cinema subitamente determinado a quebrar todos os tabus, a caminhar em rios de vísceras e espumas de esperma, a preencher cada moldura com carne, nobre ou nodosa; e a submetê-la a todo tipo de penetração, mutilação e impureza (QUANDT, 2004). Alguns diretores que trabalham com aspectos dessa tendência são Catherine Breillat, Marina de Van François Ozon, Gaspar Noé, Bruno Dumont, Lukacs Moodysson, Claire Denis, Leos Carax, entre outros.

Os filmes inseridos na vertente do *Novo extremismo francês* costumam abarcar temas relativos a aspectos socioculturais contemporâneos, como o individualismo, violência sexual e superficialidade das relações. Neles, pode ser observado o exagero da utilização do *shock-cut*: um recurso cinematográfico que ajuda a amplificar a exposição de violência na cena pelo corte repentino de uma cena cotidiana para uma chocante. Em relação a esse recurso, Fidelis (2019) aponta:

[...] o *shock cut* desponta como um singularizador da experiência terrorífica, uma vez que, mesmo que sua presença não seja necessariamente obrigatória para caracterizar um filme como pertencente ou em diálogo com esse gênero, ele evidencia uma atitude própria no tratamento estético da violência. Essa atitude, esse modo de dizer-filmar-fazer-ver permite perceber a peculiar relação do terror com a aniquilação, a mortalidade, a finitude, a dor e os sofrimentos humanos (FIDELIS, 2019, p. 115).

Os sofrimentos e violências humanas em *Clímax* são apresentados aos espectadores numa escalada de acontecimentos agressivos. Distante da ideia de cortes repentinos, como apresentado no trecho acima, que chocam pela inserção de duas imagens opostas, constato que, nesse filme, o recurso do *shock-cut* pode ser encontrado não como estratégia de compilação de cenas, mas como um aspecto central da narrativa que delinea com objetividade duas situações opostas que são gravadas, em sua maioria, em planos sequências. O que procuro dizer é que as cenas chocantes da

obra nem sempre aparecem de supetão na tela, por vezes, somos informados com antecedência da presença de uma imagem violenta através do som (gritos, ruídos) por exemplo, mas penso que parte da função do primeiro bloco de cenas do filme está em apresentar um panorama de virtuosismo para que, posteriormente, ele seja transgredido, gerando oposição.

A oposição em *Clímax* é um elemento central, ao meu ver, que se dilata no decorrer da obra e apresenta, por meio desses longos planos sequências gravados num mesmo ambiente, uma mudança de circunstância que altera a conduta das ações dos personagens. O que era virtuoso, prazeroso e festivo, torna-se obscuro, violador e monstruoso. Mesmo que não haja uma mudança abrupta dessas situações, penso que ainda assim o efeito impactante e transgressor das imagens pode ser efetivo, pois o *shock-cut* também pode ser composto por:

Aquilo que na realidade solicita um desvio dos olhos, recebe no terror a mirada. Essa atitude de olhar a górgona, de elaborar o que petrifica e horroriza enquanto imagem artística é o ponto fulcral do *shock cut*. Se continuarmos olhando para a tela, somos advertidos pelo som com a possibilidade de se deparar com algo perigoso ou lamentável. Os *shock cuts* são esses exercícios estilizados de desvelamento no espaço da tela, essa ousadia de enquadrar repentinamente as obras e vítimas da violência. Esse movimento da câmera ultrapassa o instinto de repulsa em prol da curiosidade, transgride os pudores da cultura, fotografa um instante de revelação chocante que, entre um quadro e outro, se interpõe como um corte que contém uma imagem desconcertante (FIDELIS, 2019, p. 116).

A situação apresentada acima pode ser exemplificada na obra, tanto em cenas de violência de um corpo em relação ao outro quanto em cenas de violência auto infligida, como quando acabamos de receber a informação de que uma das personagens está grávida e, minutos depois, a agredem com chutes na barriga por suspeitarem que ela é a responsável por batizar a bebida da festa. A ação de chutes sucessivos em uma pessoa pode ser por si agressiva, mas adquire um nível ainda maior de crueldade quando o espectador tem a informação de que a pessoa afligida guarda consigo outra vida.

Pensando ainda em alguns elementos que corroboram para enfatizar esse processo de oposição a partir da movimentação corporal, pode-se usar como exemplo um personagem que, do início ao fim da obra, constrói suas partituras de movimento com elementos de contorcionismo. Nesse personagem, os aspectos associados à monstruosidade podem estar relacionados à produção de movimentos de difícil execução que vão de encontro a imagens antianatómicas, em que sua movimentação adquire caráter cada vez mais grotesco quando associada a sons de ossos se deslocando e pela dilatação do tempo de execução de cada ação.

Há, também, uma importante pista para a construção de uma imagem bizarra ou angustiante que tem a ver com a produção de sons guturais juntamente com a execução do movimento. Gritos, urros de dor, palavras ininteligíveis ou a ânsia de produzir algum som que se detém na garganta são elementos presentes nos momentos trágicos do filme que penso corroborarem para uma composição grotesca.

Em uma entrevista⁷² o diretor do filme alegou que ele e sua equipe compilaram um material de duas horas que continha diversas filmagens de pessoas sob efeito de drogas alucinógenas ou em condições de terminais psiquiátricos. Tal material, foi mostrado aos bailarinos para que eles pudessem usá-lo como inspiração para suas criações de movimento nos momentos da *bad trip*.

Figura 34 – Cena de overdose em *Climax* (2018)



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Climax* (2018).

Ao notar que a qualidade de movimento dos bailarinos na circunstância de *bad trip em Clímax* se assemelhava em alguns aspectos à qualidade obtida por mim em um dos exercícios explorados no contexto da graduação, decidi revisitar algumas experiências que iam de encontro a essa qualidade. Pensando a partir da perspectiva do estudo de movimento, tenho desenvolvido experimentos que se relacionam aos desdobramentos de uma prática do *Body Mind Centering-*

⁷² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rYLY0brgq3Q>>. Acesso em: 17 fev. 2022.

*BMC*⁷³, proposta pela Prof.^a Dr.^a Giselle Rodrigues em suas aulas de *Interpretação teatral III*, no período em que fui seu aluno na Universidade de Brasília. De acordo com Rodrigues, por meio do BMC, é possível observarmos como o movimento corporal realizado no espaço pode ser afetado, por exemplo, quando levamos nossa atenção para as células, os órgãos, ou fluidos, conscientizando-nos mais profundamente de sua forma, função, peso, textura, entre outros. (RODRIGUES, 2006).

Os experimentos que tenho feito nesse sentido se relacionam a criação de imagens que partem de comandos absurdos referentes aos órgãos do meu corpo e a execução de movimentos que tentem habitar essas imagens. Por exemplo: meu pâncreas derrete languidamente até vazar e escorrer pelas minhas pernas; meus pulmões respiram na velocidade da luz até que explodem minha caixa torácica e flutuam pelo ar; meu intestino se movimenta lentamente formando um nó interno, como se fosse uma corda.

Explorar o habitar dessas imagens exige um engajamento corporal que tem me auxiliado a sair das minhas zonas de conforto, no que se refere à produção de movimento e a encontrar silhuetas, olhares, qualidades de movimento que buscam se aproximar de uma estrutura corporal grotesca ou estranha, que tenho buscado. Sem contar, é claro, que, normalmente, esses exercícios causam uma espécie de mal-estar momentâneo por promover alguns deslocamentos que embaralham, espremem, expandem, torcem os nossos órgãos de maneira inusual. Penso que, assim como em *Clímax*, se essas qualidades de movimento são inseridas em circunstâncias desconexas, elas podem adquirir um potencial grotesco ou monstruoso nas minhas criações.

Depois de apresentar as análises de aspectos dos quatro filmes que compõem esse capítulo, constato que eles me ajudam a compreender, em diferentes dimensões, alguns elementos que podem ser caros para a produção e execução de obras de terror. Essas discussões dizem respeito ao corpo das criaturas ou às ameaças que compõem essas obras. Foi possível entender que o uso de estados corporais discrepantes é um artifício que auxilia no jogo de oposição de imagens que exercem um papel narrativo de comparação, em que se gera um parâmetro daquilo que pode ser considerado “normal” e “anormal”, belo/feio, tranquilo/caótico, dentro das lógicas da diegese.

⁷³ O BMC é um estudo desenvolvido pela norte-americana Bonnie Bainbridge Cohen, e tem como foco o desenvolvimento da consciência corporal profunda de cada sistema de nosso corpo, de modo a beneficiar nossa expressividade (RODRIGUES, 2006, p. 4).

O som, como vimos, também pode auxiliar na construção da imagem dos corpos monstruosos, amplificando, multiplicando e sugerindo incômodos e capacidades de ameaça. Pode também confundir o espectador por meio da utilização de pistas falsas, quando inseridos fora de seu contexto usual.

A forma como algumas criaturas se movem também pode estar associada ao jogo de deslocamento de sentido, sendo assim, são pensadas estratégias cênicas que objetivam que aquele monstro exerça funções locomotoras transgressoras às logicas naturais de movimentação, tornando a sua ameaça ainda mais instigante.

Por fim, a compreensão de que todos os elementos citados acima auxiliam dentro de uma estrutura narrativa para a elaboração de alegorias corporais, em que todo o processo de transgressão, deformação e amplificação dessas figuras podem exercer um conjunto de metáforas de diferentes aspectos políticos, sociais, econômicos de uma determinada cultura.

3. PROCEDIMENTOS DE CRIAÇÃO

“Madiyo?”, um dos Agentes da História perguntou.

“Madi aayirikkum”, outro respondeu.

Chega?

Chega.

Afastaram-se dele. Artesãos avaliando sua obra. Procurando distanciamento estético. Sua Obra, abandonada por Deus e pela História, por Marx, pelo Homem, pela Mulher e (nas horas seguintes) pelas Crianças, jazia dobrada no chão. Estava semiconsciente, mas não se mexia. Tinha o crânio fraturado em três pontos. O nariz e ambos os malares quebrados deixavam o rosto pastoso, indefinido. O golpe na boca rachou o lábio superior e quebrou seis dentes, três dos quais estavam cravados no lábio inferior, invertendo horripelantemente seu belo sorriso. Quatro costelas quebradas, uma perfurando o pulmão esquerdo, o que o fazia sangrar pela boca. O sangue em sua respiração vermelho-vivo. Fresco. Espumoso. Intestino grosso rompido, com hemorragia, o sangue se acumulando na cavidade abdominal. A espinha afetada em dois pontos, a concussão paralisando o braço direito e resultando em falta de controle sobre bexiga e reto. Ambas as rótulas estavam quebradas (ROY, 2008, p. 319).

Apresentados os principais referenciais teóricos e as análises fílmicas relativas ao terror, pretendo, neste capítulo, compartilhar como esses referenciais corroboraram para o

desenvolvimento de minhas criações artísticas e na minha forma de compor partituras corporais. O processo de buscar por esses aportes teóricos e articulá-los a um olhar para a cena ou para a criação fílmica nesta Dissertação partiu de um anseio de compreender os aspectos técnicos desse gênero para que, juntamente a essa compreensão, eu tivesse, ao meu dispor, fundamentos de criação. Não necessariamente cada um dos conceitos esteja atrelado a um procedimento específico que trabalhe apenas a partir de um princípio, mas a visão ampla de possibilidades com as quais eu poderia lidar me proporcionaram uma orientação de conexões cênico imaginativas para a criação em dança.

Percebo que a maturidade que fui adquirindo ao ter ciência do funcionamento de diferentes mecanismos de produção de terror, tanto no campo artístico quanto no âmbito político, estimularam-me a elucubrar cenicamente por meio de uma perspectiva interdisciplinar, além de perceber que as questões político-sociais já estavam como ignição, ainda tímida, mas já como mote de criação. Isso significa que os conceitos apresentados nesta Dissertação me encorajaram a desenvolver uma concepção cênica, na qual o corpo dialoga com uma série de outros elementos que ajudam a possibilitar a criação de metáforas relativas a uma temática específica. A abordagem é interdisciplinar, pois recorre a diferentes áreas de encenação buscando a produção e interação de cenários, figurinos, iluminação, filmagem, edição de vídeo entre outros, todos esses promovendo, significando e ressignificando um diálogo com o material de partituras corporais.

Iniciarei os meus relatos apresentando exercícios do meu primeiro processo criativo que tinha como intuito explorar as relações entre dança e terror, e apresento a constatação de que, já nesse momento, havia uma necessidade de metaforizar questões político-sociais. Na segunda etapa desse capítulo, atendo-me ao processo de criação do curta-metragem *Poda* (2022) desenvolvido a partir e durante esta pesquisa de Mestrado, na qual apresento os aspectos técnicos do processo de pré-gravação, gravação e pós-gravação e a maneira como cada uma dessas etapas influenciaram na minha forma de pensar Dança. Apresentarei, também, um breve relato da minha experiência com o Grupo de Pesquisa *CORPOLUMEN: redes de estudos do corpo, imagem e criação em Dança*, e os aprendizados suscitados nesse contexto que me possibilitaram uma compreensão mais sensível para aspectos de criação em Dança associados ao Audiovisual. Por fim, discorrerei sobre a influência que o grupo belga de *dança-teatro* “*Peeping Tom*” exerceu nas minhas experimentações físicas, e a forma como cada um dos tópicos anteriores me conduziram para a estruturação final do curta-metragem.

3.1 DANSE MACABRE EXERCÍCIOS E DESCOBERTAS NO PROCESSO CRIATIVO

Ao chegar em Salvador, em 2016, devido a um processo de transferência externa entre o curso de Artes Cênicas da *UnB* e o da *Universidade Federal da Bahia-UFBA*, tive a possibilidade de cursar as disciplinas *Laboratório de Criação Coreográfica 1* e *Laboratório de Corpo e Criação 1*, ofertados, naquela época, pelo Prof. Dr. Lucas Valentim Rocha e pela Prof^a. M^ª. Luciane Sarmiento Pugliese Borges, na *Escola de Dança da UFBA*, como disciplinas optativas. Ambas tinham como intuito possibilitar ao discente um espaço fértil para a criação de um trabalho autoral em dança. Decidi, então, que meu trabalho teria como mote o terror, e, durante um semestre, mergulhei em um processo criativo do qual construí meu primeiro solo, *Danse Macabre (2016)*, apresentado, pela primeira vez, no *Painel Performático da Escola de Dança da UFBA (2016)*. O processo de criação dessa performance já começava a apresentar aspectos que, ainda hoje, podem ser encontrados em meus segmentos de criação.

Dentro desse componente curricular, tive a oportunidade de apresentar a meus companheiros de turma esquetes de materiais que iam sendo criados no decorrer daquele semestre, bem como conduzir algumas dinâmicas que os envolvessem, no intuito de fomentar as investigações. Assim, pude tanto compreender como meus materiais criativos eram recepcionados por outras pessoas como perceber de que maneira diferentes corpos lidavam na prática com estímulos que, até então, eram experimentados somente por mim.

Muitos foram os motes para a criação de materiais que, posteriormente, seriam elencados e organizados na estrutura da performance. Prioritariamente, meu intuito era o de selecionar materiais que serviriam de inspiração para a criação de partituras corporais, sendo assim, pouco a pouco, foram se somando à pesquisa: músicas, filmes, imagens, textos e objetos e elementos que, de alguma maneira, instigavam-me a pensar sobre o terror e a sua relação com a dança, tais como facão, correntes, comidas, argila, palha de cipó, dentre outros.

As conexões feitas por meio desse conjunto de referenciais iam criando um campo fértil para a exploração de exercícios que, não necessariamente, seguiam uma ordem específica, os experimentos eram executados de maneira dinâmica, tentando seguir o fluxo de necessidades criativas.

Normalmente, era reservada uma sala para ensaios individuais em um horário específico da semana que era utilizado por mim para encontrar maneiras diferentes de acessar o universo do terror com meu corpo. Por vezes, eu já adentrava o espaço com um planejamento dos exercícios que seriam executados e, em outras, permitia-me entender como o acaso poderia me conduzir a esse ambiente, fazendo com que meu corpo habitasse aquele espaço de ensaio encontrando pontes de conexão com a temática. Por se tratar de uma construção fluida, cada exploração individual agregava de alguma maneira no que, posteriormente, comporia a performance final. Dessa maneira, não existia, necessariamente, um padrão de exercícios que caracterizavam o mote de criação desse processo e, por esse motivo, descreverei, de forma breve, alguns dos exercícios que foram mais recorrentes nesse e em outros processos de criação.

Um deles consistia em explorar diferentes modos de composição com objetos pré-estabelecidos, que, ao meu ver, poderiam se relacionar com a temática do processo criativo (máscaras, facão, isqueiro, comida, galhos de árvores, corrente) e buscar encontrar diferentes ações físicas e qualidades de movimento que advinham do contato com esses objetos. Em algumas vezes, a escolha de cada material também partia do meu contato prévio com alguma obra ou artista específico, como foi o caso do experimento com argila inspirado em obras do artista plástico e performer francês, Olivier de Sagazan (1959). Os exercícios feitos com objetos estimulavam-me, também, a criar elementos cenográficos de maneira artesanal, como por exemplo, a confecção de máscaras, maquiagens e, até mesmo, de figurinos auxiliava-me a entender um pouco mais sobre as possibilidades de universos em que as ações físicas e qualidades de movimento pudessem estar inseridas.

Noto que, em alguns casos, com determinados elementos, como a argila, a máscara de galhos ou próteses de maquiagem (ver figuras, 35, 36, 37,38), a relação entre corpo e objeto propiciava uma potencialidade de inserção de materiais inorgânicos (os objetos/elementos) e orgânicos (meu corpo) o que, motivado pelo filme *Tetsuo* (1989), instigava-me a pensar no princípio da *fusão* de Carroll (1999). A relação de atributos divergentes que constituem o mesmo corpo, foi, muitas vezes, explorada por mim na tentativa de modificar a minha estrutura física. Nesses casos, procurei perceber como a diferença de estrutura poderia reconduzir minhas escolhas de ações físicas e de qualidades de movimento, convidando-me a visitar novas formas de mover que se diferenciavam dos padrões comumente executados por mim em uma improvisação.

Essa diferença de escolhas poderia ser guiada pela decorrência do peso que determinado elemento exercia sobre o meu corpo, fazendo com que eu tivesse que negociar a relação de sustentação das minhas bases ou da área na qual o peso estivesse sendo investido. Em outros casos, a sensação do contato com um elemento específico poderia ser o mote que influenciava essa escolha, por exemplo: ao me ater à sensação do pinicar da máscara de galhos, eu buscava maneiras para dar ênfase, exagerar como eu percebia essa sensação por meio dos movimentos corporais que eu criava naquele momento da sensação. No caso da prótese de maquiagem, houve também um jogo que partia da relação expressiva que a prótese proporcionava ao sugerir uma lesão exposta. Nesse caso, houve a tentativa de perceber como a movimentação poderia ser executada, de forma a revelar ou esconder essa deformidade ou como as expressões faciais poderiam compor com esse elemento específico, propondo, assim, pequenas narrativas que surgiam pelo movimento de mostrar e esconder, por exemplo.

O princípio da fusão estaria, então, corroborando no aspecto de monstrificação da minha estrutura corporal e, conseqüentemente, proporcionando-me estímulos criativos com os quais eu alimentaria as minhas improvisações. A escolha dos elementos usados me apresentava alternativas narrativas geradas pelo diálogo entre movimento e o objeto, tal diálogo, por conseguinte, poderia ser utilizado como mote para a criação de metáforas cênicas.

Figura 35 – Experimento com argila galhos



Foto: Zelia Priscila Nogueira

Figura 36 – Experimento com cipós e folhas



Foto: Artur Braúna.

Figura 37 – Experimento com comida



Filmagem: Lucas Medeiros.

Figura 38 – Experimento com prótese de ferida



Foto: Artur Braúna.

Outro exercício recorrente foi o de criação de movimentos corporais a partir de textos variados, em que cada palavra do texto deveria corresponder a um movimento específico. As escolhas dos textos podiam ser aleatórias ou ligadas à temática, o importante era adquirir propriedade do material executado para que, posteriormente, ele pudesse ser repetido com fluência. Assim, a partir do jogo com as dinâmicas de movimento e o contexto em que eles eram inseridos, eu podia ressignificar cada gesto. Esse exercício me foi herdado dos processos criativos da disciplina de *Interpretação Teatral 3*, do curso de Artes Cênicas da Universidade de Brasília, ministrada pela Prof.^a Dr.^a Giselle Rodrigues. As partituras eram um elemento de criação importante no contexto da disciplina, pois ofereciam matéria-prima para a criação de cenas que, não necessariamente, tinham a ver com o mote inicial da criação das partituras. A versatilidade com a qual poderíamos deslocar os sentidos e denotar novas significações possibilitava que esse fosse um elemento curinga para a criação de cenas.

Nesse contexto, o universo sonoro sempre foi, para mim, um dos principais elementos que me auxiliaram no processo de criação de partituras corporais. Boa parte das performances

executadas por mim, nesse e em outros projetos, partiam da necessidade de dialogar com sons e tentar extrair, por meio da movimentação corporal, alguma associação entre as sonoridades corporais e as sonoridades do universo do terror. Não por acaso, a escolha do nome do meu primeiro solo com essa temática foi *Danse Macabre*, termo que conheci ao ler o livro *A história do Medo no Ocidente (1989)*, e que, no mesmo momento, levou-me a buscar por alguma criação do mesmo nome, para tentar descobrir se alguém já havia pesquisado sonoramente sobre esse assunto. Foi então que entrei em contato com a obra homônima do compositor francês da era romântica, Saint Saens ⁷⁴(1835-1921).

Essa composição parecia me entregar várias pistas dos meus anseios numa composição que associasse dança e terror. O início que, ao meu ver, parecia tranquilo e desprezioso, logo depois se encaminhava para um crescendo apoteótico, o que me instigava a pensar numa dinâmica de apresentação de uma situação cotidiana que logo chegaria ao caos, entregando para o público uma pista falsa e, posteriormente, o surpreendendo com algo inesperado. A partir das premissas imaginativas que essa composição musical me afetava, eu me colocava em jogo para dançar e encontrar caminhos corporais que se associassem a esse universo. Não que a composição de Saint Saens evocasse sonoridades macabras, mas as características de construção das melodias, citadas acima, instigavam-me a encontrar elementos dramáticos que ajudariam a compor essa e outras performances. As partituras corporais relacionavam-se ao estudo das sonoridades a partir do momento em que eu buscava associar as pistas narrativas que a música me oferecia, para relacionar a uma sequência de ações, ou a uma qualidade de movimento específica, que poderia ser explorada, posteriormente, em outras situações cênicas, em que, não necessariamente, a música estivesse presente.

Outro caminho que também tecia relação com sonoridades era o de gerar ruídos a partir do atrito de membros do próprio corpo. Essa estratégia compositiva foi explorada por mim, principalmente quando, ao buscar por referências que relacionassem dança e terror, passo a entrar em contato com o *Haka*: dança ancestral neozelandesa usada ainda hoje em rituais fúnebres, de celebração e confronto, muito comumente executada por equipes esportivas no início de jogos com o intuito de inibir o time adversário. Nessa dança, é predominante o uso de cantos pujantes associados a movimentações ritmadas e expressões faciais expansivas. A qualidade de

⁷⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YyknBTm_YyM>. Acesso em: 15 mar. 2022.

movimento respeita uma lógica de contenção e explosão de força, em que, normalmente, os braços são usados para bater as mãos em partes do próprio corpo associando os movimentos ao ritmo. Os pés permanecem na maior parte do tempo golpeando o solo de forma enraizada e as pernas flexionadas num sentido de prontidão. Os cânticos são guturais e expressos como gritos de guerra.

As qualidades de movimento do Haka foram objeto de estudo em meus ensaios, e, a partir deles, desenvolvi uma partitura de movimento que foi, subsequentemente, usada em outras performances, buscando ser associada a um processo ritualístico e de intimidação. Por se tratar de um ato pujante, ele era inserido dramaturgicamente logo depois de um momento de cenas silenciosas, nas quais os movimentos contidos eram interrompidos pelas sonoridades estridentes dos golpes e gritos emitidos por mim tentando objetivar um susto (*jump scare*) na plateia.

Figura 39 – Homens dançando Haka em cerimônia de casamento



Fonte: *Print-Screen* retirado de vídeo do *YouTube*⁷⁵

⁷⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lhhedH6wK6I>>. Acesso em: 20 mai. 2022.

Figura 40 – Homens dançando Haka antes de uma partida de futebol



Fonte: *Print-Screen* retirado de vídeo do YouTube⁷⁶.

Figura 41 – Partitura desenvolvida com base na qualidade de movimento da dança Haka



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Climax* (2018).

⁷⁶ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=4ipeEIC2cDU>>. Acesso em: 15 fev. 2022.

Não necessariamente, todos os exercícios executados por mim objetivavam, a priori, tecer uma relação direta com aspectos do terror, isso por entender que esse gênero não deve ser tratado de forma estanque, em que tudo que é relacionado a ele tem o propósito de evocar sensações ruins. Portanto, também havia momentos em que eu propunha a me desvencilhar de questões relacionadas à temática e buscava encontrar caminhos extremos de acesso ao que poderia ser engraçado, caricato ou desprezioso. Essa estratégia me ajudava a encontrar outras qualidades de movimento que, talvez, não fossem experimentadas caso eu restringisse meus objetivos com o intuito de apenas causar desconforto.

Para fins de compartilhamento, apresento o resumo de outras dinâmicas realizadas por mim nesse processo de criação: assistir a vídeos de animais em caça, reconhecer as qualidades de movimento e tentar reproduzir as ações dos predadores; improvisar, a partir de estímulos musicais diversos que se associassem ou não ao contexto do terror; dançar efeitos sonoros (zumbido de máquina de dentista, cacos de vidro sendo amassados, serra elétrica); deslocar o contexto de qualidades de movimento geradas através de um estímulo sonoro, ou seja, criar partituras por meio de um som e executá-las em um contexto em que não haja som ou em um contexto no qual as sonoridades sejam completamente diferentes das usadas para a criação da partitura.

Após o período de exploração de exercício, o processo de formatação da performance apresentada foi executado na busca de uma construção narrativa que agregasse parte dos materiais corporais encontrados e os inserisse no que eu consideraria uma atmosfera propícia para apresentação de aspectos aterrorizantes. No decorrer da disciplina no semestre, passávamos por uma série de conturbações políticas que aumentavam a sensação de insegurança em relação a princípios democráticos e institucionais de nosso país.

Em abril de 2016, houve a votação de impeachment da então presidenta, Dilma Rousseff, que a destituiu de um mandato legítimo e democraticamente conquistado. O golpe, que tinha como principal objetivo enquadrar o nosso país em uma agenda neoliberal, foi o início de um período sombrio que culminou em uma série de retrocessos de direitos trabalhistas, políticas de fomento à cultura, deslegitimação de direitos e discussões raciais, dentre tantos outros fatores. O cenário vivenciado naquele momento era o de incertezas, e me parecia propício levantar a discussão sobre o terror incitado por certas frentes políticas de cunho fascista. Foi então que

decidi que a constituição narrativa da minha performance giraria em torno do evento político da votação de impeachment, tentando metaforizar as monstruosidades manifestas naquele contexto.

A partir dessa premissa, busquei encontrar formas de amalgamar os principais elementos corporais que eu havia explorado no decorrer do semestre e inseri-los numa ordem narrativa que não necessariamente seria linear. Assim como no exercício das partituras de Giselle Rodrigues, em que a sequência de movimentos se ressignifica de acordo com a forma com que é trabalhada dentro de uma estrutura narrativa e a partir de escolhas de qualidades de movimento, decidi encarar todo o material previamente produzido por mim como compêndios⁷⁷ a serem utilizados na performance apresentada.

Por fim, o experimento *Danse Macabre* foi constituído por uma narrativa na qual um monstro em cativeiro consegue atrair suas presas (plateia) para coagi-las no intuito de demonstrar seu domínio sobre elas. As portas do ambiente são falsamente trancadas e, à medida em que o tempo passa, algumas partituras corporais, em diálogo com objetos cênicos, sendo um dos mais enfáticos um facão, são apresentadas. A dinâmica é sempre alternada entre momentos de turbulência e calma. Os elementos cênicos apresentados procuram metaforizar processos políticos de coerção e uso do poder de forma violenta com o intuito de favorecer determinados grupos.

Num dado momento da apresentação, um áudio editado do processo de votação do impeachment começa tocar. A partir dele, inicia-se um ritual em que o personagem traça uma máscara de espantinho e toma posse de um facão. A plateia que, até então, estava sentada no centro do galpão dentro de um círculo de sal, vê o seu espaço sendo invadido pela criatura mascarada e armada. Os áudios da votação chegam num ápice de distorção de voz e volume até cessarem e o único ruído que se escuta é de uma interferência auditiva e do facão que, por vezes, é lançado ao chão ou na parede.

A repercussão desse solo na apresentação única feita no *Painel Performático da Escola de Dança (2016)* foi, para mim, uma grande surpresa, pois gerou uma série de reações, discussões e polêmicas. Pessoas choraram, algumas saíram antes da performance acabar, outras gritaram e, por fim, muitas delas, ao sair do teatro, se reuniram em pequenos grupos para discutir a experiência que tinham acabado de vivenciar.

⁷⁷ Esse termo será abordado mais adiante, neste capítulo.

Tive a possibilidade de ouvir diversos relatos de pessoas que assistiram à performance e me procuraram para compartilhar suas experiências, e algumas das repercussões me surpreenderam, pois desdobravam as discussões propostas em cena e alcançavam outras dimensões relacionadas a distintos aspectos políticos e sociais. Tive, por exemplo, a chance de ouvir o relato de uma colega que se disse muito angustiada e amedrontada, pois, de alguma maneira, a performance remetia à lembrança de parentes próximos que haviam sido torturados no período da ditadura militar. O personagem mascarado simbolizava, para ela, uma entidade que possuía relação com os torturadores dos seus familiares, já que um dos áudios que compunham a trilha sonora com a qual a entidade dançava, era do, naquela época, deputado federal (2016) Jair Messias Bolsonaro (1955), homenageando o ex-coronel militar e torturador, Carlos Alberto Brilhante Ustra (1932-2015). Essa mesma pessoa também disse que, ao chegar em casa no dia em que assistiu à apresentação, tinha lapsos ou flashes da imagem do personagem mascarado, o que lhe fazia ter medo.

Muitas pessoas relataram, também, o desconforto de acreditarem que estavam presas no teatro com uma pessoa desconhecida que portava um objeto cortante. Uma delas, inclusive, relatou-me uma experiência traumática que teve na infância nesse sentido, atestando que essa sensação foi rememorada ao se ver em uma situação de um possível enclausuramento. Houve aqueles que pautaram a relação entre dança e violência e os limites ou possibilidades que uma apresentação de dança que aborde essa temática poderia suscitar, bem como sobre as potências cênicas de um corpo em movimento abordando questões relacionadas ao terror e à política.

A partir daquele dia, por meio das diversas discussões que foram geradas depois da apresentação, tive a possibilidade de perceber as potências reflexivas e metafóricas que o terror como gênero artístico pode suscitar nos espectadores, seja por conectá-los a afetos que normalmente são evitados e quando emergem proporcionam uma reverberação conectada ao que foi apresentado, ou pela possibilidade de ressignificar situações políticas e apresentá-las sob diferentes perspectivas.

Figura 42 – Performance *Danse Macabre*, no Painel Performático da Escola de Dança da UFBA (2016)



Fonte: Auotr desconhecido.

Figura 43 - Performance *Danse Macabre*, no Painel Performático da Escola de Dança da UFBA (2016)



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Climax* (2018).

Figura 44- Performance *Danse Macabre*, no Painel Performático da Escola de Dança da UFBA (2016)



Fonte: Autor desconhecido.

3.2 PROCEDIMENTOS DE CRIAÇÃO CURTA-METRAGEM *PODA*

A partir das experiências vivenciadas nas composições da performance *Danse Macabre*, começo a notar que a cenografia é um elemento fundamental que, comumente, dialoga com os meus processos criativos e me auxilia na elaboração de minhas composições de movimento corporal. Normalmente, quando eu tinha a possibilidade de criar um ambiente cenicamente convidativo para que as criaturas que eu criava habitassem, como o cenário com círculo de sal, incensos e partes do material que compunham a máscara espalhados no chão, novos caminhos corporais delineavam-se, apresentando diferentes modos do meu corpo lidar com aquele ambiente específico. Essa percepção foi um importante guia que me direcionou ao processo criativo do curta-metragem no contexto dessa pesquisa de Mestrado, pois me instigou a gerar cenários específicos para cada cena em que as explorações corporais pudessem acontecer. Esse sistema foi de fundamental importância por ajudar na guiança da narrativa do projeto e ao tecer as relações metafóricas com o Terror de Estado.

No último ano desta pesquisa de Mestrado, estive num processo contínuo de experimentação e aprendizagem sobre etapas de produção e execução de composições no Audiovisual. A maior parte das informações que tive acesso provinham de páginas na internet que se dedicavam a gerar conteúdo para profissionais ou aspirantes dessa área e que tinham como intuito propiciar informações para que cada indivíduo pudesse executar autoralmente suas produções. Estudei sobre equipamentos de iluminação de baixo custo, jogos de luz e sombra, índice de refração de luz, composição de iluminação para filmagem, captação de áudio para cinema, *foley*⁷⁸, acústica em gravações, dublagem de áudio, edição de áudio, edição de vídeo, color grading⁷⁹, *chroma key*⁸⁰ e muitas outras técnicas e áreas das quais pude assimilar, pouco a pouco, conhecimentos que me auxiliaram nas gravações do curta-metragem.⁸¹

Pude, também, verticalizar meus estudos no campo de criação do audiovisual, a partir dos trabalhos como monitor da *CAAA-Coordenação de Ações Artístico Acadêmicas da Escola de Dança da UFBA*⁸² que, apesar de estarem voltados principalmente para área de design, *motion design*⁸³ e edição de vídeos, propiciaram-me um auxílio financeiro estudantil com o qual pude investir em 5 cursos *online* da Escola de Audiovisual *Brainstorm Academy*, para o aperfeiçoamento e estudo de programas, como: Adobe Premiere (edição de vídeos), Adobe Photoshop (edição e manipulação de imagens), Adobe Illustrator (criação de ilustrações), After Effects (criação de animação e efeitos especiais) e Color Grading (correção de cor). Ao todo foram, aproximadamente, 100 horas de aulas online, pelos cursos da *Brainstorm Academy* que, direta ou indiretamente, também auxiliaram no processo de construção do curta-metragem desta pesquisa. A partir dessas experiências, tive, também, a oportunidade de, com parte do orçamento de monitor, comprar parte dos materiais usados para a gravação e edição do curta-metragem:

⁷⁸ Técnica de sonorização que consiste na gravação da sonoplastia de um filme ou vídeo, na pós-produção para aperfeiçoamento da qualidade sonora.

⁷⁹ Técnica de correção de cor de um material de imagem ou vídeo.

⁸⁰ Técnica de supressão do fundo de uma filmagem, a partir da inserção de uma cor padrão.

⁸¹ Para aqueles que tiverem interesse, criei uma *playlist* contendo a maior parte dos conteúdos acessados por mim nesse período de aprendizagem, que pode ser acessada por meio desse link: https://www.youtube.com/playlist?list=PLOFEDJ2yYa_yK9aXO4AilyXSb1Z8gGdpp.

⁸² Estive vinculado nesse projeto financiado pela Pró-reitoria de extensão (PROEXT) como monitor bolsista por meio da minha matrícula do curso de Licenciatura em Teatro que estava em andamento paralelamente ao Mestrado. A CAAA, neste período, estava sob a coordenação da Profa. Dra. Daniela Guimarães, também minha orientadora, o que expandiu a interlocução com minha pesquisa de Mestrado.

⁸³ Motin Desing é uma técnica que consiste na animação de peças gráficas em 2D ou 3D apresentando os elementos de uma imagem, sejam eles: textos, formas, personagens, objetos, entre outros, em movimento.

refletores, microfone, materiais de aperfeiçoamento de notebook para a edição de vídeos e objetos cenográficos.

Após um período de dois meses de intensos estudos de produção audiovisual e da experimentação dos equipamentos, comecei a estruturar o espaço cênico onde se desenvolveria a maior parte da filmagem. Por uma série de questões pessoais no ano de decorrência dessa etapa da pesquisa, eu me encontrava na casa dos meus pais, em Brasília, ou seja, fora de Salvador, cidade onde eu residia na época. Devido ao fato de nesse período do ano ainda estarmos lidando com uma rotina remota, reflexo da pandemia da COVID-19, e pela minha impossibilidade de custear outras locações, assumi o desafio de fazer a maior parte das filmagens do curta-metragem em um dos quartos da casa dos meus pais. Para tanto, tive a oportunidade de retirar todos os móveis desse ambiente e modificá-lo com o objetivo de estruturá-lo em um miniestúdio de gravação.

O espaço do quarto era de, aproximadamente, 3 metros quadrados, o que limitava, consideravelmente, o campo de visão da filmagem e me obrigava a pensar em gravações que priorizassem os planos: detalhe e médio. A intenção era de conseguir explorar ao máximo a possibilidade de metamorfosear esse ambiente e transformá-lo por meio dos aparatos cênicos. Pude, então, criar uma estrutura de arame próxima ao teto que serviria como uma vara de iluminação, que também tinha a função de suporte para pendurar tecidos e objetos, caso fosse necessário.

Figura 45 – Quarto antes da modificação para gravações



Foto: Artur Braúna.

Figura 46 – Quarto sendo preparado para gravações



Foto: Artur Braúna.

Figura 47 – Micro Estúdio de gravação com tecido de *Chorma-Key*



Foto: Artur Braúna.

Figura 48 – Micro Estúdio de gravação, montagem de cenário



Foto: Artur Braúna.

Os primeiros experimentos feitos nesse ambiente visavam um aperfeiçoamento técnico e reconhecimento das possibilidades que eu tinha dentro do espaço em junção com cada elemento de filmagem (iluminação, objetos, tecidos, entre outros). Era importante entender como os equipamentos recentemente adquiridos por mim funcionavam em diálogo com a câmera, o espaço e o meu corpo. Sendo assim, iniciei uma etapa de “*brainstorm cênico*”, na qual eu testava, de diversas formas, a relação do meu corpo com a luz e a sombra produzida, densidades de cores provocadas por diferentes intensidades dos refletores, junções de elementos externos para alteração de ambiências: como o uso de caixas de papelão para moldar o recorte da luz ou o uso de superfícies transparentes ou vazadas (vidros, plásticos, vasilhas, grades, arames, papéis), como filtros para a filmagem e iluminação.

Para que eu não me perdesse na criação de imagens aleatórias, um dos exercícios executados por mim era o de criar iluminações pensando em referências pré-selecionadas de filmes de terror. Com esse exercício de coleta de referências imagéticas, pude encontrar, pouco a pouco, algumas imagens que me entusiasmavam, pois me distanciavam do recinto do quarto e me apresentavam possibilidades de acessar diferentes atmosferas a partir daquele lugar.

Figura 49 – Cena do filme *Eraserhead* (1977)



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Eraserhead* (1977).

Figura 50 – Estudo de iluminação a partir da referência de *Eraserhead* (1977)



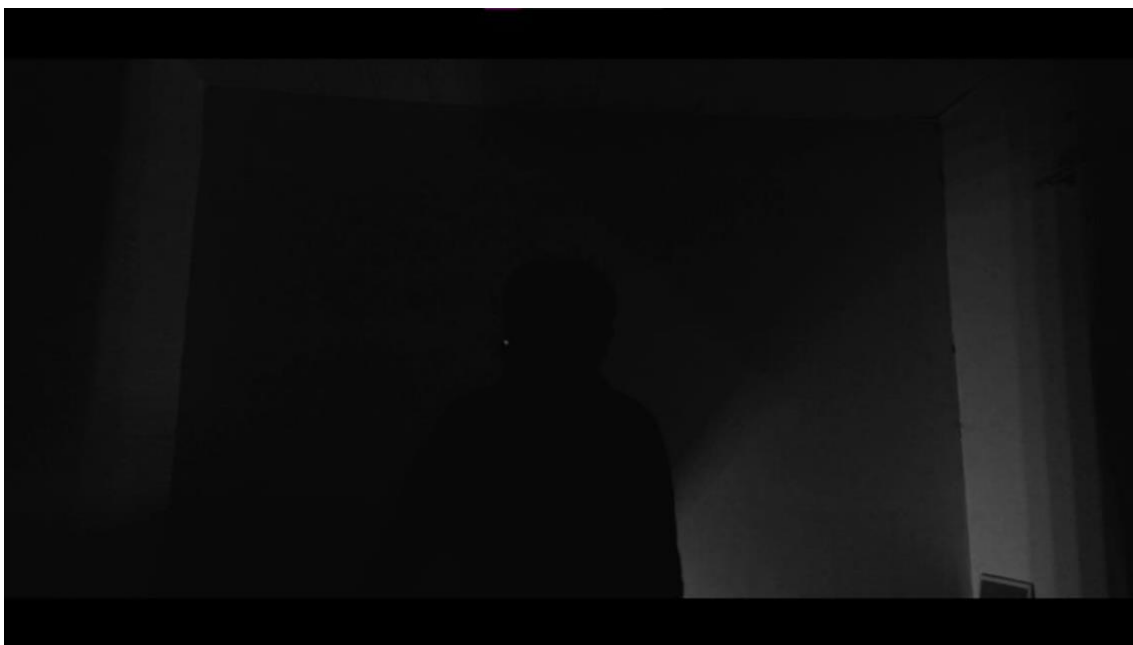
Filmagem: Artur Braúna.

Figura 51 – Silhueta no filme *Hereditary* (2018)



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Hereditary* (2018).

Figura 52 – Estudo de criação de silhueta a partir da referência de *Hereditary* (2018)



Filmagem: Artur Braúna.

Figura 53 – Cena do filme *Eraserhead* (1977)



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Eraserhead* (1977).

Figura 54 – Estudo de iluminação a partir da referência de *Eraserhead* (1977)



Filmagem: Artur Braúna.

Figura 55 – Cena do filme *Suspíria* (1977)



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Suspíria* (1977).

Figura 56 – Estudo de cor e iluminação a partir da referência de *Suspíria* (1977)



Filmagem: Artur Braúna.

Figura 57 – Estudo de cor e iluminação a partir da referência de *Suspiria* (1977)



Filmagem: Artur Braúna.

Figura 58 – Cena do filme *Suspiria* (2018)



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Suspiria* (1977).

Figura 59 – Estudo de cor e iluminação a partir da referência de *Suspiria* (1977)



Filmagem: Artur Braúna.

Pensando na edição associada à experimentação, as filmagens feitas por mim eram seguidas de sessões de edição de vídeo, em que eu transferia as gravações daquele momento de experimentação para o computador e testava distintas formas de distorção ou aperfeiçoamento das imagens, alterando parâmetros de saturação e contraste, perfis de cor, transições, efeitos especiais básicos e inserção de trilhas ou efeitos sonoros.

Esse fluxo imediato de composição dos materiais, gravação e edição auxiliou-me a ter uma percepção mais ampla das diversas possibilidades de criação dentro do processo composição fílmica. Como eu não tinha outras pessoas responsáveis por me dirigir ou por monitorar o que estava sendo captado no enquadramento, a forma que encontrei de estudar o que estava sendo criado foi a de fazer um processo lento e pausado, no qual eu tinha que executar a função de vários técnicos ao mesmo tempo e ir parando para visualizar como aquilo funcionava na gravação. Assim, o fato de poder trabalhar nas imagens logo depois de gravá-las fazia com que eu tivesse a oportunidade de, naquele momento: repensar as minhas estratégias de movimentação ou de composição; tentar gravar mais alguns *takes* a partir das diferentes percepções e resultados que eu observava: e fazer diferentes adaptações de movimento antes de encerrar aquela sessão de criação.

Essa estratégia tem influência direta da análise feita no segundo capítulo sobre os estados de corpo das *yureis*, principalmente de Sadako, no filme *Ringu* (1998). O relato apresentado pelo diretor do filme sobre como foi editada a cena em que Sadako sai do poço, descrevendo o jogo de inversão da gravação do movimento da personagem e do corte de *frames* com intuito de interromper o fluxo contínuo das ações, motivou-me a pensar em diferentes estratégias de diálogo entre a movimentação e a edição de vídeo. Não afirmo, aqui, que o diretor fez o mesmo que eu, mas, ao ler sobre esse processo de intervenção na imagem descrita acima, suscitou-me o desejo de testar o que eu havia filmado, logo após, na edição. Isso se deu, também, como já dito, pelo fato de estar nesse fazer de forma solitária.

A edição dos experimentos feitos por mim poderia ser escolhida, tanto como estratégia assumida do meu produto final quanto mote de criação para a gravação de outras cenas em que eu buscava me conectar às sensações experimentadas por mim ao assistir ao material já editado, com o intuito de tentar reconstituir aquelas sensações sem o uso de efeitos da edição. Nesse sentido, foi interessante perceber que todo o processo de pré e pós-produção do filme servia como um guia que influenciava os caminhos pelos quais meu corpo ia percorrer, e, como em um jogo, delimitavam as regras com as quais eu teria que negociar para organizar a minha movimentação. Por isso, acredito ser importante trazer os relatos de algumas execuções técnicas, pois, apesar de que, a priori, possa não parecer, elas possuem aqui uma relação direta com a dança que se executa. E, ao me dispor no papel de diretor, cenógrafo, iluminador, contrarregra, editor e produtor de mim mesmo, pude reconhecer uma nova dinâmica de composição corporal influenciada por cada uma dessas áreas.

Ao mesmo tempo, não posso deixar de enfatizar que, apesar do meu empenho em tentar executar cada uma dessas funções, não tenho, até então, uma formação no campo do audiovisual que me propicie uma habilidade técnica para lidar com essas situações. Sendo assim, o meu processo foi executado de forma autodidata e do lugar de aprendiz, no que se refere aos aspectos de filmagem. O fato de não buscar parcerias que fizessem essas funções por mim se dava também por minhas impossibilidades financeiras de arcar com todos os custos de uma produção profissional. Essa restrição me levou aos conhecimentos acima elencados, por um fazer experimental que me trazia propriedade de criação e aprendizagens técnicas e intelectuais significativas entre Dança e Audiovisual.

Outra etapa importante de criação foi a de prospecção dos elementos dramaturgicos que iriam compor a obra. Depois de ter tido contato com tantos livros, filmes, imagens, notícias, músicas e vivências pessoais que se relacionavam ao Terror de Estado, era necessário saber filtrar quais elementos seriam escolhidos para compor o mote central da discussão. Para mim, alguns princípios seriam cruciais para a composição da obra, como: uma obra que apresentasse segmentos do Terror de Estado por meio de narrativas desenvolvidas por personagens (cada qual diferenciado por uma específica dinâmica corporal); uma composição que se apresentasse convidativa, que fugisse dos hermetismos acadêmicos e estéticos ou que partisse de um anseio de ser reconhecida apenas por meus pares artistas e pesquisadores; algo que pudesse ser instigante, mas que, ao mesmo tempo, convidasse um público desinteressado pela temática para assistir; que tivesse uma abertura fulminante ou curiosa que encaminhasse para uma pista falsa que fosse capaz de criar uma inversão da forma do espectador de perceber a obra: algo que, de início, parecesse divertido, ingênuo, desprezioso, ao mesmo tempo que, em alguma medida, viesse o apoteótico e, logo depois, se apresentasse como terrível, malicioso, psicopático, macabro, horroroso; e, por fim, a engenhosidade técnica e dramaturgica, por meio do uso de elementos metafóricos que fizessem parte da mitologia do universo do curta-metragem e que fossem usados de uma forma inusitada.

A lista de desejos apresentada acima tentava associar tanto as minhas inspirações artísticas quanto as redes dramaturgicas que eu acreditava serem interessantes para pensar criticamente o Terror de Estado. O fato, por exemplo, de querer iniciar o curta-metragem apresentando um panorama oposto ao de um filme de terror, que, de alguma forma remetesse a algo divertido, tinha a intenção de chamar a atenção para a característica da branquitude de mascarar seus preconceitos, apresentando, sempre, uma argumentação moralizante que justifica suas intenções. A ideia de gerar essa oposição, a partir do desmascarar dessas atitudes, me instigava, dramaturgicamente, pois, se bem executada, poderia apresentar uma metáfora das obscenidades dessa branquitude. Essas características partiram, principalmente, da pista narrativa, pautada na relação entre oposição de atmosferas que o filme *Clímax* me suscitou. O jogo com a oposição narrativa parecia ser uma importante pista de como abordar as incoerências do Terror de Estado.

Existia, também, um anseio artístico pessoal de convidar os espectadores a se envolver com a obra e, não passivamente, assisti-la. Muitas vezes, questionei-me como poderia iniciar o

curta-metragem, propondo um convite às pessoas espectadoras. Tenho consciência de que o processo de fruição de uma obra artística é expandido e de que não é possível ter o controle das sensações que serão produzidas por quem assiste. Posto isso, os princípios aqui abordados foram encarados, principalmente, como estímulos de criação narrativa, inspirados nas obras analisadas no segundo capítulo, ao invés de tentativas de regras cerceadoras de recepção.

Elencados esses elementos, busquei entender quais personagens poderiam me ajudar a apresentar os aspectos e estruturas do Terror de Estado relacionadas ao genocídio da população negra que em nosso país. A escolha desses personagens se deu a partir de muitas conversas que tive juntamente ao meu colega, Yuri Fidelis, o principal encorajador criativo desse processo.

O desafio de tentar compreender como operam os emaranhados de tentáculos⁸⁴ do Terror de Estado adquire mais profundidade na medida em que constatamos que esses organismos estão em constante movimento, reestabelecendo formas de organização a cada momento e se interligando com outros mecanismos de poder. Ao entrar em contato com a obra do jornalista e pesquisador Bruno Paes Manso, *A república das milícias: Dos esquadrões da morte à era Bolsonaro (2020)*, tive a possibilidade esboçar parte da estrutura de funcionamento desses mecanismos e traçar uma associação com a institucionalização do racismo no Brasil.

Na obra, Manso debruça-se sobre alguns fatos que buscam demonstrar como nasceram as milícias no Rio de Janeiro, de que maneira elas vêm operando atualmente, qual a sua relação com o estado (que, normalmente, se personifica por meio da polícia corrupta) e com o tráfico de drogas. Apesar dos fatos e estudos apresentados se concentrarem no Rio de Janeiro, muitas das informações apresentadas podem ser úteis para compreendermos como o estado se pronuncia ou interfere diante de determinadas ações e em que medida ele compactua ou endossa algumas delas, principalmente quando se tratando de comunidades majoritariamente negras e periféricas.

A forma como Manso (2020) escolhe narrar e apresentar esse assunto constrói sempre um paralelo entre estado, milícias e facções do tráfico de drogas. Isso me instiga a perceber a relação entre os três setores como constituintes de uma cadeia de movimentos, no sentido de que cada segmento está conectado fazendo com que as ações de um reverberem em ambos. A partir de suas análises, também é enfatizada a concepção de que milícias e tráfico existem

⁸⁴ Uso, aqui, o temo tentáculo, no intuito de trazer a referência do monstro marinho, *Leviatã*, referenciado na obra homônima de Thomas Hobbes (1588-1679), traçando um paralelo entre o monstro e as estruturas que compõem o Terror de Estado. O temo tentáculos também foi muito utilizado por mim durante o processo de criação, pois me ajudava a visualizar imagens que pudessem metaforizar a complexidade dos pilares do Terror de Estado.

fundamentalmente a partir da omissão do estado. Ou seja, onde o estado não intervém, outros grupos, munidos de armas e dispostos a praticar a violência a qualquer custo em prol do próprio poder, surgem promovendo ações que, a priori, deveriam ser administradas pelo estado. Sob essa perspectiva, Manso (2020) discorre:

Tais grupos passaram a travar disputas entre si, na tentativa de cumprir em suas áreas de atuação o papel que o Estado brasileiro não parecia capaz, que seria o de garantir, pelo monopólio legítimo da força, a formação de uma autoridade que impusesse a todos o respeito às regras locais. Durante o período democrático, com a propagação desses grupos armados, o Brasil se tornaria o país com a maior taxa de homicídios no mundo, mesmo sem estar envolvido em guerras, conflitos civis, étnicos ou religiosos (MANSO, 2020, p. 11).

Essa omissão pode ser percebida sob vários aspectos que beneficiam interesses econômicos privados, como em esquemas de corrupção e ligação de agentes públicos com o tráfico de drogas, com currais eleitorais de regiões milicianas, ou até mesmo como uma herança da escravidão estruturalmente mantida para marginalizar parcelas da população e, constantemente, esgotar os seus recursos básicos de sobrevivência. É como se a omissão estratégica do estado gerasse uma série de sintomas ou doenças que, concomitantemente, o estado fosse tentando “medicar”, ou encenando uma medicação, usando a polícia. Um ciclo vicioso sem fim, já que um grande percentual da polícia e até mesmo do exército faz parte dos mesmos esquemas de corrupção que alimentam esse sistema. Vide a questão do tráfico de armas, em seu livro, Manso (2020) nos apresenta os dados que demonstram que 20% das armas apreendidas pela polícia em ações nos morros do Rio de Janeiro em 2019 pertenciam ao exército brasileiro:

O desvio de armas e munições da própria polícia para os criminosos que eles combatem pode parecer, à primeira vista, incongruente ou suicida. No entanto, era esse mercado que azeitava a engrenagem da guerra que fortalecia a polícia. Por um lado, se as armas e munições de calibre pesado traumatizavam a população da cidade, por outro, ajudavam a transmitir à população a ideia de que os policiais e as forças de segurança eram imprescindíveis para combater o caos e a desordem no Rio. Os fuzis nos morros sempre ajudaram a dar veracidade e dramaticidade ao teatro da guerra cotidiana contra o crime, colaborando para consolidar o status da polícia como fiadora da vida do carioca. É justamente esse status que intimida os governantes e os faz não querer enfrentar os riscos de iniciar reformas modernizantes e moralizadoras, que interrompem os diversos negócios criminosos que locupletam muitos policiais do estado. Portanto, a existência de armas e munições pesadas nas mãos dos criminosos, parte delas vendidas por militares, acaba criando na população e nos governantes a sensação de que, mais do que nunca, dependem das forças policiais estabelecidas para defendê-los (MANSO, 2020, p. 117).

Ao pensar nessa lógica de ações, cada vez mais consigo conectar os pensamentos da ideia de medo e esperança como aspectos políticos centrais apresentadas no primeiro capítulo dessa Dissertação. O estado, desempenhando esta função *necropolítica*, por meio de artifícios que poderiam ser considerados provenientes de uma dramaturgia, criando uma situação falsa em que se aparenta haver um combate, apenas para justificar a existência da polícia, visando o fomento de um mercado ilícito e lucrativo.

Foi muito intrigante para mim entender que a forma de organização, principalmente das milícias e facções criminosas, tem uma semelhança tremenda com o funcionamento de uma empresa corporativa que tem como objetivo principal o lucro e, para tanto, constrói normas de conduta, emprega funcionários, institui uma divisão hierárquica, delega funções, coopta espaços físicos de funcionamento, produz seu *networking*⁸⁵ e negocia com seus contratantes.

Ao ler *A república das milícias: Dos esquadrões da morte à era Bolsonaro (2020)*, minha visão em relação ao Terror de Estado se expandiu a ponto de ter certeza de que a complexidade desse sistema não se esgota, e apesar de, a priori, parecer que o estudo sobre o esquema de milícias ou sobre facções criminosas seja um desvio de foco do Terror de Estado, penso que há um entremeado complexo entre essas organizações. Os estudos dos sintomas provocados por esse sistema me ajudaram a compreender como chegamos no cenário político atual (2021), resultado de uma eleição presidencial, posterior a um golpe de estado, que nominou um conjunto de representantes que possuem ligação direta e apoio ao sistema de milícias ao incentivo do armamento da população e da vingança pelas próprias mãos como justificativa de um bem comum. Isso não significa afirmar que o Terror de Estado tenha nascido nos últimos anos, mas constatar que o que estamos vivendo são manifestações cada vez mais escancaradas de defesa de um sistema que é, perceptivelmente, organizado em função de uma *necropolítica*.

Essas reflexões foram importantes, uma vez que me auxiliaram a elencar alguns personagens que pudessem me ajudar a desenvolver uma narrativa que evidenciasse alguns aspectos desse universo ao do terror como gênero artístico. A seguir, apresento os personagens escolhidos.

O burocrata/político/capitalista: homem que resolve as questões através da papelada, do dinheiro, das assinaturas. Figura responsável por interferir, intelectualmente, nos setores públicos

⁸⁵ Termo em inglês usado para designar a criação de uma rede de contatos.

e por fomentar, logisticamente, a perpetuação da hegemonia de poder econômico. Representa a dinâmica executiva da branquitude, que encomenda as mortes e suja as próprias mãos assinando decretos, papeladas, documentos, desviando dinheiro e delegando funções. Sua parte no pacto é a de encabeçar os crimes e construir mecanismos de defesa que partam do âmbito legislativo.

O policial: simbolizando a polícia corrupta que não mede a violência e esconde os rastros de seus delitos, o setor do estado que utiliza, de forma mais evidente, a violência física e moral que retrata um contexto tanto militar quanto civil, ambos submetidos a uma lógica de poder hierárquico. O policial funciona dentro da dramaturgia como um carrasco que executa e acoberta o assassinato de suas vítimas. Ao trabalhar com essa figura, o objetivo é o de apresentar como, institucionalmente, a violência adquire uma faceta que tem o aval de matar independente de qualquer fator. Pensar em parte da polícia ou do exército como lacaios do estado que promovem dia e noite os assassinatos da população negra tem relação com o fato de estarmos sempre diante de uma instituição que assume o papel de protetora social, mas que, efetivamente, boicota sua função e direciona a sua proteção em prol da branquitude.

O civil: homem que se apresenta como protetor da família e dos valores cívicos, morais e religiosos. A afirmação da masculinidade rege os seus preceitos patriarcais. Na narrativa, ele é aquele que consome conteúdo de violência explícita e compartilha essa violência pelos meios de comunicação, endossando as atitudes de crueldade do estado, influenciado, também, pela lógica dos *Colecionadores Atiradores Caçadores- CAC's*: luta em defesa do porte de armas para civis. E, por fim, a criatura sobrenatural que remete a um passado escravagista e corrobora com as ações dos demais personagens.

A escolha desses quatro personagens parte da necessidade de uma síntese de apresentação dos mecanismos de estruturação do Terror de Estado, pensando em como essas figuras corroboram para o agenciamento de uma *necropolítica*. A constatação de que o sistema que rege esse genocídio é composto por diversos segmentos sociais me levou a buscar por aspectos relacionados a uma dimensão intelectual (o burocrata), física (a polícia), de massa (no sentido de um conjunto ampliado de civis que endossam o uso da violência como forma de controle de poder) e histórico (a criatura sobrenatural). No contexto do curta-metragem, essa divisão de personagens me trouxe a possibilidade de abordar a complexidade do tema com um foco nas características específicas provenientes dos ambientes por onde esses personagens poderiam

habitar e, por conseguinte, essas pistas auxiliaram nos processos de criação de partituras corporais e improvisações, como será abordado nos tópicos a seguir.

3.3 CORPOLUMEN: REDES DE ESTUDOS DO CORPO, IMAGEM E CRIAÇÃO EM DANÇA

Cada um dos personagens me dava pistas dos compêndios de referências estéticas sobre os universos que cercam as suas figuras, e, a partir desses compêndios, eu pude ir associando elementos relacionados a cada um deles para a criação de um *storyboard* do filme. Dessa maneira, mesmo que, em termos de movimentação corporal, eu ainda não soubesse qual seria o destino de cada personagem, eu saberia em que tipo de cenário e enquadramento ele estaria inserido, e isso me trazia pistas também corporais. Tendo o cenário pronto e o enquadramento fixado, eu estaria livre para explorar as possibilidades de criação de movimentos e estados corporais, alimentado por toda uma construção conceitual e estética prévia. Essa estratégia partiu tanto da minha experiência nos encontros do IMPROlab-CORPOLUMEN⁸⁶ como a partir dos métodos de criação do grupo *Peeping Tom*, que abordarei mais adiante.

O jogo da movimentação se iniciaria a partir das “regras” pré-estabelecidas do cenário e da iluminação. Essa foi a forma que encontrei de conseguir me organizar dentro do caos de exercer várias funções ao mesmo tempo. Mesmo que paralelamente a esse processo eu estivesse desenvolvendo explorações corporais, nenhuma delas era desenvolvida, a priori, para nenhum personagem específico ou objetivando a relação com alguma metáfora. Elas apenas iam sendo adicionadas pouco a pouco ao meu compêndio de possibilidades e, depois, poderiam ser pinceladas por um ou outro personagem para compor a sua matriz de movimentos. Sendo assim, apenas com os cenários e figurinos montados, eu conseguia desenvolver um campo fértil para que cada personagem pudesse habitar, e, a partir daí, ir experimentando e selecionando os elementos dos compêndios de partituras criados anteriormente.

⁸⁶ O *ImproLAB-CORPOLUMEN* é um projeto cadastrado na Proext - Pró Reitoria de Extensão da UFBA desde 2018, e sua ação remota e online se inicia em agosto de 2020, no SLS - Semestre Letivo Suplementar, por meio do Programa de Extensão do Grupo de Pesquisa *CORPOLUMEN*: redes de estudos de corpo, imagem e criação em Dança [...]. Na versão remota e online, o toque do outro abriu espaço para o toque no próprio corpo, no chão da casa, suas paredes e objetos. A prática de Contato-Improvisação abriu-se para a relação entre corpo, espaço-casa, tempo-tela e câmeras – quando o toque toma outra dimensão, bem como as tomadas de decisão, as escolhas em tempo-real, a escuta, a interação dos corpos, a relação dança e composição ao vivo, a relação entre corpo e música, entre outros tantos aspectos se modificaram nesta nova condição de ensino, criação e compartilhamento: extensão ampliada, fronteiras alargadas. Disponível em: <<http://www.corpolumen.com>>. Acesso em: 20 jun. 2021.

Exercícios esses que se intensificaram a partir das experiências vivenciadas por mim no grupo de pesquisa *CORPOLUMEN: redes de estudos de corpo, imagem e criação em dança*, onde me refiro principalmente à disciplina *Criação fílmica na interação dança e audiovisual* e aos encontros no *ImproLAB-CORPOLUMEN*⁸⁷. Essas duas experiências coordenadas pela líder do grupo de pesquisa, Prof.^a Dr.^a Daniela Bemfica Guimarães, reelaboraram a minha forma de construir e pensar a relação entre Corpo e Câmera no contexto audiovisual.

Em resumo, as experiências no grupo foram profícuas, principalmente no que tange a discussão de temas relacionados ao estudo da linguagem audiovisual e às potencialidades que o corpo em movimento, no contexto da Improvisação em Dança e em tempo-real, proporciona. Desde o início do Mestrado, estive acompanhando os encontros semanais ou quinzenais do Grupo de Pesquisa *CORPOLUMEN*, do qual sou parte. No primeiro semestre de 2019, várias sessões de Improvisação Cênica em tempo-real foram elaboradas em encontros presenciais no teatro Experimental da Escola de Dança da UFBA, e, nelas, tivemos a possibilidade de ter acesso a técnicas de Contato-Improvisação, experimentações em grupos, apresentações cênicas e discussões teóricas, sempre experimentando com improvisadores na música ao vivo e na iluminação, também criada em tempo real.

Já no ano de 2020, as reuniões do GP *CORPOLUMEN*, aconteceram no contexto da pandemia do Coronavírus, e tivemos a chance de dialogar, por meio de encontros quinzenais de Improvisação Cênica em tempo real, por meio da plataforma Zoom. Nesses encontros, pude compartilhar alguns dos estados de corpo que eu vinha desenvolvendo para o curta-metragem através de experimentações individuais e compreender com mais afinco questões relacionadas à produção de movimento para a câmera e à possibilidade de relação entre estudos de movimentos e filmagem. De acordo com relação dos estudos de Improvisação Cênica em tempo real e Criação Fílmica (relação Dança e Cinema), a Profa. Daniela Guimarães testava sua pesquisa (GUIMARÃES, 2020)⁸⁸.

Em resumo, os experimentos produzidos nesses encontros aguçaram o meu olhar de composição cênica que começou observar não apenas a forma como o meu corpo se movia, mas em quais tipos de escolhas técnicas eu poderia fazer para dar a ver esse corpo em movimento, seja por escolhas de enquadramento de câmera, paletas de cores do cenário e figurino,

⁸⁸ Relatos de Profa. Daniela Guimarães durante as aulas do *Improlab-CORPOLUMEN* (2020).

iluminação, criação de sonoplastias/efeitos sonoros e até mesmo na edição de vídeos, no caso da disciplina de *Criação fílmica*.

Um dos procedimentos que tenho desenvolvido nesse sentido, já apresentado brevemente em alguns parágrafos anteriores, organiza-se de forma semelhante a um quebra-cabeças. Para construir as cenas dos meus experimentos, tenho trabalhado na criação de um compêndio de estruturas cênicas que englobam a atmosfera pretendida para cada situação. Sendo assim, trabalho a partir das principais referências que acredito que possam fazer parte da estruturação de cada cena. Passo por uma etapa de construção de elementos cenográficos e corporais a partir do material referencial, aperfeiçoando assim esse compêndio. Posteriormente, todo o material é experimentado em um entrecruzar de combinações. Esse modo de trabalho é inspirado principalmente pelas minhas vivências no Grupo de Pesquisa *CORPOLUMEN*, no qual Daniela Guimarães desenvolve uma condução que parte da criação de compêndios para a estruturação de improvisações em tempo real. Esse conceito é usado por ela para tratar dos elementos que vão sendo selecionados pelos improvisadores durante as experimentações:

Compêndio é o armazenamento de informações percebidas no fazer e na observação da prática improvisacional de uma determinada obra. O compêndio é construído no percurso. Uma espécie de catálogo de arquivos, repertórios de estratégias, conhecimentos elucidados durante a pesquisa. Um espaço sempre aberto e pessoal, que abriga e estimula o fascínio de fazer descobertas. É composto pelos estudos do corpo, leituras e discussões teóricas, conceitos aplicados, por observações individuais no universo cotidiano, por textos desejosos de fala, reflexões e percepções adquiridas na prática dos diferentes jogos (GUIMARÃES, 2012, p. 142).

Embora no caso dessa pesquisa o compêndio não esteja sendo usado num contexto de improvisação em tempo real, como apresentado por Guimarães, ele é utilizado como estrutura essencial para o decorrer do processo de criação do curta-metragem. Essa estrutura tem me auxiliado na maneira de encontrar variadas metáforas relativas ao Terror de Estado num fluxo bidirecional, ou seja, as metáforas não são necessariamente pensadas previamente e construídas a partir de uma concepção anterior aos experimentos, elas também surgem no processo de experimentação e improvisação com os elementos cenográficos. Sendo assim, as construções cênicas e conexões de referenciais teóricos do Terror de Estado também vão sendo elaboradas na prática da dança. Tal escolha tem se demonstrado interessante no contexto dessa pesquisa, pois uma das maiores dificuldades encontradas por mim tem sido a de abordar a multiplicidade de mecanismos e estruturas complexas que se relacionam e compõem o Terror de Estado no Brasil. Delinear uma narrativa prévia que englobasse toda essa complexidade sempre foi um grande

dilema para mim, e a maneira que tenho encontrado de lidar com esse dilema tem sido a de proporcionar atmosferas cênicas nas quais diferentes tipos de estados de corpo monstruosos podem ser habitados.

Essa estrutura de trabalho, além de ter sido influenciada pelo Grupo de Pesquisa *CORPOLUMEN*, também se fundamentou depois do contato que tive por meio de leitura dos processos de criação do Grupo *Peeping Tom*. O aparecimento do trabalho do *Peeping Tom* se deu por uma recomendação da banca no processo de Qualificação dessa Dissertação. A partir daí, meu interesse por seus processos de criação foi aumentando na medida em que eu ia descobrindo novos vídeos dos espetáculos do grupo e percebendo as relações com a maioria dos aspectos que eu vinha investigando sobre Dança e Terror. Foi, então, que entrei em contato com o grupo pelo site⁸⁹ do *Peeping Tom* e me foi cedido acesso, para fins de investigação acadêmica, à gravação de três espetáculos: *32 rue Vandenbranden* (2009), *Moeder* (2016) e *Le Salon* (2004).

Tive, também, a possibilidade de entrar em contato, via redes sociais, com uma das bailarinas do grupo: Maria Carolina Vieira, brasileira e que, além de, solicitamente, me apresentar alguns outros materiais, compartilhou comigo sua Dissertação de Mestrado, cujo título é: *Nas entrelinhas do corpo e do movimento: a experiência do dançar nas companhias Grupo Cena 11 CIA. De Dança e Peeping Tom Company* (2014), que apresenta muitos elementos dos processos de criação de cada uma das companhias. O contato com tantos materiais preciosos auxiliou no desenvolvimento prático da minha pesquisa, pois os fundamentos de procedimentos de criação expostos na Dissertação de Vieira (2014) propiciaram-me *insights* criativos que, posteriormente, inseriram-se na minha rotina de ensaios. Na próxima subseção desta Dissertação, pretendo apresentar o grupo e relatar os fundamentos de criação expostos por Vieira, associados ao material de gravação aos quais tive acesso, e como estes acessos influenciaram em meu processo de criação de partituras do meu filme e na escrita desta pesquisa.

⁸⁹ Disponível em: < <https://www.peepingtom.be/en/about-peeping-tom/the-company>>. Acesso em: 18 mar. 2022.

3.4 PROCEDIMENTOS CRIATIVOS DO GRUPO PEEPING-TOM

Figura 60 – Cena do espetáculo *32 rue Vandenbranden* (2014)



Fonte: *Site-HomeMCR*⁹⁰

O Peeping Tom é uma companhia belga de Dança-Teatro, fundada no ano 2000 pela diretora argentina e bailarina, Gabriela Carrizo, juntamente com o diretor e bailarino francês, Franck Chartier, ambos haviam dançado juntos na companhia *Les ballets C de la B* do coreógrafo Alain Platel, antes de fundarem o grupo. Seus trabalhos de composição normalmente buscam dissolver as bordas que delineiam as áreas de Dança e Teatro, conjugando um elenco tanto de bailarinos como de atores e cantores. De 2000 até 2022, já receberam 16 prêmios por suas obras, dentre eles o Prêmio PRIX (FR), de melhor espetáculo de dança (2005), o prêmio Folha de São Paulo (BR), de melhor espetáculo de dança (2013), e o prêmio de melhor produção de Nova Dança (*Best new dance production,*) pelo *Olivier Awards* de Londres (UK). Sua relação com temáticas bizarras e grotescas parece estar ligada a um aspecto *voyeurístico* da cena, como uma tentativa de apresentar ao público àquilo que, a priori, não poderia ser visto, mas que, entre quatro paredes, manifesta-se de maneiras inimagináveis. Segundo eles:

Tudo no trabalho do Peeping Tom começa a partir de um cenário hiperrealista. O espaço é familiar, tal como um jardim, uma sala e um porão [...]. Os criadores então quebram esse realismo. Eles criam um universo instável que desafia a lógica do tempo, espaço e atmosfera. O público se torna a testemunha - ou melhor o voyeur ? - do que normalmente permanece escondido e não dito. O isolamento conduz a um mundo inconsciente de pesadelos, medos e desejos, que os criadores

⁹⁰ Disponível em: < <https://homemcr.org/production/32-rue-vandenbranden/>>. Acesso em: 12 jul. 2021

usam habilmente para lançar luz sobre o lado escuro de uma personagem ou de uma comunidade. O "entre quatro paredes" de situações familiares permanece para o Peeping Tom uma grande fonte de criatividade⁹¹(Tradução minha) (PEEPINGTOM, 2022, p.1.)

Nesse pequeno texto de introdução encontrado no site da companhia, vários aspectos compositivos relacionados ao terror se evidenciam: a quebra do realismo associada a um jogo de subversão da lógica do tempo e do espaço; a atmosfera cênica inspirada no inconsciente fazendo emergir circunstâncias relacionadas ao medo; e a ideia de apresentar a obscuridade de cada personagem, trazendo à tona um aspecto obscuro daquilo que não deveria ser visto, mas que é apresentado num jogo *voyeurístico* do público. Ao entrar em contato com esse texto e com as obras do grupo, o interesse em entender como funcionavam os processos de criação de seus espetáculos foi aumentando: uma forma muito direta eles se relacionam aquilo que almejo enquanto dou segmento a essa pesquisa.

A forma do grupo de abordar as situações cotidianas me instiga a pensar nas possibilidades cênicas de interpretação de uma situação e sua relação com a obscenidade. Isso, pois, ao escolherem o desconhecido ou o não dito como motes de ação, está, de alguma maneira, exercitando um jogo de evidenciação daquilo que se procura esconder, mas que, inevitavelmente, denota-se, ou como mencionado na introdução dessa Dissertação a partir da ideia de Teixeira Coelho, aquilo que por apego à vida temos medo de jogar em cena, mas que está lá. Ou seja, algo obscuro que, a partir da lente de aumento do *Peeping Tom*, é trazido à tona, de forma a enfatizar a estranheza das situações, o que de inquietante pode se manifestar em algo que não deveria estar sendo visto.

Nesse sentido, há uma intrigante construção narrativa que suscita o corpo a se manifestar de maneira não usual, grotesca e estranha, enfatizando as facetas mais incomuns dos tabus de determinadas situações. Essa lógica de pensamento se assemelha ao que venho articulando ao trabalhar com o Terror de Estado, na tentativa de apresentar, de forma inquietante, o que de

⁹¹ Everything in Peeping Tom's work starts from a hyperrealist setting. The space feels familiar, such as a garden, a living room and a basement [...]. The creators then break open this realism. They create an unstable universe that defies the logic of time, space and mood. You become the witness - or rather, the voyeur? - of what usually remains hidden and unsaid. Isolation leads to an unconscious world of nightmares, fears and desires, which the creators deftly use to shed light on the dark side of a character or a community. The huis clos of family situations remains for Peeping Tom a major source of creativity. Disponível em: <<https://www.peepingtom.be/en/about-peeping-tom/the-company/>>. Acesso em: 16 jun. 2022.

obsceno concerne a essa temática, fazendo com que as facetas obscuras das situações relativas a essa questão se manifestem corporalmente de forma grotesca flertando com aspectos cênicos aterrorizantes.

Um dos fundamentos apresentados por Vieira em sua Dissertação, que me auxiliaram no processo de criação do curta-metragem, diz respeito à relação entre o corpo e o espaço onde se dança: o cenário. Nos relatos de Dissertação, a bailarina descreve a importância que os elementos cenográficos adquirem no processo de criação de partituras corporais, sendo que, normalmente, nos processos criativos do grupo, essas etapas de criação se dão em um espaço onde já está montado um protótipo do cenário final da obra, ou seja, os bailarinos/atores constroem suas movimentações cientes das possibilidades de ação que aquele espaço possibilita. Sobre esse procedimento, a bailarina descreve:

Frack Chartier relatou-me que cada situação e cena num primeiro momento parte das características propostas pelo cenário. O cenário é um elemento fundamental para as criações do *Peeping Tom*, é o primeiro elemento e imagem em todas as peças, dando os parâmetros iniciais para criar as cenas, as situações, os personagens e os movimentos das coreografias. Dessa forma, a relação entre cenografia e corpo é um importante ponto concernente à coreografia e à dança-teatro do *Peeping Tom*. Em outra entrevista concedida por Gabriela Carrizo à companhia *Nederlands Dans Theater*, a diretora explica como surge o interesse pela cenografia para criar as situações nos espetáculos. Ela afirma “As ferramentas que usamos são muito próximas do cinema. É como criar uma atmosfera criando o espaço e então podemos atravessá-lo, e atravessando essa fisicalidade, falar sobre a realidade, falar sobre pessoas, mas do que somente mostrar o virtuosismo de um bailarino” (VIEIRA, 2014, p. 135).

A relação de simbiose entre o corpo e o espaço instiga-me a pensar em processos de composição na dança, pois apresentam delimitações físicas e imagéticas com as quais o corpo terá que lidar. A partir de determinado espaço pré-elaborado, é possível analisar as possibilidades de interação do corpo com as regras que aquele ambiente propõe, como em um jogo. Com influência também desse aspecto dos processos de criação do *Peeping Tom*, a construção de cenários para as cenas do curta-metragem partia da ideia de que seria possível criar atmosferas em que cada personagem pudesse habitar, e as regras partiam da noção de que cada um desses ambientes proporcionariam uma relação com cada personagem e vice-versa. Enfatizando que, a partir do momento em que iniciei os experimentos de filmagem para a montagem do compêndio de gravações, foi possível começar a entender e aprofundar a ideia de quais cenários poderiam instigar a movimentação de determinados personagens e como a relação desses personagens com a câmera e a cenografia poderiam acontecer.

Vieira (2014) também apresenta alguns princípios que regem os processos de criação das partituras corporais dos espetáculos do Grupo Peeping Tom. Tais princípios surgem como elementos basais de exercícios com os quais os bailarinos são instigados a jogar, gerando, então, uma série de experimentações que, posteriormente, são selecionadas e trabalhadas para compor o material bruto de cada partitura. A *restrição* é o primeiro princípio abordado por ela em seus relatos, e tal abordagem me propõe diversas pistas para o desenvolvimento dos meus procedimentos de criação. No relato a seguir, Vieira (2014) descreve a base desse princípio e alguns exemplos de como ele foi utilizado na audição em que ela foi escolhida para ser integrante do grupo.

O primeiro princípio de movimento, palavra-chave, que aqui cito é restrição (restriction). A restrição proposta para o exercício se dava de maneira física: “era preciso que com o próprio corpo criássemos uma restrição, ou bloqueio e se movimentar a partir dessa dificuldade”. Por exemplo, uma restrição poderia ser uma mão que segura um dos pés – a partir do momento em que a mão se conecta ao pé segurando-o, essas partes do corpo não podem mais perder o contato, formando, assim, uma restrição para mover o corpo no espaço. Era preciso criar movimentações a partir dessa restrição, isto é, possibilidades de mover o corpo usando-a como uma nova forma de ser do corpo. [...] As restrições faziam emergir esquisitices, estranhezas nos modos de mover o corpo das bailarinas presentes na audição, e essas esquisitices interessavam aos diretores, não somente como formas corporais inusitadas e estranhas, o que é de interesse investigativo do Peeping Tom, mas como um modo estranho de ser nesse novo formato (VIEIRA, 2014, p. 121).

É interessante notar o cuidado que se tem ao propor que a restrição não sirva apenas como um exercício de criação de formas estranhas, mas como uma possibilidade de acessar um novo modo de mover que é regido sobre diferentes lógicas de locomoção. Essa abordagem gerou, em mim, um *insight* importante para meu processo de criação, já que, muitas vezes, eu me atinha à ideia de criar formas corporais que achava que poderiam ser grotescas, pensando na forma pela forma, ao invés de analisar de que maneira o meu corpo poderia habitar as sensações produzidas na execução dessas movimentações e experimentar a persistência da exploração de diferentes maneiras de mover. A partir da busca por manter esse cuidado, pude, então, encontrar novas nuances de movimentação ao tentar aplicar esse exercício nos meus ensaios.

Figura 61 – Princípio da restrição no espetáculo *32 rue Vandenbranden* (2014)



Fonte: *Site- Highlike*⁹²

O princípio da restrição adentrou os meus processos de criação como uma experimentação de possibilidades inusitadas de construção narrativa por meio da movimentação corporal. Nos ensaios de cada cena, havia um tempo reservado para testar distintos tipos de restrições físicas dentro do cenário e enquadramento já estipulados. Havia duas lógicas de utilização desse princípio que regiam meus ensaios. A primeira delas era de pensar que o personagem lidava com a restrição como um fardo, uma possessão, ou seja, algo alheio a ele que encontrou uma forma de intervir no seu corpo. Nesse sentido, havia uma necessidade de apresentar o estranhamento do próprio personagem ao lidar com aquela condição física.

A segunda lógica de utilização desse princípio se aproximava um pouco mais da proposta do grupo de habitar uma nova sensorialidade, proposta pela restrição, como se a forma usual de agir daquele corpo fosse a forma proposta pela restrição. Essas duas maneiras de lidar com o

⁹² Disponível em: < <https://highlike.org/text/peeping-tom-2/> >. Acesso em: 12 jul. 2021

mesmo exercício me auxiliavam a encontrar caminhos narrativos distintos que, posteriormente, eu pude ir selecionando para compor o material de partituras corporais escolhidas para a gravação

Um exemplo de execução desse aspecto nos meus experimentos é o da formação da máscara de dedos, que partiu de um desdobramento do princípio de restrição em que eu poderia me mover apenas com as mãos coladas ao meu rosto. Na medida em que eu explorava diferentes possibilidades de executar essa ação, encontrei uma disposição na forma de agrupar os meus dedos que me pareciam gerar duas pequenas pupilas ósseas nos meus olhos. Na tentativa de habitar essa restrição, investiguei como essa suposta criatura poderia se locomover, interagir e quais tipos de assimilações anatômicas eu poderia fazer por meio do que aquela máscara proporcionava. Cheguei à conclusão de que os braços poderiam funcionar como uma espécie de presa que, ao se fechar bruscamente, gerariam um ruído pelo contato entre as estruturas ósseas do cotovelo. E foi por meio do jogo de tentativas e repetições que cheguei à elaboração dessa partitura.

Figura 62 – Experimento a partir da lógica de restrição



Gravação: Artur Braúna.

Figura 63 – Experimento a partir da lógica de restrição



Gravação: Artur Braúna.

Outro elemento abordado por Vieira (2014) em seus relatos é o da contradição que, basicamente, constitui-se da ideia de direcionar diferentes partes do corpo em sentidos opostos, fazendo com que os vetores de movimento se contradigam.

A contradição proposta naquele momento se dava como uma forma de usar separadamente partes do corpo e por meio do seu direcionamento no espaço, isto é, cada parte para uma direção, criar relações de contradição. O trabalho do bailarino seria mover uma parte do corpo numa direção e outra parte do corpo para a direção contrária; os diretores nos diziam: “é como se uma parte do corpo quisesse ir para um lado da sala e outra quisesse ir para o outro” (VIEIRA, 2014, p. 122).

Apesar da descrição apresentada acima pela autora, relatar os aspectos técnicos desse princípio, a forma como ela o apresenta em sua Dissertação está relacionada a um contexto que me convidou, não a levar atenção apenas para a dinâmica de execução de seu princípio, mas a perceber diferentes perspectivas de se pensar em metáforas na dança. Segundo a autora, em uma das cenas interpretadas por ela no espetáculo *32 rue Vandenbranden* (2013), a personagem tinha um conflito ao sair da casa onde vivia com seu marido, logo após ser questionada por ele se ela realmente sairia sozinha de casa. O conflito manifestava-se de maneira física, de modo que, ao se distanciar da casa, parte do seu corpo se direcionava até a casa e outra parte se afastava. A autora fomenta, então, uma discussão sobre as motivações criadas por ela para executar essa cena,

pensando no contexto da personagem e as diversas leituras possíveis do público em relação às ações físicas executadas.

Essa discussão proposta por ela me chamou atenção pela possibilidade de gerar imagens que partem de explorações corporais, em que, não necessariamente, há que se sublinhar quais as intenções emotivas que perpassam a personagem. Ao invés disso, um jogo direcionado de explorações físicas expande as possibilidades de leitura e deixa margem para o público interpretar aquela cena da maneira que lhe convém. É como criar imagens porosas de interpretação para que espaços abertos sejam respondidos pela plateia. Me questiono se as metáforas também não poderiam emergir dessas porosidades, sem que necessariamente haja uma necessidade de querer significar algo com cada movimento executado. Ou seja, ao invés de pensar que determinadas ações serão feitas com o intuito metaforizar uma questão social específica, experimentar dançar as sensações, ou até mesmo as contradições das sensações que essa questão social suscita, já poderia ser uma tessitura interessante de composição.

Essa forma de lidar com as metáforas me motiva a pensar em que medida eu teria de buscar deixar óbvias as minhas questões com o Terror de Estado ou em que medida eu poderia exercitar o jogo de explorações com o meu próprio corpo, levando em conta que as pontes com o Terror de Estado já estavam sendo fomentadas.

Digo isso, uma vez que, num determinado momento desta pesquisa, houve uma preocupação muito grande em desenvolver cenas ou partituras que, necessariamente, estivessem relacionadas a algum mecanismo de estruturação do Terror de Estado, trazendo consigo a cansativa tarefa de buscar um sentido para cada movimento que fosse executado. Obviamente, esse jogo impedia que o processo de criação fluísse tranquilamente, pois, ao criar um compromisso com a produção de sentido ancorada no realismo, eu estancava as possibilidades de explorar caminhos que também pudessem ser interessantes. Ao invés disso, comecei a confiar que as leituras e apreciações de obras artísticas que eu estava fazendo me traziam propriedade para tecer conexões entre os temas investigados, por mim. A ponte entre o que estava sendo compreendido e o que estava sendo experimentado em improvisações era os personagens e os ambientes onde eles estavam inseridos (burocrata em um escritório, civil/CAC na sala de casa assistindo a um concurso de tiros, policial na cena de um crime, a criatura do passado escravagista brincando com os elementos de torturar). Eu poderia deixar que cada qual habitasse o seu cenário e propor uma série de exercícios corporais, dentre eles o da contradição, que, aos

poucos, as conexões com as temáticas surgiriam sem que necessariamente eu tivesse que arquitetá-las antes de experimentar.

Figura 64 - Princípio da contradição no espetáculo *32 rue Vandenbranden* (2014)



Fonte: *Site- Highlike*⁹³

Figura 65 - Princípio da contradição no espetáculo *32 rue Vandenbranden* (2014)



Fonte: *Site- Highlike*⁹⁴

⁹³ Disponível em: < <https://highlike.org/text/peeping-tom-2/> >. Acesso em: 12 jul. 2021

⁹⁴ Disponível em: < <https://highlike.org/text/peeping-tom-2/> >. Acesso em: 12 jul. 2021

Outro princípio que rege os processos de criação do grupo se relaciona ao uso exacerbado da flexibilidade física com o intuito de gerar o estranhamento. De acordo com Vieira (2014), a companhia investe na característica de flexibilidade do corpo como uma qualidade propiciadora de possibilidades esquisitas, em que o direcionamento do modo de operar a flexibilidade é fundamental para trazer a qualidade *freak*⁹⁵ ao corpo e à cena (VIEIRA, 2014).

Tal aspecto do modo de lidar com as questões anatômicas do corpo humano também é comumente trabalhado em criaturas de filmes de terror. O excesso de flexibilidade é apresentado como fator de monstruosidade justamente por deslocar a estrutura física anatômica de seu estado cotidiano, apresentando, muitas vezes, o esgarçamento da amplitude de certos movimentos e possibilitando uma característica tão fora do comum que inverte a lógica de movimentação.

Esse princípio pode ser observado em diversas criaturas icônicas de filmes de terror, como apresentado nas imagens abaixo. Até mesmo quando a Cultura *Pop* decide parodiar ou partir da inspiração desses filmes para a criação de cenas de comédia, o uso da flexibilidade física exacerbada é um dos elementos comumente enfatizados. Obviamente que, quando partem do universo Audiovisual, muitos aspectos técnicos de efeitos especiais estão envolvidos para que a flexibilidade transpasse os limites humanos, mesmo que, em alguns casos, as bases de movimentações partam de atores contorcionistas e, posteriormente, sejam trabalhadas com computação gráfica, como é o caso da criatura de *O Chamado* (2002), que é interpretada pela atriz e contorcionista norte americana, Bonnie Morgan (1981).

Figura 66 – Cena do filme *O exorcista* (1973)



⁹⁵ *Freak* é uma palavra da língua inglesa que, normalmente, é utilizada como referência para algo fora do comum, estranho ou grotesco.

Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *O exorcista* (1973).

Figura 67– Cena do filme *O exorcista* (1973)



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *O exorcista* (1973)

Figura 68 – Cena do filme *Mama* (2013)



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Mama* (2013).

Figura 69 – Cena do filme *The Conjuring 3* (2021)



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *The Conjuring 3* (2021)

Figura 70 – Cena do filme *Suspiria* (2018)



Fonte: *Print-Screen* retirado de cenas do filme *Suspiria* (2018).

Apesar de esse ser um princípio que carrega muitas pistas de como gerar estranhamento por meio da movimentação corporal, não foi um aspecto muito explorado nos experimentos que executei no decorrer desta pesquisa. Ao invés disso, minhas tentativas vinham ao encontro da

necessidade de lidar com a minha falta dessa flexibilidade física, e tentar encontrar outras maneiras de proporcionar o estranhamento.

Desde o início do meu processo de formação em Dança, a questão da falta de flexibilidade física esteve presente como uma condição com a qual tive que aprender a lidar. Partes da musculatura posterior do meu corpo possuem um encurtamento que não me possibilita a execução de uma série de movimentos, como o de encostar os dedos das mãos nos pés com facilidade, enquanto alongo a musculatura posterior das pernas. Várias foram as minhas tentativas de me desvencilhar dessa condição, dentre elas: treinamentos diários e intensos de alongamento, consultas com quiropatas, treinamentos de pilates e yoga, sessões de acupuntura. Todas essas no intuito de compreender e tentar desenvolver maior flexibilidade. Essa questão me levou, inclusive, a desenvolver uma pesquisa de iniciação científica intitulada *A Criação de uma Linguagem Expressiva na Dança que Perpassa os Limites da Flexibilidade* (2014).

O desenvolvimento desse PIBIC⁹⁶ me possibilitou a compreensão de que a minha falta de flexibilidade não deveria ser encarada como uma limitação, mas como uma condição com a qual eu teria que lidar para poder dançar.

Nesse sentido, pude perceber que a perspectiva com a qual enxergo a minha própria falta de flexibilidade poderia me auxiliar no trabalho de desdobramento da mesma. O uso do termo “condição” me auxiliou a fazer uma ponte com a estrutura de regras de jogo, isto é, a condição do meu corpo poderia ser tratada como uma espécie de regra no ato de jogar/dançar. Noto que a falta de flexibilidade em um sentido metafórico, funciona como essas condições que não impedem o movente de explorar a suas potencialidades, mas sim proporcionam outros caminhos para que ele possa desenvolver o seu próprio material criativo (MOURA, 2014, p. 6).

A percepção que adquiri da minha própria forma de me mover durante essa pesquisa me auxilia, ainda hoje, a não criar autossabotagens que me impeçam de alcançar algum objetivo no ato de dançar. No âmbito do desenvolvimento do curta-metragem pude então perceber que não seria necessariamente uma questão de flexibilidade física que me impediria de gerar estranhamentos a partir da minha movimentação. Ao invés disso, me ative a possibilidade de gerar artifícios cênicos que pudessem ser trabalhados na edição, onde eu poderia alterar a anatomia do meu corpo e desenvolver minhas próprias criaturas.

⁹⁶ Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC).

Na figura 69, é possível ver uma das cenas do curta-metragem em que o homem de duas cabeças assiste à televisão. A ideia dessa imagem é a de proporcionar um deslocamento de sentido por meio de uma estrutura física improvável. O processo de execução dessa cena se deu por meio da gravação de duas cenas separadas que foram posteriormente recortadas e sobrepostas gerando a sensação de que os pés do personagem são, na verdade, outra cabeça. Dessa maneira, o jogo da bricolagem associado à lógica da edição de vídeo foi uma escolha que me permitiu encontrar meus próprios caminhos compositivos para a estruturação de cenas.

Figura 71 – Experimento partir do jogo de bricolagem



Filmagem: Artur Braúna.

As pistas que os principais referenciais teóricos desta pesquisa ofereceram estavam relacionadas, principalmente, à concepção de que o terror, como gênero artístico, trabalha a partir de uma atmosfera contextual, que pode estar ligada a uma narrativa, a elementos cenográficos, a símbolos, todos esses auxiliando na criação de uma atmosfera para que a movimentação corporal também adquira uma possibilidade aterrorizante. Essas pistas conduziram as experimentações a serem produzidas em laboratórios cênicos, onde eram explorados exercícios de improvisação em dança associados a elementos cenográficos que compunham uma atmosfera. Essa foi a estratégia encontrada para conseguir investigar possibilidades narrativas de conexão com o Terror de Estado brasileiro, produzindo, assim, um campo fértil para elocubrações de uma alegoria política

na cena. Os recursos de fusão, fissão magnificação, metonímia e massificação estiveram presentes nessas etapas como possibilitadores criativos associados ao compêndio com os quais eu poderia jogar à medida em que me parecesse interessante. Outras pistas, como a quebra de fluxo de movimentação que não se ancora em uma lógica linear, saltos temporais, repetição, uso de sonoridades diegéticas e extradiegéticas, também foram essenciais, quando consideradas nos processos de criação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências dos diversos processos de criação descritos acima compõem os principais procedimentos elencados por mim com o intuito de investigar as relações entre Dança, Terror e Cinema. Tais procedimentos foram guiados por uma série de motivações que tinham como principal intuito desenvolver uma criação artística que, de alguma maneira, provocasse os espectadores a se sentirem incomodados e que esse incomodo estivesse também associado às alegorias políticas propostas pela obra.

No intuito de encaminhar esta escrita para as considerações finais, peço licença para apresentar um último relato que diz respeito a um processo de minha formação acadêmica e artística, que acredito ser importante para pontuar alguns aspectos presentes na escrita desta Dissertação, bem como para apresentar um dos grandes incentivos criativos que me impulsionaram seguir traçando relações entre a dança, o terror e a política.

Nos dois anos em que participei do PET Comunidades Populares Urbanas, tive a possibilidade de vivenciar um projeto encabeçado pela Prof. Dr. Ana Flauzina, chamado *Oficina Artigo 148*. O artigo 148 do código penal brasileiro, que dava nome a essa oficina, refere-se, fundamentalmente, a “Privar alguém de sua liberdade, mediante seqüestro ou cárcere privado” (CÓDIGO DE PROCESSO PENAL, 1941).

Esse projeto fazia parte de um plano de trabalho no qual o nosso grupo era responsável por oferecer, aos alunos de ensino médio, aos alunos do âmbito universitário e à comunidade, oficinas de formação que abordavam questões raciais e de gênero. Nessa oficina, especificamente, iniciávamos o processo de formação por meio de uma performance/jogo que envolvia os membros do PET e estudantes. Os espaços onde as ações se desenvolviam eram, na

maioria das vezes, salas de aulas nas quais retirávamos as carteiras do centro para podermos ter um vão livre. A performance desenvolvia-se da seguinte maneira:

A porta voz do grupo, que era Ana Flauzina, solicitava que todas as pessoas participantes se organizassem em uma fila em linha reta onde a distância entre uma pessoa e outra era muito diminuta, fazendo com que elas quase se tocassem. Ela pedia, então, para que todos fechassem os olhos, não se comunicassem e esperassem até que novos comandos fossem determinados. Pouco a pouco, com entonação crescente, ela começava a enunciar um texto com palavras que eram proferidas no seguinte sentido⁹⁷: *Eu estou sequestrando vocês, tirando vocês das suas casas e levando para um lugar onde a única coisa que vocês vão poder fazer é trabalhar... Vocês não são mais donos da própria vida, agora vocês pertencem a mim, vocês só fazem o que eu mando e quem não fizer está morto. Sua mãe é minha, seus irmãos são meus, eu faço com eles o que eu quiser. Vocês só vão comer na hora que eu quiser e o que eu quiser que vocês comam. A única coisa que vocês têm direito de fazer é trabalhar, trabalhar, trabalhar, trabalhar, trabalhar, trabalhar...*

Enquanto ela proferia essas palavras, nós, os seus comparsas dentro da performance, éramos responsáveis por caminhar ao redor da fila de pessoas batendo a palma das mãos de forma seca e descompassada também em ordem crescente.

Essa etapa durava alguns minutos e o objetivo era o de promover o desconforto por meio desses estímulos. Então, a porta voz buscava uma entonação incisiva e feroz que atingia o seu ápice com o texto gritado e cada vez mais próximo das pessoas. Nós, os comparsas, por vezes, nos aproximávamos de alguma pessoa na fila e batíamos as palmas das mãos com muita força, até chegarmos ao ápice em que palmas descompassadas e voz berrante se esgotavam até cessar.

Ela, então, sinaliza que os estudantes abrissem os olhos, abria a porta da sala e seguia para a segunda parte da dinâmica: *Chegamos no nosso destino, a porta está aberta... vocês podem tentar escapar, mas se eu ou algum dos meus comparsas pegarem você, você está morto...se sair da fila e tentar fugir você está morto.*

⁹⁷ As falas descritas nesse relato buscam apresentar a conotação geral do que era dito nos contextos da oficina. Como não havia um texto fixo decorado, mas uma ideia central de falas que se repetiam em cada encontro, opto, então, pela construção que visa apresentar o cerne do que normalmente era dito.

Nós seguíamos, ao redor da fila, abrindo brechas vez ou outra, para que o caminho até a porta não estivesse completamente monitorado, fazendo os participantes “cativos” acreditarem ter alguma chance de escapar.

Estabelecidas as regras do jogo, as pessoas calculavam suas possibilidades e agiam de acordo com a forma como sentiam que poderiam naquele momento. Uma ou outra conseguia escapar quando a brecha que dávamos era grande demais, e nós não éramos velozes o suficiente para alcançá-la; outras tinham o ímpeto de tentar, mas não chegavam a fazê-lo. Determinadas vezes, certos participantes não ousavam sequer abrir os olhos ou se mover.

A porta-voz, às vezes, provocava os cativos até o ponto de fazer uma proposta: *Eles não têm coragem de sair daí, podem deixar a porta vazia (falando para nós, os comparsas) eles têm medo demais para tentar fazer alguma coisa...Eu vou dar uma chance pra quem quiser se dar bem. Se você se unir ao meu bando e for de confiança nós não matamos você, mas você tem que se comprometer a matar os seus que tentarem fugir...* (No período em que estive no PET, nunca presenciei alguém que aceitasse essa proposta.)

Por fim, depois de alguns minutos nessa etapa da dinâmica, encerrávamos o jogo, reorganizávamos, nós e as pessoas participantes, as carteiras do espaço, nos sentávamos em círculo e éramos conduzidos para a última parte da performance, na qual cada pessoa teria que proferir apenas uma palavra relacionada ao que estava sentindo depois da dinâmica. Ana Flauzina, então, mediava uma discussão que partia das palavras proferidas e finalizávamos a performance dando abraços uns nos outros.

Antes mesmo da mediação de Ana, palavras que, corriqueiramente, surgiam eram: medo, angústia, raiva, navio-negreiro, prisão, violência, racismo, tortura, impotência, injustiça, e coisas afins.

Os desconfortos gerados pela dinâmica da performance-jogo serviam, então, como propulsores para uma discussão mais aprofundada sobre racismo que se iniciava com a relação entre o que acabava de ser vivenciado ali e o tráfico transatlântico de pessoas negras escravizadas, sequestradas de suas origens e submetidas às mais perversas situações. No entanto, o que diferenciava aquela discussão de outras sobre o mesmo assunto é que, nesse caso, partia de uma experiência em comum que todas as pessoas presentes vivenciaram e assimilaram ao mesmo tempo, uma experiência que, a priori, não tratava, especificamente, de questões raciais, mas que,

de diferentes maneiras, suscitava provocações por meio do desconforto psicofísico, das afetações familiares ao terror que estavam sempre presentes nesse jogo.

Trago, aqui, esse relato para iniciar alguns tensionamentos entre aspectos da arte e Terror de Estado no Brasil, pensando, principalmente, nas possibilidades que diferentes tipos de produções artísticas proporcionam ao suscitar afetos e afetações. No caso da *Oficina Artigo 148*, constatei que havia uma riqueza de associações feitas pelos participantes que se desenvolviam a partir da performance e que eram projetadas com a intenção cuidadosa de provocar o incômodo das pessoas.

Considerando a linha de pensamento, proposta por Teixeira Coelho (2000), de arte como questionadora de nossas certezas estéticas, acredito que o Terror como gênero artístico tem a potencialidade de promover esses questionamentos por se tratar de uma construção cênica que, fundamentalmente, busca tensionar a nossa relação com os conceitos de civilidade, normalidade, ordem, entre outros. Isso não significa dizer que o Terror está isento de reproduzir estereótipos ou padrões normativos, ou que sempre se utilize do incômodo como um instigador de pensamentos críticos. Nem também que outros gêneros artísticos não tenham mecanismos próprios que possibilitem esse caminho, mas me instiga pensar que as bases desse gênero se estruturam na ideia do incômodo como fator indispensável para seu funcionamento.

Da mesma maneira que Ana Flauzina buscava gerar uma experiência suscitadora de incômodos para que, a partir deles, as pessoas se questionassem sobre uma série de condutas sociais estruturantes do racismo, acredito que os fundamentos de construção do Terror, como gênero artístico, que também busco nesta Dissertação e nos fazeres artísticos aqui relatados, possam, de forma semelhante, proporcionar campo fértil de discussões que contribuam para os questionarmos sobre temáticas de opressão.

Tanto essa experiência do grupo PET quanto os processos de formação sobre questões raciais e as visitas que realizávamos no sistema penitenciário Lemos Brito, em Salvador (2019), atravessavam-me de modo a me fazer perceber as diferentes engrenagens aterrorizantes constituintes da estrutura do racismo no Brasil e que se mantêm até hoje com o aval dos órgãos de poder. A ideia do sequestro, proposta por Ana como mote da performance, não remetia apenas aos sequestros transcorridos em um Brasil Colônia, mas aos sequestros intermitentes que seguiram desde então, o que me instiga tentar compreender como meu corpo em movimento pode

ajudar a apresentar perspectivas monstruosas que fazem parte dessa história e a questioná-la a ponto de gerar alguma mudança.

No intuito de desenvolver estados de corpo aterrorizantes, usando como alegoria o Terror de Estado no Brasil, foi desenvolvida uma série de procedimentos de criação que partiu do contato com diferentes referências que corroboraram para o entendimento dos mecanismos de produção do terror na relação Dança e Audiovisual. Assim, a entrega deste Mestrado, de profunda pesquisa, me aponta para a busca de experimentar como os processos vivenciados por mim, na maioria dos momentos de forma solitária, poderiam ser compartilhados com outras pessoas no intuito de fomentar diferentes perspectivas de procedimentos de criação em dança em diálogo com a linguagem audiovisual. Tal compartilhamento, além de poder ser proposto por meio de produtos artísticos, ou seja, intervenções cênicas, espetáculos, filmes, dentre outros, poderia ser organizado a partir de processos de criação compartilhada, aulas, oficinas, *workshops*, nos quais pessoas com suas inquietações artísticas também pudessem desfrutar de um campo fértil de diálogo e trocas para a criação em dança. Instiga-me pensar que tais experiências poderiam estar espelhadas nos princípios presentes nas oficinas *Artigo. 148*, de Flauzina, em que uma experiência performática vivenciada por um grupo de pessoas pode ser usada como mote de debate e diálogo sobre questões sociais.

Me pergunto, também, como, em um contexto de pessoas não artistas, os princípios de criação aqui apresentados poderiam proporcionar uma diferente abordagem de contato inicial com o fazer da linguagem da dança, do teatro e do audiovisual. Isso, por entender que o estudo das artes associado a debates das formas de elaboração do terror, tanto no âmbito artístico, quanto no âmbito de associação com Estado, pode viabilizar múltiplas discussões associadas aos estudos da arte e da política. Nesse intuito, um dos meus anseios é o de poder, futuramente, encontrar uma maneira de, a partir de uma adaptação dos modos de fazer aqui abordados, poder voltar ao sistema prisional e desenvolver um projeto continuado que aproxime os detentos de linguagens artísticas, ao mesmo tempo que levante discussões relativas a questões de raça e gênero.

O contato mais próximo com os procedimentos técnicos e de criação da linguagem audiovisual que essa pesquisa me proporcionou, também me instiga a pensar em seguir aprofundando as discussões aqui propostas, mas atreladas a um contexto de produção compartilhada com outros profissionais da área da dança e do cinema que possam ajudar a expandir as possibilidades criativas e a fomentar as discussões políticas aqui trazidas.

Sendo assim, espero que daqui adiante, essa pesquisa possa provocar outros corpos, e incentivar, formas outras, do fazer e compartilhar artístico.

Foram embora. Seis príncipes, com os bolsos cheios de brinquedos. Uma dupla de gêmeos bivitelinos. E o Deus da Perda. Ele não conseguia andar. Então o arrastaram. Ninguém os viu. Os morcegos, claro, são cegos.

(ROY, 2008, p. 321)



REFERÊNCIAS

- AGUILAR, Daniel. et al., **Shinya Tsukamoto: Poeta y guerrillero del cinematógrafo**. Rebordinos, Jose Luis. Festival Internacional De Cine De Gijon, 2007.
- CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas: Papirus Editora, 1999.
- ARMANDO, Antenore. **Eu não aguento mais chorar**. Piauí. 02 jun. 2020. Disponível em: <<https://piaui.folha.uol.com.br/eu-nao-aguento-mais-chorar/>>. Acesso em: 23 nov. 2021.
- BALMAIN, Colette. **Introduction to Japanese Horror Film**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2008.
- BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. Trad. de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2008.
- BRASIL. **DECRETO LEI Nº 3.689, DE 03 DE OUTUBRO DE 1941**. Código de Processo Penal. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/CCIVIL/Decreto-Lei/Del3689.htm>. Acesso em: 12 fev. 2022.
- CARMO, Carlos. Desnudando um corpo perturbador: a “bipedia compulsória” e o fetiche pela deficiência na Dança. **Revista Tabuleiro de Letras** (PPGEL, Salvador, online), vol.: 13; n. 2, dezembro de 2019.
- CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Papirus Editora, 1999.
- CAVARERO, Adriana. **Horrorismo: nomeando a violência contemporânea**. Columbia University Press, 2008.
- CEIA, Carlos. **Sobre o conceito de alegoria**. MATRAGA, nº 10, Lisboa. Universidade Nova. 1998.
- COELHO, Teixeira. **A cultura e seu contrário: cultura, arte e política pós-2001**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2008.
- COHEN, Jeffrey Jerome **Pedagogia dos monstros - os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras** / Jeffrey Jerome Cohen; tradução de Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- COURTINE, Jean Jacques; VIGARELLO, Georges (coord.); **Historia del cuerpo. Volumen III**. Las mutaciones de la mirada. El siglo XX. Madrid: Taurus, 2006.
- DONAS, Yuri Fidelis Souza. **Medeia degenerada: um percurso entre a Tragédia e o Terror**. 2019. 236 f., il. Dissertação (Mestrado em Arte). Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

FERNANDES, Ciane. **Em busca da escrita com dança: algumas abordagens metodológicas de pesquisa com prática artística.** Dança: Revista do Programa de Pós-Graduação em Dança, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 18-36, mai. 2014.

_____. **A Arte do Movimento como Pesquisa Somático-Performativa: Pulsões e Territórios do Laboratório de Performance do PPGAC/UFBA.** Revista Cena, Porto Alegre, nº 32, p. 73-82 set./dez. 2020.

FERRARAZ, Rogério. **O veludo selvagem de David Lynch: a estética contemporânea do surrealismo no cinema ou o cinema neo-surrealista.** Dissertação de Mestrado [Mestrado em Múltiplos]. Campinas, SP:Unicamp,1998.

FLAUZINA, Ana Luiza Pinheiro. **Corpo negro caído no chão: o sistema penal e o projeto genocida do Estado brasileiro.** 2006. 145 f. Dissertação (Mestrado em Direito).

FREUD, S. **O infamiliar [Das Unheimliche] – Edição comemorativa bilíngue (1919-2019):** Seguimento de O homem da areia de E. T. A. *Hoffmann*. São Paulo: Ed. Autêntica, 2019.

FORTIN, Sylvie. **Contribuições possíveis da etnografia e da auto-etnografia para a pesquisa na prática artística.** Revista Cena, n. 7, 2009.

FOUCAULT, M. **Os anormais.** São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FUTEMA, Olga; MATTOS, José Rodrigo. O katusben e a história do cinema japonês no seu tempo. **Revista USP.** revistausp, São Paulo (29):116-125, março/maio, 1996.

GARCIA-ROZA, L. **Acaso e repetição em psicanálise: uma introdução à teoria das pulsões.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.

GUIMARÃES, Daniela Bemfica. **Corpolumen: poéticas de (re)invenções no corpo na interação dança e cinema.** Tese de Doutorado- Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

_____. **DramaturgiaS Em Tempo Presente: Timeline** da Improvisação Cênica da Companhia Ormeo. Dissertação de Mestrado- Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. **Arte & Cognição: Corpomídia, comunicação, política.** São Paulo: Annablume, 2015.

LOPERA, Sandra. **Traduciendo la mirada: sobre la práctica del montaje cinematográfico en los remakes norteamericanos de los películas de terror japonés contemporáneas;** Tese de Doutorado pela Universitat Ramon Llull. Facultat de Comunicació i Relacions Internacionals Blanquerna, 2016.

MBEMBE, ACHILLE. **Necropolítica.** 3. ed. São Paulo: n-1 EDIÇÕES, 2016.

MANSO, Bruno. **A república das milícias: Dos esquadrões da morte à era Bolsonaro.** Todavia, São Paulo. 2020.

MOURA, Artur. **A Criação de Uma Linguagem Expressiva na Dança que Perpassa os Limites da Flexibilidade;** Pesquisa de Iniciação científica da Universidade de Brasília. Brasília, 2014.

MOURA, Tatiana, SANTOS Rita, SOARES Bárbara. Auto de resistência: A ação colectiva de mulheres familiares de vítimas de violência armada policial no Rio de Janeiro. **Revista Crítica de Ciências Sociais** [online], 88 | 2010.

PINHO, Osmundo; VARGAS, João. **Antinegitude: o impossível sujeito negro da formação social brasileira.** Bahia: Editora da UFRB, 2016.

QUANDT, James. **Flesh & blood:** Sex and violence in recent French cinema. Edinburgh. 2004.

RENGEL, Lenira Peral. **Corponectividade:** comunicação por procedimento metafórico nas mídias e na educação. 169 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

RODRIGUES, Giselle. **De água e sal, uma abordagem de processo criativo em dança.** Dissertação de Mestrado - Universidade de Brasília-UnB, Brasília, 2006.

Roy, Arundhati. **O Deus das pequenas coisas.** Companhia das letras, São Paulo, 2008.

SAFATLE, Vladimir. **O circuito dos afetos.** São Paulo: CosacNaify, 2015.

SANTAELLA, Lucia. Pós- Humano-por quê? **Revista USP.** São Paulo, n.74, p. 126-137, junho/agosto, 2007.

SHIBATA, Yoshio. **A sociological history of salarymen and Japan's modernization.** ProQuest Dissertations Publishing, City University of New York, 2007.

SILVA, Soraia Maria. **O expressionismo e a dança.** Coleção Stylus da editora Perspectiva. São Paulo: 2002.

TETSUO - **O Homem de Aço. Direção: Shinya Tsukamoto, (67 MIN. Produção: Shinya Tsukamoto; Distribuidora: Kaijyu Theatres.1989.**

VIEIRA, João Luiz. **A construção do medo no cinema.** www.artepensamento.com.br, 2007. Disponível em: <<https://artepensamento.com.br/item/a-construcao-do-medo-no-cinema/>>. Acesso em: 28 jan. 2022.

VIEIRA, Maria Carolina. **Nas entrelinhas do corpo e do movimento:** a Experiência do dançar nas companhias Grupo Cena 11 Cia de Dança e Peeping Tom Company. 2014. 210 f. Dissertação

(Mestrado em Teatro) – Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2014.