

O Horror Corporal em *Volk*: Um Cinema Através dos Sentidos¹

Paulo SOUZA²

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

O presente artigo se propõe a investigar o aumento da exploração da experiência sensorial nas práticas de realização do cinema contemporâneo, contextualizando essa mudança de práticas estilísticas em meio a um período de transformações das tecnologias e de práticas individuais e coletivas de consumo dos produtos audiovisuais. Além que ampliar o entendimento sobre o termo pós-cinema, buscamos descrever elementos que singularizam um cinema voltado para a sensorialidade. Buscamos realizar uma análise e ilustrar nossa perspectiva através da análise de uma particular cena *Suspiria*, lançado em 2018, como um remake do clássico italiano de 1977. A obra ficou marcada pelo emblemático solo da dança *Volk*, onde são explorados os corpos em tela através de um horror corporal, gerando impacto a partir de estratégias que estimulam reiteradamente a sensorialidade do espectador no processo de recepção.

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

CINEMA CONTEMPORÂNEO E A EXPLORAÇÃO DOS SENTIDOS

Diante de um mundo disperso e com multiplicidade de informações e estímulos sensoriais abundantes, o cinema vem, enquanto produto midiático, enfrentando um de seus maiores desafios. Como convocar os espectadores à experiência da sala escura, a antítese da multiplicidade de telas e da dispersão sensorial? A sala, com sua singular estrutura arquitetônica, se confunde com o próprio termo cinema. Um dispositivo construído para alçar os filmes a uma posição de culto, diante de sua grandiosidade, de seu imponente som, com todos assentos apontados para um só ponto, onde os espectadores são dispostos com um objetivo único, a contemplação da obra. Por muito tempo a sala de cinema viveu como sinônimo da experiência cinematográfica. Em outro polo, demandando um investimento de recepção substancialmente menor, surgiram e se disseminaram as telas de dispositivos móveis, televisores, o cinema sob demanda, sem

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE. Docente da Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP, e-mail: psouzamail@gmail.com.

hora e sem locais definidos para acontecer, um grande cardápio, sem uma prescrição de forma de consumir, uma experiência personalíssima, que se contrapõe a, até então, vivência coletiva do cinema.

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

A indústria responde a ascensão dos serviços *online*, destinados ao consumo doméstico, revestindo a sala de cinema com um aparato tecnológico incomparável, inalcançável pelo consumidor doméstico. Os *blockbusters*, franquias de super-heróis ou filmes de ação, oferecem uma experiência sensorial que intensifica ao limite o caráter imersivo. Óculos 3D, sons que percorrem a sala nas mais diversas direções, captura em elevado número de quadros, assentos que vibram, entre tantas outras, são tecnologias que se distanciam brutalmente da experiência caseira, que aproximam o cinema de suas origens, de um cinema de atrações, onde a própria natureza do dispositivo torna sua experiência cativante. “A sessão, como modo de passar do filme, é o que existe de mais particular ao cinema” (RAMOS, 2014, p. 42). O espetáculo volta a singularizar a experiência.

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

(1997) apresenta como um estado de sonho do cinema, que Francesco Casetti (2015, p. 204, tradução nossa³) assim descreve:

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

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

O espaço do cinema apresentado em romantizadas discussões teóricas, já não detém o mesmo glamour dos tempos áureos, pois, por mais que se elogiem as capacidades tecnológicas do dispositivo, ainda há um pouco controlável fator humano. Quem já experimentou comparecer a uma sessão de estreia de algum aguardado *blockbuster* certamente vivenciou uma barulhenta experiência, regada a lanternas e toques de celulares, conversas e dispersões de toda ordem. A ideia do cinema como um local mágico, vai dando lugar a irritação pelo comportamento alheio e ao desejo de uma experiência privada. Essa tensão entre o cinema como experiência social e a fruição da obra sob condições individualizadas é uma realidade percebida pela indústria, que ao mesmo tempo que busca manter a atratividade no cinema, oferece avanços impensáveis para a tecnologia doméstica, atacando as duas vertentes de consumo, buscando viabilizar

³ No original: The environment loses its consistency and becomes an indistinct container; individuals lose all conception of themselves and enter into a kind of hypnotic state. It is precisely this state of suspension that allows the spectators to consolidate into a single body to the point of forming a small community, as well as to become one with what they are watching, immersing themselves in the events recounted on the screen.

seu modelo de negócio. Mas é inegável que está posta uma crescente tensão entre um dispositivo que demanda atenção e um público que convive em meio a um universo disperso e bombardeado de informações.

Enquanto a indústria busca enaltecer, de forma muito clara, as virtudes e avanços tecnológicos do dispositivo, os estudos contemporâneos do cinema, naturalmente, tendem a direcionar suas preocupações para investigar as mudanças da linguagem. A discussão gramatical do cinema contemporâneo tem como um de seus conceitos centrais a ideia de pós-cinema, uma multifacetada discussão teórica que busca compreender a presença do cinema nessa sociedade pós-moderna, marcada para globalização econômica, política e social, pelo consumo como expressão individual, onipresença das mídias digitais, pluralidade cultural, polarizações sociais, entre outras destacadas características. De que forma a transformação social impactou os filmes dessa nova geração? Que estratégias formais estão impressas nos filmes? Acreditamos que a da indústria não se restringe ao aparato tecnológico da sala de cinema, mas que a sua preocupação em atrair adesão do público está impressa na forma como os filmes são realizados, mudam também diversos procedimentos de estilo, dentre os quais, o que centraliza a análise do presente texto, uma predileção pela exploração do sensorial.

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

Entendemos que “empregar o termo pós-cinema é, em primeiro lugar, descrever esse impacto em termos de uma ampla transformação histórica - simbolizada pela mudança do cinema para o pós-cinema” (LEYDA e DENSON, 2016, p. 2, tradução

nossa⁴). O termo é problemático em sua própria construção, por remeter a superação de algo, quando na verdade, apenas faz referência as reconfigurações operantes sobre uma linguagem já estabelecida. Sendo assim, não faz sentido pensar em uma superação do que até então conhecemos por cinema, o pós-cinema se refere, em verdade, a “uma transformação que alternativamente abandona, emula, prolonga, lamenta ou homenageia o cinema” (LEYDA e DENSON, 2016, p. 2, tradução nossa⁵).

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

Mas que estratégias são essas? Há alguma singularidade entre os diversos conceitos que discutem o pós-cinema? Rapidamente gostaríamos de apontar para algumas pistas e propor uma abordagem teórica, sob a qual, posteriormente, discutiremos nosso objeto de análise. Preliminarmente gostaríamos de pontuar a forma utilizada por David Bordwell (2002) ao apontar seus fundamentos sobre o conceito de continuidade intensificada, onde o autor discute a aceleração na montagem, o uso de lentes com maior disparidade de distância focal, aumento de close-ups em diálogos, maior liberação na movimentação das câmeras e, discutindo tais operadores formais, termina por apresentar uma “estética da continuidade intensificada”. Ao final de seu artigo, Bordwell (2002, p. 24, tradução nossa⁶) se preocupa em pontuar que “a continuidade intensificada constitui uma seleção e elaboração de opções já no cardápio do cinema clássico”. É exatamente sob essa perspectiva que entendemos que devam ser observados conceitos em discussão no cinema contemporâneo.

⁴ No original: To employ the term post-cinema is, first of all, to describe this impact in terms of a broad historical transformation—emblemized by the shift from cinema to post-cinema.

⁵ No original: A transformation that alternately abjures, emulates, prolongs, mourns, or pays homage to cinema.

⁶ No original: Intensified continuity constitutes a selection and elaboration of options already on the classical filmmaking menu.

Dentre as mais discutidas abordagens de pós-cinema podemos apontar conceitos como o de “afetos do pós-cinematográficos” (SHAVIRO, 2010), “pós-continuidade” (SHAVIRO, 2016), e “cinema do caos” (STORK, 2011), autores que observam uma ruptura com os padrões clássicos de continuidade, sobretudo nos *blockbusters* de ação. Com suas particularidades, tais conceitos terminam por identificar uma busca de efeitos sensoriais tão intensa que não mais se restringe ao âmbito da cena, mas do cada plano, uma cadeia de micro efeitos sensoriais que passa a retalhar o plano em busca de uma intensificação da experiência que não mais se submete aos manuais da continuidade clássica. Uma predileção pelo “excesso” e pelo “exagero” (STORK, 2011). De tais conceitos buscamos ressaltar a preocupação da indústria em afetar o espectador, apontando para um viés de experiência muito mais corporal que intelectual, de ativação de seus sentidos, muito mais que de uma construção narrativa calcada em regras clássicas.

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

As fronteiras estéticas entre o cinema de arte e os *blockbusters* tornaram-se cada vez mais indistintas, à medida que os mecanismos e as perspectivas da continuidade clássica são formal e materialmente desafiados por um regime midiático pós-cinematográfico. Mudanças nas práticas de recepção também exigem novas teorias de espetatorialidade, mercantilização e convergência (LEYDA e DENSON, 2016, p. 4, tradução nossa⁷).

⁷ No original: the aesthetic boundaries between art-house film and blockbuster have become increasingly blurred as the mechanisms and perspectives of classical continuity are formally and materially challenged by a post-cinematic media regime.

Desse modo, reconhecendo a necessidade de abarcar a dimensão sensorial que se estabelece no cinema contemporâneo, surge como interesse da presente discussão o nome do teórico literário alemão Hans Ulrich Gumbrecht. O autor defende que a experiência estética ocorre em uma oscilação entre efeitos de sentido e de presença. A produção de sentido é nossa relação interpretativa com o mundo, enquanto que a presença remete à ligação sensível, corporal, perceptiva com os objetos. Ainda que carregada de subjetividades, a pista teórica lançada por Gumbrecht nos parece potencialmente promissora para análise do cinema.

O cinema viveu um longo período governado sob o império do sentido, carregado de ênfases narrativas. Por muito tempo o “final da história” era o momento mais aguardado pelo público, o desfecho do roteiro coroava ou diminuía experiência de fruição da obra. O movimento de exploração do aparato sensorial, presente em muitos das obras contemporâneas, parece apontar para uma reconciliação com o corpo, uma experiência que remete a um ser que é maior que a consciência inteligente, que não apenas pensa o filme, mas que existe e sente. O apontamento teórico de Gumbrecht (2010), que contrapõe a modernidade, como o período de exaltação do pensamento científico e da racionalidade, com a contemporaneidade, como um período onde é preciso reconhecer a materialidade dos objetos comunicacionais, reaproximando o homem da natureza, nos remete a um possível paralelo com a trajetória do próprio cinema que, apesar de ter trilhado sua história em um período de pouco mais de um século, parece iniciar esse movimento de não mais se limitar a uma experiência calcada quase que exclusivamente no sentido.

Gumbrecht (2010) defende que a experiência estética ocorre numa oscilação entre efeitos de presença e de sentido. O efeito de presença trata daquilo que é “tangível por mãos humanas – o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos humanos” (GUMBRECHT, 2010, p. 13). O filósofo literário alemão (*idem*) propõe, então, o conceito de produção de presença, apontando que os estudos comunicacionais tradicionalmente se vinculam ao estudo hermenêutico, colocando em segundo plano a experiência material e a relação dos homens com as coisas do mundo. Sua tese é que esses objetos artísticos têm impactos sobre nossos corpos e que esses efeitos de “presença” devem ser considerados. Desse modo, o conceito de produção de presença se aplica “para todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos ‘presentes’ sobre corpos humanos” (GUMBRECHT, 2010, p. 13).

Para nós, o sentido é incapaz de totalizar a dimensão dos efeitos propostos pelo cinema, sobretudo após as intensificações que observamos na linguagem contemporânea, naturalmente carregados de marcas de presença. Interessante perceber que os efeitos de presença e da experiência em sentido amplo, observados a partir da ótica do cinema, além de explorarem a materialidade do dispositivo para construir um espetáculo, partem também de uma linguagem imaterial, a gramática do próprio cinema, para atingir uma materialidade de efeitos. Dessa forma surgem rupturas na montagem, supressões de elementos visuais ou sonoros, câmeras que replicam experiências de confusão ou ação, intensificação de estratégias de realismo e verossimilhança, entre outras modulações no estilo dos filmes, que apontam para uma reconfiguração de estratégias formais, um cinema que elogia e busca continuamente alcançar o aparato sensorial, um cinema da presença.

A ÚLTIMA DANÇA DE OLGA

A dança é uma expressão artística de raízes e vida próprias, mesmo não sendo objeto do presente estudo, senão de forma comparativa, seu uso no cinema é recorrente e apresenta uma relevante hibridização de linguagens. Ao observar a maioria dos filmes com emblemáticas cenas de dança, como *Cantando na Chuva* (1952), *Os Embalos de Sábado à Noite* (1977), *Flashdance - Em Ritmo de Embalo* (1983), *Footloose - Ritmo Louco* (1984), *Dirty Dancing* (1987), *Vem dançar comigo* (1992) e *Billy Elliot* (2000), *Frances Ha* (2012), entre tantos outros, é possível constatar que a fruição da dança e seu transporte até o dispositivo audiovisual terminam por priorizar a exploração do encontro entre essas duas linguagens artísticas, evidenciando os movimentos, ritmo, a experiência corporal. A dança regularmente surge na tela de forma graciosa, em abordagens lineares, em um elogio a forma, muitas vezes os virtuosismos cinematográficos são preteridos em prol de um natural encantamento com a dança. Mesmo em filmes não musicais, como *A Bigger Splash* (2016) e *Me Chame Pelo Seu Nome* (2017), ambos dirigidos por Luca Guadagnino, podemos observar tal postura contemplativa perante a graciosidade da dança.

Gumbrecht (2012, p. 122), claramente associa a dança à uma “cultura de presença”, sobretudo pela “importância do espaço, seu distanciamento da dimensão do sentido – através do ritmo, por exemplo, e da concentração central no corpo”. A dança se

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

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

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

Buscamos, em particular, analisar a cena da dança solo *Volk*, presente no filme *Suspiria* (2018), onde observamos uma apresentação de forma pouco usual, onde a expressão dos movimentos não surge como virtuosa ou admirável, mas explorando o

horror corporal, uma experiência de choques sensoriais que parece se filiar a alguns dos estatutos de um cinema voltado ao sensorial.

Suspiria, um dos mais celebrados filmes de horror da história, obra do icônico diretor italiano Dario Argento, lançada em 1977, apresentou ao cinema a escola de balé que, na verdade, esconde um extravagante pesadelo em luz e cores. Passados 40 anos do lançamento da obra, coube ao diretor Luca Guadagnino o ofício de recriar o sombrio universo da academia de dança que, mais uma vez, abriga a história de um clã de bruxas no homônimo *Suspiria* (2018). Ainda que com críticas irregulares e com recepção fria do público, o filme ficou marcado pela emblemática cena da “dança da morte”: *Volk*.

Em sua trama, *Suspiria* apresenta a chegada da bailarina norte-americana Susie Bannion (Dakota Johnson) à Companhia de Dança de Helena Markos, então capitaneada pela Madame Blanc (Tilda Swinton). A companhia usa a dança de forma ritualística, em uma permanente tensão entre vida e morte, graciosidade e horror. As veteranas membras da companhia, em verdade, parecem constituir algum tipo de seita que, no decorrer do filme, será revelada como um covil de bruxaria que já atravessa gerações. Uma das bailarinas, Olga Ivanova (Elena Fokina), desconfia das motivações que levaram ao desaparecimento de uma de suas colegas e parece cada vez mais desconfortável dentro da Academia.

O desconforto de Olga, designada para o posto principal na dança *Volk*, de autoria da Madame Blanc, chega ao limite durante um dos ensaios, onde a bailarina termina explodindo e rompendo com a companhia. Olga faz acusações de manipulação e deixa o grupo em meio a um confronto direto com Blanc, a quem chama de “bruxa” em sua última fala. O ensaio marcava também a chega de uma nova dançarina ao grupo, Susie Bannion, que é apresentada pouco antes do desentendimento e, de forma audaciosa, termina por se oferecer na substituição de Olga, alegando já conhecer a coreografia, mesmo quando todas as veteranas rejeitam a designação para a função.

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

Susie passa a executar a dança, vemos que seus movimentos são fortes e secos, parecendo mais com golpes de uma arte marcial que com uma coreografia de dança. Em paralelo, a montagem corta para a sala de espelhos onde vemos Olga sendo jogada pelos ares em resposta aos “golpes” desferidos por Susie. A dançarina passa a fazer também movimentos de torção, que fazem o corpo de Olga se enrolar, expondo suas costelas e um imenso hematoma. Cada gesto de Susie afeta Olga, como se a vítima do ataque fosse um vodu da dançarina que apresentava seu solo em *Volk*. É claro o contraste entre a suave trilha que acompanha Susie e os violentos efeitos sonoros que marcam os planos de Olga, intensificando as sensações de choque e de dor já postas pela imagem de um corpo violentado em tela. Sons de ossos quebrados, choro e urros de dor, vão conduzindo a cena até que a Madame Blanc ordena que se aumente o volume da música. A peça musical agora invade também a cena de tortura e parece que sua presença intensifica o potencial destrutivo da dança de Susie. Cortes acelerados marcam desfigurações mais pesadas, vemos a arcada dentária e a face de Olga se desfigurando, ela passa a perder controle de seu corpo até o limite em que vemos uma clara sugestão da montagem que associa um plano das mãos entrelaçadas de Susie se torcendo com o corpo de Olga sofrendo o mesmo efeito. Vemos as mãos de Susie percorrendo com força sua própria pele, seu corpo chegando ao limite e caindo ao chão com o final da coreografia, uma dança de morte, que termina com Olga quase irreconhecível, se contorcendo no chão.

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

O corpo surge como elemento chave na construção de *Suspiria*, ele é virtuoso na dança, é colocado no limite da exaustão em um elogio a beleza atlética, é fragmentando e reiteradamente destruído na exploração do horror que habita as estruturas de poder. A dimensão do horror corporal é fundamental na exploração sensorial alcançada pela obra,

e apesar dessa incomum associação com a dança, não é a primeira vez que a dança passa a traduzir a dor e a destruição humana. Um natural paralelo dentro de filmes que buscam explorar o horror corporal dentro da dança pode ser realizado entre *Cisne Negro* (2010) e *Suspiria* (2018). Em *Cisne Negro*, no entanto, vemos uma predileção pela perturbação psicológica calcada, sobretudo, na exploração estilística de uma inquieta câmera e na criação de uma atmosfera de horror através de trilha e intensificação de alguns efeitos sonoros, evidenciando a condição de perturbação psicológica da personagem. Não estamos afastando, claro, a dimensão háptica do filme, que também explora, inclusive graficamente, a fragmentação do corpo. Aqui, cabe pontuar a cena em que a protagonista termina por efetivamente se transformar no cisne negro, onde, através do acionamento de efeitos especiais vemos a sua pele se deteriorar para o surgimento da plumagem que vai constituir a personagem agora transformada.

O horror corporal teve seu auge entre as décadas de 1970 e 1980, Brophy (1986, p. 8) identifica que o período foi marcado por uma escalada de uma exploração da deterioração do corpo no cinema de horror. Essas violações gráficas e perturbadoras do corpo humano marcam, segundo o autor, uma transição da exploração do medo da morte pela ativação de um medo do próprio corpo em degradação. Podemos pensar em clássicos do gênero com *O Exorcista* (1973) e *Alien* (1978), sem falar da extensa exploração desse tipo de efeito por David Cronenberg em filmes como *Calafrios* (1975), *Enraivecida na Fúria do Sexo* (1977), *Filhos do Medo* (1981) e *A Mosca* (1986). O subgênero ficou conhecido como *body horror* e, por mais que sua produção se concentre no período supramencionado, sua gramática cinematográfica passou a integrar o repertório de diversos filmes posteriores, ativando, sobretudo, um crescente desconforto espectral, diante da inerente presença de regulares perturbações visuais e sonoras em tal estilo.

A grande virtude da cena da dança da morte da personagem Olga em *Suspiria* é a gritante subversão de algumas lógicas de linguagem geralmente vinculadas aos musicais e as cenas de dança comumente exibidas no cinema clássico. A cena se filia a alguns dos relevantes conceitos associados ao pós-cinema, dentre os quais reconhecemos como preponderante a exploração do aparato sensorial, gerando desconforto e repulsa, através de uma intensificação de efeitos de som e imagem que foi recebida como perturbadora por grande parte do público e da crítica.

A montagem talvez seja uma das mais destacadas características de ruptura propostas pela cena de *Suspiria*, a dança da morte é construída em uma montagem

paralela, os cortes são abruptos e interrompem os gestos da dança de forma brutal, evidenciando que não é a graça do corpo em um estado de arte que deve ser mantido em tela, mas os choques entre a dança viva e uma dança de morte. A continuidade da sequência de dança é frequentemente destruída, tal qual a ideia montagem da própria continuidade clássica do cinema. O conceito de pós-continuidade, cunhado por Shaviro (2016, p. 57), descreve que, ao contrário do cinema clássico, as regras de continuidade passam a ser utilizadas de forma ocasional e oportuna, mais que estrutural e universalmente. E é exatamente assim que os cortes surgem em *Suspiria*, de modo a oportunizar o choque entre as duas danças antagônicas.

Outro instrumento de ativação da sensorialidade espectral é a associação dos cortes com a intensificação dos efeitos sonoros, mesmo os sons corporais internos passam a ser exteriorizados e intensificados, podemos ouvir o quebrar dos ossos, as torções do tronco, a ofegante respiração e a desintegração da mandíbula. Os movimentos de Susie são sonorizados de forma a marcar a intensidade com que são produzidos, quase que como cortes no ar, que se somam a sua respiração a ao arrastar das partes de seu corpo no tablado.

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

Suspiria carrega outras cenas em que o aparato sensorial é claramente provocado. Já na cena de introdução vemos uma desconfortável montagem, com quebras de eixo e cortes pouco usuais, refletindo o perturbador estado emocional da personagem em cena. Mas é a dança de Susie e Olga que marca o filme, o efeito da cena é devastador, certamente está impregnada na memória dos que a assistiram e foi reiteradamente mencionada por críticos e jornalistas. Se o filme, como um todo, é irregular e divide

opiniões, há bastante consenso sobre a capacidade de impactar que a cena da morte de Olga carrega.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

O termo pós-cinema está em disputa e sua base conceitual é ampla e diversa, mas sua natural menção a uma ruptura com o cinema clássico soa desconfortável, pois entendemos que as estruturas hoje existentes são decorrentes de avanços, reorganizações e mesmo contraposições ao cinema até então vigente, que de forma alguma resta superado, mas apenas revisitado, torcido, tensionado, problematizado. Em meio tantos conceitos, observamos uma recorrência, a busca por intensificar a experiência, busca já percebida por Bordwell quando apresenta sua descrição de continuidade intensificada, mas que hoje entendemos utilizar de novos artifícios direcionados ao aparato sensorial, um corpo de estratégias de estilo que compõem um cinema material, que busca afetar nossos corpos, transcendendo a passividade da espectralidade calcada na construção de sentidos.

Os apontamentos realizados na análise de nosso objeto, rupturas de montagem, imagens gráficas e realistas, sons intensificados e exploração háptica do horror corporal, são apenas algumas das marcas de estilo presentes em um cinema direcionado para sensorial, que aponta para tantas outras soluções, como a gamificação, a interatividade, os recursos imersivos de som e imagem, a supressão de sentidos de personagens, o estímulo de movimentos de assentos, os tensionamentos narrativos de tempo e espaço, entre outros, que compõem um vasto campo a ser investigado de forma a mapear e compreender o cinema contemporâneo com maior completude.

REFERÊNCIAS

BORDWELL, David. **Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film**. *Film Quarterly* 55, n. 3 (2002): 16-28. doi:10.1525/fq.2002.55.3.16.

BROPHY, Philip. **Horrality— The Textuality of Contemporary Horror Films**. *Screen*, 27(1), 2–13, 1986. doi:10.1093/screen/27.1.2

CASSETTI, Francesco. **The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come**. New York: Columbia University Press, 2015.

CRUCCHIOLA, Jordan. **How Suspiria Created Its Dances of Death**. *Vulture, Nova Iorque*, 31 out. 2018. Disponível em: <<https://www.vulture.com/2018/10/suspiria-choreographer-damien-jalet-explains-the-films-dance-scenes.html>>. Acesso em: 26 jun. 2019.

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

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

_____. **Graciosidade e estagnação**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

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

LEYDA, Julia; DENSON, Shane. **Perspectives on Post-Cinema: An Introduction**. In LEYDA, Julia; DENSON, Shane. *Post-cinema: Theorizing 21st-century film*. Reframe Books, 2016.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Papyrus Editora, 1997.

OLIVEIRA JR. José Carlos. **A mise en scène no cinema – do clássico ao cinema de fluxo**. Campinas: Papyrus Editora, 2013.

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

_____. **Post-Cinematic Affect**. Winchester: Zero, 2010. Print.

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

STORK, Matthias. **Chaos Cinema: The Decline and Fall of Action Filmmaking [Parts 1 and 2]**. Press Play. 22 Aug. 2011. Disponível em: <<http://www.deadendfollies.com/blog//2011/08/chaos-cinema-decline-and-fall-of-action.html>>. Acesso em 15 Jun de 2019.

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

VIELEN, Djoeko Hannah. **The Netflix Effect?: On updating the cinematic apparatus theory**. 2018. 29 f. Monografia. University Of Utrecht, Utrecht, 2018.