



Figura 1- capa de um filme de terror

CINEMA DO MEDO

Um estudo sobre as motivações
espectatoriais diante dos filmes de horror

31397 - Ana Sofia Ferreira Loureiro
32219 - Daniela Cortinhas Azevedo

Índice

1 INTRODUÇÃO.....	1
2 EMOÇÕES CINEMÁTICAS: PODERIA O MEDO SER IMAGINÁRIO?.....	4
2.1 O fenômeno da projeção-identificação do espectador.....	5
2.2 Sobre atenção e percepção.....	7
2.3 Valores preceptivos espectatoriais.....	10
3 O PARADOXO DO HORROR.....	12
3.1 A ficção como ilusão ou fingendo acreditar.....	17
4 A PRESENÇA MONSTRUOSA.....	19
5 PSICOLOGIA DO MEDO.....	21
5.1 Experiência perceptiva do espectador com os filmes de horror.....	21

Índice de figuras

Figura 1- capa de um filme de terror.....	
Figura 2 - personagens de filmes de terror.....	19

Índice de tabelas

Tabela 1 - melhores filmes de terror de todos os tempos.....	22
--	----

1 INTRODUÇÃO

Antes de adentrarmos na discussão sobre os capítulos da tese, faz-se necessário esclarecer os meus objetivos com o projeto do doutorado. O meu problema de pesquisa é analisar como os filmes de horror exercem atração em seu público e tentar elaborar as causas para que tal efeito ocorra. Tais questões sempre rondaram a minha mente desde a época da faculdade, mas por ser um problema bastante complexo eu pude trabalhar melhor com isso apenas no doutorado. Inicialmente, a hipótese que me guiou na elaboração do meu projeto foi a de que nós assistimos a filmes de horror com o propósito de “purgar” sentimentos ou pulsões negativas nossas, muitos dos quais nem tínhamos consciência da sua existência, pensamento este inerente à Teoria Psicanalítica, que afirma que passamos por um processo de catarse ao assistir a filmes que nos toquem sobremaneira. Todavia, ao longo do desenvolvimento da tese entrei em contato com várias outras teorias, de pesquisadores de várias partes do mundo, e pude perceber que a Teoria Psicanalítica não é a única que trabalha com os sentimentos cinemáticos; sequer pode ser considerada como sendo a “verdadeira”, pois não existe apenas uma teoria do cinema e nem comprovação científica de que essa teoria dê conta de toda a questão.

Dessa forma, é necessário dizer que não ter um corpus extremamente delimitado não significa que eu não o tenha, apenas que tomei a liberdade de abri-lo de tal forma e a tal ponto que ele pode ser resumido em apenas uma palavra: medo. Isso significa dizer que todos os filmes que tenham por objetivo principal provocar medo ou sentimentos correlatos a ele como tensão, pavor, nojo, terror, ansiedade, horror, inquietação e sustos, sejam eles filmes de horror ou de suspense, podem fazer parte do meu estudo. Obviamente, fiz uso de alguns filmes específicos ao longo da tese para exemplificar pontos abordados, mas embora eu o tenha feito, objetivando facilitar o entendimento dos meus pontos de vista, ainda assim gostaria de frisar que o meu corpus é o medo cinemático, aquele que é provocado pelo cinema, para que o leitor não se apegue tanto aos títulos utilizados, sejam cânones do horror ou filmes menos conhecidos.

A escolha dessa abordagem também compactua com a forma como eu mesma, enquanto pesquisador e espectadora, atuo diante dos filmes de horror, pois não sou consumidora de qualquer tipo de filme do gênero em questão, tenho critérios de seleção bem específicos – não gosto de gore ou filmes que façam apologia ao torture porn –, e dissecar os meandros variados dos subgêneros do horror a fundo não faz parte dos meus objetivos de pesquisa.

Falando em objetivos de pesquisa, já citei o meu principal nas linhas anteriores, e como específicos pretendo abordar as emoções cinemáticas, explicar o paradoxo do horror, discutir mais a fundo a atração e repulsa do horror e analisar os artifícios estilísticos utilizados pelos cineastas para proporcionar medo ao espectador.

Em tempo, minha ideia não é – nem nunca foi – exaurir o assunto, muito pelo contrário, meu objetivo com isto é apontar novos caminhos para o estudo, pois apesar de muito já ter sido estudado e escrito sobre filmes de horror, é sabido que ainda muito há de ser discutido e nenhum trabalho possui um fim em si mesmo. Todos os trabalhos acadêmicos são, via de regra, pontos de partida para mais discussões, aprofundamentos enriquecedores e mudanças de pontos de vista.

Já no segundo capítulo abordarei o paradoxo do horror, termo cunhado por Noël Carroll (1990), através do qual ele explana como e se é possível nos amedrontarmos com algo que sabemos não existir. Levantarei questões sobre se é possível fingirmos para nós mesmos que acreditamos no que vemos. E também outras questões como: é possível fingir sentir o medo? Vivemos numa ilusão durante a projeção de um filme? Nossa mente acredita que o que se passa na tela esteja ocorrendo verdadeiramente em nossas vidas? É verdade, então, que o cérebro não consegue diferenciar as cenas dos filmes da realidade? Ou há uma separação do que é visto e do que é vivenciado? Assistir a filmes seria como sonhar acordado – daydream – (METZ, 1983) e voluntariamente? Se os filmes podem ser considerados uma extensão do sonho, os filmes de horror seriam, então, pesadelos?

No terceiro capítulo, ressalto a atração e a repulsa que o medo exerce sobre nós. Tomo a liberdade aqui em dizer que todos nós, em maior ou menor grau, porém, ainda assim, todos, gostamos de nos arriscar um pouco na vida, nem que seja apenas nos imaginando em situações diferentes e como nos comportaríamos caso isso venha, de

facto, a ocorrer. Tentamos a todo o custo antevermos tragédias, fazemos planos de como proceder, muitas vezes ficamos paranoicos com medo até de sairmos de casa, de tanto que esse sentimento faz parte de nossas vidas. Raramente atravessamos um dia inteiro sem termos ao menos um pensamento pessimista ou negativo em seu transcorrer. Os filmes de horror, elevam a nossa – já um tanto quanto – negativa imaginação a um grau ainda mais alto. Logo, os eventos apenas antes imaginados, passam a se materializar na nossa frente.

O quarto capítulo é onde apresento uma compilação das diversas teorias sobre o horror que encontrei durante as minhas pesquisas – são oito para ser mais exata – e, por isso, esta é a parte fundamental da tese, pois é nela que me debruçarei mais diretamente sobre o meu objetivo principal. Tentarei explicar detalhadamente cada uma delas. Ademais, é neste capítulo onde apresentarei quatro novas possibilidades conceituais que cunhei numa tentativa de explicar, de modo mais simples e mais objetivo, a nossa atração pelo horror e enriquecer ainda mais o nosso debate. Esse capítulo sintetiza o meu esforço em elaborar uma teoria própria, pois, aos poucos, fui desenvolvendo essas quatro hipóteses paralelas, que se juntam às oito teorias que encontrei de pesquisadores anteriores a mim, para poder formular uma explicação multidimensional. Eu acredito que só assim, com muitas variáveis (e teorias) se entre relacionando, é possível explicar satisfatoriamente o fenômeno que eu escolhi investigar. Não creio que nenhuma teoria esteja inteiramente correta, nem inteiramente errada, na minha opinião é preciso recorrer a todo esse complexo de teorias para poder buscar uma explicação consistente; e uma única teoria, seja qual for, sempre parecerá insuficiente e unidimensional demais para explicar um fenômeno que tem múltiplas faces – é cognitivo, sensorial, psicológico, afetivo, metafísico, ontológico, teleológico, tudo ao mesmo tempo – e, por isso mesmo, resulta tão complexo e difícil de isolar/capturar. Desse modo, foi por isso que não consegui confirmar nenhuma das minhas quatro hipóteses, mas sinto que elas, junto com as oito teorias encontradas, servem para dar mais nuances e camadas ao problema de pesquisa, e agregam um novo campo de investigação que pode ajudar outros pesquisadores a se aproximarem mais um pouquinho de uma explicação lógica que dê conta de todas as dimensões do fenômeno do horror.

O quinto capítulo aborda um dos meus objetivos específicos: analisar como os grandes cineastas constroem e modulam, a partir de ferramentas estilísticas, o sentimento do horror, ou seja, é onde exponho os mecanismos estéticos utilizados nos filmes para provocar medo no espectador. Aqui elenco questões como o foco, granulação, jogo de luzes e de cores, composição, enquadramento da imagem, etc. Além de falar também sobre a música e sons que fazem parte do filme e dão o “tom” da atmosfera que o diretor gostaria de passar através de sua obra. O som é algo tão fundamental para uma película de horror, que basta fazermos um simples teste, como assistir a um trecho de um filme com o seu som original e assisti-lo novamente sem ele, completamente mudo, para percebermos a sua importância. Sem o som, o filme perde muito da sua carga dramática. Também neste capítulo explicarei sobre os efeitos especiais e como o cinema em 3D pode contribuir consideravelmente para o cinema de horror. Boa leitura!

2 EMOÇÕES CINEMÁTICAS: PODERIA O MEDO SER IMAGINÁRIO?

Não dá para mentir para si mesmo que se está com medo. O que reforça a ideia do mecanismo de projeção-identificação do espectador com o filme, sobre o qual falaremos em maiores detalhes mais adiante. O público pode sentir um misto de medo e ansiedade similar ao da vítima que está prestes a ser atacada na narrativa, mas também sentir angústia por não poder fazer nada para salvar a vida da pessoa que está em perigo. O filme é ficção, mas o sentimento experimentado pelo espectador é real. Ele sente medo, pavor, horror, angústia, ansiedade, alívio, ou seja, um turbilhão de sentimentos. A observação das experiências afetivas dos personagens pode evocar um grande número de afetos no espectador, uma experiência que é bastante individual. O medo é real, embora o monstro que o provoque não seja. Logo, a dor provocada por esse medo também pode ser considerada real, legítima.

Sabemos que o medo é um sentimento ligado à preservação da vida, ele serve de alerta diante de situações de perigo. Porém, às vezes esse perigo pode ser tanto real,

quanto irreal. Segundo Luzia Fátima Baierl, autora de estudo sobre o medo socialmente construído, esse sentimento é a “possibilidade, imaginada como real, concreta, advinda de uma sensação de insegurança, que gera o medo imaginário, o qual conduz as pessoas a alterarem significativamente seus ritmos e a dinâmica da vida cotidiana [...]”.

Sendo assim, o medo causado pelas películas de horror seria o resultado de um perigo irreal, já que sabemos estar seguros na sala escura do cinema. A insegurança sentida advém do mecanismo de projeção-identificação com o filme.

O medo é uma perturbação psicológica que pode gerar os afetos mais diversos no espectador. Isso depende das associações que a mente estabelece com o pensamento mediante situações de perigos reais ou imaginários. Os praticantes de desportos radicais, por exemplo, demonstram que os sentimentos de medo e prazer podem estar interligados. Na minha opinião, o mesmo princípio pode ser aplicado aos espectadores do gênero de horror, quando medo e prazer caminham de mãos dadas. Tanto para os primeiros, quanto para os últimos, as suas mentes ficam tão acostumadas às fortes emoções provocadas que, para continuarem a ser arrebatados por elas, os limites são colocados cada vez mais longe, arriscando-se mais, tentando ultrapassar a fronteira imaginária do medo. Para eles, o medo não deve impedir novas experiências, nem os paralisar, nem impedir fortes sensações.

2.1 O fenômeno da projeção-identificação do espectador

Para Metz (1983), a intensidade da experiência do universo diegético do cinema não decorre somente da potencialização da imagem fotográfica pela presença de movimento e som. Outros elementos do dispositivo cinematográfico são igualmente importantes para a experiência imersiva, a começar pela imobilidade do espectador, pela escuridão da sala de cinema e pelo isolamento dos ruídos ambientais e das pressões do cotidiano.

Como lembra Fragoso (2011), em termos dessa convergência de artifícios cuja finalidade é o apagamento das informações sensoriais do entorno, o cinema se aproxima particularmente dos sistemas de realidade virtual totalmente imersiva,

entendidos como aqueles que promovem a experiência multissensorial¹ com o apoio de equipamentos especiais como capacetes (head mounted displays), óculos de dados (goggles), luvas (data gloves), roupas de dados (data suits) e afins – mesmo que para usufruir da experiência fílmica o espectador não necessariamente esteja utilizado quaisquer um desses objetos. Para alguns teóricos da realidade virtual (Laurel, 1993; Bolter e Grusin, 1999), assim como para alguns estudiosos do cinema e da televisão (Metz, 1983; Machado, 1984), o envolvimento com a representação depende desse isolamento entre o universo diegético (ou o mundo virtual) e o espaço onde se encontra o corpo do sujeito.

De facto, a ausência dos dispositivos de ‘apagamento’ do entorno imediato não parece comprometer a intensidade da experiência dos universos diegéticos televisivos, nem dos mundos virtuais experimentados nas telas de TV ou monitores de computadores. Em sua ausência, e dada a necessidade de um maior grau de atividade imaginativa, as condições de recepção da diegese televisiva resultam em um modo de envolvimento qualitativamente diferente, caracterizado por um alto grau de permeabilidade entre os enunciados na tela da televisão e os acontecimentos que tem lugar no entorno do aparelho, potencializando ires e vires entre a ficção e a realidade (Fragoso, 2000). Nesse sentido, a experiência dos universos diegéticos televisivos talvez seja a que mais se assemelha à dos mundos virtuais mais populares e conhecidos, também enunciados em telas planas, muitas vezes os próprios monitores de televisão: em ambos os casos, a experiência imersiva não depende de isolamento entre o ‘interior’ e o ‘exterior’ da representação tecnologicamente mediada. O que se potencializa nos dois casos é, pelo contrário, a permeabilidade da representação, cuja experiência é marcada por um intenso trânsito sensorio, cognitivo e emocional que demarca a simultaneidade da presença do sujeito no universo diegético (ou no mundo virtual) e no espaço de sua materialidade corpórea.

Dito isto, posso trazer à discussão o fenômeno da projeção-identificação, pois é através deste que o espectador se conecta com a diegese apresentada pelos filmes de horror. Edgar Morin, no seu “O cinema ou o homem imaginário” (1956) constata que o processo da projeção pode tomar o aspeto de automorfismo, de antropomorfismo ou

¹ Que diz respeito ao envolvimento entre dois ou mais estímulos sensoriais simultaneamente.

de desdobramento, e, de modo geral, é quando nos colocamos no lugar de alguém ou de alguma coisa, ou simplesmente fazemos o exercício de nos imaginarmos vivendo em outro local. Já a identificação ocorre quando o indivíduo absorve o mundo, ao invés de se projetar nele. Mas, apesar dessas separações, Morin adverte que é importante considerarmos o fenômeno da projeção-identificação como algo único, indissociável, que muito raramente é possível ser desmembrado.

De qualquer forma, para deixar mais claro o que engloba cada processo, falemos um pouco primeiramente distinguindo a projeção da identificação. O primeiro aspecto da projeção, o automorfismo, segundo Morin, é o que mais interessou os observadores de cinema, e ocorre quando “atribuímos a alguém, que, entretanto, vamos julgando, as tendências que nos são próprias”, explica o autor citando Fulchignoni. Já no antropomorfismo, nós tendemos a fixar nas coisas materiais e nos seres vivos características próprias aos seres humanos, com certos traços de caráter ou tendências. Por sua vez, no desdobramento, uma fase muito mais imaginária, ocorre quando projetamos o “nosso próprio ser individual numa visão alucinatória em que nosso espectro corporal nos aparece” (MORIN, 1956, p. 108). A projeção passa a alienação – somos capturados pelos momentos mágicos – tanto no antropomorfismo quanto no desdobramento. Além disso, o desdobramento já se encontra em germe na projeção automórfica.

Ademais, o processo da identificação incorpora o meio ambiente dentro de nós mesmos e nos sentimos integrados afetivamente a ele – tal ponto de vista é uma concordância entre Morin e Cressey. Essa identificação com o mundo pode crescer até resvalar num cosmomorfismo, no qual o homem se sente e acredita ser ele próprio um microcosmo.

2.2 Sobre atenção e percepção

Aqui, é interessante observarmos que a problematização da atenção também é um aspecto que precisa ser levado em conta. Para que o afeto atinja o âmago da plateia, esta precisa estar completamente absorta aos acontecimentos do filme, se desligar do que há do lado de fora, dos fatos da sua própria vida e prestar total atenção à narrativa. Segundo Crary (2013, p. 25), desde o século XIX a modernidade ocidental exigiu que “os

indivíduos se definissem e se adaptassem de acordo com uma capacidade de ‘prestar atenção’, ou seja, de desprender-se de um amplo campo de atenção, visual ou auditivo, com o objetivo de isolar-se ou focalizar-se em um número reduzido de estímulos”. Isso até hoje ocorre, os espectadores vão à sala de cinema para se isolar e deixarem ser arrebatados pelos sentimentos provocados pelo filme. E mais, a atenção nos serve “ao mesmo tempo como simulação e substituto provisório pragmático da presença, diante de sua impossibilidade”². Trazendo novamente o nosso objeto de pesquisa à tona, quando delegamos a nossa total atenção – ou o mais perto de sua totalidade que conseguimos – aos filmes de horror, estamos buscando experimentar aquelas sensações aterrorizantes apenas de forma mental, sem que para isso precisemos nos pôr em situações de risco, e sem que precise da nossa presença física em determinado local.

Ainda para Crary (2013, p. 48), “a atenção como processo de seleção necessariamente significava que a percepção era uma atividade de exclusão, ao fazer com que partes de um campo perceptivo não fossem notadas”. Ao assistirmos a um filme, nos propomos a nos “desligar” dos acontecimentos à nossa volta, para experienciar as sensações do enredo. Para muitos autores, em estudos no século XIX, a atenção implicava um processo de organização mental ou perceptiva através do qual um número limitado de objetos ou estímulos era isolado de um campo maior de atrações possíveis.

De acordo com John Dewey (1887), durante a atenção nós mantemos o foco na nossa mente, de forma análoga à lente que capta toda luz que se direciona a ela, mas ao invés de permitir que se distribua uniformemente, se concentra num ponto de maior calor e luminosidade. Desse modo, a mente, no lugar de distribuir a consciência sobre todos os elementos apresentados, escolhe repousar inteiramente em algum ponto específico que se destaca com distinção diferenciada. Ou seja, Crary (2013) dialoga com Dewey (1887) quando afirma que a atenção é um processo que seleciona e a percepção exclui.

Outra definição de atenção dada por Dewey (1887) versa que ela conecta todos os elementos que lhe são apresentados em um todo, com referência a seu significado ideal, isto é, à relação que eles têm com algum objetivo intelectual. A característica

² CRARY, 2013, p. 28

essencial da atenção é, portanto, a atividade dirigida para algum fim. Em última análise, este fim é o eu [self]. As várias atividades de atenção são baseadas no interesse do eu e dirigidas para fins que satisfazem o eu, cumprindo esses interesses. Seu processo é uma direção de seu próprio conteúdo indo alcançar fins específicos. Ponto de partida, meio e fim são todos encontrados no eu. A atenção é, portanto, um processo de autodesenvolvimento. Ao estudarmos a atenção, estamos estudando as atividades pelas quais a mente se desenvolve ou se realiza. Vários aspectos deste processo podem ser observados, logo, podemos distinguir “a atenção como uma atividade seletiva, de ajuste ou relativa”.

Como vimos anteriormente, a atenção como atividade seletiva escolhe alguns objetos, enquanto ignora outros, para que ocorra uma sequência de ideias. Um ponto a ser levado em consideração é que a atenção sempre seleciona com referência a algum fim que a mente tem em vista, alguma dificuldade a ser esclarecida, algum problema a ser resolvido, alguma ideia a ser formada. Haverá tantos tipos de seleção, portanto, como há fins diante da mente. (DEWEY, 1887). A atenção é sempre direcionada para o futuro, uma vez que se preocupa em alcançar algum fim, ou perceber algum interesse do eu [self].

Dewey (1887) também trouxe esse assunto da subjetividade à luz, para ele para que ocorra a apreensão de um objeto é necessário primeiro um sentimento, porque a não ser que a mente seja afetada de alguma forma pelo objeto ou ideia, a não que ela tenha algum interesse neles, a mente não iria nunca lhes dirigir a sua atenção e eles não iriam alcançar a sua esfera do conhecimento. “Os objetos podem existir, mas eles não existiriam para a mente, a não ser que exista algo neles que a excitem. O conhecimento depende do sentimento”. Mas, novamente, o sentimento resulta em conhecimento apenas porque ele chama a atenção da mente, e a direciona à coisa ou ideia a ser conhecida, e esta direção da atenção é uma ação da vontade. Todas as formas concretas e definidas do sentimento dependem também das atividades intelectuais. Encontramos nossos sentimentos misturados aos objetos e eventos, os associamos ao conhecimento que temos e, justamente no grau em que são assim associados, deixam de ser vagos e indefiníveis, ganham um significado para nós. Até mesmo nas mais baixas formas de consciência emocional, como no prazer de comer ou na dor de um machucado, nós

encontramos alguma referência a um objeto. O sentimento não é deixado flutuando, por assim dizer, mas está conectado agora com algum objeto que o causou, ou está localizado em alguma parte do organismo. Quanto maior e mais desenvolvido o sentimento, mais completa e definida é a conexão com a esfera intelectual. As emoções ligadas à arte, à moral, à investigação científica, à religião, são incompreensíveis sem referência constante aos objetos que lhes dizem respeito. “O sentimento é o lado subjetivo da consciência, o conhecimento é seu lado objetivo. A vontade é a relação entre o subjetivo e o objetivo. Toda consciência concreta é essa conexão entre o indivíduo como subjetivo e o universo como objetivo” (DEWEY, 1887, p. 23, tradução nossa). E sem a atenção nenhuma associação, por mais subjetiva e automática que pareça, seria possível. Iluminando a atenção com relação ao cinema, consideramos importante trazer à tona os estudos de Tom Gunning (1990). Na época do nascimento do cinema, o autor demonstrou que o que mais importava não eram a representação, a imitação, a narração ou a atualização de formas teatrais. Tratava-se muito mais de uma estratégia para entreter um espectador atento, sejam as peripécias de comediantes ou gestos de prestidigitadores em filmes de magia, essa é uma arte que exibe sua visibilidade, desejosa de romper com um mundo fracionado e encerrado em si mesmo para conseguir atrair a atenção do público.

2.3 Valores preceptivos espectatoriais

Vivian Sobchack (2005), em seu ensaio intitulado “Inscrevendo o espaço ético: dez proposições sobre morte, representação e documentário”, discorre sobre as diversas formas como a morte fora representada pela arte, principalmente pelo cinema. Para ela, existe uma diferença significativa entre a morte dos filmes de ficção e os documentários. A primeira geralmente é mais violenta e aparece de repente, sem que o espectador esteja esperando por ela, provocando o susto, característica tão recorrente dos filmes de horror. Pela própria característica do cinema ficcional, por ser uma forma de mediação, a violência e as cenas perturbadoras podem ser amenizadas, fazendo com que se perca um pouco da aura de realidade. Já nos documentários, normalmente a morte quase não aparece; pois a morte “real” tende a causar muito mais comoção no público. E o documentário, por sua própria natureza, possui uma forte

ligação com a realidade. Este pensamento é corroborado pelo fato de que a simples referência “baseado em acontecimentos reais”, quando de uma ficção de horror, faz o espectador ter calafrios, se colocar num estado de alerta muito mais forte e numa tensão tão grande que ele se contorce na poltrona antes mesmo das cenas aterrorizantes acontecerem. Essa menção no início do filme traz o efeito de real (BARTHES, 1968) necessário para ativar na audiência a sensação de medo e angústia por antecipação.

Assim, Jones (1931) parece responder ao questionamento de Carroll (1990) acerca do espectador de horror: como sentir medo de algo que se sabe não existir? Para o público, a narrativa de horror teria dispositivos que criariam uma espécie de ilusão de que monstros existem. Um deles seria a utilização de personagens humanos facilmente identificáveis, reproduzindo no filme, um universo que lhe é familiar. Neste ponto, entramos, por exemplo, na discussão dos monstros morais: personagens com aparência de pessoas comuns, mas absolutamente sem escrúpulos, causadores de sofrimento alheio.

Para Carroll (1990), o nosso medo é real, embora a narrativa não seja. O autor chega a tratar a teoria da ilusão como parte de uma explicação acerca do paradoxo medo realversus situação fictícia. Uma das condições da existência de uma instituição de ficção da qual tiramos diversão e prazer é a de sabermos que os personagens e situações não são reais, mas acreditamos neles durante a projeção. Logicamente, no caso do horror, não poderíamos estar seguros no desfrute da obra se acreditássemos que ela é real. Portanto, para Carroll, a ilusão de que o que acontece em uma obra de horror é real, impediria que o público consumisse um filme confortavelmente, sendo amedrontador demais para todos exceto para os “heróis, masoquistas consumados e os matadores profissionais de vampiros”. Segundo ele, a ilusão como explicação para o paradoxo “simplesmente está em desacordo com os pressupostos da instituição da ficção (que alguns teóricos podem tentar caracterizar por meio de metáforas de distância) que tornam possível a apreciação da ficção”³.

³ CARROLL, 1990, p. 99

Podemos chegar à conclusão de que os filmes de horror visam provocar medo no público. De certa forma, esse medo acaba satisfazendo a curiosidade, um tanto quanto mórbida, do espectador que assiste a essas obras. Afinal, não é sempre que podemos nos deparar com elementos aterrorizantes e repugnantes sem nos sentirmos verdadeiramente ameaçados. É o conteúdo dos filmes que nos deixa com medo e é a curiosidade – por receber adrenalina, experimentar e vivenciar o mal de forma segura – que nos leva às obras desse gênero.

A atração exercida pelos filmes de horror provém de uma curiosidade natural do homem. Queremos conhecer e experimentar o medo com uma relativa segurança, por isso procuramos por essas obras. Para Carroll (1990), o interesse pelo horror envolve critérios subjetivos, mas em essência, todos passam pela curiosidade. Para ele, o fato de apresentar um objeto formal que inverte elementos familiares e confortáveis do público atrai os mais curiosos.

Segundo o autor, o horror “é uma força de atração (...), pois convida à interrogação sobre suas surpreendentes propriedades. Queremos ver o incomum, ainda que ele seja, ao mesmo tempo, repulente” (CARROLL, 1990, p. 267).

Assim como o medo sentido é real, pode ser que a atração exercida pelo horror no público também o seja. Todavia, acreditamos que talvez alguns espectadores se sintam impelidos a gostar de filmes de horror – assim como de qualquer outro gênero – não por características ou desejos inerentes a eles, mas por uma imposição do meio.

3 O PARADOXO DO HORROR

Carroll (1990) afirma que parece haver algo paradoxal inerente ao gênero do horror, pois apesar de possuir muitos apreciadores, ele os atrai provocando medo e/ou repulsa, sentimentos esses que no curso normal de nossas vidas nós tentamos evitar ao máximo. Porém, em se tratando de cinema, muitos não só não evitam, como buscam por esses sentimentos, almejando serem aterrorizados. O autor ainda explica que um elemento importante da emoção do horror artístico é a repulsa ou a repugnância. “Além disso, o gênero do horror tem todo o jeito de ser prazeroso para seu público, mas faz

isso oferecendo coisas que causam inquietação, aflição e desprazer.” (CARROLL, 1990, p. 231).

Segundo Carroll (1990), o paradoxo do horror equivale a perguntar como as pessoas podem ser atraídas pelo que é repulsivo, pois as imagens das ficções de horror parecem ser necessariamente repulsivas, mas, de toda a forma, nunca faltam consumidores do gênero. A cada lançamento de um filme novo do gênero, as salas de cinema continuam lotadas, e o público cresce ano após ano. Obviamente não vem ao caso considerar esse público como anormal, perverso ou detentor de algum transtorno psíquico, pois é formado por um contingente muito grande pessoas para serem todas anormais ou doentes.

Para a completa compreensão do gênero, o autor ainda aponta que é essencial que as obras de horror sejam em certo sentido atraentes e repulsivas concomitantemente, apesar de que, na maioria das vezes, o que se fala acerca do horror enfatiza apenas o seu lado repulsivo. Muitos críticos se encarregam de apontar apenas os aspectos repugnantes das obras, o que não ajuda a explicação da razão pela qual as pessoas se interessam pelo gênero. Inclusive, essa postura torna inexplicável a popularidade do horror.

As ficções de horror, no entanto, não podem ser interpretadas nem como apenas atraentes e fascinantes, nem tampouco somente como repulsivas. Cada uma dessas vertentes deixa transparecer um pouco da essência da narrativa. “O aparente paradoxo não pode ser simplesmente ignorado, tratando o gênero como se ele não estivesse envolvido numa curiosa mescla de atração e repulsão [sic]” (CARROLL, 1990, p. 234).

O paradoxo do horror não é algo novo, que surgiu com o advento do cinema, os escritores há séculos já se ocupavam de pensar sobre o prazer resultante de emoções conflituosas como o terror. John e Anna Letitia Aikin, em seu ensaio “Sobre o prazer derivado dos objetos de terror”, afirmam que “o aparente deleite com que nos debruçamos em objetos de puro terror, no qual nossos sentimentos morais não estão minimamente implicados e nenhuma paixão parece excitada, a não ser a deprimente paixão do medo, é um paradoxo do coração de difícil solução” (AIKIN, J. e AIKIN, A. L., 1773, p. 120).

David Hume publica mais ou menos na mesma época que os Aikins o “Da tragédia”, no qual busca explicar como os públicos desses dramas “têm prazer na proporção em que se afligem” (HUME, 1965, p. 29). (Ensaio que foi publicado pela primeira vez pelo autor em 1757, no seu “Four dissertations”).

Um autor muitas vezes citado quando se tenta explicar o paradoxo do horror é H.P. Lovecraft, que no “Supernatural horror in literature” (1973) afirma que o horror sobrenatural evoca o assombro e o que chama de “medo cósmico”. Para ele, a marca identificadora de uma obra de horror é exatamente a capacidade de evocar esse medo cósmico.

Sendo assim, o medo cósmico, para Lovecraft (1973), é uma excitante mistura de medo, repugnância moral e maravilhamento. Segundo ele, quando é acrescentado a esse sentimento de medo e de mal o fascínio do maravilhamento e da curiosidade, surge um “composto de aguda emoção e de provocação imaginativa, cuja vitalidade deve necessariamente durar tanto quanto a própria raça humana” (LOVECRAFT, 1973, p. 14). Lovecraft acredita que essa vontade de ter a sensação de medo é da mesma idade que o sentimento religioso, sendo algo que beira o instintivo. Ele explana que é como se os seres humanos nascessem com uma espécie de medo do desconhecido, sentimento esse que está bem próximo do assombro. Assim, a atração pelo horror sobrenatural deve-se ao fato de ele causar um assombro que confirma uma convicção humana profunda sobre o mundo: a de que ele possui forças vastas e desconhecidas.

Essa disposição para o assombro é rebaixada pela chamada “sofisticação materialista” (Carroll, 1990), ou seja, a tendência do ser humano contemporâneo em descrever que exista forças ocultas ou mundos invisíveis e intocáveis. Porém, aqueles que forem sensíveis, imaginativos e capazes de se afastar um pouco das atividades cotidianas, podem chegar a uma consciência disso, isto é, à apreensão de “uma suspensão ou derrota maligna e particular dessas leis fixas da natureza que são a nossa salvaguarda contra os assaltos do caos e dos demônios do espaço do desconhecido” (LOVECRAFT, 1973, p. 15). O essencial da teoria de Lovecraft parece ser que a literatura do medo cósmico atrai porque confirma uma intuição instintiva sobre a realidade, intuição que é negada pela cultura da sofisticação materialista. Ela é algo semelhante ao

sentimento religioso de assombro, um entendimento do desconhecido carregado de maravilhamento.

Entretanto, não é este o caso dos monstros do horror, porque mesmo que não possamos apontá-los correlacionando-os a conceitos vigentes da nossa cultura, podemos situá-los a partir desses conceitos, fazendo combinações do que já existe. Isto quer dizer que os monstros não são totalmente outros, apenas derivam seu aspecto repulsivo do fato de serem distorções do que conhecemos. Por não serem totalmente desconhecidos, eles nos causam ainda mais repugnância. Além disso, Carroll (1990) afirma que “nem tampouco nos sentimos insignificantes diante (ou dependentes) dos monstros do horror, como nos sentiríamos diante de uma divindade”. Mas será mesmo que isso procede? Discordo de Carroll neste ponto, pois creio que vários monstros nos fazem sentir como insignificantes, sim, principalmente quando nos colocamos no lugar dos personagens que estão nesta posição de insignificância no filme. O tamanho ou a força sobrenatural de um monstro horrífico são características que podem muito bem nos sobrepujar e nos fazer sentir menores, reduzidos a quase nada. E isso poderia, novamente, aproximar a experiência do horror artístico da experiência religiosa (ou numinosa, para usar o termo de Otto). Apesar de que comparar um monstro a um deus, de quaisquer tipos, me parece um tanto quanto exagerado – até porque o próprio Otto afirma que “o pavor de demônios e o medo de fantasmas representam um estágio de desenvolvimento inferior ao da experiência religiosa”, logo, se eles não são equiparáveis, tal analogia não poderia ser válida. E o paradoxo do horror permanece um paradoxo, visto que podemos problematizá-lo cada vez mais, porém não conseguimos trazer respostas conclusivas para resolver essa questão.

Outro ponto que podemos trazer aqui é o de que procuramos pelo horror artístico para sentirmos um “medo instintivo” e, assim, aliviar a nossa insípida vida moderna materialista. O pressuposto, neste caso, seria o de que estar num estado emocional como o do medo é precioso, se não tivermos que pagar o preço de estarmos em perigo. Pode ser verdade que os estados emocionais são muitas vezes revigorantes, provocando choques de adrenalina, e que buscaríamos o horror artístico por isso mesmo, se não tivermos riscos envolvidos. Isso poderia explicar em parte porque as obras de horror são atraentes, mas não é uma explicação específica ou suficiente, visto que

poderia ser estendida a todos os outros gêneros (melodrama, comédia, aventura, thriller, etc), a partir do momento que todos eles nos fazem sentir em estados emocionais fortes, diferentes e separados da nossa realidade.

Uma outra tentativa para explicar o paradoxo do horror seria, trazendo novamente elementos de conotação religiosa, dizer que os seres horríficos nos atraem pelo seu poder sobrenatural, nos provocando assombro – como ocorre com os deuses e os demônios.

Podemos afirmar que eles representam certos anseios que existem em nós, e que, por isso, nos identificamos com eles e com o poder que possuem (e que gostaríamos de também ter).

Admiramos tanto o poder dos monstros que, em muitos momentos, nos é superada a repugnância que eles provocam. Entretanto, o paradoxo continua sem solução, pois não admiramos o poder de todos os monstros, apenas os de algumas ficções. Notadamente admiramos os poderes do diabo, vampiros, bruxas, etc., mas não admiramos a fome insaciável, instintiva e inconsciente dos zumbis, por exemplo.

De acordo com Nazário (1998), dada a enorme popularidade que os filmes de horror atingem, conclui-se pelo prazer que essas produções trazem aos espectadores. Ele indaga ao leitor de onde vem o prazer coletivo de ter medo, para logo depois responder que “ninguém gosta de sentir medo na realidade. Mas na ficção o medo converte-se numa forma de entretenimento. Trata-se, desde logo, de temer em segurança” (NAZÁRIO, 1998, p. 294). Por mais atemorizantes que sejam os monstros do cinema, permanecemos numa situação bastante cômoda, e não esperamos de forma alguma passar na vida pelas experiências às quais nossos heróis são submetidos. “Através do mecanismo de identificação, podemos tomar o lugar da vítima ou do monstro e ter aventuras imaginárias que satisfazem impulsos antissociais sem a necessidade de realizá-los.” (NAZÁRIO, 1998, p. 294).

Sendo assim, a explicação da atração do horror seria apenas dizer que nos iludimos (porque nos dispomos a isso) ou fingimos simplesmente acreditar no que os nossos olhos estão vendo? Abordaremos estas questões a seguir.

3.1 A ficção como ilusão ou fingindo acreditar

É possível fingir que se acredita na história que nos dispomos a assistir? É possível se horrorizar durante essa ilusão a que nos submetemos? Como podemos nos assustar por algo que sabemos não existir? Como podemos ser tocados por ficções e ter sensações psicológicas e, até mesmo, físicas por causa delas? Esta última questão pode ser interpretada como a pergunta necessária para compreender o que Kendall Walton (1978) denominou o “paradoxo da ficção”.

Walton (1978) ainda afirma ser cético quanto à veracidade das emoções sentidas através da arte quando fala que nós realmente somos tocados pelas histórias, com frequência ficamos inclusive emocionalmente envolvidos, porém interpretar este envolvimento como consistindo em ter atitudes psicológicas em relação a entidades ficcionais seria tolerar o mistério e a confusão do nosso próprio discernimento. Este ponto é de fundamental importância, pois está relacionado ao porquê e a como a ficção nos é importante, e ao porquê de não dispensarmos filmes, peças de teatro e romances literários de nossas vidas os julgando como mera ficção e, assim, serem objetos indignos de receber a nossa valiosa atenção.

A interação física é possível ocorrer apenas com o que realmente existe. Por isso as pessoas, em geral, não podem interagir fisicamente com as ficções – a não ser que estivéssemos nos referindo aqui aos games de realidade virtual, mas não é o caso neste ponto.

A não existência do monstro do filme de horror não impede que o espectador o tema. Podemos temer um fantasma ou um assaltante mesmo que não haja nenhum deles, podemos temer um terremoto que nunca irá ocorrer.

A questão primordial para levarmos em consideração aqui, é que a pessoa que teme um assaltante que não existe, acredita que ele exista e possa estar escondido em algum cômodo de sua casa, ou, ao menos, que possa existir algum lá. Ela acredita que está em perigo, que existe a possibilidade de ser atacada pelo assaltante a qualquer momento. Do mesmo modo, o espectador poderia acreditar que existe o monstro do filme e sentir-se ameaçado por isso. Ele pode considerar o filme como um

documentário, ou uma encenação de algo real. Se assim ele o fizer, naturalmente terá medo – quem não teria?

Contudo, Walton (1978) levanta a questão que o espectador não se engana dessa maneira, pois sabe perfeitamente que o monstro não é real, e que, por conseguinte, não se encontra em perigo. Poderíamos dizer que ele está com medo mesmo assim? Ele diz que tem medo, sim, e está em um estado que é inegavelmente similar, em muitos aspectos, ao de uma pessoa que tem medo realmente: seus músculos estão tensos, ele agarra os braços da sua poltrona (ou do seu/sua acompanhante ao lado), seu pulso acelera e a adrenalina flui. Walton (1978) afirma que este estado meio psicológico, meio fisiológico, é o que ele denomina de quasi-fear, em uma tradução literal seria o “quase-medo”. Se esse sentimento de “quase-medo” é o medo real ou apenas um componente do medo real, é uma questão a ser pensada e discutida.

O estado do espectador amedrontado pelo monstro é crucialmente diferente do de uma pessoa com um medo real do que quer que seja. O fato dele estar ciente de que o monstro é ficcional é uma boa razão para negar que o que ele sente é medo. De acordo com o senso comum, o medo deve vir acompanhado por uma crença de que se está em perigo. Mas o espectador não acredita que esteja em perigo, logo, ele não tem medo, segundo Walton (1978).

O espectador poderia declarar enfaticamente que estava totalmente aterrorizado para tentar nos convencer do que sentira, o que aumenta a intensidade da experiência do que se dissesse que estava apenas com medo. E, não podemos negar que tivera uma experiência intensa. O ponto é se a experiência dele, apesar de intensa, era mesmo medo do monstro ou outra coisa. O fato do espectador e dos seus pares denominarem tal sensação de “medo” não é conclusivo, mesmo se concebermos que ao fazê-lo expressam uma verdade. Pois, ainda precisamos saber se a afirmação de que ele estava com medo deve ser tomada literalmente ou não.

Alguns defensores da alegação de que o espectador sente medo de verdade diriam que ele acredita que o monstro é real e de que, portanto, representa uma ameaça real.

Porém, uma prova contundente de que isso não pode ser verdadeiro, é que ninguém sai da sala do cinema correndo, chama a polícia e liga para a família alertando para “correrem para as montanhas” o mais rápido possível.

Entretanto, Walton (1978) afirma que também pode ser verdade que o espectador acredite, de alguma forma ou “em algum nível”, que o monstro é real e realmente o ameace.

Muitos estudiosos deram conta desse tópico afirmando que, nesse caso, o espectador estaria “suspendendo a sua descrença” na inveracidade dos fatos apresentados no filme ou, ainda, de que “parte” do espectador acredita em algo enquanto outra parte dele desacredita, ou que ele se encontra (quase?) acreditando em algo que, no entanto, sabe ser falso.

4 A PRESENÇA MONSTRUOSA

Os filmes de horror possuem dois objetivos aparentemente opostos: assustar e divertir – ou assustar enquanto entretêm. E, para que o susto ocorra, o elemento surpresa sempre esteve presente no cinema do gênero, indo de encontro ao que é tradicional da época da realização do filme, criando outra realidade na tela e proporcionando a identificação do público tanto nos momentos agradáveis como nos desagradáveis. Além disso, o medo é provavelmente o mais primário de todos os sentimentos, por isso mesmo que a sua linguagem se tornou universal inclusive no cinema.



Figura 2 - personagens de filmes de terror

De acordo com o autor George Ochoa (2011), o principal propósito de um filme de horror é fazer com que o público tome conhecimento do monstro. Parece simples e óbvio à primeira vista, já que o monstro é tão presente nesses filmes, mas existem muitos paralelos que podem ser traçados a partir de uma constatação como essa. Ao meu ver, por exemplo, todos nós temos curiosidade por seres que podem ser descritos como “anormais”, ou seja, que são fora do padrão a que estamos acostumados. Isso desde que éramos crianças brincando no jardim em busca de criaturas exóticas – como a clássica “cobra de duas cabeças” que povoaram muitas mentes infantis – até renomados cientistas da atualidade que pesquisam cada vez mais fundo nos oceanos – ou, dentre os mais otimistas, em outros planetas – tentando encontrar seres que ninguém pôde detectar e catalogar até hoje. Ochoa vai de encontro a Noel Carroll quando afirma que o mais importante não é “toda a estrutura da narrativa em que a apresentação do monstro é encenada”⁴, como acredita o segundo, mas o monstro em si, que ele denomina “ser deformado e destrutivo”, do inglês “deformed and destructive being”, daí vem a sigla DDB, que passou a ser utilizada por alguns autores que compartilham da mesma visão de Ochoa (2011) ou de parte dela.

Segundo o autor, essa visão pode parecer óbvia para alguns, mas mesmo assim ainda permanece negligenciada ou solenemente ignorada. Tanto no meio acadêmico, como para o grande público, o objetivo do cinema de horror nunca é o monstro, mas algo “mais profundo”.

O crítico James B. Twitchell, por exemplo, situa a atração psicológica do horror no modo como as histórias “carregam os códigos normativos do comportamento sexual ocidental moderno”⁵. Para o espectador comum, não é raro ouvirmos que o objetivo do horror é fazer com que sintamos medo – como se o simples fato de proporcionar medo fosse suficiente para atrair as pessoas ao cinema. Não, nós não vamos apenas para sentir medo. Há algo que nos move muito mais, nem que seja a curiosidade pelo desconhecido. Nesse caso, o monstro é o desconhecido, como defende Ochoa (2011). Apesar de todas as mudanças que ocorreram no gênero ao longo do tempo, desde possessões

⁴ CARROLL, 1990, p. 181

⁵ TWITCHELL, 1985, p. 104

demoníacas até slashers e torture porn, é sempre conhecer mais sobre o monstro o apelo dos filmes de horror: entender como ele foi criado, como se desenvolveu, como age para atacar suas vítimas e o porquê de fazer tudo isso.

Os filmes de horror são muitas vezes incompreendidos, assim como os monstros das histórias, que são a sua característica mais proeminente. Como em “Frankenstein” (Frankenstein, Dir. James Whale, 1931), na cena em que o monstro joga a menina na água, repetindo o gesto dela mesma com a flor, e a mata – porém sem intenção. Ou, ainda, no “A noiva do Frankenstein” (Bride of Frankenstein, Dir. James Whale, 1935) no qual o monstro se oferece inocentemente para sua noiva, e ela grita, assustada. O mesmo ocorre com os filmes de horror que se oferecem inocentemente para sua plateia, e ela grita, como recorda Ochoa (2011).

Só que esses gritos foram intencionados pelos diretores, se o filme estiver indo no caminho certo a plateia vai gritar de prazer. Ainda de acordo com o autor, até mesmo os fãs mais calorosos do gênero têm dificuldade em entender porque seus gritos lhes proporcionam prazer, a bem dizer o que os atrai para os filmes de horror, qual seria o propósito desses filmes. Podemos considerar que esse enigma está enraizado no próprio nome do gênero. O horror também é um sentimento.

5 PSICOLOGIA DO MEDO

5.1 Experiência perceptiva do espectador com os filmes de horror

O medo é uma emoção que todos nós, humanos, sentimos. Independentemente da sua causa, todos nós sabemos como é sentir medo, seja na vida real ou através de obras de ficção. E tais obras de horror sempre provocaram grande interesse nas pessoas, antes mesmo do cinema ser inventado. Acredito que o que move as pessoas em direção ao horror é o desejo de explorar e compreender o desconhecido, o estranho, o diferente, o inalcançável, para, depois, compartilhar tais histórias com os outros.

Tabela 1 - melhores filmes de terror de todos os tempos

1	O Exorcista
2	O chamado
3	Invocação do mal
4	Horror em Amytville
5	Bruxa de Blair

Falando em filosofia, Aristóteles afirmava que as pessoas eram atraídas por histórias dramáticas, violentas e assustadoras porque através destas as pessoas poderiam expurgar suas emoções negativas, a esse processo ele denominou catarse. Ele presumiu que uma tragédia poderia fazer com que o público experimentasse medo e piedade, por exemplo, que seriam assim purgados. A noção de catarse desafiou pensadores por mais de 2.000 anos antes do desenvolvimento da psicologia, que permitiu testes empíricos e a subsequente refutação generalizada da Teoria da Catarse nos cânones de efeitos de mídia. Embora a catarse de Aristóteles não tenha recebido apoio empírico (GEEN e QUANTY, 1977; ZILLMANN, 1998), o conceito, contudo, permaneceu quase como uma “lenda”, já que sobre ele se fala até hoje.

Entretanto, partindo desse argumento aristotélico, ao assistir a filmes e jogar jogos violentos nós deveríamos liberar nossos sentimentos reprimidos de cometer agressões –a pulsão pela destruição – que Freud afirma existir em nós. Bem, infelizmente, para os que acreditam nisso, como Aristóteles, pesquisas têm mostrado exatamente o oposto: assistir a cenas violentas na verdade faz as pessoas ficarem ainda mais agressivas. Sentimentos negativos, como a raiva, podem ser reduzidos assistindo a cenas mais leves, como comédias ou, até mesmo, eróticas. Porém, creio que é possível, ainda, que exista uma correlação entre assistir a filmes de horror e reduzir o medo que sentimos, pois, a minha ideia é que ao encará-los de frente, na forma de monstros, podemos enfrentá-los e reconfigurá-los internamente. É como se a “luta” com o medo,

na sua forma incorporada do monstro, nos tornasse mais fortes para enfrentar outros tipos de ameaças, como a violência urbana, por exemplo.

Carroll (1990) explica que, quando começou os estudos acerca do horror, ele se interessou pelo modelo psicanalítico e, mais especificamente, pelo que fora desenvolvido por Ernest Jones (1931), pois essa abordagem parecia bastante frutífera porque era sensível à ambivalência essencial que o horror parece reunir: a atração e a repulsa concomitantes. Assim, o modelo psicanalítico desenvolvido por Jones particularmente se encaixou na análise do horror, pois foi ao encontro do que Carroll intitulou o “paradoxo do horror”.

Jones (1931) utiliza uma análise freudiana dos pesadelos, como a satisfação de desejos inconscientes através dos sonhos e fantasias, com o objetivo de investigar e resolver o significado simbólico de figuras de superstições medievais tais como o vampiro, o lobisomem, o íncubo, o demônio e a bruxa. O conceito central do autor sobre o imaginário do pesadelo reside no conflito e na ambivalência. Os produtos do trabalho do sonho frequentemente são vistos tanto como atraentes como repelentes na medida em que funcionam para enunciar um desejo ou a sua inibição.

A razão pela qual o objeto visto num pesadelo é assustador ou terrível é simplesmente porque a representação do desejo subjacente não é permitida na sua forma mais pura então o sonho é um compromisso com o desejo de um lado, e de outro com o medo intenso da sua inibição. (JONES, 1931, p. 78, tradução nossa).

De acordo com Jones (1931), os vampiros das lendas possuem dois atributos fundamentais: desejo de vingança e o ato de sugar o sangue das suas vítimas. O vampiro mítico, ao contrário dos filmes contemporâneos, primeiramente visita os seus parentes. Para o autor, isso representa o desejo dos familiares de que seu parente morto retorne à vida, porém essa volta do mundo dos mortos é carregada de terror. O que aterroriza é o fato do vampiro precisar sugar o sangue dos vivos para poder manter a sua existência, uma espécie de sobrevivência. Jones (1931) associa o sugar o sangue com a sedução, um desejo de ter um encontro incestuoso com os mortos. Esse desejo é transformado, através de uma espécie de negação, em um ataque, uma agressão cometida pelo parente morto-vivo. Logo, atração e amor se metamorfoseiam em repulsa e sadismo.

Ao mesmo tempo, via projeção, os vivos se apresentam como vítimas passivas imbuindo, assim, os mortos com uma dimensão de agente ativo que permite o prazer sem culpa. Isso quer dizer que os mortos são propostos como agressores pecadores, enquanto os vivos são vítimas infelizes e, portanto, “inocentes”. Jones não somente conecta o sugar o sangue com o esgotante abraço do íncubo, mas também com uma mistura regressiva do sugar e do morder – características do estágio oral do desenvolvimento psicosexual. Isso ocorre por negação – a transformação do amor em ódio; por projeção – através do qual o morto desejado se torna ativo, e os desejosos vivos, passivos; e por regressão – do genital para a sexualidade oral. Sendo assim, a lenda do vampiro gratifica desejos incestuosos e necrófilos os unindo em uma iconografia temível.

Para o autor citado, o pesadelo e as suas figuras, como o vampiro e, por assim dizer, o próprio conteúdo das obras de horror, exercem atração nas pessoas porque manifestam desejos, especialmente os sexuais. No entanto, tais desejos são proibidos ou reprimidos, e não podem ser reconhecidos abertamente. É aí que o entra o imaginário do horrível, do repulsivo.

Ele disfarça ou mascara o desejo não reconhecido, funcionando como uma camuflagem: o sonhador não pode ser culpado por essas imagens, porque elas o rondam, e ele as acha terríveis e repulsivas, não parecendo sentir nenhum tipo de prazer com elas. Porém, na realidade, o prazer existe, pois, as imagens dos pesadelos expressam os desejos mais profundos e, muitas vezes, com origens psicosexuais do sonhador – porém tudo é disfarçado de outra coisa. A repugnância e o nojo que a imagem de horror provoca são o preço que o sonhador paga por ter realizado o seu desejo – ainda que apenas na imaginação.