



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

GABRIEL COSTA CORREIA

**DARIO ARGENTO E O CINEMA DE GÊNERO: DO ASSASSINATO COMO UMA
BELA ARTE AO CINEMA DO SONHO E DO DELÍRIO**

CAMPINAS
2023

GABRIEL COSTA CORREIA

**DARIO ARGENTO E O CINEMA DE GÊNERO: DO ASSASSINATO COMO UMA
BELA ARTE AO CINEMA DO SONHO E DO DELÍRIO**

Tese apresentada ao Instituto de Artes da Universidade
Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a
obtenção do título de Doutor em Multimeios.

ORIENTADOR: ALFREDO LUIZ PAES DE OLIVEIRA SUPPIA

ESTE TRABALHO CORRESPONDE À VERSÃO
FINAL DA TESE DEFENDIDA PELO
ALUNO GABRIEL COSTA CORREIA, ORIENTADO PELO
PROF. DR. ALFREDO LUIZ PAES DE OLIVEIRA SUPPIA.

CAMPINAS
2023

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Artes
Sílvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

C817d Correia, Gabriel Costa, 1984-
Dario Argento e o cinema de gênero : do assassinato como uma bela arte
ao cinema do sonho e do delírio / Gabriel Costa Correia. – Campinas, SP :
[s.n.], 2023.

Orientador: Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia.
Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Argento, Dario, 1940-. 2. Gêneros cinematográficos. 3. Filmes de terror.
4. Assassinos. 5. Delírio no cinema. I. Suppia, Alfredo Luiz Paes de Oliveira,
1975-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações Complementares

Título em outro idioma: Dario Argento and film genre : from murder as a fine art to cinema
of dream and delirium

Palavras-chave em inglês:

Argento, Dario, 1940-

Film genres

Horror films

Assassins

Delirium in motion pictures

Área de concentração: Multimeios

Titulação: Doutor em Multimeios

Banca examinadora:

Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia [Orientador]

Marcus César Soares Freire

Laura Loguercio Cánepa

Edson Pereira da Costa Júnior

Leonardo Gomes Esteves

Data de defesa: 08-03-2023

Programa de Pós-Graduação: Multimeios

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0000-0002-9350-1044>

- Currículo Lattes do autor: <https://lattes.cnpq.br/4746938817536999>

COMISSÃO EXAMINADORA DA DEFESA DE DOUTORADO

GABRIEL COSTA CORREIA

ORIENTADOR: ALFREDO LUIZ PAES DE OLIVEIRA SUPPIA

MEMBROS:

1. PROF. DR. ALFREDO LUIZ PAES DE OLIVEIRA SUPPIA
2. PROF. DR. MARCIUS CÉSAR SOARES FREIRE
3. PROFA. DRA. LAURA LOGUERCIO CÁNEPA
4. PROF. DR. EDSON PEREIRA DA COSTA JÚNIOR
5. PROF. DR. LEONARDO GOMES ESTEVES

Programa de Pós-Graduação em Multimeios do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da comissão examinadora encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de Tese e na Secretaria do Programa da Unidade.

DATA DA DEFESA: 08.03.2023

Dedico esta tese às centenas de milhares de vidas perdidas e respectivas famílias afetadas permanentemente, vítimas de um crime cuja amplitude e efeitos futuros são ainda imensuráveis. Dedico também à minha filha, Cecília, prova viva de que mesmo em meio ao caos e à destruição alguma vida há de crescer e algo de bom há de prosperar.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à minha esposa e companheira de vida e de luta, Marina, mãe de nossa filha e fonte de inspiração, amor e suporte para todas as horas. Aos meus pais, Clarice e Severino, meus primeiros professores e maiores incentivadores desde sempre. Ao meu orientador nessa trajetória cheia de percalços externos e internos, Prof. Dr. Alfredo Suppia, agradeço pelo acolhimento, direcionamento e tranquilidade na lida com o andamento da pesquisa e do texto. Ao meu primeiro orientador quando cheguei ao programa, Prof. Dr. Marcius Freire, agradeço pela confiança e pelas palavras iniciais. Agradeço também, à banca de qualificação, Profa. Dra. Laura, Prof. Dr. Edson e Prof. Dr. Leonardo pelos comentários ricos, valorosos e pela ajuda na reestruturação do novo direcionamento da tese. Aproveito para agradecer a todos os meus colegas de trabalho na Universidade Federal de Mato Grosso pelas trocas e pela resiliente e esperançosa resistência frente a um cenário completamente desolador para o ensino superior público no Brasil nesses últimos anos. A todos os professores e funcionários da Unicamp, instituição que me acolheu durante esse período e à qual serei eternamente grato, deixo aqui também o meu agradecimento. Por fim, mas não menos importante, agradeço a Dario Argento e a todos os cineastas e artistas que insistem em explorar formas de dizer o indizível, de mostrar o que não pode ser mostrado e de fazer o necessário.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal desenvolver um percurso de análise da obra do cineasta italiano Dario Argento com foco em duas hipóteses principais. A primeira apresenta que o cinema de Argento pode ser lido como um projeto em fases (ou ciclos) que se constituíram inicialmente a partir de sua aproximação com o *giallo*, e, em seguida, com o horror sobrenatural, o que lhe abriu novas possibilidades de articulação entre forma e conteúdo. A segunda hipótese defende que o estilo de Dario Argento possui dois eixos principais de exploração de possibilidades estéticas: 1) a representação do assassinato como uma arte e 2) o delírio como ponto convergente entre as facetas onírico-horríficas e a morbidez naturalista em sua obra. Para comprovar essas hipóteses, seus filmes serão explorados a partir de três principais premissas: a primeira diz respeito ao fato de que a sua fase de formação será o momento no qual o estilo de Argento começará a se desenvolver a partir de uma aproximação intencional com o cinema de gênero, sendo o *giallo* o gênero definidor de seu estilo no primeiro momento de sua carreira; a segunda premissa traz que a maturidade de seu estilo se manifesta a partir do viés maneirista de sua abordagem no cinema de gênero, que terá como efeito o desenvolvimento de uma filmografia na qual serão destacados os dois eixos principais de estilo mencionados anteriormente; e, por fim, a terceira premissa defende que a transformação de seu estilo acontece em um momento de abandono gradativo do viés maneirista em busca de um retorno ao foco nos elementos básicos constitutivos do cinema de gênero e uma simplificação na *mise-en-scène*; tais premissas serão exploradas por meio de análises filmicas de obras centrais na filmografia de Argento: *O Pássaro das Plumas de Cristal* (*L'uccello dalle Piume di Cristallo*) (1971), *Prelúdio para Matar* (*Profondo Rosso*) (1975) e *Suspíria* (1977), além de comentários sobre suas demais obras.

Palavras-chave: Dario Argento. Gênero Cinematográfico. *Giallo*. Assassinato. Delírio.

ABSTRACT

The main objective of this work is to develop a path of analysis of Argento's films focusing on two main hypothesis. The first shows that Argento's cinema can be read as a project in phases (or cycles) that were initially constituted from his approach to the *giallo*, and then to supernatural horror, which opened up new possibilities for articulation between form and content. The second hypothesis argues that Dario Argento's style has two main axes of exploration of aesthetic possibilities: 1) the representation of murder as an art and 2) delirium as a convergent point between the dreamlike-horrific facets and the naturalistic morbidity in his work. To prove these hypotheses, his films will be explored based on three main premises: the first concerns the fact that his formative phase will be the moment in which Argento's style will begin to develop from an intentional approach to genre cinema, with the *giallo* being the defining genre of his style in the first moment of his career; the second premise is that the maturity of his style is manifested from the mannerist bias of his approach to genre cinema, which will have the effect of developing a filmography in which the two main axes of style mentioned above will be highlighted; and, finally, the third premise argues that the transformation of his style takes place at a time of gradual abandonment of the mannerist bias in search of a return to focus on the basic constitutive elements of genre cinema and a simplification of the mise-en-scène; these premises will be explored through film analyses of central works in Argento's filmography: *The Bird with the Crystal Feathers* (*L'uccello dalle Piume di Cristallo*) (1971), *Prelude to Kill* (*Profondo Rosso*) (1975) and *Suspiria* (1977), as well as comments on his other works.

Keywords: Dario Argento. Film Genre. *Giallo*. Murder. Delirium.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO 1 – O GIALLO COMO FORMA DE EXPRESSÃO E A MISE-EN-SCÈNE DELIRANTE DE DARIO ARGENTO	22
1.1 – O giallo como forma de expressão	23
1.2 – A investigação absurda	28
1.2.1 – O absurdo na obra de Dario Argento	29
1.3 – A mise-en-scène e o aspecto maneirista no cinema de Dario Argento	34
1.4 – De Quincey e Argento, do assassinato como uma bela arte	40
1.5 – Delírio e Pesadelo em Thomas De Quincey e Dario Argento	49
1.6 – O onírico-horrífico e o mundo-pesadelo de Dario Argento	59
CAPÍTULO 2 – A INVESTIGAÇÃO ABSURDA COMO PONTO DE PARTIDA.....	64
2.1 – O Pássaro das Plumas de Cristal.....	64
2.2 – Enredo.....	67
2.3 – Personagens.....	69
2.4 – Mise-en-scène.....	72
2.5 – A trilogia dos animais.....	83
CAPÍTULO 3 – DO ASSASSINATO COMO UMA BELA ARTE.....	89
3.1 – O enredo de Prelúdio Para Matar.....	91
3.2 – Personagens.....	94
3.3 – Mise-en-scène.....	97
3.4 – O exagero operístico em Dario Argento: Os ecos de Profondo Rosso em Tenebre, Phenomena, Terror na Ópera, Trauma e Síndrome Mortal.....	108
CAPÍTULO 4 – O ONÍRICO-HORRÍFICO NO CINEMA SOBRENATURAL DE DARIO ARGENTO.....	120
4.1 – Suspiria.....	120
4.2 – Enredo.....	123
4.3 – Personagens.....	124
4.4 – Mise-en-scène.....	125
4.5 – Além de Suspiria: O onírico-horrífico na obra de Dario Argento em A Mansão do Inferno, Dois Olhos Diabólicos, A Catedral, Um Vulto na Escuridão e O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas.....	134
CAPÍTULO 5: A SIMPLIFICAÇÃO DO ESTILO EM DARIO ARGENTO.....	143
CONSIDERAÇÕES FINAIS	154
REFERÊNCIAS	157
FILMOGRAFIA	157
BIBLIOGRAFIA.....	159

INTRODUÇÃO

Dario Argento nasceu na cidade de Roma, Itália, no dia sete de setembro de 1940, filho primogênito de um produtor cinematográfico, Salvatore Argento, e de uma fotógrafa de moda ítalo-brasileira, Elda Luxardo. Antes de realizar seu primeiro longa-metragem, *O Pássaro das Plumias de Cristal* (*L'uccello dalle Piume di Cristallo*) em 1970, Dario Argento foi crítico de cinema e roteirista. Curiosamente, apesar de ter crescido no entorno e sempre ter trabalhado no universo do cinema, seja fazendo parte de sua órbita como crítico ou de seu centro produtivo como roteirista, Argento não frequentou nenhum centro de educação formal sobre cinema. A respeito disso, escreveu o realizador em sua autobiografia (ARGENTO, 2019, p. 39, tradução nossa):

[...] Percebi que falhar no exame de admissão me permitiu desenvolver uma visão pessoal única sobre o cinema. Se eu tivesse frequentado cursos para me tornar um diretor de cinema, talvez meus filmes tivessem se tornado muito atrelados a um certo tipo de formalismo.¹

Argento integrou a redação do jornal independente *Paese Sera*, publicação com laços com o Partido Comunista Italiano, de 1957, aos 17 anos de idade, até abandonar gradualmente a crítica para se tornar roteirista em tempo integral na segunda metade da década de 1960, tendo trabalhado durante um curto período em 1957 em outro jornal, *L'Araldo dello Spettacolo*. Podemos afirmar que foi no *Paese Sera* que ocorreu a formação cinematográfica de Dario Argento, em uma rotina cinéfila que o levava a assistir até seis filmes por dia e colocá-lo em contato direto com alguns críticos italianos importantes do período, como Maurizio Liverani e Callisto Cosulich. Durante sua contribuição no *Paese Sera*, Argento também teve a oportunidade de entrevistar cineastas como John Huston, Sergio Leone e Fritz Lang, além de frequentar um set de Federico Fellini, durante as filmagens de *Julietta dos Espíritos* (*Giulietta degli spiriti*, 1965). Dentre os roteiros com contribuição, os escritos e coescritos por Argento durante a década de 1960 se encontram exemplos de alguns gêneros cinematográficos populares no período na Itália, como o filme policial *Todo Homem é Meu Inimigo* (*Qualcuno ha tradito*, 1967), dirigido por Francesco Prosperi, e *Mandamentos*

¹ No original: “[...] I became aware that failing my entrance exam had allowed me to develop a unique personal view on cinema. If I had attended courses to become a film director, maybe my films would have stuck too rigidly to a certain type of formalism”.

de um Gangster (*Comandamenti per un gangster*, 1968), de Alfio Caltabiano; o filme de guerra *Comando Sullivan* (*Commandos*) (1968), de Armando Crispino, *A Legião dos Malditos* (*La legione dei dannati*, 1969), realizado por Umberto Lenzi; o western “spaghetti” *Hoje Eu ... Amanhã Você* (*Oggi a me ... domani a te!*, 1968), de Tonino Cervi, e o consagrado *Era Uma Vez no Oeste* (*C’era una volta il West*, 1968), de Sergio Leone. Há também um curioso drama erótico baseado na obra de Wilhem Reich, intitulado *La Rivoluzione Sessuale* (1968) e dirigido por Riccardo Ghione (COZZI, 2015).

É nesse período especialmente produtivo do Dario Argento roteirista que surge a ideia para seu primeiro filme como realizador, que viria a ser *O Pássaro das Plumas de Cristal*: em um sonho, descrito por Argento como um pesadelo terrivelmente vívido. Neste sonho, o realizador se vê preso em uma cela de vidro, enquanto do lado de fora uma mulher indefesa é atacada por um perseguidor, Argento percebe no sonho que, quanto mais grita e se desespera, menos pode fazer pela vítima (ARGENTO, 2019). Ao pesadelo da impossibilidade de evitar o assassinato em seu sonho, o que estabelece uma conexão direta com o espectador de cinema que não pode impedir o assassinato representado na tela e mesmo assim se dispõe a confrontá-lo ao não desviar o olhar, Argento iria acrescentar a figura do artista estrangeiro, o escritor perdido por não saber o que escrever que se afunda ainda mais no abismo ao viajar a um país distante em busca de algum discernimento que não consegue encontrar em seu cotidiano, em sua vida ordinária. Essas duas imagens, o impotente na cela de vidro diante do assassinato e o estrangeiro de si e do mundo ao seu redor, em alguma medida, irão permear a filmografia de Argento dali em diante. Dessas duas ideias surge a base para *O Pássaro das Plumas de Cristal*, que por sua vez seria o ponto de partida para sua trilogia dos animais²: iria estabelecer os fundamentos para toda a sua filmografia. Sobre a importância do primeiro filme, Argento escreve (2019, p. 60, tradução nossa):

O primeiro filme que um diretor consegue dirigir geralmente é um manifesto poético, alimentado por uma série de ideias e intuições que – caso o diretor tenha perseverança, sorte e meios – podem então ser desenvolvidas através de seu

² Trilogia aqui colocada entre aspas por destacar não um conjunto de filmes realizados como extensões de uma propriedade intelectual (IP) desenvolvida como projeto comercial, mas uma trilogia temática, reconhecida por crítica, público e realizador como pertencentes a um conjunto que reúne características comuns mais específicas que apenas o gênero, nesse caso, os três filmes são giallo que se relacionam tematicamente através dos títulos de seus filmes e na relação destes com os respectivos enredos.

trabalho contínuo. Com o primeiro filme, todo autor diz o que sabe ou o que pensa que sabe.³

E de fato, será nesses três filmes iniciais de sua filmografia, *O Pássaro das Plumas de Cristal* (1970), *O Gato de Nove Caudas* (*Il Gatto a Nove Code*, 1971) e *Quatro Moscas Sobre Veludo Cinza* (*4 Mosche di Velluto Grigio*, 1971) que Argento irá apresentar sua carta de intenções cinematográficas. O esboço para um manifesto que, em realidade, nunca estará pronto, uma vez que verá em *Prelúdio para Matar* (*Profondo Rosso*, 1975) uma primeira versão mais robusta de suas intenções como artista, em especial na forma como Argento experimenta com o *giallo* enquanto exacerba as possibilidades da representação do assassinato como uma bela arte. Uma segunda versão, já com adendos e explorando outras paisagens dentro do horror cinematográfico, será vista em *Suspiria* (1977) e outras ainda em filmes-chave para entendermos o seu cinema, como *Terror na Ópera* (*Opera*, 1987) e *Síndrome Mortal* (*La Sindrome di Stendhal*, 1996). Em cada um desses filmes, e em todos os demais realizados durante sua carreira, Argento iria aprofundar e extrapolar as ideias que o instigaram a realizar *O Pássaro das Plumas de Cristal*.

Este trabalho tem como principal objetivo desenvolver um percurso de análise da obra de Argento com foco em duas hipóteses principais. A primeira hipótese é de que o cinema de Dario Argento pode ser lido como um projeto em fases, ou ciclos, nos quais a relação com um cinema de tons maneiristas é a tônica que irá sustentar sua filmografia que será dividida em três fases: de formação, maneirista e crepuscular. A segunda hipótese busca identificar como as duas principais marcas de estilo na obra de Argento exploram as possibilidades estéticas: 1) do assassinato como obra de arte e 2) do delírio como ponto convergente entre as facetas onírico-horríficas e a morbidez naturalista. Tais hipóteses serão desenvolvidas a partir de comentários e análises fílmicas, o que levará, em um primeiro momento, ao estabelecimento de conexões entre a obra *argentiana* e outros assuntos, como o cinema de gênero, o *giallo* e a noção italiana de *filone*, o conceito de absurdo proposto por Albert Camus, e a importância, em um momento definidor na carreira de Argento, da obra literária de Thomas de Quincey, autor inglês do século XIX cuja a obra serviu de inspiração central para a mitologia que

³ No original: “The first film that a director gets to direct is often a poetical manifesto, imposed by a series of ideas and intuitions that – if they have tenacity, luck and the means – can then be further developed through his ongoing work. With the first film, every author tells you what he knows or what he thinks he knows”.

sustenta o enredo dos filmes *Suspiria* (1977), *A Mansão do Inferno* (*Inferno*, 1980) e *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas* (*La Terza Madre*, 2007).

Thomas Penston De Quincey, nascido em quinze de agosto de 1785 e morto em oito de dezembro de 1859, foi um escritor, ensaísta, tradutor e crítico literário inglês, conhecido por ser um dos pioneiros na literatura ocidental sobre os efeitos do vício em drogas derivadas do ópio e na sua relação com os sonhos. Satirista mordaz, entusiasta da análise dos sonhos antes do advento da psicanálise e possuidor de um mórbido interesse por relatos de assassinatos, terá sua obra aqui utilizada como um complemento das hipóteses apresentadas, com o objetivo de servir como ponto de partida para as análises fílmicas. Suas obras que serão aqui mencionadas são, na ordem de publicação original: *Confissões de um Comedor de Ópio* (1821), *Do Assassinato como uma das Belas Artes* (1827) e *Suspiria de Profundis* (1845), este último uma coletânea de ensaios onde se encontra o texto que serviu de principal inspiração para a criação da mitologia das três mães de Argento: *Levana and Our Ladies of Sorrow*. Dario Argento compartilha com De Quincey do mórbido interesse por assassinatos, os quais representam sob variadas formas em quase todos os seus filmes, e pelo sonho, instigado em De Quincey pelo delírio resultante do consumo de opiáceos e em Argento pelo delírio ativamente desencadeado pela exploração de uma cinefilia cultivada desde muito cedo. Também é possível defender que Dario Argento, à sua maneira, também é um talentoso satirista de seu tempo. Todas essas aproximações, e também alguns distanciamentos centrais, como o papel da religiosidade cristã nos imaginários de De Quincey e Argento, serão destacadas nas análises que aqui apresentadas.

De modo a explicar a estrutura da presente tese e como seu fio argumentativo será conduzido, cabe aqui um breve comentário sobre a filmografia de Dario Argento e suas fases conforme serão aqui analisadas. A filmografia de Dario Argento como diretor é composta, até o presente momento, por 21 longas metragens, sendo um deles realizado apenas para a TV, *Você Gosta de Hitchcock?* (*Ti Piace Hitchcock?*, 2005), onze episódios para duas séries de TV – *La Porta Sul Buio* (1973), exibida originalmente pelo canal italiano RAI e *Mestres do Terror* (*Masters of Horror*, 2005-2007) exibida originalmente pela emissora norte-americana Showtime –, além de comerciais para a TV. Contando apenas projetos posteriores a sua estreia como diretor (em 1970), participou também de oito longas metragens como produtor ou coprodutor, tendo contribuído, de maneira creditada, no roteiro de cinco desses. A partir

desses filmes e episódios para séries de TV realizados por Dario Argento, sua obra pode ser organizada em três principais momentos, que correspondem, como serão analisados aqui, aos três principais ciclos dentro de sua filmografia nos quais seus interesses estilísticos, narrativos e condições de produção conduziram suas escolhas e seu olhar dentro dos gêneros cinematográficos que o interessavam em cada obra. Tais fases, ou ciclos, possuem tanto sua dimensão estilística quanto cronológica, uma vez que, pelas análises que serão aqui destacadas, suas transformações são o resultado de uma confluência de fatores que passam pelas mudanças no próprio contexto de produção do cinema realizado na Itália e no mundo, pelo diálogo dos filmes de Argento com o gênero ao entorno do qual sua obra é realizada, e também pelo interesse do realizador italiano em experimentar novas abordagens ou esgotamento e desinteresse pela forma de abordagem de determinado momento.

No que diz respeito às fases que serão aqui estudadas, podemos considerar que: a fase de formação reúne os três primeiros filmes de Argento, conhecidos popularmente como trilogia dos animais, *O Pássaro das Plumas de Cristal*, *O Gato de Nove Caudas* e *Quatro Moscas Sobre Veludo Cinza*, lançados entre 1970 e 1971, os dois episódios dirigidos por Argento para a minissérie *La Porta Sul Buio*, *Il Tram* e *Testimone Oculare*⁴, e também a única incursão de Dario Argento em um gênero diferente do horror e do crime: a comédia dramática de época em *Le Cinque Giornate* (1973), filme sobre uma revolta popular ocorrida na cidade de Milão durante o século XIX. Essa primeira fase apresenta um diretor ainda em formação, experimentando a cada filme em busca de um estilo próprio, latente mas já perceptível, enquanto escolhe e destaca um gênero cinematográfico específico, o *giallo*, a partir do qual orienta uma forma particular de engendrar tramas com menos foco em uma estrutura clássica orientada à construção de uma narrativa simples e de fácil entendimento e mais em um mosaico de cenas e situações fragmentadas que potencializam o específico de cada escolha (seja a representação de um assassinato ou um diálogo quase absurdo), e desenvolve um sabor também particular sobre uma concepção visual que no próximo momento de sua filmografia será central para seu sucesso de público e crítica.

A segunda fase identificada na filmografia de Dario Argento que reúne a parcela mais incensada e bem sucedida comercialmente de sua obra é o que aqui iremos chamar de

⁴ Série de TV realizada pela produtora de Argento e seu pai, SEDA Spettacoli para a emissora italiana RAI. O episódio *Testimone Oculare* foi dirigido por Argento sob o pseudônimo Sirio Bernadotte.

momento maneirista, fase que irá se iniciar em *Prelúdio para Matar* (*Profondo Rosso*, 1975), obra central para entendermos como o estilo e a narrativa em sua obra adquirem um viés maneirista levando ao extremo suas principais marcas estilísticas e concepção narrativa. O momento maneirista em Dario Argento se inicia com *Prelúdio para Matar* e compreende boa parte de seus filmes mais conhecidos realizados entre a metade da década de 1970 e o final da década de 1990. Absolutamente central para o entendimento de sua obra, tal fase terá aqui como marco final o filme *Um Vulto na Escuridão* (*Il Fantasma Dell'Opera*), lançado no ano de 1998, entretanto suas principais características, busca pelo rebuscamento visual na mise-en-scène, referência, através de citações ou alusões, ao gênero e sua história – e como consequência à história do cinema, e uma busca constante pela expansão e transformação dos limites do gênero, não ficaram para trás apenas nesse filme. Esse abandono se deu de maneira gradativa através da diluição de um estilo que, seja pelo esgotamento natural, desinteresse gradual do realizador ou impossibilidades técnicas impostas pelo contexto de produção, também se manteve em constante transformação. O Dario Argento de *Suspiria* (1977) não era o mesmo de *Terror na Ópera* (*Opera*, 1987), bem como o Argento da curtíssima incursão norte-americana - (*Dois Olhos Satânicos*) (*Due Occhi Diabolici*) (1990)⁵ e *Trauma* (1993) – também diferem do Argento do controverso e corajoso *Síndrome Mortal* (*La Sindrome di Stendhal*, 1996). Todos esses filmes citados respiram e alimentam essa fase a qual chamo de momento maneirista, mas cada um à sua maneira e apresentando interesses bastante diversos no modo como o realizador lida com a discussão que os enredos trazem e a forma como seu estilo explora as convenções de gênero e suas intenções mais autorais. Também foram realizados durante essa fase os filmes *A Mansão do Inferno* (*Inferno*, 1980), *Tenebre* (1982), *Phenomena* (1982), e os nove episódios de curta duração realizados para a série de TV *Gli Incubi di Dario Argento* (1987)⁶.

Há um terceiro momento na obra de Dario Argento que se caracteriza pelo gradativo abandono do rebuscamento visual e progressivo enfoque em uma abordagem de simplificação da mise-en-scène em conjunto com um ainda maior adensamento narrativo com foco nas

⁵ Filme de antologia realizado por Argento e George Romero composto por dois segmentos, sendo que Dario Argento dirige o segundo, *The Black Cat*.

⁶ Esses curtas foram exibidos como segmentos de um programa semanal chamado *Giallo* (1987-1988), criado por Enzo Tortora e exibido no canal RAI, no qual Dario Argento também conduzia entrevistas e apresentava reportagens sobre temas estranhos e sobrenaturais.

estruturas do gênero em seus filmes. Temos nesse período o retorno gradual do *giallo* em fusão com o filme policial e de detetive, uma vez que os investigadores diletantes do *giallo* são substituídos por investigadores da polícia que incorporam elementos narrativos comuns aos *thrillers* norte-americanos da época como a fragmentação da memória e o trauma que conecta os investigadores direta ou simbolicamente aos crimes. *Insônia* (*Non Ho Sonno*, 2001), *Jogador Misterioso* (*Il Cartaio*, 2003) e *Giallo – Reféns do Medo* (*Giallo*, 2009) são filmes que podem ser enquadrados nessa categoria, embora *Giallo – Reféns do Medo* não seja um projeto original de Argento, o que o coloca em uma categoria à parte como seu único longa-metragem dirigido a partir de um projeto de terceiros. Dessa fase minimalista de Dario Argento também fazem parte *Você Gosta de Hitchcock?* (*Ti Piace Hitchcock?*, 2005) filme para a televisão realizado por Argento como um *quase giallo* em homenagem à Hitchcock, repleto de citações e referências à obra do diretor inglês, os episódios *Jenifer* (2005) e *Pelts* (2006) realizados para a série de TV *Mestres do Terror*, o encerramento tardio da trilogia das mães *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas* (*La Terza Madre*, 2007), já com um estilo diferente daquele da década de 1970, mais cru, grotesco e sexualizado, além de seus dois filmes mais recentes, *Dracula 3D* (2012), primeira incursão de Argento pelo universo vampírico cinematográfico além de sua também primeira contribuição para a tecnologia contemporânea de captação e exibição em 3D e *Occhiali Neri* (2022), um honesto retorno ao *giallo* de contornos mais clássicos, na forma como tal termo pode ser entendido no *giallo*, com seus investigadores diletantes e assassinos arquetípicos.

Desse modo, tendo em vista as hipóteses apresentadas, os ciclos identificados na filmografia de Argento servirão como pontos de entrada para as análises fílmicas, orientando as análises e oferecendo contrapontos nos momentos em que se façam necessários. Assim, esta tese irá se estruturar em sete partes, introdução, um capítulo que irá discutir suas principais marcas de estilo e sua relação com o gênero cinematográfico e com o *giallo*, quatro capítulos de análise e comentários e um último e breve capítulo com as considerações finais. No capítulo um intitulado *O giallo como forma de expressão e a mise-en-scène do delírio* irá explorar a filmografia de Argento de forma mais abrangente, panorâmica, delineando os pressupostos teóricos que irão sustentar a hipótese de que as principais marcas de estilo no cinema de Dario Argento são a representação do assassinato como uma bela arte e a *mise-en-scène* delirante como ponto convergente entre as facetas onírico-horríficas e a

morbidez naturalista em sua obra. Para isso serão explorados a importância da relação do diretor com o *filone* italiano *giallo* e com o cinema de gênero de modo geral, como a noção de absurdo na obra de Argento, as aproximações de sua obra com a de Thomas De Quincey, e os conceitos de onírico-horrífico e mundo-pesadelo em sua abordagem do horror sobrenatural. Os quatro capítulos seguintes irão analisar as três fases de sua filmografia a partir da hipótese aqui defendida. No capítulo dois, intitulado *A investigação absurda como ponto de partida*, será analisada a fase de formação de Argento e irá investigar os principais elementos explorados em seus três primeiros e o quanto disso irá reverberar pela sua filmografia como marca de estilo. O aspecto maneirista de sua obra será introduzido neste capítulo que, em linhas gerais, irá apresentar essa fase como um grande laboratório de estilo no qual Argento irá testar as possibilidades de um gênero cinematográfico ainda em formação, uma vez que o *giallo* no cinema surge com Mario Bava na década de 1960 mas se consolida com Argento e outros realizadores italianos na primeira metade da década de 1970, antes de atingir em *Prelúdio Para Matar* a maturidade de um estilo que conjuga um viés maneirista a uma abordagem particular ao cinema de gênero. Para isso, o filme cuja análise será destacada no capítulo é a estreia de Argento na direção, *O Pássaro das Plumas de Cristal*.

O terceiro capítulo, intitulado *Do assassinato como uma bela arte*, irá se deter sobre os filmes de sua fase maneirista nos quais o *giallo* é de alguma forma resgatado e transformado. Outro elemento importante aqui será o aprofundamento sobre a análise de um aspecto fundamental para a compreensão da obra de Argento em sua totalidade, não apenas nos filmes da sua fase maneirista, a representação do assassinato como elemento central do estilo e quais discussões isso pode suscitar. A forma como Argento representará o assassinato em suas diferentes fases será um ponto e a guinada estilística de viés maneirista com foco em uma mise-en-scène rebuscada e representações quase formalistas das cenas de assassinatos, mortes e violações dos corpos será a síntese do capítulo que será obtida através da análise mais aprofundada de *Prelúdio Para Matar*. Também serão comentadas as reverberações da opulência estilística desse filme em outras obras de Argento como *Tenebre*, *Phenomena*, *Terror na Ópera*, *Trauma* e *Síndrome Mortal*.

No quarto capítulo, *o cinema do sonho e do delírio: o onírico-horrífico no cinema sobrenatural de Dario Argento*, serão analisados e comentados os filmes da fase maneirista de Argento que abraçam ou dialogam em alguma medida com o horror sobrenatural. O

argumento defendido aqui é que há uma sobreposição entre representação onírica e naturalista na obra de Dario Argento, criando assim uma espécie de mundo-pesadelo que pode ser compreendido como a diegese criada através da exploração da sobreposição entre formas de representações oníricas e naturalistas, ilustradas na elaboração da mise-en-scène e do enredo, na qual a representação de aflições físicas e mentais se misturam e se confundem de modo a criar uma atmosfera delirante de pesadelo. A obra que irá reunir e expandir esses temas é *Suspiria*, filme síntese da apropriação de um gênero, o horror sobrenatural, que, nas mãos de Argento, adquire uma fragmentação ímpar, mesclando realismo e pesadelo em uma atmosfera de delírio que permeia toda a obra de Argento, mas que nesse gênero, extrai dele todo um arcabouço estilístico novo que o tornará reconhecido como um mestre maneirista do gênero horror, fama que irá se consolidar pelos dez anos seguintes de sua trajetória como realizador e perdura até hoje. Outros filmes que se enquadram na fase maneirista de Dario Argento que exploram o horror sobrenatural como uma de suas estruturas genéricas principais são *A Mansão do Inferno* e *Phenomena*, em menor medida, sendo o horror sobrenatural um gênero que foi deixado de lado por Argento até a realização de *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas* e *Dracula 3D*, já no momento em sua carreira classificado aqui como momento crepuscular ou tardio. Entretanto, isso não quer dizer que o interesse do realizador pelo gênero foi deixado inteiramente de lado durante as décadas de 1980 e 1990, uma vez que podemos buscar em filmes os quais Argento produziu e contribuiu com o roteiro, contribuições para refletirmos sobre como sua visão do gênero ajudou a dar forma a filmes como *Demons – Filhos da Trevas (Dèmoni)* (1985) e *Demons 2 – Eles Voltaram (Dèmoni 2 . . . L'incubo Ritorna)*, 1986) de Lamberto Bava, *A Catedral (La chiesa)*, 1989) e *A Filha do Demônio (La Setta)*, 1991) de Michele Soavi, dois ex-assistentes de direção de Argento. Será também comentado neste capítulo o primeiro filme realizado durante a curta incursão de Argento pelo mercado estadunidense, *Dois Olhos Satânicos*, filme que trazia Argento trabalhando sobre material de uma de suas principais referências literárias como artista: Edgar A. Poe. Esse filme representa, junto com *Trauma*, apesar de seus defeitos, um ponto de inflexão na trajetória de Argento, uma vez que, depois dessa tentativa frustrada de conquistar o mercado estadunidense, Argento voltaria para a Itália para trabalhar em seu último grande filme de sua fase maneirista, *Síndrome Mortal*, e em seu filme mais confuso do período, *Um Vulto na Escuridão*, no qual a exploração de novos territórios como o filme de época e o horror gótico

aliada a uma tentativa malsucedida de reproduzir a sofisticação visual de outros momentos resultaram em um filme sem identidade.

No capítulo cinco serão comentados os filmes da aqui chamada fase crepuscular ou tardia de Dario Argento a partir de *Insônia* no ano de 2001. Esse ciclo se caracteriza pelo abandono definitivo do estilo rebuscado de viés maneirista que marcou seu período de maior sucesso de crítica e público. Entretanto, as principais marcas que definem o estilo de Argento segundo um das hipóteses aqui defendidas, a exploração das possibilidades estéticas do assassinato como obra de arte e o delírio como ponto convergente entre as facetas onírico-horríficas e o naturalismo mórbido em sua obra, estão presentes também nos filmes e obras televisivas desse período. Esse capítulo tratará desses filmes e de suas principais características em uma tentativa de concluir a trajetória da tese propondo uma leitura alternativa para uma fase de críticas mais negativas que positivas e menor interesse do público. São filmes que serão comentados aqui, além do já mencionado *Insônia*, *Jogador Misterioso*, *Você Gosta de Hitchcock?*, *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas*, *Giallo – Refêns do Medo*, *Dracula 3D* e *Occhiali Neri*, além dos episódios *Jenifer* e *Pelts* da série *Mestres do Terror*.

Nas considerações finais a ideia central do trabalho será retomada e comentada, oferecendo uma luz final aos conceitos propostos e hipóteses defendidas. Os conceitos aqui utilizados serão apresentados e discutidos no capítulo um e retomados quando necessário durante as análises e comentários. A noção de maneirismo, por exemplo, entendida aqui como um aspecto que pode ser identificado com um momento histórico específico mas também como um conjunto de abordagens dentro de um determinado estilo, como por exemplo a adesão não inocente ao cinema de gênero como uma forma de expressão com história e tradição próprias, estará já no primeiro capítulo, dada a sua importância para as hipóteses apresentadas. O conceito de *mise-en-scène*, em linhas gerais o resultado do trabalho de composição, encenação e movimentação do quadro realizado pelo diretor de um filme, será outro conceito a ser explorado no primeiro capítulo. Bem como noções como delírio, compreendido aqui em sua dimensão mais sintética como o sonho em vigília, onírico-horrífico, neologismo criado para nomear o sonho, ou aparência de, com elementos horríficos que conduz muitas cenas nos filmes de Argento. A noção de gênero cinematográfico aqui utilizada será aberta e a separação entre elementos semânticos e

sintáticos proposta por Rick Altman será utilizada para fins de análise. Mais sobre essa discussão estará também no primeiro capítulo na parte dedicada à análise do *giallo* como gênero, ou *filone*, central na obra de Argento.

Algumas obras de referência sobre Dario Argento também serão utilizadas durante as análises, oferecendo contrapontos com observações de outros pontos de vista sobre a obra do realizador ou corroborando determinadas considerações sobre os filmes analisados. Da vasta bibliografia em diversas línguas sobre o tema, posso destacar algumas obras que serão aqui utilizadas e que fornecem um panorama relativamente amplo e diverso sobre a obra de Argento. São essas obras *Dario Argento Magicien de La Peur* de Jean-Baptiste Thoret, publicado pela primeira vez em 2002 e depois, em uma edição ampliada, em 2008. Thoret apresenta um longo ensaio crítico que analisa, a partir da identificação de variadas marcas de estilo, a obra de Argento até o lançamento de *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas*. A obra de Thoret oferece algumas hipóteses de leitura sobre Dario Argento que serão recuperadas durante as análises que serão aqui desenvolvidas. Outra obra de fôlego sobre Dario Argento é *Broken Mirrors/Broken Minds: The Dark Dreams of Dario Argento*, de Maitland McDonagh, publicado pela primeira vez em 1991. Fruto da dissertação de mestrado realizado durante a década de 1980 pela crítica e pesquisadora Maitland McDonagh, esse trabalho oferece uma série de análises filmicas sobre toda a obra de Argento, organizada cronologicamente até *Dois Olhos Satânicos*, tendo em edições posteriores acrescentado a análise do filme *Trauma*. *Dario Argento o La Alquimia del Miedo* de Salvador Barnabé, também se estrutura como um guia da filmografia de Argento pontuada com análises filmicas, no início do livro apresenta brevemente alguns elementos recorrentes nos filmes de Argento e encerra o livro com uma entrevista com o realizador italiano, assim como Maitland McDonagh. Tanto McDonagh quanto Barnabé não apresentam e defendem hipóteses claras sobre o estilo de Argento, optando por ressaltar suas qualidades como realizador de obras autorais ao destacar elementos de estilo e interesses temáticos recorrentes. McDonagh chega a sugerir a hipótese acerca de um estilo barroco de Argento, mas sua defesa durante as análises dos filmes é mais inferida do que explicitada. O texto de Barnabé também sugere uma hipótese para Argento como um cineasta das aflições físicas, uma vez que destaca a introdução de seu livro a destacar todas as armas utilizadas nos filmes de Argento como instrumentos de tortura e morte. Thoret, por sua vez, lança algumas hipóteses em seu livro,

Argento como um cineasta de dualidades, fixidez e movimento, vontade de compartimentalização do mundo e desejo de abandono ao acaso do destino, estilo que transita entre hiper-realismo e expressionismo, também um cineasta cuja obra representa uma síntese entre o cinema moderno e o cinema de gênero são duas das principais hipóteses levantadas por Thoret. De todo modo, essas três obras serão importantes aqui por motivos diversos, as hipóteses levantadas por Thoret e as sugeridas por McDonagh e Barnabé contribuirão igualmente para corroborar e oferecer contrapontos aos argumentos que serão desenvolvidos aqui durante os próximos capítulos. Ainda como referências, mas dessa vez como fontes de informações técnicas e de bastidores, destaco duas obras, *Profondo Argento. Il Cinema e La Televisione di Dario Argento*, escrito pelo amigo, também diretor e colaborador de longa data, Luigi Cozzi, obra que traz comentários e informações de bastidores sobre todos os filmes e séries nos quais Argento atuou como roteirista, diretor ou produtor até o ano de 2012, outra obra de referência importante é a autobiografia de *Dario Argento, Fear: The Autobiography of Dario Argento*, publicado pela primeira vez em italiano no ano de 2014 e traduzido para o inglês em uma primeira edição de 2019. Da literatura em português destaco dois trabalhos acadêmicos realizados nos últimos quinze anos, a tese *Dois Olhos na Escuridão – O monstruoso-feminino nos filmes de Mario Bava e Dario Argento*, de Marcelo Carrard Araújo, apresentada no ano de 2007 no Departamento de Multimeios da Universidade Estadual de Campinas, e a dissertação de mestrado *A Cultura Visual no Cinema de Dario Argento*, de Letícia Badan Palhares Knauer de Campos apresentada ao Instituto de Filosofia e Ciências Humanas também da Universidade Estadual de Campinas no ano de 2017.

CAPÍTULO 1 – O GIALLO COMO FORMA DE EXPRESSÃO E A MISE-EN-SCÈNE DELIRANTE DE DARIO ARGENTO

Há duas hipóteses principais aqui defendidas. A primeira diz que o cinema de Dario Argento pode ser lido como um projeto em fases, ou ciclos, que se constituíram inicialmente a partir de uma relação muito próxima do realizador italiano com um *filone* específico chamado *giallo*, o qual ajudou a definir e formatar, e em seguida, através da incorporação de um gênero mais universal, o horror sobrenatural, o que lhe abriu novas possibilidades de articulação entre forma e conteúdo. A segunda hipótese defende que o estilo de Dario Argento possui dois eixos principais de exploração, as possibilidades estéticas da representação do assassinato como uma arte e do delírio como ponto convergente entre as facetas onírico-horríficas e a morbidez naturalista em sua obra. De modo a se compreender melhor como esse labirinto estilístico está presente na obra de Argento, é necessário apresentar suas diversas facetas, apresentando-as e apontando como e em quais filmes elas se mostram presentes e de que maneira esses filmes se relacionam com o corpo da obra *argentiana* em sua totalidade.

Em um primeiro momento, é necessário que se explore como o *giallo* se constitui a partir uma noção de gênero cinematográfico para que em seguida se reflita sobre quais marcas desse filão são melhor exploradas desde o início da trajetória de Dario Argento, marcas que foram identificadas aqui como a investigação absurda e suas implicações, o assassino sem face que se desenvolve inicialmente a partir de suas armas de tortura e morte, o investigador diletante colocado como o estrangeiro, ou excluído social, que canaliza suas inquietações e angústias na resolução de uma série de crimes sem sentido, o excesso – visual, narrativo, de morbidez – como marca flagrante e o ambiente labiríntico, indeterminado, cidades que são ao mesmo tempo familiares e alienígenas. A própria noção de absurdo será colocada em perspectiva na sequência do capítulo, em uma tentativa de adensar a discussão sobre os filmes de Argento e o *giallo* enquanto um *filone*. Então, o estilo de Argento será discutido a partir das noções de mise-en-scène e maneirismo, o que abrirá caminho para a relação aqui identificada entre sua obra e o trabalho do ensaísta inglês Thomas De Quincey, quando, enfim, o assassinato como uma bela arte e o delírio como formas de estilo serão analisados.

1.1 O *giallo* como forma de expressão

Antes que se discuta em pormenores o *giallo* enquanto *filone* escolhido por Argento como sua principal forma de expressão dentro do amplo espectro do cinema de gênero, cabem aqui alguns breves comentários sobre como a noção de gênero cinematográfico será aqui abordada. A noção de gênero cinematográfico será aqui entendida em uma dimensão mais ampla, a partir do que discutem pensam autores como Raphaele Moine e Rick Altman. Nas palavras de Raphaele Moine (2008, p. xvi, tradução nossa):

Existem outras maneiras de olhar para o gênero cinematográfico para além do tipo dogmático de categorização no qual o gênero é considerado como o produto de semelhanças dentro de um grupo de textos filmicos, ou do cânone ao qual estes são considerados parte. Como alguns acadêmicos Anglo-Americanos, em particular, demonstraram durante os últimos vinte anos, os gêneros funcionam simultaneamente como um ato discursivo, um instrumento de comunicação e um meio cultural, ideológico, e de mediação social. O processo pelo qual os gêneros são designados e reconhecidos – e às vezes negado – pelos diferentes agentes no mundo do cinema (produtores, diretores, críticos, espectadores comuns, etc.) é igualmente importante para o estudo dos gêneros como a análise comparativa de textos filmicos. Gêneros cinematográficos, então, não são gêneros exclusivamente cinematográficos; são também categorias de produção e interpretação. Nessa perspectiva, uma teoria dos gêneros cinematográficos deve conciliar abordagens textuais e contextuais.

Procurando compreender o contexto de produção no qual se insere a discussão sobre o *filone giallo* e sua importância no cinema italiano de modo geral e no de Dario Argento em particular, seja, no aspecto comercial, como uma forma de categorização que visa conectar o filme com seu suposto público-alvo, seja, na dimensão crítica, como uma forma de fornecer um ponto de entrada para a análise dos filmes e da obra de determinados cineastas, chega-se ao entendimento que a análise de um *filone* como o *giallo* identificado culturalmente com uma filmografia específica, a italiana, pode fornecer uma rica contribuição para a teoria dos gêneros cinematográficos. Rick Altman, por exemplo, em seu livro *Film/Genre* (1999) discute os gêneros cinematográficos a partir de suas funções e formas. Estabelece que os gêneros têm duas funções principais, as rituais e as ideológicas. A primeira coloca a audiência como o eixo formatador dos gêneros em última instância, assegurando unidade e prevendo o futuro das formas; a segunda é dominada por interesses governamentais ou industriais que apelam aos

gêneros na tentativa de conduzir as audiências de encontro a ilusões de unidade social e futuros felizes dentro do modelo socioeconômico vigente. Quanto às formas, o autor as divide entre aspectos semânticos, derivados de seus blocos constitutivos (temas, aparências, repetições), e sintáticos, as estruturas nas quais os gêneros estão arranjados (ALTMAN, 1999, p. 219). Depois, ao considerar que os gêneros possuem múltiplos usuários que desenvolvem múltiplas leituras desses textos, Altman conclui que apenas os aspectos semânticos e sintáticos não bastam, uma abordagem pragmática que considere a multiplicidade de usos e conflitos dos gêneros em seu contexto de produção, nomeação e circulação deve ser utilizada para uma análise completa (ALTMAN, 1999, p. 214). Para esta análise as distinções formais entre aspectos semânticos e sintáticos nos gêneros serão importantes para nortear o método de análise dos filmes para que alguns elementos filmicos possam ser discutidos separadamente.

Giallo é uma palavra italiana que designa a cor amarela e faz referência à cor predominante nos livros de crime e mistério que eram populares na Itália na primeira metade do século XX. No cinema, as bases do gênero foram codificadas em dois filmes do também italiano Mario Bava, *Olhos Diabólicos* (*La Ragazza che Sapeva Troppo*, 1963) e *Seis Mulheres para o Assassino* (*Sei Donne per L'Assassino*, 1964), mas foi com Dario Argento em seus três primeiros longas, popularmente conhecidos como a trilogia dos animais (*O Pássaro das Plumaz de Cristal*, *O Gato de Nove Caudas* e *Quatro Moscas Sobre Veludo Cinza*) que esse *filone* se consolidou como sucesso de crítica e público na Itália, além de influenciar outros realizadores de outros países (é notável, por exemplo, a semelhança entre aspectos do *giallo* e subgêneros surgidos posteriormente como o *slasher* norte-americano).

Mikel Koven (2006) define o cinema vernacular, no qual insere o *giallo*, como um cinema subterrâneo, de nicho, um cinema para iniciados com regras próprias no que concerne a demandas artísticas e de mercado. Um cinema onde público e artistas compartilham de um universo próprio e se bastam, à margem do *mainstream*. De termo inspirado nas cores das publicações da editora Mondadori de traduções em italiano de livros de crime estrangeiros, o termo *giallo* define, em sua versão literária, todo um grande gênero de mistério e crime. Como coloca Koven (2006, pp. 2-3, tradução nossa):

O termo *giallo* funciona como uma metonímia para todo o gênero do mistério: em uma livraria britânica ou norte-americana, se quiséssemos encontrar, digamos, um romance de Agatha Christie, procuraríamos uma

seção chamada "Mistério"; no entanto, em uma livraria italiana, essa seção provavelmente se chamaria "*Giallo*". Assim, no nível mais básico, qualquer narrativa de assassinato e mistério poderia ser classificada como *giallo*. A tradição de títulos bizarros para esses filmes vem da tradição literária *giallo*. Os títulos do filme são destinados a ecoar os romances de escritores como Ellery Queen, Edgar Wallace e Fredric Brown.⁷

Aqui é interessante pontuar que no cinema, o *giallo* especifica, estreita e delimita seus temas, personagens, enredos e iconografia, configurando um gênero específico e de fácil identificação entre cinéfilos, crítica e mercado, diferente de sua contraparte literária. Como já mencionado anteriormente, Mario Bava codificou as premissas do gênero, apresentando suas principais dimensões sintáticas e semânticas em dois filmes lançados quase em sequência. Mikel Koven, descreve assim o surgimento fragmentado do *giallo* enquanto gênero cinematográfico (2006, pp. 3-4, tradução nossa):

Olhos Diabólicos, de Bava, estabeleceu a estrutura narrativa dos filmes *giallo*: uma pessoa inocente, muitas vezes turista, testemunha um assassinato brutal que parece ser obra de um serial killer. Ele ou ela assume o papel de detetive amador a fim de caçar este assassino, e muitas vezes consegue onde a polícia falha. Dois anos depois, Bava desenvolveu o gênero com Seis Mulheres para o Assassino. Este filme, embora a estrutura narrativa seja bem diferente de Olhos Diabólicos, introduzido ao gênero tropos visuais específicos que se tornariam clichês. Especificamente, a violência gráfica contra mulheres bonitas; muitos assassinatos cometidos (em Olhos Diabólicos, todas as vítimas são esfaqueadas da mesma maneira, mas em Seis Mulheres vemos esfaqueamentos, estrangulamentos, sufocamentos, queimaduras e outros atos violentos); mas o mais importante é a introdução do que se tornaria o disfarce do assassino arquetípico do *giallo*: luvas de couro pretas, sobretudo preto, chapéu preto de abas largas, e muitas vezes uma meia preta sobre o rosto.⁸

⁷ No original: "The term giallo acts as a metonym for the entire mystery genre: in a British or North American bookstore, if we wanted to find, say, an Agatha Christie novel, we would look for a section called "Mystery"; however, in an Italian bookstore, that section would likely be called "Giallo." So at the most basic level, any murder-mystery narrative could be classed as giallo. The tradition of bizarre titles for these films comes from the literary giallo tradition. The film titles are intended to echo the novels of writers like Ellery Queen, Edgar Wallace, and Fredric Brown." t.n.

⁸ No original: "Bava's The Girl Who Knew Too Much (La Ragazza che sapeva troppo) (1962) established the giallo films' narrative structure: an innocent person, often a tourist, witnesses a brutal murder that appears to be the work of a serial killer. He or she takes on the role of amateur detective in order to hunt down this killer, and often succeeds where the police fail. Two years later, Bava further developed the genre with Blood and Black Lace (Sei donne per L'assassino) (1964). This film, although the narrative structure is quite different from Girl, introduced to the genre specific visual tropes that would become cliched. Specifically, the graphic violence was against beautiful women; there were many murders committed (in Girl, all the victims are stabbed the same way, but in Blood and Black Lace we see stabbings, strangulations, smothering, burnings, and other violent acts); but

Entretanto, foi Dario Argento que em *O Pássaro das Plumas de Cristal* reuniu pela primeira vez estrutura narrativa e elementos visuais e cênicos dos dois filmes de Bava. Cabe também a ressalva de que na Itália, existe uma denominação diferente para gênero, e essa denominação abre outras possibilidades de leitura para a interpretação e análise dos gêneros cinematográficos. Na Itália, o termo *filone* designa tanto as relações de gênero quanto as aproximações de estilo entre autores diferentes, além de modas e tendências. Traduzido para o português como filão, o *filone* pode ser usado tanto para se referir ao *giallo* de modo genérico, em substituição aos termos gênero e subgênero, como pode também ser usado para dizer que determinado autor realizou uma obra no estilo de outro, na tradição de determinado artista (KOVEN. 2006, p. 6). Assim, pode-se afirmar que Dario Argento realizou *O Pássaro das Plumas de Cristal* na tradição de Mario Bava e que Lucio Fulci realizou *Uma Lagartixa num Corpo de Mulher (Una Lucertola con la Pelle di Donna)* (1971) na tradição, ou na veia, de Mario Bava e Dario Argento, e assim por diante. Isso se dará até determinado ponto em uma cinematografia quando o *filone* se consolida e todos os diretores passam a realizar suas obras na tradição do *filone giallo*. Também é bom não perder de vista que quando Bava realizou *Olhos Diabólicos* em 1963, o fez na tradição de Alfred Hitchcock, logo, tudo retorna ao cinema de gênero que, ao ser transportado para uma nova cinematografia encontra meios, novas tradições e formas de ler suas convenções que o levam a misturas, saturações e uma hipertrofia que o explode em gêneros novos. Filme a filme as tradições são desintegradas e refeitas, o *filone* Hitchcock se torna o *filone* Bava que se torna o *filone* Argento que se torna o *filone giallo* que em determinado ponto já é mais horror que suspense, mais interesse mórbido por formas de assassinato que narrativa de crime.

Mikel Koven insere o que chama de período clássico do *giallo* durante a primeira metade da década de 1970, mais especificamente entre 1970 e 1975, sugerindo que o encerramento desse ciclo se deu pela ascensão de outro *filone*, o *poliziotto* (2006, p. 7), filme policial procedural com grande apelo para a representação gráfica da violência mas com enredos menos extravagantes e subversivos do que os que os *gialli* apresentavam. Esse movimento de mudança de foco de interesse de um gênero para outro coincide com o momento em que Dario Argento atinge a maturidade como realizador em *Prelúdio Para*

most important is the introduction of what was to become the archetypal giallo killer's disguise: black leather gloves, black overcoat, wide-brimmed black hat, and often a black stocking over the face.”

Matar e Suspiria, também coincide com o momento em que seus filmes se afastam do *giallo* clássico, para utilizar o termo de Koven, ao incorporar elementos do horror sobrenatural e rumar para uma grande experimentação com formas de representação oníricas. Também é o momento em que Argento se destaca no contexto do cinema europeu e mundial como um grande mestre do cinema de horror. Para Koven (2006), o *giallo* é um *filone*, um conjunto ou ciclo de curta duração de filmes que bebem na tradição das histórias de mistério, geralmente com assassinatos no centro da ação, de Poe, Conan-Doyle e Christie realizados ao estilo de diretores como Mario Bava e Dario Argento. Por ser um *filone* existem, portanto, diferentes tipos de *giallo*, aquele que ele chama de clássico apresenta um assassino serial disfarçado com luvas pretas de couro, chapéu e casaco sendo investigado por um detetive amador, o investigador diletante, e a ação ocorre principalmente em ambientes abertos. No *poliziotto*, a polícia é colocada no centro da investigação, no *giallo* de suspense a investigação tende a se dar predominantemente em interiores e no *giallo-fantástico* a narrativa sobrenatural é incorporada. Nesta tese o *giallo* será analisado como um *filone* com características próprias que se transforma com o tempo através dos movimentos do cinema e da cultura. *Filone* cujas marcas derivam da literatura de crime e investigação mas que encontra no cinema seu contorno mais específico. Tal contorno tem na relação antagônica entre o assassino misterioso e o investigador diletante sua maior potência criativa, uma vez que o resultado dessa relação de atração e repulsão é a própria investigação absurda, síntese desse ciclo inicial do *giallo* e também da fase de formação de Argento. A investigação que não encontra um curso lógico e se estilhaça em uma profusão de momentos hesitantes, violência desvairada, comentários sociais e exageros de toda a sorte. O assassino, enquanto não revelada sua identidade social, é metonímico, existe como vetor da arma que irá violar os corpos, em sua maioria femininos, mas também existe como ponto de vista subjetivo que coloca o espectador em seu lugar, forçando-o a confrontar o assassinato e o abuso de um ponto de vista incômodo no qual é obrigado a acompanhar em primeira pessoa o ato vil. O investigador diletante é o contraponto e o complemento ao assassino, contraponto pois tenta a todo custo dar um sentido ao absurdo da situação ao resolver o caso e entregar o culpado para justa punição, e complemento porque sem ele, ou ela, o assassino e o *filone* não existem, o assassino se materializa como tal no imaginário do gênero quando é perseguido e revelado, a variação sobre o mesmo tema se dá quando, nas múltiplas iterações do assassino, algo novo surge, todos os assassinos nos *gialli*

são o mesmo até que se mostre o contrário, seja a origem, os traumas ou os métodos. Outro fascínio mórbido que acompanha o *filone* é a representação do assassinato como uma bela arte, característica que adquire em Argento contornos de autoria, uma vez que se apresenta em sua obra como uma de suas obsessões estilísticas. Nesse primeiro momento da filmografia de Argento, *filone* e estilo próprio se confundem e as diferenças entre o que é tributário de uma coisa e o que é de outra só ficarão claras quando ele começar a se afastar do *giallo* como este se configura em seu momento clássico. Então é comum que as duas coisas, o que é do *filone* e o que é de Argento, se confundam nesse primeiro momento, o que, em última análise, faz todo o sentido, sendo Argento um dos principais responsáveis pela constituição desse *filone*, tanto em sua gênese quanto em sua consolidação durante as décadas seguintes.

1.2 A investigação absurda

O cinema de Dario Argento é rico por, entre outras coisas, não se prender a um único modo de perceber o cinema e sua própria obra. Argento, embora apresente através de seus filmes, predileções claras sobre qual gênero lhe interessa mais, está em um constante processo de reinvenção, atualização e experimentação conforme os filmes analisados nesta tese irão demonstrar. Há algo por vezes inefável como um grupo de garotas reunidas no centro de um salão rodeado por lençóis brancos iluminadas sob uma onírica luz vermelha e por vezes brutal e cru como um instrumento de sopro pontiagudo (corne inglês) perfurando violentamente a boca de uma mulher até a morte, que soa como uma espécie de questionamento indefinido que permeia o conjunto de sua obra, e que está lá mesmo quando aparentemente dormente. O que é sonho e o que é delírio? Em um filme há espaço para tal distinção? Qual o sentido da brutalidade e por que ela exerce tanto fascínio sobre Argento e parte de seu público? Tais questionamentos se manifestam na obra de Dario Argento de diversas formas, de movimentos de câmera que fundem subjetivo e descritivo a situações e personagens absurdos. O absurdo, enquanto abordagem estética permeada por determinada tradição filosófica, ajuda a elucidar alguns aspectos estruturais do *giallo* enquanto gênero e do estilo na obra de Dario Argento. Por essa razão, cabe aqui uma breve reflexão sobre o conceito.

1.2.1 O absurdo na obra de Dario Argento

A noção de absurdo é importante na obra de Dario Argento em diversos aspectos. Está em situações, diálogos, em aspectos da mise-en-scène e mesmo como um elemento sintático definidor do *giallo*, nomeado aqui como investigação absurda. Por isso mesmo, torna-se necessário discutir sobre a natureza de tal conceito e em qual sentido ele será usado aqui. De imediato, são encontrados três sentidos mais usuais, o substantivo dos dicionários, o filosófico dos existencialistas e o prático dos dramaturgos europeus que foram reunidos sob a nomenclatura de Teatro do Absurdo. Mais adequado seria dizer que um pouco dos três sentidos seria a resposta mais adequada para o uso que se fará do termo nesta tese. Martin Esslin, crítico teatral e professor, escreve sobre a questão (2018, p. 21):

“Absurdo” originalmente significava “fora de harmonia”, num contexto musical. Daí sua definição de dicionário: “em desarmonia com a razão e a propriedade; incongruente, irracional, ilógico.” Em linguagem corrente, “absurdo” pode querer dizer apenas “ridículo”, mas não é nesse sentido que Camus usa a palavra, nem tampouco é assim que é empregada quando falamos do Teatro do Absurdo. Em ensaio sobre Franz Kafka, Ionesco definiu sua concepção do termo da seguinte maneira: “Absurdo é aquilo que não tem objetivo. [...] Divorciado de suas raízes religiosas, metafísicas e transcendentais, o homem está perdido; todas as suas ações se tornam sem sentido, absurdas, inúteis.

Segundo o filósofo franco-argelino Albert Camus em sua obra *O Mito de Sísifo* (1942), o absurdo nasce do embate entre o espírito que deseja e o mundo que decepciona e da contradição intransponível entre o que ele chama de nostalgia de unidade e o universo disperso. Colocando em termos mais rasos, o absurdo nasce de um despertar da consciência do homem frente a hostilidade do mundo aliado a um apego à existência que é finita. O homem, segundo Camus, anseia pela unidade, mas logo descobre que ela é uma ilusão e uma vez que desperta para isso não há volta, daí a nostalgia pela unidade. A esse despertar, Camus coloca duas opções, o suicídio (filosófico ou físico) ou a luta. Mas não uma luta que objetive transpor as contradições de modo a recuperar uma unidade que já se sabe que não existe, uma luta que pode ser resumida em um estado de consciência pautado por três pilares que são a ausência total de esperança, a recusa contínua e a insatisfação consciente.

Em suma, um estado de revolta, uma vez que, também para Camus, “o absurdo só tem sentido na medida em que não seja admitido” (2020, p. 42). Camus coloca que uma das maneiras de encarar o absurdo é negá-lo, o que ele chama de salto, “negações redentoras, contradições finais que negam o obstáculo que ainda não foi superado” (2020, p. 50). Tais negações podem ser de inspiração religiosa ou de ordem racional. O cinema e o audiovisual podem ser lidos como instrumentos desse tipo de salto, um terceiro tipo, não problematizado por Camus, mas confrontado por diversas vertentes teóricas críticas nos estudos de comunicação durante o século XX. Assim, ao nos anestesiarmos com as imagens técnicas, ao sublimarmos o processo histórico amplo e complexo encapsulando-o em telas, estaríamos operando também saltos. O absurdo, tal como explorado por Camus, é ignorado ou naturalizado de alguma forma, se é que isso seja possível. As notícias de pandemia, atentados, guerras, violência policial, são reduzidas a coloridas e hipnóticas imagens em movimento que nos inebriam enquanto homogeneízam o imaginário. Não é que o absurdo não esteja evidente, ele está mais claro do que nunca em suas contradições, na hostilidade do mundo que nos cerca, na impotência frente ao genocídio, à fome, destruição, consumismo desenfreado, enfim, o absurdo se apresenta em suas mais variadas roupas, porém é na negação que a programação dos aparelhos parece estar focada e os saltos possíveis são tantos e tão bem propagandeados. Mas não nos filmes de Dario Argento, a partir dessa leitura *camusiana* do absurdo, o cinema de Argento pode ser entendido como um cinema da revolta que nunca adere ao salto, nunca aceita a ilusão de unidade, sua obra lida com a morte, com o assassinato, o irracional, o ilógico. Nada em Argento é sacro ou sacralizado, tudo é fragmentação, incerteza e imprevisibilidade. Mesmo o belo, materializado em sua obra nas escolhas formais de enquadramentos, uso de cores e movimentos de câmera rebuscados, é deturpado ao servir o propósito de representar a violação dos corpos e a angústia que antecede a morte.

Dario Argento não oferece um salto ao absurdo existencial. Sua obra, do contrário, é provocativa e explícita, exceção feita, talvez, aos filmes desenvolvidos sob a égide do sobrenatural – entretanto, mesmo a dúvida quando está presente é de forma contundente, quando Argento não deixa claro se o delírio é pesadelo, sonho em vigília ou acontecimento sobrenatural, a dúvida se impõe como uma espécie de provocação sobre as expectativas do público em relação às convenções clássicas do gênero em questão, não há uma resposta que justifique e integre o filme a uma unidade abstrata universal. Em *Suspiria*, por exemplo, não

há indicações claras – seja no desenrolar do enredo ou na construção da mise-en-scène – sobre se o que se vê na tela deve ser interpretado diegeticamente como realidade, pesadelo ou delírio. Sobre a obra de arte absurda, Camus escreveu (2020, p. 100): “A obra de arte nasce da renúncia da inteligência a raciocinar o concreto. (...) O que a provoca é o pensamento lúcido, mas nesse mesmo ato ele se nega. Não cede à tentação de acrescentar ao que foi descrito um sentido mais profundo cuja ilegitimidade desconhece”. Assim são os filmes de Argento e o *giallo*, não há um sentido superior que justifique os assassinatos e as ações dos personagens, mesmo quando há explicações sobre ações e condutas, essas soam esvaziadas de sentido, ilógicas ou simplesmente desnecessárias. O que é coerente da perspectiva do absurdo tal como definido por Camus, uma vez que o assassinato deliberado representado na obra de Argento nunca é político ou fruto de crime de ódio de qualquer espécie, sendo, em geral, resultado de alguma compulsão psicótica relacionada a algum fetiche específico e desencadeada por algum trauma pregresso. É, assim, valendo-se da falta de sentido intencionalmente, que Argento fica livre para explorar possibilidades puramente estéticas.

Para concluir, a obra absurda, segundo Camus (2020, p. 104), demanda uma atitude absurda. Tal atitude, também um aspecto marcante na obra de Argento, é definida assim pelo filósofo franco-argelino:

[...] uma atitude absurda, para continuar sendo tal, deve manter-se consciente de sua gratuidade. Tal como a obra. Se nela não se respeitam os mandamentos do absurdo, se ela não ilustra o divórcio e a revolta e se sacrifica as ilusões e suscita a esperança, então não é mais gratuita. Já não posso me afastar dela. Minha vida pode encontrar ali um sentido: isto é ridículo. Ela não é mais o exercício de desapego e de paixão que consome o esplendor e a inutilidade de uma vida humana.

Entretanto, mesmo que se possa defender que em seus filmes Argento respeite os mandamentos do absurdo tal como o filósofo os defende em seu ensaio, não há discussões sobre o absurdo em seus filmes. O que há é o absurdo em sua essência pura colocado na tela em forma, através da mise-en-scène, e conteúdo, através de enredos e personagens. Nesse aspecto, sua obra se aproxima mais do absurdo conforme realizado artisticamente pelos dramaturgos do Teatro do Absurdo do que pelo racionalizado discursivamente por Camus. É curioso aqui notar que Esslin irá criticar o teatro de Camus e Sartre justamente por serem

racionais e lógicos demais, escapando ao que o próprio Camus defende em *O Mito de Sísifo* (ESSLIN.,2018, p. 22).

Um sentido semelhante da ausência de sentido da vida, da inevitável degradação dos ideais, da pureza e dos objetivos é também o tema de grande parte da obra de dramaturgos como Jean Giraudoux, Jean Anouilh, Armand Salacrou, Jean-Paul Sartre e o próprio Camus. No entanto, esses autores diferem dos dramaturgos do Absurdo num aspecto importantíssimo: eles apresentam sua noção da irracionalidade da condição humana sob a forma de raciocínio extremamente lúcido e logicamente construído, enquanto o Teatro do Absurdo procura expressar a sua noção da falta de sentido da condição humana e da insuficiência da atitude racional por um repúdio aberto dos recursos racionais e do pensamento discursivo. Enquanto Sartre ou Camus expressam o novo conteúdo na convenção antiga, o Teatro do Absurdo avança um passo além e tenta alcançar uma unidade entre seus pressupostos básicos e a forma na qual eles devem ser expressados. De certo modo, o teatro de Sartre e Camus é menos satisfatório como uma expressão da filosofia de Sartre e Camus – falando em termos artísticos, não filosóficos – do que o Teatro do Absurdo.

Na forma, o absurdo nos filmes de Argento tem mais em comum com o absurdo conforme o seu molde teatral que encontramos nos dramaturgos do Teatro do Absurdo do que com a racionalidade argumentativa da filosofia *camusiana*. Esslin (2018, p. 23) diz que “é justamente essa tentativa de integração entre o conteúdo e a forma na qual o mesmo se expressa que separa o Teatro do Absurdo do teatro existencialista”. Entretanto, por mais que essa tentativa de integração aproxime o cinema de Dario Argento dos dramaturgos do Teatro do Absurdo, as similaridades se restringem à intenção estética de representar o absurdo através da linguagem teatral e cinematográfica e não aos procedimentos utilizados para esse fim. Em Argento, as ferramentas utilizadas para esse fim são, grosso modo, a *mise-en-scène* e as convenções de gênero, o horror de modo mais abrangente e o *giallo* em particular. O horror enquanto gênero artístico cinematográfico se coloca assim, para Argento, como um meio de exploração artística do absurdo da condição humana, o que está posto também estruturalmente no *giallo*.

Se o assassinato é absurdo a investigação quando bem sucedida deveria restituir-lhe o sentido, oferecendo uma explicação que lhe revelasse as razões e justificasse em alguma medida a vileza do ato. Entretanto, no *giallo* e na obra de Argento de modo geral não há essa saída, as investigações são erráticas, percorrem caminhos ilógicos e oferecem desvios que as

configuram como espelhos caóticos para o grande absurdo que é o assassinato. As resoluções, quando se propõem a explicar as motivações dos assassinos geralmente recorrem a traumas que desencadearam psicoses ou simplesmente personalidades psicóticas de nascença. Os filmes, porém, exploram de maneira mais ampla esses motivos recorrentes, infundindo-os com doses de crítica social percebidas no desenvolvimento de personagens, construção do mundo da história e articulação do enredo.

Os investigadores diletantes dos primeiros *gialli* de Argento também podem ser lidos como personagens que incorporam o despertar para a consciência que antecede a constituição daquele que Camus nomeia de homem absurdo, mais que um ser, um estado ideal no qual determinado ser humano se encontra em constante estado de vigília frente à hostilidade do mundo e negação ao absurdo da existência. Em *O mito de Sísifo*, Camus irá argumentar que, se a morte se impõe como um fato irremediável e inexplicável, resta a escolha entre o salto e a ação, a luta caracterizada pela negação reiterada e resiliente ao absurdo, uma vez que, para o autor, o absurdo só faz sentido na medida em que não seja admitido. Dessa maneira, nas palavras de Camus (2020, p. 42): “um homem consciente do absurdo está ligado a ele para sempre”. Os protagonistas de Argento são esses seres absurdos que, por não terem escolha, porque já se encontram ligados a ele, seguem os rumos que as situações lhes impõem. Sam Dalmas, o estrangeiro preso na cela de vidro, testemunha ocasional que se vê preso à confrontação da morte que assiste, não enxerga outra alternativa que não seja seguir os rumos de uma investigação sem técnica ou método. Ele apenas se revolta e segue, recusando-se a admitir o absurdo que o mundo lhe apresenta. E de modo análogo todos os protagonistas de Argento farão o mesmo, cientes do absurdo do qual fazem parte, mas imbuídos de uma revolta permanente em face do mesmo.

O absurdo na obra de Dario Argento se encontra no cerne do principal elemento constitutivo da sintaxe do *giallo*, a investigação absurda, que Argento explora de maneiras diferentes em seus filmes do período de formação, e se encontra em sua obra posterior de diversas maneiras através de personagens, cenas, conflitos e enredos que evidenciem em alguma medida uma atitude absurda que consiste em ilustrar o divórcio entre o desejo de unidade e a revolta com a falta de sentido existencial. Isso não quer dizer que Argento possui uma visão absurdista ou existencialista do mundo e que sua obra seja um projeto que explicita tal filosofia. O absurdo que pode ser identificado tanto no *giallo* em sua estrutura clássica

quanto em alguns aspectos da obra de Argento é apenas mais um elemento que os diferenciam, o *giallo* como *filone* e Argento como realizador, de outros *filones*, gêneros e realizadores contemporâneos. O *giallo* se consolida como um *filone* cinematográfico italiano único, importante e influente dentro do grande escopo do gênero horror, enquanto Dario Argento se apresenta como o realizador de uma obra vasta e complexa que se debruça em seu momento de formação sobre esse *filone*, depois avança na hipertrofia dessa forma e de seu estilo próprio e, num terceiro momento, detém o olhar sobre alguns detalhes, simplificando o estilo em detrimento de outro tipo de reflexão sobre seu próprio material e sobre o cinema e o *giallo* como esses se configuram atualmente.

1.3 A mise-en-scène e o aspecto maneirista no cinema de Dario Argento

O conceito de mise-en-scène historicamente se relaciona com o teatro, tendo sua origem na função de encenar, função sob responsabilidade do *metteur en scène* (o encenador-total), tarefa que surge com a complexificação da montagem teatral quando se fez necessária a intervenção de um artista especializado responsável por essa tarefa a partir do século XVIII (OLIVEIRA JR., 2013). No cinema, a discussão sobre a mise-en-scène como ponto central da reflexão sobre cinema como meio através do qual um artista, autor, oferece sua visão de mundo de forma coordenada e intencional surge com força na França entre o fim da Segunda Guerra Mundial e a década de 1950 através de um grupo de críticos de cinema reunidos na revista Cahiers du Cinéma (OLIVEIRA JR., 2013). Tal noção de mise-en-scène pode ser sintetizada como o estabelecimento de um olhar sobre o mundo que se traduz em imagem, movimento e som no filme; o domínio da encenação dentro do quadro com a articulação entre cenografia, atores e movimentação; a montagem como parte fundamental de sua constituição. Aqui, opta-se pela adoção de uma noção de mise-en-scène como uma ferramenta de organização da técnica cinematográfica a partir de uma intenção estilística, de um olhar artístico sobre o cinema em suas dimensões interiores – o conflito permanente entre o realismo ontológico da imagem cinematográfica e suas possibilidades expressionistas, abstratas e intelectuais tanto pictóricas quanto de articulação através da montagem – e suas dimensões exteriores, poéticas e ideológicas. Dario Argento, nessa perspectiva, é um

realizador que busca o domínio e a experimentação da mise-en-scène desde seu primeiro filme e em todas as suas fases. É a partir de seu domínio que, após um período de experimentação e adequação ao *giallo* em sua fase de formação, ele irá encontrar, decantar e, posteriormente, modificar um estilo próprio em uma constante e inquieta procura pela forma ideal que será sempre um objetivo meramente retórico uma vez que suas inquietações como artista sempre o colocarão em face de uma nova pergunta, uma nova curiosidade, um novo olhar sobre os temas que o acompanham, o assassinato e seu fascínio mórbido, o pesadelo e o delírio. Pode-se discutir, como defendo aqui, que o viés maneirista do cinema de Dario Argento foi deixado gradativamente para trás em sua filmografia mais recente, mas a mise-en-scène como meio de estabelecimento de um olhar sobre o mundo e sobre o cinema nunca foi abandonada por ele.

Em seu livro intitulado *Dario Argento: Magicien de La Peur*, Jean-Baptiste Thoret (2008) defende que os primeiros filmes de Argento são representantes de uma cinema e um momento muito específico nas cinematografias italiana e norte-americana de aproximação entre o cinema de gênero e o cinema moderno. Essa aproximação, à qual Thoret se refere, pode ser interpretada à luz daquilo que Alain Bergala definiu como o maneirismo em sua versão cinematográfica. Em seu artigo *D'une Certaine Manière*⁹, publicado na edição número 370 da revista *Cahiers du Cinéma* em Abril de 1985, Bergala traça um paralelo entre o maneirismo na pintura, localizado historicamente no fim do período renascentista durante o século XVI, e o maneirismo que o autor identifica no cinema contemporâneo à escrita do artigo, a metade da década de 1980. Para Bergala (1985), o maneirismo na pintura tinha como principal característica a sensação, por parte do artista, de que chegou num momento posterior ao encerramento de um ciclo na história de sua arte, momento no qual a perfeição daquela forma já fora atingida pelos grandes, o que o coloca em uma posição de inquietação e agitação em busca de uma obra que ultrapasse em alguma medida uma forma que já atingiu sua maturidade. No cinema, Bergala identifica um momento similar nos Estados Unidos ao fim da primeira década de 1950 e na França cerca de vinte anos depois, pulando toda a geração de realizadores identificados com a *Nouvelle Vague*. Entretanto, Bergala também deixa claro que no cinema a assim chamada situação maneirista não é composta por um grupo coeso de

⁹ Texto traduzido para o português pelo crítico Ruy Gardnier com o título De Certa Maneira. Disponível em: <www.geocities.ws/ruygardnier/bergaladecertamaneira.doc>. Acesso em: 25 jul. 2022.

realizadores e nem restrita a um recorte histórico específico. Sobre a situação dos realizadores que operam sob o viés maneirista no cinema, Bergala (1985, p. 3) apresenta:

O que caracteriza a situação “maneirista” atual, é ao contrário a enorme confusão dos estilos e dos modelos. Se, em todos esses cineastas, ou quase, pesa o peso daquilo que o cinema realizou em 90 anos (certos, como Wim Wenders, tiveram até a impressão, um momento em que tudo já tinha sido realizado), eles não se sentem forçosamente herdeiros do mesmo passado. No limite, cada um pode escolher para si o momento do cinema e eventualmente os mestres que cada um pretende prolongar de sua forma, aos quais ele pretende se apoiar ou medir sua empresa criativa.

Essa escolha dos mestres, como Bergala coloca, é central para se entender o viés maneirista de Dario Argento e também como Argento apresenta em sua obra um movimento contínuo de aproximação e afastamento desses mestres. Alfred Hitchcock e Mario Bava são os mestres que Argento toma para si como modelos a serem retomados e extrapolados. Ambos realizadores notadamente virtuosos no domínio da linguagem através do controle absoluto da técnica, cada um a seu modo, esses realizadores deixaram uma marca permanente no cinema de Dario Argento. Com Hitchcock, Argento aprende a conduzir o olhar do espectador na direção desejada, no sentido da maior tensão possível, desviando muitas vezes o olhar da revelação que está presente na cena, escondida a olhos vistos. Com Bava, Argento aprende a criar, através da utilização da câmera e da composição dos quadros, ambientes que são oníricos e horríficos, aprende também a explorar a crueza e a expressividade da imagem mórbida, do grotesco e do excesso violento. Bergala (1985, p. 4) ainda sobre essa “consciência de aparecer depois de um esgotamento” de onde o realizador precisa partir, comenta sobre uma hipertrofia maneirista no tratamento de aspectos específicos da mise-en-scène que surge a partir de “uma dificuldade parcial em se igualar aos mestres do passado ou ao cinema do passado”. Tal tratamento excessivo aparece em Argento em diversos momentos e, de fato, torna-se uma de suas principais marcas de estilo, ele irá levar ao extremo, por exemplo, a condução do olhar do espectador através de suas subjetivas e pontos de vistas impossíveis ou dúbios, irá explorar cenas de assassinatos através de representações que vão do expressionismo ao formalismo quase abstrato, mesmo o *giallo* será trabalhado por Argento a partir dessa perspectiva hipertrófica em seus *gialli* das décadas de 1980 e 1990: *Tenebre*, *Phenomena*, *Terror na Ópera*, *Trauma* e *Síndrome Mortal*. Nesses filmes, a forma do

giallo será expandida incorporando elementos metalinguísticos e autorreferenciais, como em *Tenebre* e *Terror na Ópera*, com suas alusões à Suzy Bannion, protagonista de *Suspiria* o estudo de personagem em *Trauma*, a absorção de elementos de gêneros como ficção científica e *body horror* em *Phenomena* e o *rape revenge film* em *Síndrome Mortal*.

Luiz Carlos de Oliveira Jr. (2013, pp. 140-141), já mais de vinte anos depois de Bergala e incorporando toda a reflexão posterior sobre cinema maneirista, em seu livro *A mise-en-scène no cinema: Do clássico ao cinema de fluxo* define assim o maneirismo cinematográfico:

A mise en scène maneirista – já que o maneirismo implica um vasto conhecimento das formas preexistentes e um desejo quase maníaco de retrabalhar o material plástico-figurativo das imagens – se notabiliza por construções rebuscadas, enquadramentos labirínticos, referências à história da arte, dispositivos ópticos elaborados (já era assim na pintura maneirista). Brian De Palma, Rainer Werner Fassbinder, Raúl Ruiz, Dario Argento e Francis Ford Coppola são alguns de seus maiores representantes.

A esse momento maneirista que o autor explora, corresponde o momento na história do cinema que coincide com um certo esgotamento do cinema moderno em paralelo ao surgimento ou tomada de protagonismo de realizadores que, na impossibilidade de criar algo novo, uma vez que tudo já foi feito, resolvem tratar obsessivamente a herança que lhes foi deixada pelos cineastas que vieram antes. Recontextualizar e renovar gêneros cinematográficos, misturar abordagens modernas e clássicas, resgatar o cinema dito clássico e processá-lo a partir de um prisma de referências que se acumulam e dão ao filme um aspecto de novidade reciclada.

O cinema de Argento, nessa perspectiva, é visto aqui como um cinema de viés maneirista, em sua dimensão trans-histórica, no qual o domínio da mise-en-scène aponta para uma hipertrofia da forma *giallo* através de uma série de procedimentos de estilo. Uma mise-en-scène que tanto referencia, estiliza e retrabalha, como apresenta um convite à exploração mais livre, anárquica, quase subversiva, do olhar do espectador. O aspecto maneirista de sua obra se explicita na relação que o realizador estabelece com o gênero horror, de modo geral, e com o *giallo*, em particular, através, justamente, da extrapolação e sedimentação de um estilo próprio que irriga esses gêneros com uma marca própria, e se esvai, ou se dilui, a partir do momento em que Argento procura atingir outros públicos como

em sua incursão pelo cinema estadunidense em *Dois Olhos Satânicos* e *Trauma* e outros gêneros como em *Um Vulto na Escuridão*. Oliveira Jr. (2013, p. 146) comenta sobre esse aspecto que aqui chamo de exploração e sedimentação de um estilo:

O maneirismo se torna mais incisivo depois que o cinema dos anos 1960-1970 se põe a recuperar certos gêneros num momento em que eles já não dialogam com o público “inocentemente” (pensar nas releituras de Fassbinder para os melodramas de Douglas Sirk, nas reelaborações do suspense hitchcockiano por Brian De Palma, nos faroestes crepusculares de Sam Peckinpah e no seu uso recorrente da câmera lenta, que superdramatiza a violência, nas dilatações e extenuações da figura matricial do gunfight nos westerns igualmente crepusculares e fantasmagóricos de Sergio Leone).

O maneirismo de Argento talvez seja melhor percebido em relação ao *filone* que ele ajudou a dar uma forma final, o *giallo*, o que cria uma situação curiosa em relação ao que se toma por maneirismo em seu recorte cinematográfico. Ao tratar de maneira esteticamente obsessiva e extrapolar as bordas de um *filone* que ele ajudou a formatar, e não um gênero clássico já estabelecido, Argento desenvolve uma forma particular de maneirismo, investindo os seus esforços criativos na transformação contínua de um *filone* cujas bases semânticas e sintáticas se formaram ao redor de um conjunto relativamente pequeno de filmes em um contexto histórico e cinematográfico bem particular. Em outras palavras, uma espécie de maneirismo de si mesmo. É fato também que o maneirismo no cinema não diz respeito apenas a relações de resgate e expansão de gêneros já consolidados, mas também um tipo de relação mais direta entre cineastas e seus mestres, independente do cinema de gênero. Nesse sentido, o maneirismo de si de Argento deve ser relativizado como um maneirismo de si no qual o si mesmo já contém outros realizadores, outros mestres, uma vez que sua obra também bebe na fonte de realizadores como Alfred Hitchcock, Mario Bava, Arthur Lubin, Michael Powell, Federico Fellini e outros. De todo modo, pensar sobre o maneirismo de Argento a partir de um *filone*, cuja natureza já prevê uma certa efemeridade, coloca outra interessante questão em foco, seriam os *filoni* formas naturalmente maneiristas? No sentido de formas expressivas que surgem de um processo de transformação e hipertrofia de um gênero previamente constituído, como o crime? O *giallo*, como visto anteriormente, surge na literatura como uma transposição para a Itália do gênero crime (*crime fiction*) já estabelecido em outras línguas em países como Inglaterra e França. No cinema, como um *filone* adquire cor própria, reunindo elementos

sintáticos e semânticos específicos que surgem nos filmes de Mario Bava e se estabelecem como gênero durante seu primeiro ciclo de popularidade na primeira metade da década de 1970. Quando, após esse período, o *filone* é retomado, na segunda metade da década de 1970 e na década de 1980 por cineastas como Argento, Lucio Fulci e Michele Soavi em filmes como *Tenebre*, *Terror na Ópera*, *O Estripador de Nova York* (*Lo Squartatore di New York*) (1982) de Fulci e *Delíria: Pavor em Cena* (*Deliria*) (1987) de Soavi, a forma já se mostra em outra configuração, expandindo suas bordas de modo a incorporar outros gêneros como o *slasher*. *Delíria: Pavor em Cena*, por exemplo, reproduz a estrutura básica do *slasher* com um grupo de confinados sendo mortos um a um, abandonando totalmente alguns elementos antes centrais no *giallo* como o investigador dileitante. Uma definição possível para o gênero horror, do qual entendo o *giallo* como um afluente, entende o horror como um vetor de alegorias para os traumas e medos decorrentes de questões colocadas pelas sociedades contemporâneas como violência urbana, alienação, pobreza, terrorismo, entre outras (NDALIANIS, 2015). Assim, transformações e atualizações no modo como o *giallo* é entendido e explorado pelos cineastas, e também no modo como é interpretado e absorvido por público, mercado e crítica, fazem parte da trajetória normal de um *filone* tão complexo e diversificado.

A partir da análise de seus filmes, pode-se inferir o argumento de que Argento nunca se prendeu ao maneirismo, transitando entre dois vieses principais, a hipertrofia das formas – o *giallo* em maior medida e o horror sobrenatural em segundo plano – e a experimentação em busca de um estilo próprio, e isso é um processo contínuo que começa em seus primeiros filmes e continua por toda a sua carreira. Assim, pode-se dizer que o que o impulsiona, em um primeiro momento é sempre a forma, mais especificamente o horror e o *giallo*, mas o que o mantém ativo é a inquietação na procura por uma abordagem particular sempre refletida na condução da mise-en-scène. Parte do conteúdo negativo da crítica sobre sua obra mais madura e tardia da década 1990 em diante talvez possa ser explicada por uma quebra de expectativa em relação ao rebuscamento visual de mise-en-scène super elaborada advindo de seu viés maneirista que foi deixado de lado com o passar dos anos. Talvez seja necessário refletir sobre uma conjunção de fatores que levem em consideração, além das condições de produção que se tornaram gradativamente mais escassas, o interesse de Argento em explorar cada vez mais a ambiência sensorial e o irracional do gênero horror a partir de uma abordagem mais simples e direta. A ênfase acentuada no aspecto *gore* (*Síndrome Mortal*, *O Retorno da Maldição: A Mãe*

das Lágrimas), a desarticulação do enredo acentuando a falta de nexo causal e lógica das tramas (*Trauma*, *Insônia*) e a busca pela concentração máxima do gênero em uma atmosfera que o resume a seu mínimo denominador comum – o jogo de caça e caçador em *O Jogador Misterioso* e o castelo expressionista em *Dracula 3D* –, são elementos que apontam para um realizador maduro ainda extremamente lúcido e inquieto, mesmo que muitos dos filmes desse período tenham ressaltados pela crítica e pelo público mais seus defeitos do que suas qualidades – talvez por estas últimas serem de um tipo diferente daquelas normalmente associadas a Argento. E mais uma vez, no cerne de todas essas experiências alguns traços que se repetem por toda a obra de Argento, a exploração estilística da representação do assassinato, a deliberada ambiguidade entre pesadelo e delírio, sonho e realidade.

1.4 De Quincey e Argento, do assassinato como uma bela arte

Um aspecto maneirista na obra de Dario Argento, aqui entendido como uma de suas principais marcas de estilo, que se desdobra através de uma multiplicidade de abordagens é a representação do assassinato como uma bela arte. O termo belas artes, que em seu sentido amplo se refere ao conjunto de expressões artísticas historicamente associadas à expressão do belo, aqui será interpretado à luz da apropriação irônica feita pelo escritor inglês Thomas De Quincey em 1827 em seu ensaio intitulado *Do Assassinato como uma das Belas Artes*. O assassinato como representado na ficção ocidental do século XX e contemporânea, tem como principal fonte de referência e inspiração o período romântico durante os séculos XVIII e XIX. Nesse sentido, o texto de De Quincey oferece um olhar revelador sobre como tal tipo de interesse mórbido será incorporado à cultura ficcional ocidental dos séculos XIX e XX, em especial nos gêneros inspirados na tradição romântica do horror gótico e das histórias de crime. A exploração do assassinato como forma de representação de um tipo de comportamento condenável inexplicável o tornou uma fonte de exploração sensacionalista virtualmente inesgotável. Agnieszka Saltysik Monnet ao analisar as origens e características do horror gótico nos Estados Unidos em seu artigo *American Horror: Origins an Early*

Trends (2016)¹⁰, resume algumas ideias da historiadora Karen Halttunen (2016, pp. 53-54, tradução nossa) da seguinte maneira :

Como a historiadora Karen Halttunen (2000) mostrou, o horror americano moderno nasceu no momento em que narrativas religiosas perderam sua autoridade exclusiva na explicação do crime e, especialmente, do assassinato. Enquanto as narrativas religiosas protestantes sobre o mal o consideravam um fato natural e inevitável da existência caída na Terra, os novos paradigmas seculares do movimento Romântico e do Iluminismo só podiam considerar crimes violentos como aberrações misteriosas. O resultado dessa lacuna epistemológica foi um fascínio pelos detalhes da mutilação corporal e da história de vida dos assassinos que persiste até hoje.¹¹

Em seu artigo, Monnet retoma as origens do gótico em sua tradição norte-americana comentando algumas de suas vertentes – como as narrativas de captura, a religiosidade excessiva do puritanismo lida por um viés crítico e a crise do indivíduo em face do amplo corpo político – e alguns de seus principais escritores e escritoras como Charles Brockden Brown, Edgar A. Poe, Nathaniel Hawthorne, Harriet Beecher Stowe e Charlotte Perkins. Nesses autores e tendências, Monnet identifica um interesse comum nas dimensões psicológicas do indivíduo e na situação política da sociedade, filtrados através de contos de crueldade e violência. Entretanto, a fascinação excessiva na mutilação corporal e nas histórias dos assassinos, em resumo, a morbidez como ponto de partida do interesse do público talvez esteja melhor representada nesse período do outro lado do Atlântico, na Inglaterra do século XIX. Como argumenta Royce Mahawatte em *Horror in the Nineteenth Century: Dreadful Sensations, 1820-80* (2016)¹², o horror enquanto gênero não existia ainda no século XIX, porém, manifestações do que hoje compreende-se como elementos desse gênero estavam espalhados pela literatura de ficção e de não-ficção, e pela cultura popular da época na Inglaterra do período vitoriano. A repercussão na imprensa da época sobre o comércio ilegal de cadáveres utilizados para o estudo de anatomia, que fomentaram duas séries de

¹⁰ Artigo publicado como capítulo do livro *Horror: A Literary History* (2016), editado por Xavier Aldana Reyes.

¹¹ No original: “As historian Karen Halttunen (2000) has shown, modern American horror was born at the moment when religious narratives had lost their purchase on explaining crime and, especially, murder. While Protestant religious narratives about evil had regarded it as a natural and inevitable fact of fallen existence on earth, the new, secular paradigms of the Romantic movement and the Enlightenment could only consider violent crimes as mysterious aberrations. The result of this epistemological gap was a fascination with the details of bodily mutilation and the life history of Killers that has persisted until today.”

¹² Também publicado como capítulo do livro *Horror: A Literary History* (2016), editado por Xavier Aldana Reyes.

assassinatos cometidos para esse fim em Edimburgo e Londres entre 1828 e 1831, em conjunto com uma série de práticas jornalísticas e de entretenimento que podem ser consideradas mórbidas, ou de exploração sensacionalista do medo, como a atração permanente *A Câmara dos Horrores*, inaugurada em 1835, do Museu de Cera de Madame Tussauds em Londres com representações de cenas de crime e criminosos famosos, e a literatura de exploração de crimes violentos, de ficção e não-ficção, são indícios daquilo que o autor denomina de ‘horror vitoriano’, cultura emergente de retratação do medo e do corpo afligido em dor, desmantelado, morto ou deteriorado (2016). Nesse período, a cultura das revistas (*magazines*), publicações baratas que reuniam algumas histórias curtas a um preço acessível, trouxe a reboque uma revitalização dos contos sobrenaturais e histórias de fantasmas, além da popularização de histórias que exploravam o medo do assassinato, já inserido em definitivo no imaginário da vida urbana como parte de sua mitologia. Histórias de monstros sobrenaturais como vampiros e lobisomens dividiam espaço com adaptações literárias de crimes reais com foco na descrição detalhada do ambiente de horror e desespero e das aflições aos corpos. O horrífico do cotidiano invadia e se misturava ao horror gótico da ficção (MAHAWATTE, 2016).

Foi nesse contexto que Thomas De Quincey escreveu em 1827 *Do Assassinato como uma das Belas Artes*, totalmente imbuído do espírito de seu tempo, esse ensaio dividido em duas partes, apresenta um tom que varia entre o humor satírico e o assustador horrífico. Aqui, De Quincey expõe em linhas gerais a hipótese do assassinato como uma forma válida de arte a ser analisada e desfrutada pelo valor estético de sua execução e complexidade de planejamento. Também descreve e analisa, em sua segunda parte, dois assassinatos famosos ocorridos à época, na tentativa de instrumentalizar sua argumentação através de um método de análise. Texto ao mesmo tempo provocador, aterrador e relevador sobre um determinado fascínio mórbido que envolve narrativas ficcionais e não-ficcionais sobre assassinos e suas realizações torpes na cultura popular dos séculos XIX e XX, *Do Assassinato Como Uma das Belas Artes* lança uma sombra que se estende ao cinema de crime e horror e que encontra no *giallo* um terreno de fértil exploração.

A figura do assassino e do assassinato é, como já foi mostrado aqui, central para a compreensão do *giallo* enquanto *filone*. Pode-se atribuir a Mario Bava a gênese do assassino enquanto elemento semântico clássico do *giallo* em *Seis Mulheres Para o Assassino* com sua

indumentária, luvas, casaco, chapéu e rosto sempre escondido nas sombras, e, talvez mais importante, da busca por uma representação visualmente elaborada e rebuscada do assassinato. Mario Bava, estilisticamente mostrou desde seus primeiros filmes como diretor um interesse muito particular em construir elaboradas cenas que representassem morte, assassinato e demais tipos de representações gráficas de violência. Dario Argento, por sua vez, parte dessa tradição e procura levá-la aos limites da representação cinematográfica. Suas cenas de assassinato e mortes das mais variadas ocupam um lugar de destaque em sua filmografia desde seu primeiro filme. Durante a trilogia dos animais, e toda a sua primeira fase aqui chamada de formação, suas representações do assassinato são, em geral, mais sugestivas que explícitas, em um plano a faca sobe, em outro o sangue espirra na parede, com um momento de transição sendo, talvez, a cena final de *Quatro Moscas Sobre Veludo Cinza*, não um assassinato de fato, mas uma morte acidental na qual um plano em câmera lenta mostra a decapitação da personagem Nina, a assassina do filme. A partir de *Prelúdio Para Matar*, entretanto, a exploração maneirista da representação do assassinato transforma Argento em um obsessivo esteta do assassinato violento, seja em sua representação expressionista e onírica de sua fase maneirista, seja em sua versão realista e grotesca de sua fase de simplificação.

Thomas De Quincey, jornalista, ensaísta, editor, crítico literário e tradutor, nasceu em Manchester, Inglaterra, em quinze de Agosto de 1785 e faleceu em Edimburgo, Escócia, em oito de Dezembro de 1859. Filho de um bem sucedido comerciante, morto quando De Quincey era ainda criança, passou a infância, adolescência e primeira juventude em relativa tranquilidade financeira. Recebeu uma educação formal de qualidade, tendo sido enviado à Manchester Grammar School aos quinze anos para cumprir um período preparatório de três anos antes de ser admitido na Universidade de Oxford, no Brasenose College. Porém, abandonou o curso após dezenove meses com o intuito de ir ao encontro de seu poeta favorito, William Wordsworth. Logo desiste dessa empreitada e passa a viver como andarilho, vivendo algum tempo em Londres, período retratado parcialmente em *Confissões de um Comedor de Ópio*. Em 1804 é descoberto por familiares e enviado para Oxford, no Worcester College, lá experimenta ópio pela primeira vez, dando início a um vício que o acompanharia por toda a vida. Após seu período em Oxford, torna-se próximo dos escritores Samuel Coleridge e William Wordsworth, casa-se em 1816 com Margaret Simpson, período no qual o

dinheiro de sua família acaba e ele começa a prover o sustento de sua família com seu trabalho literário. Muda-se definitivamente para Londres em 1819 e a partir de então, o vício em ópio e as dificuldades de se adequar ao ritmo de trabalho que lhe era exigido o acompanharam até o fim de sua vida. Nas palavras de E. Michael Thron (1981, p. 215, tradução nossa):

Ao longo dos anos, a confusão que se abateu sobre De Quincey se multiplicou. O imediatismo do periódico, a opacidade da impressão, a velocidade progressiva e o público mais amplo que a imprensa ganhou durante sua vida ligados à repulsa e nojo de si mesmo provocados pelo ópio. Tudo combinado para produzir os trabalhos ‘de Sísifo’ de Thomas De Quincey.¹³

O estilo da escrita de De Quincey, em parte influenciado pelo consumo de ópio, era digressivo, quase labiríntico, e reflexivo, sendo o ensaio a forma na qual mais se destacou. Um acentuado interesse pelo mórbido e por tudo o que era estranho e incomum o levou a escrever sobre assassinatos, sonhos e delírio, na maior parte das vezes, em trabalhos lançados fragmentados, nunca finalizados de acordo com seu desejo (THRON, 1981). Publicado pela primeira vez no ano de 1827, *Do Assassinato Como Uma das Belas Artes* é um ensaio em duas partes que discutem o interesse estético no assassinato e em suas formas de execução. As duas partes do ensaio se complementam, a primeira é composta por uma breve introdução chamada *Advertência de um Homem Morbidamente Virtuoso* seguida pelo ensaio intitulado simplesmente de *Conferência* e por um breve epílogo de nome *Documento Suplementar Quanto ao Assassinato Considerado Como Uma das Belas Artes*. Nesse segmento, De Quincey expõe em linhas gerais seus argumentos em defesa da apreciação estética do assassinato enquanto uma forma de arte e do assassino como artista. O tom do texto, ácido e irônico o transforma em um ensaio satírico sobre o interesse mórbido pelo crime e pelo assassinato. De Quincey antecipa, em certa medida, uma forma de abordagem ao tema que congrega apreciação estética a uma retórica defensiva e irônica de quem entende o quanto suas ideias serão depreciadas por aqueles situados fora de um grupo seletivo de apreciadores. O texto é complexo, por vezes confuso, reflexivo e assustador. No início do segmento intitulado

¹³ No original, “Over the years the confusion coming upon De Quincey multiplied. The immediacy of the periodical, the opaqueness of print, and the progressive speed and wider audiences the press gained during his lifetime linked with revulsion and disgust towards himself brought on by opium. All combined to produce the Sisyphean labors of Thomas De Quincey.”

Conferência, De Quincey explica assim seu gosto e admiração pelos personagens falhos e pelas coisas grotescas, “Ambos [o perfeito ladrão e a “bela úlcera”] são imperfeições, mas, como ser imperfeito constitui-lhes a essência, a própria grandeza da imperfeição torna-se a sua perfeição” (1985, p. 11). A defesa do valor da imperfeição permeará boa parte da sustentação de sua argumentação, a falha ou desvio de caráter como característica intrínseca ao ser humano, natural e inevitável, só contornada pelo sublime resultante da manifestação artística. Dualidade percebida também nos filmes de Argento, a imperfeição e o sublime. De modo a justificar sua posição, De Quincey irá colocar que, uma vez que o fato esteja consumado e o assassinato seja uma realidade incontornável, de nada servirá se deter a uma condenação moral e perder a oportunidade de uma apreciação estética do ocorrido, em suas palavras, “Já bastante foi dado à moralidade; chegou a vez do Gosto e das Belas Artes” (1985, p. 12). Vale ressaltar que o assassinato ao qual De Quincey se refere não é o ficcional das histórias góticas de monstros e fantasmas, mas o assassinato ocorrido no mundo empírico, fático, retirados dos relatos dos jornais, repercutidos entre todas camadas sociais, o horrífico no cotidiano da vida urbana do período, o que explica também a preocupação de De Quincey em justificar sua empreitada. Ainda no segmento *Conferência*, De Quincey (1985, p. 33) defende um tipo específico de assassinato com suas armas e métodos:

Que se envergonhem tais praticantes do veneno, digo eu: será que não se podem ater ao velho meio honesto de cortar gargantas, sem introduzirem tais abomináveis inovações italianas? Considero esses casos de envenenamento, comparados com o estilo legítimo, como não superiores a trabalhos em cera em comparação com esculturas, ou litografias em contraste com uma bela obra de Volpato.

Se delineia aqui uma comparação mais direta entre o interesse artístico de De Quincey no assassinato e a centralidade de sua representação no gênero horror na ficção do século XX, no *giallo* enquanto *filone* e na obra de Dario Argento como elemento central de estilo. Curioso e um tanto irônico que, mais de um século depois, os mestres na arte de representar o assassinato como uma arte bela seriam justamente os italianos. Sobre a vítima do assassinato, De Quincey (1985, p. 40) irá defender que ela seja idealmente inocente, uma vez que, em seu argumento, o propósito do assassinato enquanto uma das belas artes é “o mesmo que tem a tragédia, no que diz Aristóteles a respeito, a saber ‘purgar o coração por meio da piedade e do terror’”. Como, para De Quincey, não poderia haver piedade se o assassinato envolvesse dois

predadores, mesmo que houvesse terror, o ato não poderia ser apreciado por completo. Tal problematização, tal como colocada por De Quincey, está presente em todos os gêneros de crime e assassinato, a dicotomia perseguidor / perseguido, assassino / vítima, abusador / abusado, está no centro de todos esses gêneros, no *giallo* em especial, o assassino e o investigador dileitante – este que pode alternar entre perseguidor e perseguido – é um elemento central para a compreensão do gênero e suas dinâmicas. Em Argento, essa relação será constantemente problematizada e complexificada, em *Tenebre*, por exemplo, o perseguido se mostrará o assassino e em *Síndrome Mortal* algo semelhante acontecerá quando a personalidade dividida de Anna, após o abuso sofrido, irá se tornar também uma assassina, mas a partir de uma premissa e com um resultado totalmente diferente de *Tenebre*.

A segunda parte de *Do Assassinato Como Uma das Belas Artes* é composta por um segmento intitulado *Pós-Escrito* e trata, em sua quase totalidade, da análise detalhada de múltiplos homicídios cometidos por John Williams em Londres no ano de 1812. Antes de adentrar na análise, porém, De Quincey (1985, p. 62) sustenta, reiterando argumento anterior, que a melhor maneira de aproveitar os prazeres estéticos presentes no que muitos podem considerar excessos de extravagância – desfrutar da beleza dos assassinatos – é necessário um distanciamento em relação ao evento factual:

Depois que se paga o primeiro tributo de lástima aos que pereceram, mas, em todos os casos, depois que se tranquilizaram os interesses pessoais pela passagem do tempo, inevitavelmente os traços cênicos (o que esteticamente se pode chamar das vantagens comparativas) dos vários assassinatos são revistos e avaliados. Compara-se um assassinato com outro; e as circunstâncias de superioridade, como, por exemplo, na incidência e nos efeitos da surpresa, do mistério, etc . . . são confrontados e julgados.

Aqui, De Quincey sugere uma comparação do assassinato a um ato teatral ao atribuir-lhe dimensões cênicas e dramáticas. E de fato, ao narrar os homicídios cometidos por Williams, o ensaísta descreverá os acontecimentos com grande ênfase na movimentação dos personagens nos espaços com a descrição das ações conduzindo a narrativa. Na narração do primeiro assassinato, cometido a três membros de uma mesma família e mais um agregado no número 29 da Ratcliff Highway, De Quincey utiliza o ponto de vista da única sobrevivente, a empregada da família que saiu para comprar comida e ao retornar encontrou todos mortos, para sustentar o suspense e intensificar o horror do ocorrido. Em seguida reconstitui os

prováveis passos do assassino tendo como base o local e estado dos corpos na residência. A descrição dos assassinatos em si é crua e direta, “Todos os assassinatos naquela ocasião seguiram o mesmo modelo: primeiro, a cabeça era abalada, esse fato garantia o assassino contra uma retaliação imediata; e então, para tudo encerrar em silêncio eterno, a garganta era cortada” (DE QUINCEY, 1985, p. 82). O momento de maior horror nesse primeiro relato é a descrição do assassinato do bebê da família em seu berço (1985, p. 83):

Imediatamente, uma massa de pessoas desceu à cozinha, onde logo se viu o berço – mas com as roupas de cama num estado de confusão indescritível. Ao desfazer-se a confusão, tornaram-se visíveis poças de sangue; e o próximo indício ominoso consistiu em que o véu que cobria o berço tinha sido rasgado em fragmentos. Tornou-se evidente que o miserável se vira duplamente embaraçado – primeiro pela estrutura do véu à cabeça do berço, que ele fizera em pedaços com seu malho, e, segundo, pela reunião de cobertores e travesseiros na cabeça da criança. Assim, fora constrangido o jogo de seus golpes. E, portanto, ele terminara a cena aplicando a navalha à garganta do pequeno inocente; depois do que, com nenhum propósito compreensível, como se o espetáculo de suas próprias atrocidades o tivesse confundido, ele se ocupara em empilhar laboriosamente as roupas acima do cadáver da criança.

Esse trecho mostra que, mesmo distanciado do evento fático, alguns atos são horrendos demais até para um admirador da arte do assassinato como De Quincey. Por outro lado, mesmo em face de um ato grotesco e abominável, o autor não se furta a descrever em detalhes o ocorrido. O segundo múltiplo homicídio narrado por De Quincey ocorreu doze noites após o primeiro, na mesma região da cidade em uma travessa da Ratcliff Highway em uma taverna onde moravam e trabalhavam um homem conhecido por senhor Williamsom, sua esposa, uma neta, uma empregada e um empregado. Nessa ocasião, foram assassinados o senhor Williamsom, sua esposa e a empregada. O assassino, novamente Williams, quase foi pego em flagrante por uma turba enfurecida de moradores locais, fugiu sem conseguir matar a neta dos Williamsom e seu empregado. Foi preso no dia seguinte no albergue onde morava e cometeu suicídio em sua cela na noite após a prisão. De Quincey (1985, p. 85), ao especular o motivo pelo qual assassinos como Williams não param enquanto não são detidos, escreveu:

Todos os perigos, especialmente os malignos, são recorrentes. Um assassino, que o é por paixão e por um desejo feroz de derramamento de sangue, como uma forma natural de luxúria, não pode mergulhar na inércia. Um tal

homem, ainda mais do que um caçador alpino de camurça, chega a amar aquelas fugas por um triz das pessoas da profissão, como um condimento para temperar e animar as insípidas monotonias da vida quotidiana.

O assassino ilustrado por De Quincey possui traços muito próximos aos assassinos representados em gêneros como o *giallo* e o *slasher*, com a diferença que nos *gialli*, muitas vezes suas compulsões homicidas são explicadas por argumentos derivados da psicanálise, área do conhecimento ainda não desenvolvida na época em que De Quincey escreveu. O mórbido interesse pelo assassinato, registrado na opinião pública e na ficção norte-americana e europeia durante os séculos XVIII e XIX, contribuiu para a consolidação dos gêneros que exploravam o horror e o crime no século XX em seus variados formatos, romance, literatura pulp, histórias em quadrinhos, cinema e televisão. No cinema, duas vertentes principais podem ser destacadas, as desenvolvidas a partir da tradição gótica de representação de monstros e do sobrenatural, e as desenvolvidas a partir do crime como manifestação do horrífico na vida urbana. O *giallo* naturalmente se origina a partir da segunda, sobretudo se considerarmos apenas seu ciclo clássico na primeira metade da década de 1970. Porém, como já discutido aqui, os *gialli* de Argento de sua fase maneirista se destacam justamente por expandir as bordas do gênero, incorporando elementos sobrenaturais e transformando ou substituindo elementos semânticos. Porém, o esmero na representação das cenas de assassinatos nunca é abandonado. De fato, tal insistência na exploração desse tema é uma constante em todos os filmes de Argento de 1975 em diante, seja em seus *gialli*, seja em seus filmes de horror sobrenatural, em sua fase maneirista e em sua fase de simplificação. E o modo como Argento trabalha obsessivamente o tema do assassinato em seus filmes encontra eco na forma como De Quincey os entende como uma forma de arte. Ainda na primeira parte de seu ensaio, De Quincey (1985, p. 44) resume assim sua admiração pelas variadas formas de assassinato: “Os assassinatos apresentam suas pequenas diferenças e nuances de mérito, como as estátuas, as pinturas, os oratórios, os camafeus, os entalhes, ou qualquer outra coisa”. Argento irá explorar essas diferenças e nuances do assassinato por toda a sua obra, indo da representação realista com toques expressionistas como em *Prelúdio Para Matar e Terror na Ópera*, passando pela quase abstração formalista de *Suspiria*, até a brutalidade crua de *Síndrome Mortal* e *Insônia* e o excesso desvairado e *gore* de *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas* e *Jenifer*. O instrumento de assassinato mais utilizado nos filmes de Dario

Argento são as armas brancas, facas, navalhas, ganchos, e toda a sorte de instrumentos cortantes. Salvador Barnabé (2001, p. 12, tradução nossa), em seu livro *Dario Argento o La Alquimia del Miedo*, tece o seguinte comentário sobre tal característica:

Os assassinos de seus filmes são autênticos profissionais, devotos de suas ferramentas: uma imagem clássica de seus filmes é aquela que nos mostra a intimidade do criminoso em contato com as armas, observando-as, escolhendo as mais precisas. A câmera de Argento sempre as privilegia, destacando-as na cena com primeiríssimos planos, e filmando-as com um deleite fetichista.¹⁴

Além do interesse quase fetichista por facas e demais instrumentos cortantes e perfurantes, a variação no ato do assassinato é outro elemento recorrente. Nos filmes de Argento, decapitações, desmembramentos, enforcamentos, atropelamentos, afogamentos e queimaduras compõem um repertório vasto de métodos de assassinato, e também mortes acidentais, explorados pela mise-en-scène de diversas maneiras por toda sua filmografia.

1.5 – Delírio e Pesadelo em Thomas De Quincey e Dario Argento

A tensão resultante da sobreposição entre as representações oníricas e naturalistas na obra de Dario Argento é outra de suas marcas de estilo mais destacadas. Aqui, tal tensão será discutida a partir da noção de delírio. O delírio, entendido em um primeiro momento como o sonho em vigília, difere-se do sonho e do pesadelo por corresponder a uma manifestação mental que nubla as fronteiras entre fantasia e realidade. Nas palavras de Sigmund Freud (2015, n.p., tradução nossa):

Podemos indicar dois traços principais de um “delírio”, que não o descrevem exhaustivamente, é verdade, mas que o diferenciam claramente de outros distúrbios. Primeiro, ele pertence ao grupo de estados mórbidos em que não há efeito direto sobre o corpo, que se manifestam apenas por indícios psíquicos; segundo, é caracterizado pelo fato de que nele “fantasias” alcançaram predomínio, isto é, conquistaram a crença e adquiriram influência sobre os atos.

¹⁴ No original: “Los asesinos de sus films son auténticos profesionales, devotos de sus herramientas: una imagen clásica de sus películas es la que nos muestra la intimidad del criminal en contacto con las armas, observándolas, eligiendo la más precisa. La cámara de Argento las privilegia siempre, aislándolas de la secuencia con primerísimos planos, y filmandolas con delectación fetichista.”

Ao se manifestar como fantasia, sonho ou pesadelo em um corpo desperto, o delírio pode ter efeitos imprevisíveis e perigosos sobre aquele que delira. Na ficção, entretanto, a representação do delírio, sonho ou fantasia, estará condicionada à determinada tradição ou hábito na natureza da articulação das formas expressivas. Assim, no cinema, tal manifestação mental poderá ser representada de diversas formas a partir de objetivos variados. No filme de tradição experimental a representação do delírio pode assumir o aspecto central do filme, conduzindo as escolhas de estilo no sentido da expansão total dos significados ali evocados. Um filme como *Invocation of My Demon Brother* (1969) do cineasta norte-americano Kenneth Anger, pode ser lido como uma longa cena de delírio durante um ritual de alguma religião ou ordem não-cristã induzido pela música e pela administração de substâncias alteradoras do sistema percepto cognitivo. Mas também pode ser percebido como um sonho e, para alguns, até um pesadelo. Isso se dá porque o material expressivo primário do cinema são as imagens em movimento com som síncrono, logo, se o material fílmico não obedece a nenhuma convenção narrativa previamente estabelecida ou de gênero, torna-se extremamente difícil diferenciar qual a natureza da representação em sua intenção original. Nunca poderemos afirmar se o filme de Anger representa delírio, sonho ou uma realidade qualquer, desconhecida por nós espectadores. Nos filmes de Argento, em especial aqueles realizados após *Prelúdio Para Matar*, essa dúvida também se tornará recorrente, embora seus filmes sejam construídos dentro de gêneros que respeitam uma série de convenções narrativas do filme ficcional – como estabelecimento de uma diegese, elaboração de personagens e desenvolvimento de um enredo – e do cinema de gênero, o horror sobrenatural, o *giallo* e variações de ambos. A forma como isso se dá será o foco nesta seção e se dará em um caminho que irá expor as aproximações entre as noções de delírio e sonho – e sua manifestação horrífica, o pesadelo – nas obras de Dario Argento e Thomas De Quincey. Esse caminho se faz necessário aqui pela percepção, durante a pesquisa, de uma série de similaridades encontradas no modo como De Quincey e Argento exploram temáticas caras a ambos como a representação do assassinato como uma arte bela e o poder dos sonhos, em repouso ou vigília, na formatação do estilo de um artista. Em um segundo momento, o foco será na elaboração e discussão dos conceitos aqui utilizados para definir essa segunda principal marca de estilo do cinema de Dario Argento, a lembrar, a sobreposição entre representação onírica e naturalista em sua obra, criando uma espécie de mundo-pesadelo que

pode ser compreendido como a diegese criada através da exploração da sobreposição entre formas de representações oníricas e naturalistas, ilustradas na elaboração da mise-en-scène e do enredo, na qual a representação de aflições físicas e mentais se misturam e se confundem de modo a criar uma atmosfera delirante de pesadelo.

De Quincey e Argento, possuem em comum o gosto por temas mórbidos como assassinatos e pesadelos e ambos exploram o imaginário onírico como fonte de inspiração em suas obras, De Quincey possuía uma escrita extremamente digressiva de estrutura lógica muitas vezes confusa, Argento descreve o momento de sua escrita como um estado de transe (2019, pág. 59) e seus filmes de modo geral subvertem as convenções narrativas do cinema de gênero de modo a expandir ou fragmentar suas convenções. E. Michael Thron (1981, p. 220, tradução nossa) comenta sobre o estilo de De Quincey em um texto deste sobre a peça *Macbeth* de William Shakespeare:

Seu estilo até esse ponto tem sido controverso, pedante (de uma forma encantadora), e uma conspiração contra o formato linear sugerido pela publicação periódica. Como há tantos desvios em um espaço tão curto, é fácil perceber sua falta de direcionamento, mas quando ele finalmente chega ao ponto, a página abre e um voo suave está diante de nós¹⁵.

Em Dario Argento, algo semelhante acontece, mesmo em seus filmes mais erráticos, quando o cineasta italiano chega ao ponto central de seu cinema, sejam as representações belas de assassinatos, sejam as formas delirantes, abre-se diante do espectador um caminho livre de turbulências e a apreciação estética ocupa seu lugar de destaque. Talvez o principal ponto de convergência entre as obras de De Quincey e Argento seja o ensaio *Levana and Our Ladies of Sorrow*, publicado em 1845 como segmento de seu livro *Suspiria de Profundis*, coletânea de textos sobre sonhos, pesadelos e como esses se misturavam a suas memórias da infância e aos delírios provocados pelo consumo continuado de ópio. Esse ensaio, mais especificamente a mitologia sugerida por De Quincey nele, serviu como principal fonte de inspiração para a fábula que Argento e Daria Nicolodi criaram para o filme *Suspiria*, que seria expandida depois em *A Mansão do Inferno* e *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas*.

¹⁵ No original, “His style to this point has been controversial, pedantic (in a charming way), and a conspiracy against that linear format suggested by periodical publication. Because there are so many diversions in such a short space, it is easy to see his misdirections, but when he finally discusses the knocking at the gate, the page opens and a smooth flight is before us.”

Entretanto, *Suspiria de Profundis* não é a primeira incursão de Thomas De Quincey na exploração do imaginário onírico e do delírio opiômano.

Publicado em 1821 em duas partes na London Magazine, *Confissões de um Comedor de Ópio*, além de um dos primeiros registros sobre o efeito de substâncias alteradoras do sistema percepto cognitivo e dos efeitos sociais e emocionais do hábito do consumo regular dessas substâncias, é também um dos primeiros textos ocidentais a explorar com alguma profundidade a relação dos sonhos com as memórias e os traumas pregressos de uma pessoa. A primeira parte do ensaio consiste em um resumo de sua biografia como consumidor de ópio seguido por um relato do período em que De Quincey viveu como um andarilho em Londres, em 1804, morando de favor na casa de um advogado e se alimentando de migalhas e doações. A segunda parte se detém sobre a experiência com o ópio e seus efeitos no corpo e na mente, De Quincey a divide em cinco segmentos, *Os Prazeres do Ópio*, no qual relata suas primeiras experiências com a substância e os efeitos que considera positivos em seu consumo como o relaxamento que o permitia caminhar pelas regiões mais pobres da cidade, transitar entre grandes grupos de pessoas e integrar-se a elas e a tranquilização e amenização de suas angústias físicas e psíquicas. Depois, em, *Introdução às Dores do Ópio* e *As Dores do Ópio*, sobre os efeitos negativos que o ópio, essencialmente a influência deste em seus pesadelos e em seu estado de ansiedade. Por fim, o relato de dois tipos de sonhos ruins recorrentes encerra o ensaio, *Maio de 1818*, sobre uma série de sonhos caracterizados pelo ambiente estranho, estrangeiro, baseado na percepção de De Quincey sobre o que seria o “oriente”, no qual De Quincey se vê em um lugar desconhecido povoado por criaturas selvagens e torturas mitológicas, e *Junho 1819*, no qual em um domingo de Páscoa em uma cabana localizada em uma idílica região montanhosa ele avista uma gigantesca cidade no horizonte e uma mulher mais próxima, Ann, amiga de seu período como andarilho em Londres. Relata também outro sonho no qual se vê perdido em meio a uma grande batalha sem entender o que acontece, sente-se afundando sem forças para reagir e então se vê em meio a uma série de despedidas que simboliza, para ele, a morte.

Os prazeres e as torturas originados a partir do consumo do ópio operaram em De Quincey uma série de mudanças no modo como seus sonhos se formavam e suas percepções se expandiam e alteravam, no delírio ou no sonho. De Quincey (2001, p. 127) passa a perceber e registrar o surgimento de sonhos induzidos pelas imagens criadas pelo autor em

seus momentos de torpor e delírio, “coisas criadas dentro de mim na escuridão” ; um estado permanente de ansiedade e melancolia passa a permear seus sonhos e momentos despertos; o escritor percebe uma ampliação em sua capacidade perceptiva espacial e temporal; por último, há a retomada de eventos da infância e de cenas esquecidas dos últimos anos. Todas essas características destacadas por De Quincey dialogam, em maior ou menor medida, com aspectos da obra de Dario Argento. As coisas criadas na escuridão são a principal matéria-prima do cinema de Dario Argento, ilustradas, principalmente, nos gêneros escolhidos pelo cineasta italiano como suas formas prediletas de expressão cinematográfica, o horror e o *giallo*. O estado permanente de ansiedade e melancolia em Argento se traduz como o horrífico nas representações oníricas e naturalistas, a morte que espreita e se configura como um perigo imediato e uma realidade intransponível. A ampliação da capacidade perceptiva espacial e temporal nos filmes se dá como o resultado do domínio de Argento sobre a técnica cinematográfica e principalmente sobre a *mise-en-scène*. Os eventos da infância são explorados na obra de Argento de duas maneiras principais, por meio da representação de traumas da infância que determinam a manifestação de destinos trágicos no presente diegético como em *Prelúdio Para Matar*, *Trauma* e *Um Vulto na Escuridão* e na alusão ao universo infantil através de elementos estruturantes dos filmes como música, enredo e personagens, como na subvertida exploração do universo infantil em *Suspiria*.

Suspiria de Profundis, coletânea de ensaios sobre a constituição da memória e dos sonhos filtrados pela experiência do delírio adicto do consumidor de ópio, foi escrita como uma continuação para as *Confissões de Um Comedor de Ópio Inglês* em um estilo digressivo e fragmentado, apresentando o texto em forma de prosa poética. *Levana and Our Ladies of Sorrow* é o segmento no qual De Quincey apresenta as Três Tristezas, entidades equivalentes e opostas às Três Graças da mitologia grega, as deusas da beleza, da alegria e das festividades, e é esse segmento que inspirou a mitologia das três mães que serviu de base para o filme *Suspiria*. No texto, De Quincey relata que conheceu as três em sonhos, por intermédio da deusa romana Levana, ajudante das parteiras e protetora de recém-nascidos e crianças pequenas. As Nossas Senhoras da Tristeza, como De Quincey as chama, são a Dama da Lágrimas, *Mater Lachrymarum*, A Dama dos Suspiros, *Mater Suspiriorum*, e a Dama das Trevas, *Mater Tenebrarum*. A cada uma delas, Dario Argento irá dedicar um filme, *Suspiria* irá explorar, ainda que de maneira sutil, a figura da Dama dos Suspiros que irá inspirar a

personagem de Helena Markos. *A Mansão do Inferno* irá ampliar as referências ao texto de De Quincey, apresentando a mitologia das Três Tristezas, nos filmes adaptado como *As Três Mães*, e criando uma tríade de cidades e covis espalhados entre Europa e Estados Unidos nos quais as Três Mães mantêm residências, um grupo diretos de adoradores e de onde tentam controlar o rumo das atividades sobrenaturais malignas do mundo. Em *A Mansão do Inferno*, a entidade principal é a Mãe das Lágrimas, *Mater Lachrymarum*. Por fim, após um hiato de vinte e sete anos, Argento retornou a essa fábula e encerrou sua trilogia sobre as Três Mães com *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas*. No texto de De Quincey, essas entidades são apresentadas e suas principais características descritas, bem como a natureza de sua relação. Inspirado por Maitland McDonagh em sua análise sobre *Suspiria* e *A Mansão do Inferno* (2010), decide-se aqui por reproduzir os trechos do relato de De Quincey sobre essas entidades de modo a estabelecer uma comparação inicial entre suas representações na literatura e nos filmes. A primeira entidade que o autor inglês apresenta é A Mãe das Lágrimas (2016, n.p., tradução nossa):

A mais velha das três se chama *Mater Lachrymarum*, Nossa Senhora das Lágrimas. Ela é aquela que noite e dia grita e geme, chamando por rostos desaparecidos. Ela estava em Rama, onde uma voz de lamentação era ouvida — Rachel chorando por seus filhos, e recusando-se a ser consolada. Foi ela que ficou em Belém na noite em que a espada de Herodes varreu seus berçários de Inocentes, e os pezinhos foram endurecidos para sempre que, às vezes, quando eles trotavam ao longo do chão, acordavam pulsos de amor em corações domésticos que não estavam marcados no céu. Seus olhos são doces e sutis, selvagens e sonolentos, por sua vez; muitas vezes subindo para as nuvens, muitas vezes desafiando os céus. Ela usa um diadema em volta da cabeça. E eu sabia de criança que ela poderia subir sobre os ventos quando ela ouvia o soluço de litanias, ou o trovão de órgãos, e quando ela via o reunir das nuvens de verão. Esta irmã, a mais velha, é que carrega mais chaves do que o Papa em sua cintura, que abrem cada casa e cada palácio. (...) Pelo poder das chaves é que Nossa Senhora das Lágrimas desliza, um intruso fantasmagórico, para os aposentos de homens insones, mulheres insônias, crianças insones, do Ganges ao Nilo, do Nilo ao Mississipi. E ela, porque ela é a primogênita de sua casa, e tem o maior império, vamos honrá-la com o título de "Madonna"¹⁶.

¹⁶ No original: "The eldest of the three is named *Mater Lachrymarum*, Our Lady of Tears. She it is that night and day raves and moans, calling for vanished faces. She stood in Rama, where a voice was heard of lamentation—Rachel weeping for her children, and refusing to be comforted. She it was that stood in Bethlehem on the night when Herod's sword swept its nurseries of Innocents, and the little feet were stiffened forever which, heard at times as they trotted along floors overhead, woke pulses of love in household hearts that were not unmarked in heaven. Her eyes are sweet and subtle, wild and sleepy, by turns; oftentimes rising to the clouds, oftentimes challenging the heavens. She wears a diadem round her head. And I knew by childish memories that she could go abroad upon the winds, when she heard the sobbing of litanies, or the thundering of organs, and when she beheld the mustering of summer clouds. This Sister, the elder, it is that carries keys more than papal at

Já aqui fica claro que no texto de De Quincey, as Três Mães não são entidades necessariamente boas ou más, A Mãe das Lágrimas, como De Quincey a apresenta, é uma entidade que acompanha as pessoas que sofrem em momentos de pesar, que recebe as chaves que abrem todas as portas justamente para cumprir sua missão. Por outro lado, no universo diegético desenvolvido por Argento a partir da mitologia de De Quincey, A Mãe das Lágrimas será a responsável por trazer o reino do terror à Terra em um frenesi homicida sanguinário que em nada lembra mesmo que vagamente a descrição desta entidade no ensaio de De Quincey. Em *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas* de 2007, um Argento já em um momento menos rebuscado e mais direto e explícito, irá criar uma história sobre bruxas extremamente sexualizadas que despertam no novo milênio para comandar um levante violento e sádico com o objetivo de alcançar a destruição total da ordem vigente e da humanidade como a conhecemos. Assim como em termos de estilo, tonalidade e narrativa o terceiro filme dessa trilogia possui pouco em comum com *Suspiria* e *A Mansão do Inferno*, também a referência à obra de De Quincey fica restrita à citação do nome da entidade e a uma alusão vaga à sua relação com a mitologia, tanto a original do ensaio do autor inglês quanto a de sua adaptação para o universo diegético dos filmes. A segunda entidade apresentada no ensaio será a Nossa Senhora dos Suspiros, *Mater Suspiriorum* (2016, tradução nossa):

A segunda Irmã é chamada *Mater Suspiriorum*, Nossa Senhora dos Suspiros. Ela nunca escala as nuvens, nem caminha sobre os ventos. Ela não usa diadema. E seus olhos, se eles já foram vistos, não seriam nem doces nem sutis; nenhum homem poderia ler sua história; eles seriam encontrados cheios de sonhos de morte, com destroços de um delírio esquecido. Mas ela não levanta os olhos; sua cabeça, sobre a qual repousa um turbante dilapidado, inclinada eternamente, para sempre presa na areia. Ela não chora. Ela não geme. Mas ela suspira inaudivelmente em intervalos. Sua irmã, Madonna, é muitas vezes tempestuosa e frenética, ralhando o mais alto possível contra o céu, e exigindo de volta seus queridos. Mas Nossa Senhora dos Suspiros nunca clama, nunca desafia, não sonha com aspirações rebeldes. Ela é desprezivelmente humilde. (...) Esta Irmã é a visitante do pária, do judeu, do fiador do remo nas galés do Mediterrâneo; do criminoso inglês em Norfolk Island, apagado dos livros de memória na Inglaterra doce e distante; do penitente perplexo revirando seus olhos para sempre em cima de uma sepultura solitária, que para ele parece o altar derrubado de algum sacrifício passado e sangrento, no qual nenhuma oblação pode ser aproveitada, seja para o perdão que ele possa implorar, ou para a reparação

her girdle, which open every cottage and every palace. (...) By the power of the keys it is that Our Lady of Tears glides, a ghostly intruder, into the chambers of sleepless men, sleepless women, sleepless children, from Ganges to the Nile, from Nile to Mississippi. And her, because she is the firstborn of her house, and has the widest empire, let us honor with the title of "Madonna"."

que ele poderia tentar. (...) Ela também carrega uma chave; mas faz pouco uso dela. Pois seu reino está principalmente entre as tendas de Shem, e o descampado de cada clima. No entanto, nas fileiras mais altas do homem, ela encontra capelas em sua honra, e mesmo na gloriosa Inglaterra há alguns que, para o mundo, carregam suas cabeças tão orgulhosamente quanto as renas, que secretamente já receberam sua marca em suas testas¹⁷.

Aqui a apresentação dessa entidade possui traços que podem ser explorados mais facilmente pela representação horrífica. A ameaça àqueles que queriam saber sua história com pesadelos e delírios enlouquecedores a tornam uma entidade arredia e perigosa. Talvez por isso, Argento e Nicolodi a tenham escolhido como a rainha das bruxas em *Suspiria*, o elemento onírico, o efeito assustador que o suspiro evoca, sua aproximação com os excluídos e penitentes, tudo isso ajuda a compor uma figura mais facilmente associada à bruxaria e ao horror sobrenatural. Em *Suspiria*, a história de origem de *Mater Suspiriorum* se confunde com a de Helena Markos, a bruxa grega que funda a Academia Tanz em fins do século XIX e sobrevive através das décadas, atuando nas sombras através da diretora e nova proprietária da instituição, Madame Blanc. A terceira e última das Três Damas no texto de De Quincey é a *Mater Tenebrarum*, Nossa Senhora das Trevas (2016, tradução nossa):

Mas a terceira irmã, que também é a mais nova, !Silêncio! sussurre enquanto falamos dela! Seu reino não é grande, pois se fosse nenhuma carne viveria; mas dentro desse reino todo poder é dela. Sua cabeça, coroada de muralhas como a de Cybele, sobe quase além do alcance da visão. Ela não se inclina; e seus olhos, tão alto, podem estar escondidos à distância. Mas, sendo o que eles são, não podem ser escondidos: através do fino véu remendado que ela usa a luz feroz de uma miséria ardente, que não repousa para rezas matinais ou crepusculares, do meio-dia ou da meia-noite, para maré baixa ou maré alta, pode ser percebida mesmo do chão. Ela é a desafiadora de Deus. Ela

¹⁷ No original: "The second Sister is called *Mater Suspiriorum*, Our Lady of Sighs. She never scales the clouds, nor walks abroad upon the winds. She wears no diadem. And her eyes, if they were ever seen, would be neither sweet nor subtle; no man could read their story; they would be found filled with perishing dreams, and with wrecks of forgotten delirium. But she raises not her eyes; her head, on which sits a dilapidated turban, droops forever, forever fastens on the dust. She weeps not. She groans not. But she sighs inaudibly at intervals. Her sister, Madonna, is oftentimes stormy and frantic, raging in the highest against heaven, and demanding back her darlings. But Our Lady of Sighs never clamours, never defies, dreams not of rebellious aspirations. She is humble to abjectness. (...) This Sister is the visitor of the Pariah, of the Jew, of the bondsman to the oar in the Mediterranean galleys; of the English criminal in Norfolk Island, blotted out from the books of remembrance in sweet far-off England; of the baffled penitent reverting his eyes forever upon a solitary grave, which to him seems the altar overthrown of some past and bloody sacrifice, on which altar no oblations can now be availing, whether towards pardon that he might implore, or towards reparation that he might attempt. (...) She also carries a key; but she needs it little. For her kingdom is chiefly amongst the tents of Shem, and the houseless vagrant of every clime. Yet in the very highest ranks of man she finds chapels of her own; and even in glorious England there are some that, to the world, carry their heads as proudly as the reindeer, who yet secretly have received her mark upon their foreheads."

também é mãe das loucuras, e a incentivadora de suicídios. Profundas são as raízes de seu poder; mas estreita é a nação que ela governa. Pois ela só pode se aproximar daqueles cuja natureza profunda tem sido revelada por convulsões centrais; em que o coração treme e o cérebro balança sob conspirações de tempestades externas e internas. Madonna se move com passos incertos, rápidos ou lentos, mas ainda com uma graça trágica. Nossa Senhora dos Suspiros rasteja timidamente e furtivamente. Mas esta irmã mais nova se move com movimentos imprevisíveis, determinados, e com saltos de tigre. Ela não carrega nenhuma chave; pois, embora aparecendo raramente entre os homens, ela arrebenta todas as portas nas quais é autorizada a entrar. E o nome dela é *Mater Tenebrarum* - nossa Senhora das Trevas¹⁸.

Mater Tenebrarum, assim como *Mater Suspiriorum*, na mitologia criada por Thomas De Quincey apresenta traços horríficos. Isso ajuda a explicar a escolha dessas duas entidades como ponto de conexão entre a obra de Argento e De Quincey nos filmes *Suspiria* e *A Mansão do Inferno*. “Seu reino não é grande, pois se fosse nenhuma carne viveria” resume o poder destrutivo de *Mater Tenebrarum*, entidade que ao mesmo tempo desafia Deus, colocando-a próxima às entidades historicamente associadas ao mal na tradição cristã como demônios e bruxas, e promove a loucura e o suicídio, associando-se àqueles de natureza profunda e atormentada. Nos filmes de Argento, essas entidades são simplificadas de modo a se adequarem aos elementos semânticos da bruxaria dentro das convenções do cinema de horror sobrenatural e dos filmes de bruxa. O termo bruxa, carregado de uma conotação negativa, pode ser definido de maneira mais simples como a pessoa que alegadamente inflige o mal, físico ou mental, valendo-se de poderes sobrenaturais, em geral nomeados genericamente de magia (SIMPSON, 1996). Entretanto, da forma como Argento adapta a mitologia de De Quincey, mantendo como elemento central o caráter de divindade sobre-humana das entidades e retratando-as como as três bruxas principais em seus filmes, dialoga com uma tradição relativamente recente no entendimento das bruxas em conexão com

¹⁸ No original: “But the third Sister, who is also the youngest—! Hush! whisper whilst we talk of *her*! Her kingdom is not large, or else no flesh should live; but within that kingdom all power is hers. Her head, turned like that of Cybele, rises almost beyond the reach of sight. She droops not; and her eyes, rising so high, *might* be hidden by distance. But, being what they are, they cannot be hidden: through the treble veil of crape which she wears the fierce light of a blazing misery, that rests not for matins or for vespers, for noon of day or noon of night, for ebbing or for flowing tide, may be read from the very ground. She is the defier of God. She also is the mother of lunacies, and the suggestress of suicides. Deep lie the roots of her power; but narrow is the nation that she rules. For she can approach only those in whom a profound nature has been upheaved by central convulsions; in whom the heart trembles and the brain rocks under conspiracies of tempest from without and tempest from within. Madonna moves with uncertain steps, fast or slow, but still with tragic grace. Our Lady of Sighs creeps timidly and stealthily. But this youngest Sister moves with incalculable motions, bounding, and with tiger’s leaps. She carries no key; for, though coming rarely amongst men, she storms all doors at which she is permitted to enter at all. And *her* name is *Mater Tenebrarum*—our Lady of Darkness.”

a espiritualidade pagã europeia. Bernadette Lynn Bosky (2007, p. 711, tradução nossa) em seu artigo *The Witch*¹⁹, resume assim essa tradição:

Junto com Margaret Murray, o poeta, romancista e estudioso Robert Graves apresentou uma ideia que, embora historicamente injustificável, moldou nosso conceito contemporâneo da bruxa e da prática wicca e neopagã. No livro *A Deusa Branca: Uma Gramática Histórica do Mito Poético* (1948, revisada em 1966), a ideia era apenas parte ficção; o resto era generalização excessiva. Além disso, ele não apresentou exatamente seu conceito como fato histórico, como mostra o título ambivalente. Graves introduziu uma deusa europeia cuja adoração dominava a antiguidade, tendo sobrevivido no folclore e na literatura, uma deusa tripla identificada com amor, nascimento e morte, representada pelas três formas de donzela, mãe e bruxa²⁰.

Tem-se, então, que a mitologia criada por Thomas De Quincey no segmento *Levana and Our Ladies of Sorrow* ao ser adaptada por Dario Argento e Daria Nicolodi em *Suspiria*, sofre uma grande alteração, na qual as divindades atemporais inscritas em uma tradição cristã ocidental criadas por De Quincey se tornam bruxas divindades com suas características horríficas ressaltadas de modo e incorporar aspectos semânticos mais adequados à tradição do gênero explorado nesses filmes por Dario Argento, o horror sobrenatural. As Três Mães dos filmes de Argento são, em última instância, uma metáfora para a morte, como afirmado ao final de *A Mansão do Diabo*, monstros sobrenaturais que operam maniqueisticamente em um universo diegético construído a partir de elementos sintáticos e semânticos do horror sobrenatural, a queda ao inferno nesses ambientes dominados por seitas ocultas, os poderes malignos que causam aflições físicas e mentais, a dualidade feminina entre a inocência e a perversidade. Uma característica, entretanto, está presente em ambos, o prevaletimento do sonho e do delírio ante a realidade. *Levana and Our Ladies of Sorrow* trata do relato de um sonho, mesmo sua linguagem, poética e digressiva, evoca o onírico. *Suspiria* e *A Mansão do Inferno* operam no ponto intersticial entre as representações oníricas e naturalistas. Talvez

¹⁹ Artigo publicado como capítulo no livro *Icons of Horror and the Supernatural: an Encyclopedia of Our Worst Nightmares*, editado por S. T. Joshi.

²⁰ No original: “Along with Margaret Murray, the poet, novelist, and scholar Robert Graves presented an idea that, while historically unjustifiable, shaped our contemporary concept of the witch and Wiccan and neo-pagan practice. In the case of *The White Goddess: A Historical Grammar of Poetic Myth* (1948, revised 1966), the idea was only part fabrication; the rest was overgeneralization. Also, he did not exactly present his concept as historical fact, as shown by the ambivalent subtitle. Graves proposed a European goddess whose worship dominated antiquity and survived in folklore and literature, a triple goddess identified with love, birth, and death, represented by the three forms of maiden, mother, and crone.”

essa seja a conexão mais relevante, uma vez que é no exercício maneirista do rebuscamento de um estilo que esses filmes encontram seu lugar dentro da filmografia de Argento e na cinematografia italiana e mundial.

1.6 O onírico-horrífico e o mundo-pesadelo de Dario Argento

Uma definição para o que aqui está sendo chamado de onírico-horrífico é, de maneira simplificada, a representação onírica de intenção horrífica, o que engloba: a representação que se mostra desde o princípio como onírica; a que evoca tal natureza através de pistas narrativas e visuais; e ainda aquela que se apresenta em uma forma propositalmente indeterminada. As duas primeiras são as mais comuns no cinema, apresentadas geralmente em forma de inserções sinalizadas narrativamente através de algum elemento de enredo, um personagem que começa a narrar um sonho ou outro que é mostrado dormindo antes da inserção, ou por algum elemento da mise-en-scène como a iluminação diferenciada ou outro efeito de qualquer tipo que destaque essa cena das demais. O terceiro tipo, no entanto, aquele que se mescla e se confunde ao restante do filme sem que tal confusão seja esclarecida, é aquele sobre o qual Argento desenvolveu uma marca de estilo particular, experimentando e refinando um método de elaboração narrativa e estilística que surge com força em *Prelúdio Para Matar*, consolida-se e é levado aos limites da representação no filme de ficção em *Suspiria* e depois se sedimenta como marca de um estilo próprio por toda a sua carreira. Em *Suspiria*, o onírico-horrífico irá encontrar forma no conto de fadas pervertido, em contrastes musicais e cromáticos, na representação formalista dos assassinatos, em personagens absurdos, na geografia labiríntica e no exagero cenográfico, também no delírio técnico na elaboração da imagem onírica. O onírico-horrífico, no modo como discutido aqui, exerce um papel fundamental na constituição do estilo e do cinema de Dario Argento, uma das hipóteses aqui defendidas é justamente a sua função na elaboração do que aqui foi chamado de mundo-pesadelo. Reiterando sua definição básica, o mundo-pesadelo é o universo diegético criado através da exploração da sobreposição entre formas de representações oníricas e naturalistas, ilustradas na elaboração da mise-en-scène e do enredo, no qual a representação de aflições físicas e mentais se misturam e se confundem de modo a criar uma atmosfera de

delírio e pesadelo. As formas de representações oníricas no cinema de Argento, em geral se dão em sua forma onírica-horrífica, pesadelos que surgem da articulação entre ambientes, personagens, ações, movimentos de câmera, cores, iluminação, música, e as formas de representação naturalistas podem ser mórbidas, expositivas, melodramáticas, cômicas. Essas formas irão se misturar e se confundir criando o que aqui é chamado de atmosfera de delírio e pesadelo. A atmosfera de delírio e pesadelo é aquela na qual o onírico-horrífico se destaca e a representação naturalista é questionada e problematizada a todo momento. Em um filme como *Suspiria*, por exemplo, onde não há pistas narrativas e indicações de mise-en-scène que deixem claro que aquela se trata de uma ficção de cunho evidentemente naturalista, a atmosfera de delírio e pesadelo impera. O espectador não é agraciado com cenas que aliviem o peso do acúmulo de cenas, imagens e sons perturbadores, nem com um final que reestabelece uma harmônica ordem anterior. Nem há, de fato, uma harmônica ordem anterior, uma vez que o filme já se inicia imerso em um imaginário horrífico. Em *Prelúdio Para Matar* esse pêndulo entre onírico-horrífico e naturalismo também está presente, porém de maneira menos explícita, com cenas expositivas que explicam a lógica interna da trama e com cenas de distensão cômico românticas que junto com as convenções do *giallo*, um gênero ligado mais à exploração mórbida do naturalismo do que ao fantástico ou sobrenatural, o torna um filme que opera mais na esfera do naturalismo do que na do onírico, embora apresente também momentos onírico-horríficos.

Thomas De Quincey (2001, p. 94), em um de seus comentários em seu *Confissões de Um Comedor de Ópio*, explica assim a alternância entre o delírio opiômano que o levava a se perder pelas ruas da cidade onde vivia sem que isso lhe causasse qualquer mal ou aflição e a retomada dessa mesma experiência de maneira perturbadora em seus sonhos:

Alguns desses passeios me levavam a grandes distâncias, pois um comedor de ópio é feliz demais para observar a passagem do tempo. E às vezes, ao tentar voltar para casa usando os princípios náuticos, fixando o olhar na estrela polar e procurando uma passagem na direção noroeste, em vez de circunavegar todos os cabos e recifes que havia dobrado na minha viagem de vinda, eu me via perplexo diante de alamedas, avenidas sem fim, entradas enigmáticas e ruas sem saída, feitas para desafiar a audácia dos carteiros ou confundir a cabeça dos cocheiros. Algumas vezes cheguei a pensar que era o primeiro descobridor dessas *terrae incognitae* e duvidei de que constassem dos mais modernos mapas de Londres. Por tudo isso, tive de pagar um pesado preço futuro, quando o rosto humano tiranizava os meus sonhos e a

perplexidade de minhas voltas por Londres vinha-me à memória, assombrando meu sono, confundindo minhas ideias, trazendo angústia e remorso à consciência.

O delírio do ópio nessa passagem opera transformações no modo como o autor percebe sensorialmente o mundo à sua volta, e isso se dá em dois momentos distintos. No primeiro, durante a caminhada desperta pelas ruas de Londres, o delírio o leva a perceber detalhes e configurações espaciais de uma maneira nova, construindo uma Londres paralela acessada apenas através dos efeitos narcóticos do ópio. A segunda percepção se dá no mundo inconsciente dos sonhos, quando aquela mesma cidade alternativa retorna, só que dessa vez adquirindo contornos assustadores e angustiantes. O mundo-pesadelo no cinema de Dario Argento opera de maneira similar em sua tentativa de causar desconforto e medo, recorrendo à alternância entre um mundo ficcional, que pode ser uma cidade colagem que só existe naquela configuração na diegese do filme, e um mundo onírico no qual o horrífico se manifesta em profusão.

Um adjetivo comumente utilizado para definir o cinema de Dario Argento é surrealista. O surrealismo como movimento artístico está circunscrito historicamente a um período delimitado na primeira metade do século XX, muito ligado a um grupo de artistas europeus dentre os quais se destaca André Breton, principal articulador e divulgador. Enquanto movimento, o surrealismo pode ser definido da seguinte maneira (CHÉNIEUX-GENDRON, 1992, p. 2):

O surrealismo, em seu projeto mais geral, pretende mesclar o desejo ao discurso do homem, e o eros à sua vida – e não apenas dizer (descrever) o desejo e o eros; pretende abolir a noção de incongruência ou de obscenidade, deixar falar a subconsciência e estimular as diferenças patológicas da linguagem; pretende subverter a busca da verossimilhança na arte por uma formidável aposta no imaginário, apresentado como o poder central do espírito humano, de onde procede toda uma vida-em-poesia. Uma vida em que o inverossímil, o extraordinário, o incôngruo surgissem em profusão, em que a sinceridade não mais tivesse valor de referência absoluta, em que o verdadeiro não mais fosse buscado como tal, mas o viver, viver diferentemente do que se faz na mediocridade do cotidiano, viver à margem dos trilhos que a sociedade nos aponta.

Herdeiro do impacto das obras e artistas surrealistas no século XX, o adjetivo surrealista passou a ser aplicado a obras e artistas que por conexão direta com o movimento

ou por explorar elementos caros ao projeto surrealista como a exploração do inconsciente através da representação da atividade onírica ou a utilização de métodos popularizados pelos surrealistas como a escrita automática, pudessem ser descritos como tal. Nesse sentido, o cinema de Dario Argento, em especial *Suspiria* e outros filmes nos quais o mundo-pesadelo exerce papel central, pode ser considerado também surrealista, pelo menos em sua dimensão adjetiva. Sonhos e delírios adquirem centralidade em sua obra, seu método no momento da escrita do roteiro, o estado de transe mencionado anteriormente, assemelha-se à escrita automática surrealista, o assassinato visto como uma arte bela ignora ou exclui a obscenidade e o tratamento moralista do ato. O cineasta espanhol Luis Buñuel, em sua conferência *Cinema: Instrumento de Poesia* – transcrita e publicada como artigo na revista *Universidad de México* em 1958–, afirma que: “O cinema parece ter sido inventado para expressar a vida subconsciente, tão profundamente presente na poesia; porém, quase nunca é usado com este propósito”. Tal afirmação fazia parte de uma longa crítica ao cinema e aos cineastas de sua época que, no seu ponto de vista, não exploravam a contento todas as potencialidades que o cinema apresentava como forma de expressão. Buñuel, não por acaso um cineasta com estreitos laços com o movimento surrealista em seu início, defendia um cinema do sonho e da poesia, nas palavras dele (2018):

O cinema como expressão artística, ou, mais concretamente, como instrumento de poesia, com todas as possíveis implicações desta palavra no sentido libertador, de subversão da realidade, de limiar do mundo maravilhoso do subconsciente, de inconformismo com a estreita sociedade que nos cerca.

Esse sentido libertador do cinema, de subversão da realidade, que explora o mundo subconsciente e se mostra inconformado com a sociedade define também o cinema de Dario Argento. A representação do horror em suas faces onírica e realista, expressas nas representações onírico-horríficas e em seu naturalismo mórbido, aproximam o cinema de Dario Argento da expressão ideal do cinema segundo Luis Buñuel. *Suspiria*, talvez seja aquele que melhor sinaliza tal aproximação. Assim, toma-se como ponto de partida que o mundo-pesadelo tal como definido aqui aparecerá como elemento central em alguns filmes de horror sobrenatural de Argento como *Suspiria*, *A Mansão do Inferno*, *Um Vulto na Escuridão*

e *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas* e como elemento secundário em praticamente todos os filmes realizados a partir de *Prelúdio Para Matar*.

CAPÍTULO 2 – A INVESTIGAÇÃO ABSURDA COMO PONTO DE PARTIDA

Neste capítulo, o foco principal da análise será o filme *O Pássaro das Plumas de Cristal* (*L'uccello dalle Piume di Cristallo*, 1970) e o modo como esse filme encerra uma série de questões centrais para compreendermos a obra de Dario Argento em sua relação com o *giallo* e com a constituição de um estilo próprio. Além disso, a análise irá recorrer a contrapontos analíticos nos próximos dois filmes de sua filmografia, *O Gato de Nove Caudas* (*Il Gatto a Nove Code*, 1971) e *Quatro Moscas Sobre Veludo Cinza* (*4 Mosche di Velluto Grigio*, 1971), esboçando o início de um projeto artístico na condução de sua carreira como realizador de *giallo* e filmes de horror. Tal início de projeto será chamado aqui de momento de formação. Esta fase compreende os três primeiros filmes realizados por Argento, além dos dois episódios dirigidos para a série televisiva *La Porta Sul Buio*, de 1973, e o filme *Le Cinque Giornate*, do mesmo ano. Entendida como um laboratório estilístico no qual Argento adotava o gênero *giallo* como sua forma de expressão principal sobre a qual iria refinar sua visão como artista e realizador cinematográfico, esta primeira fase já possui incursões maneiristas ao gênero entremeadas com experimentações com alguns elementos semânticos e narrativos do gênero que fazem com que esses filmes sejam o retrato de um Argento ainda não totalmente seguro na condução da mise-en-scène e na elaboração dos enredos e personagens. Podemos afirmar que encontramos aqui um esboço de tudo o que Argento virá a fazer em seguida, ainda em uma forma crua, não sedimentada, mas com momentos que podem e serão aqui destacados. Um artista em seus momentos iniciais, testando e refinando, escolhendo e problematizando, em um estado de pura potência criativa.

2.1 O Pássaro das Plumas de Cristal

Primeiro longa-metragem realizado por Dario Argento, “O Pássaro das Plumas de Cristal” foi lançado em circuito comercial na Itália em dezenove de Fevereiro de 1970 como um investimento em si mesmo do diretor e de seu pai, o produtor Salvatore Argento, que criou a produtora independente SEDA Spettacoli S.p.A, uma sociedade entre pai e filho, para desenvolver o projeto e firmar o acordo de distribuição, o que ocorreu com a empresa Titanus.

O filme, lançado sem muita publicidade, era considerado uma aposta pelos distribuidores por ser muito violento, pela exploração de um *filone* ainda incomum na cinematografia italiana e pelo diretor iniciante. Entretanto, com a disseminação do boca a boca, o filme, lançado inicialmente na região norte da Itália, em Torino e Milão, foi ganhando público e em algumas semanas se tornou um grande sucesso de público em toda a Itália, tendo também uma boa repercussão nos Estados Unidos e no restante da Europa. Na sequência do sucesso de seu filme de estreia, uma onda de filmes *gialli* se espalhou pela Itália, com alguns diretores tentando explorar o sucesso de Argento reproduzindo a visualidade violenta exagerada de seu filme de estreia, motes absurdos, enredos labirínticos e transformando em fórmula os longos títulos *nonsense* com referências a animais como *Uma Lagartixa no Corpo de Mulher* (*Una Lucertola con la Pelle di Donna*) (1971) e *O Segredo do Bosque dos Sonhos* (*Non Si Sevizia un Paperino*) (1972) de Lucio Fulci, *No Quarto Escuro de Satã* (*Il Tuo Vizio è una Stanza Chiusa e Solo Io ne ho la Chiave*) (1972) de Sergio Martino e *O Ventre Negro da Tarântula* (*La Tarantola dal Ventre Nero*) (1971) de Paolo Cavara. Todos esses filmes possuem em comum enredos focados na investigação de assassinatos violentos, investigadores diletantes agindo sozinhos ou em paralelo a investigadores profissionais, histórias que se passam – em sua maioria – em território italiano e uma quase obsessão com a representação visual detalhada do ritual do assassinato, beirando o sadismo. Após esse salto na produção de filmes *giallo*, este *filone* se consolida durante a primeira metade da década de 1970 como um dos mais populares do cinema italiano. Argento pode ser considerado um dos fiadores e pais desse *filone*, uma vez que ajuda a estabelecer o *giallo* como um gênero cinematográfico popular na Itália e durante toda a sua carreira nunca o deixou totalmente de lado.

A respeito das inspirações de Argento que o levaram a realizar seu primeiro longa-metragem, algumas são historicamente registradas através de entrevistas e relatos e outras ficam claras no contato com o filme. Sobre as inspirações ou motivações confirmadas a partir de entrevistas e relatos que levaram Argento a realizar o filme temos duas principais: o sonho de Argento preso na cela de vidro testemunhando um assassinato que não pode evitar, e o projeto abortado de Bernardo Bertolucci de adaptação de um romance de crime do autor norte-americano Fredric Brown intitulado *La Statua Che Urla* (*The Screaming Mimi*) (1949) sobre um colunista que, após impedir um assassinato, investiga uma série de crimes cometidos por uma jovem mulher, o que o leva quase à loucura (ARGENTO. 2019, pág. 14).

Sobre a que conseguimos inferir da leitura do filme temos a consolidação do *giallo* a partir da utilização de dois elementos presentes nos dois *gialli* de Mario Bava da década de 1960, uma de ordem sintática, a utilização da fábula do estrangeiro que investiga por conta própria e de maneira amadora uma série de crimes, assassinatos, com os quais se relaciona por algum motivo; e outra de ordem semântica, como a incorporação de elementos de figurino que se tornam marcas textuais do gênero – luvas pretas de couro, chapéu, capote, facas e lâminas cortantes brilhantes que constituem em planos detalhes a fragmentada figura do assassino. Tudo isso combinado a uma mise-en-scène que presta um tributo maneirista à obra de estetas do gênero como Alfred Hitchcock e Mario Bava ao mesmo tempo em que afirma um estilo muito pessoal na condução do ritmo da narrativa e da elaboração visual e sonora do filme. Sobre esse momento inicial na trajetória de Argento, escreveu Julian Grainger (2000, p., 118, tradução nossa):

Argento se baseou no gênero alemão de assassinato e mistério (*krimi*), geralmente baseado nas obras de Edgar Wallace e extremamente popular nas décadas de 1950 e 1960. Nos romances de Wallace, o herói era geralmente um detetive da Scotland Yard, mas os casos que ele foi chamado para resolver muitas vezes tinham algo de bizarro ou exótico. Tanto O Gato de Nove Caudas quanto O Pássaro das Plumas de Cristal foram vendidos na Alemanha como baseados em romances do filho de Edgar Wallace, Bryan. O *giallo* italiano misturou o *krimi* com o policial procedural e acrescentou uma marca própria; uma atenção quase fetichista para o assassino e as mortes que ele (e às vezes ela) perpetuou.²¹

Interessante notar que, em um momento em que o *giallo* ainda não era reconhecido como um *filone* próprio no cinema italiano, suas raízes poderiam estar aonde quer que o crítico as encontrasse. Nesse caso específico do comentário de Grainger, a única qualidade comum entre o *giallo* e o *krimi* cinematográfico alemão, é aquela encontrada entre o *giallo* cinematográfico e sua contraparte literária – e desta com o filme de crime e seus subgêneros. O *krimi* cinematográfico é muito mais próximo do *crime film* norte-americano e inglês, dos quais derivam o filme de gangster, filme noir, policial procedural e mesmo o filme de prisão

²¹ No original: “Argento drew on the German brand of murder-mystery (or *krimi*), usually based on the works of Edgar Wallace and hugely popular in the 1950’s and 1960’s. In Wallace’s novels the hero was usually a Scotland Yard detective but the cases he was called upon to solve often had something of the bizarre or exotic about them. Both *The Cat O’ Nine Tails* and *The Bird with the Crystal Plumage* were sold in Germany as based on novels by Edgar Wallace’s son Bryan. The Italian *giallo* mixed the *krimi* with the police procedural and added a twist of its own; an almost fetishistic attention to the murderer and the killings he (and sometimes she) perpetuated.”

(LEITCH, 2004). Por mais que a correlação não esteja de todo incorreta, o comentário de Grainger deixa escapar uma qualidade essencial do *giallo*: suas raízes italianas. O *giallo* enquanto manifestação literária nasce da tradução de obras de crime escritas em outras línguas e suas cópias nacionais, já o *giallo* cinematográfico nasce como uma manifestação cinematográfica italiana, realizada na Itália com enredos que se passam naquele país e origens cinematográficas também nacionais, mesmo que inspiradas em um gênero estrangeiro, que logo estabelece um conjunto de elementos semânticos e sintáticos que o destacam em relação a outros filmes de crime.

2.2 Enredo

Em *O Pássaro das Plumas de Cristal*, Sam Dalmas, escritor norte-americano passando uma temporada em Roma, testemunha um assassinato ao ficar preso em uma “jaula” de vidro que o obriga a testemunhar impotente uma suposta tentativa de assassinato de um ponto de vista que será retomado, questionado e problematizado durante o filme. Ao ter seu passaporte retido pelas forças policiais, fica impossibilitado de retornar a seu lugar de origem e decide, por vontade própria, seguir algumas pistas que o colocam como alvo do assassino, uma vez que, contra a lógica e o bom senso, seu tino investigativo amador supera os esforços das forças oficiais de investigação. O assassino, mostrado através de fragmentos de sua indumentária (luvas pretas de couro, casaco longo e chapéu), demonstra requintes de sadismo e crueldade ao assassinar suas vítimas. Ilustrado e apresentado em suas dimensões mais básicas e primitivas, no limite da representação clássica uma vez que até o fim do filme o assassino se resume a fragmentos, mãos, torso e silhueta. O assassino, então, pode ser lido como uma metáfora para a hostilidade primitiva do mundo. Sobre isso, Camus apresenta que (2020, p. 41):

[...] o sentimento do absurdo não nasce do simples exame de um fato ou de uma sensação, mas sim da comparação entre um estado de fato e uma certa realidade, uma ação e o mundo que a supera. O absurdo é essencialmente um divórcio. Não consiste em nenhum dos elementos comparados. Nasce de sua confrontação.

Assim, o assassino funciona narrativamente nos filmes de Argento como uma espécie de metonímia para o mundo opressor. Ele é o elemento que causa o divórcio entre a situação pregressa dos personagens e o mundo que o conflito os revela. A partir do momento em que se apresenta ao mundo do filme, os personagens precisam escolher entre aceitá-lo e negá-lo. Em outro sentido, os assassinos de Argento também são o vetor do assassinato como uma bela arte, artistas desvirtuados que possuem facas, estiletes, cordas e quaisquer objetos que possam de maneira brutal infligir dor e levar ao óbito as vítimas escolhidas. Sam embarca então em uma errática investigação individual amadora na qual as forças policiais surgem ocasionalmente para assessorá-lo e incentivá-lo a continuar. Fica a impressão de que a polícia, materializada na maioria das vezes na figura do inspetor Morosini e em menor medida nos técnicos de sua divisão de perícia, espera que o ímpeto de Dalmas resolva por si só o mistério. O filme não mostra um empenho investigativo evidente por parte da polícia, ela não interroga, não cruza dados, não infere suspeitos, não promove diligências. Apenas espera. Nesse sentido, a polícia em *O Pássaro das Plumas de Cristal*, e muitos outros filmes de Argento como veremos nos próximos capítulos, serve de metáfora política e social para a crise de confiança nas instituições italianas por determinado segmento de sua sociedade. De modo similar à religião, por exemplo, que oferece um sentido ao absurdo das mazelas sociais e espirituais oferecendo a fé em uma recompensa que virá no além vida, a polícia, em sua versão ideal, oferece uma saída ideológica ao recuperar a fé nas instituições de Estado em uma sociedade corrompida e deteriorada por um sistema político e econômico que sufoca, desagrega, oprime e massacra os seres humanos. A desconfiança de Argento com as instituições de Estado, em especial com as forças de segurança, tem sua primeira mostra em seu primeiro filme e também será retomada e problematizada por toda a sua obra.

A virada que coloca Sam, até então perdido em meio a suposições, pedaços de informação desconexas e um movimento pendular entre interesse e desinteresse, é a informação trazida por seu amigo Monti, personagem incidental que identifica um ruído como o som de um pássaro raro em meio a uma gravação de uma ligação do assassino. O pássaro, motivo que dá nome ao filme, se trata de um animal fictício natural da Sibéria que possui uma penugem que lembra longos pedaços de vidro, daí as plumas de cristal. A descoberta do animal em um zoológico local é o que leva Sam e a polícia, pois essa informação diferente de diversas outras ele decide compartilhar, ao apartamento onde moram Umberto e Monica

Renzi, donos da galeria e a suposta vítima que Sam ajudou no início do filme. Ao chegarem ao apartamento, Sam e a polícia se depararam com uma tentativa de ataque com faca e Umberto cai da sacada, morrendo na calçada, mas não sem antes inocentar a esposa e assumir os assassinatos. A polícia parece satisfeita com a resolução, mas Sam, após perceber que sua namorada Giulia desapareceu durante o confronto, decide ir atrás dela, o que leva ao confronto final com a verdadeira assassina, Monica, confronto que se dá no salão da galeria onde tudo teve início para Sam. Um epílogo encerra o filme em um insólito programa televisivo no qual Morosini e um psiquiatra apresentado como consultor da polícia explicam os motivos traumáticos que levaram Monica a se tornar uma assassina. Em paralelo, Sam embarca no avião, referência ao primeiro *giallo* de Mario Bava, *Olhos Diabólicos* que se inicia em um avião, ao passo que aqui, o filme termina em um.

2.3 Personagens

O estrangeiro, Sam Dalmas, escritor em reconexão com o seu fazer testemunha uma suposta tentativa de assassinato, ficando preso entre duas paredes de vidro, podendo, ao mesmo tempo, ver tudo o que acontece dentro da galeria – o local do suposto crime – e fora, na cidade alheia ao acontecimento. Sam é o único morador de um prédio condenado. Divide o apartamento com sua namorada, uma italiana chamada Giulia, e encontrou trabalho graças à ajuda de um amigo, Monti, escrevendo um livro técnico sobre aves raras. Nota-se aqui, de imediato, outro interesse de Argento, os personagens incomuns, estrangeiros, deslocados, sempre em busca de algo que não conseguem delimitar e definir concretamente. Ao receber o cheque do pagamento de seu livro sobre pássaros, Sam não demonstra interesse em receber uma cópia do fruto de seu próprio trabalho, o cheque lhe basta. Quando o filme começa ele está indo receber o cheque de pagamento pelo término do livro. Sam é o homem absurdo no filme, investigador diletante que se revolta diante de uma realidade que não compreende totalmente e não aceita. Está sempre diante do salto, filosófico ou moral, pronto a desistir a qualquer momento. Mas por alguma razão alheia aos acontecimentos, persiste. A grande esperança literária norte-americana que agora escreve manuais sobre a preservação de pássaros raros, como definido pelo amigo Monti no início do filme, Sam Dalmas diz em

determinado momento “tenho a sensação de que algo não se encaixa...” e essa passa a ser a sua tortura e motivação. O mundo que se impõe sobre ele tem algo de errado, algo fora do lugar, e ele procura, em vão, dar sentido ao que parece absurdo. Alguns anos depois de escrever *O Mito de Sísifo*, Albert Camus amplia sua reflexão sobre o absurdo agora incorporando sua dimensão histórica e desenvolvendo um olhar mais atento para a sua dimensão política. Em *O Homem Revoltado* (1951) a questão central é o assassinato. “A revolta nasce do espetáculo da desrazão diante de uma condição injusta e incompreensível.” (CAMUS. 2020, pág. 22) Tal sentença resume, em certa medida, a condição de Dalmas em *O Pássaro das Plumas de Cristal*, e de modo geral, a condição de todos os investigadores diletantes em todos os *gialli* de Argento. Sam parece entender a condição sem futuro de sua revolta, mas não se importa com isso e está disposto a pagar o preço que for pela sua condição de revoltado. Entretanto, como o absurdo é também contradição, vê-se muitas vezes diante do salto e também se vê seduzido pela escolha mais fácil. Um desses momentos é quando, após ter seu passaporte devolvido, decide ir embora e deixar toda aquela situação para trás. No início do filme, Sam como principal testemunha da suposta tentativa de assassinato tem o passaporte retido e não pode sair do país, tornando-se assim um estrangeiro prisioneiro de uma situação insólita alheia ao seu controle em um país que conhece muito pouco, mas mesmo quando isso muda e ele pode, enfim, ir embora, decide ficar, impelido pela tarefa auto imposta de decifrar aquele enigma, por mais sem sentido que tal tarefa pareça.

Sua namorada, Giulia, por outro lado, não vê muito sentido naquele tipo de confrontação na qual seu namorado se coloca. Pergunta se ele não acha aquela situação, um amador investigando uma série de assassinatos por conta própria sem nenhum motivo forte que o una aos crimes, um tanto ridícula e perigosa. “O que está acontecendo comigo? Essa maldita coisa está se tornando uma obsessão.” Comenta Sam sobre seu envolvimento no mistério. Giulia, embora tente convencer Sam a desistir algumas vezes, não se incomoda tanto a ponto de deixá-lo, mesmo sendo vítima de um atentado do assassino.

Outro importante personagem é o inspetor Morosini. Sua atitude é ímpar, procede na liderança das investigações mas nunca se abala com o teor dos crimes, a possibilidade de relação entre eles, sua preocupação é quase protocolar e diz respeito mais ao problema que a importunação da opinião pública irá trazer para o seu dia a dia do que ao fato de existir um assassino à solta que não deixa rastros. Morosini parece ver em Sam uma atitude que não

enxerga em si mesmo e por isso tenta sempre que pode utilizar a seu favor a energia pura de Sam nas investigações, terceirizando assim, uma responsabilidade que deveria ser exclusivamente sua como principal representante das forças de investigações oficiais. Até mesmo no fim do filme, com a assassina já presa e o mistério solucionado, delega a função de explicar as motivações e minúcias do caso a um terceiro, um psiquiatra que presta serviços para a polícia, agindo durante a explanação com o mesmo desinteresse demonstrado durante toda a investigação.

Sam, em suas investigações particulares, cruza o caminho de alguns estranhos personagens. Visita um presidiário com conexões com uma das vítimas, o *So long*, exemplo de personagem anedótico comum nos filmes de Argento. O personagem termina suas sentenças com “so long”, até mais em inglês, o que confunde Dalmas. Logo, explica que termina todas suas frases daquela maneira para não gaguejar. *So long* coloca Sam em contato com Faina, um paranoico que termina suas sentenças negando o conteúdo da sentença anterior. Por exemplo, se termina uma fala dizendo que não irá mais falar com Sam, em seguida acrescenta que irá vê-lo na manhã seguinte. Esses personagens incidentais são esboços para todo um longo catálogo de personagens anedóticos absurdos que Argento irá utilizar em seus filmes. O mais idiossincrático desses coadjuvantes em *O Pássaro das Plumas de Cristal* é Berto Consalvi, artista que pintou o quadro que chama a atenção de Sam em uma cena no antiquário. Berto vive isolado em uma casa sem portas, emparedado como dito no filme. Rodeado de gatos, que mantém em cativeiro como estoque de proteína animal, Berto não oferece nenhuma informação útil para Sam, mas o coloca em uma situação grotesca ao fazê-lo comer, sem que ele saiba, carne de gato.

Finalmente, a tríade casal Monica-Alberto Ranieri e assassino, compõem de forma fragmentada a figura do assassino. O assassino em si, quando ataca as vítimas em sua forma secreta fragmentada, é um personagem metonímico, arquetípico, suas ações são elementos semânticos de gênero e exercício de estilo de Argento. Alberto é um coadjuvante sem muito aprofundamento que tem no momento de sua morte sua principal participação, existe quase como um elemento utilitário de enredo, acessório de Monica, que na trama do filme também é pouco explorada, talvez para não despertar nenhuma especulação precoce que a conduza ao centro das formulações de hipótese sobre o assassino da trama pela audiência. Seu momento de destaque é quando dá corpo, enfim, à assassina. Mas curiosamente quando ela se torna a

assassina em corpo e figurino, suas ações elucidam uma outra leitura do personagem assassino, intensificando o elemento sádico em suas expressões faciais e sugerindo a loucura em oposição à frieza sádica demonstrada nos assassinatos representados anteriormente. Mas isso não é o mais importante, o assassino nesses filmes é mais uma força motriz do gênero que materializa visualmente a brutalidade horrífica ao executar o assassinato artístico que Argento idealiza. Uma cor essencial em sua paleta de cores estilística.

2.4 Mise-en-scène

A cena de abertura mostra em um plano zenital uma figura obscura digitando sobre a máquina de escrever iluminada apenas pelo concentrado fecho de luz que deixa visível apenas parte da máquina e as mãos cobertas por luvas de quem digita. O título do filme surge em garrafais letras brancas sobre a imagem, a figura retira o papel enquanto a câmera se aproxima para revelar o que está escrito: Sandra Roversi, 18 anos. Apanhar entre a rua Minti e Belgrado. Às 21 horas. Siga até os jardins. Lá . . . E o texto não continua. Uma melodia bela e pop começa a soar, cantarolada como alguma canção de ninar, e a continuação da carta se dá na próxima sequência de planos que inferem uma câmera subjetiva, possivelmente da figura que escreveu a carta, subjetiva cujo ponto de vista é o de uma máquina fotográfica que registra a trajetória de uma jovem moça de cabelos curtos. O enquadramento alterna entre planos médios e planos abertos, confundindo o espectador quanto à origem do ponto de vista. A câmera subjetiva nunca se confirma como tal, o que será recorrente na obra de Argento, apenas se insinua, confunde e, em determinados momentos causa angústia. Em um corte seco, um plano fechado em câmera alta mostra sete facas estendidas sobre um pano vermelho, sobre elas mãos calçadas com luvas de couro pretas, as mãos escolhem um das facas – a maior delas – e a leva na direção da câmera como se aquele que as empunha exibisse com orgulho sua arma bela, reluzente e fatal, antecipando assim o trágico destino que aguarda quem quer que seja o alvo daquele instrumento, infere-se pela montagem alternada que seja a moça de cabelos curtos. No próximo plano, também próximo, as mesmas luvas seguram uma ampliação da fotografia tirada na cena anterior, acariciando a imagem da mulher e marcando o detalhe de um muro ao fundo da composição com uma caneta vermelha. Em seguida, a

figura de preto guarda as facas na gaveta e apaga a luz. Um grito é ouvido. Corte seco para o detalhe da manchete de um jornal que diz : “Jovem misteriosamente assassinada. A terceira em pouco mais de um mês.”. A ritualização como marca autoral do assassino já estava presente em *Seis Mulheres Para o Assassino* de Mario Bava, e aqui, além de apresentar brevemente algumas marcas de estilo e obsessões de Argento que serão refinadas e retomadas exaustivamente durante toda a sua obra, ressurge didaticamente como marca de gênero. O ritual de preparação do assassino é também um ritual de apresentação desse personagem. Tal segmento que costuma alternar planos médios e fechados que revelam apenas fragmentos do personagem, geralmente trajado com um figurino que funciona como uma espécie de uniforme ou fantasia de assassino, tem como uma de suas principais funções explicitar o horrífico contido em cada elemento visual que irá identificar o assassino, neste caso os seus instrumentos de tortura e morte. O que vem a seguir, entretanto, é mais esclarecedor, quem lê o jornal é um amigo de Sam Dalmas que ao ler a notícia resume sua total falta de interesse ao decretar, “Ah, o lixo de sempre”. O contraponto oferecido pelo comentário logo após a cena de introdução do assassino e seu ritual de seleção da próxima vítima, demonstra a consciência de Argento sobre o tipo de filme que está apresentando. Um filme de gênero que irá despertar reações conservadoras na maior parte das vezes, seja a respeito da crítica em relação à usual falta de inovação costumeiramente associada ao filme de gênero, seja a respeito do suposto mau gosto de lidar com temas como assassinato e psicopatia. Então, o protagonista é apresentado em um comentário de seu colega. Está na Itália em busca de inspiração para seu próximo livro e enquanto está lá trabalhou em um livro técnico sobre a preservação de aves raras.

Após receber o cheque de pagamento pelo livro que escreveu, Sam caminha pela rua até se deparar com a fachada de uma galeria de arte. Em uma curta sequência de plano e contraplano, o olhar de Sam guia a câmera em direção ao que ocorre atrás das paredes de vidro da galeria. Dentro, um plano fechado foca no rosto de uma mulher aparentemente lutando contra um agressor que segura uma faca, ao fundo, Dalmas desfocado é apenas um borrão na imagem. A esse plano se intercalam três planos breves, um plano médio de Dalmas atravessando a rua, o plano zenital de um táxi passando em alta velocidade e outro plano médio de Dalmas recuando para não ser atropelado pelo táxi. Quando o foco de Dalmas, e da câmera, retornam para o interior da galeria, em um plano aberto, uma figura vestida de preto

pula do piso superior da galeria e entra em uma porta. Então, com a mulher aparentemente agonizando, um plano detalhe mostra a mão das luvas pretas acionando um botão que resulta no fechamento de uma parede de vidro e na prisão temporária de Sam entre a calçada e o interior da galeria, encurralado entre duas paredes de vidro. Sam se divide entre tentar chamar a atenção de alguém do lado de fora e adentrar a galeria para auxiliar a mulher que agoniza. Um homem na calçada bate à porta e Sam tenta se comunicar, mas o homem, que não demonstra emoção alguma, não consegue escutar. Nada acontece e o tempo transcorre diegeticamente de modo a estender a duração dessa tortura, alternando entre planos abertos de Sam andando de um lado para outro, a mulher caída no chão e as grotescas e rústicas esculturas que adornam o salão branco. A cor predominante é o branco. A paleta de cores no período de formação de *Argento* será, em geral, neutra e naturalista com destaques pontuais em algumas cores específicas. O jogo visual criado por *Argento* nessa cena é um pequeno prelúdio para o que virá a seguir em seu momento maneirista. Um primeiro rascunho sobre como a condução do olhar do espectador pode ser elaborada através de um jogo elegante entre câmera, espaço e movimentação de personagens. Tudo é visual, a câmera narra a cena de uma maneira que não poderia ser contada em outra linguagem que não a cinematográfica. *Argento* na tradição de Hitchcock.

A polícia chega e a cena continua em um contraponto intencionalmente patético no qual alguns elementos, tanto semânticos quanto sintáticos, do filme policial parecem ser colocados em primeiro plano: O investigador caminha, com seu sobretudo e chapéu de detetive de filme *noir*; pela cena do crime com ar de superioridade, embora em momento algum aparente ter a mais vaga ideia do que fazer com aquela investigação. “Existe alguma coisa de errado com essa cena. Algo estranho.”, diz Sam Dalmas, em um comentário que se abre em múltiplas leituras, indo da antecipação de que Sam Dalmas será tragado pelo absurdo da investigação pela força pura e simples da curiosidade até o comentário metalinguístico sobre a narrativa e a abordagem do gênero que *Argento* pretende em seu filme de estreia. Outro elemento é introduzido nessa longa sequência, a polícia técnica com seus peritos que mapeiam e registram a cena, numa conexão clara com o filme policial procedural. Além da função narrativa de ativar uma conexão de gênero e detalhar os acontecimentos para que o público tenha tempo para absorver o que aconteceu até então e se preparar para o que virá dali em diante, a cena da perícia serve para explorar o espaço cênico da galeria, mostrando agora

em detalhes e sem a urgência dramática da cena do ataque as esculturas, a escada, oferecendo uma exploração espacial da galeria, o que será importante durante todo o filme, uma vez que o personagem retomará suas memórias constantemente a fim de tentar elucidar o mistério que o move. Uma luva preta de couro é encontrada acima da escada no centro do salão e o investigador, Inspetor Morosini, encontra vestígios de sangue nela – ao mesmo tempo em que a compromete enquanto prova pois o faz ao tocá-la sem utilizar ele mesmo luvas, o que se torna um tanto cômico, uma vez que no início da cena, o mesmo inspetor havia estapeado a mão de Sam Dalmas quando este fazia menção de tocar as paredes do salão, advertindo-o dos cuidados necessários para não comprometer uma cena de crime.

A iluminação alterna entre ambientes internos com boa exposição de personagens e objetos – com um leve sombreamento suave de caráter predominantemente realista – e uma paleta de cores que privilegia o branco com detalhes contrastantes nos figurinos e objetos de cena, mas sem saturação de cor nem grandes contrastes; e exteriores que quando diurnos são iluminados predominantemente com luz natural sem retoques aparentes e quando noturnos são escuros, lúgubres e caóticos, seja em ambientes soturnamente esfumados quando personagens se fundem à transformação da imagem em ruído visual, sejam pelos facho e traços da luz noturna que rabiscam a tela evocando uma atmosfera quase *noir*. A direção de fotografia fica a cargo de Vittorio Storaro, jovem diretor que só havia trabalhado em três longas-metragens até aquele momento como diretor de fotografia sendo o maior projeto, *O conformista (Il Conformista)* (1970) de Bernardo Bertolucci e que trabalharia futuramente em obras como *Apocalypse Now* (1979) de Francis Ford Coppola e *Reds* (1981) de Warren Beatty, além de permanecer um colaborador frequente de Bertolucci. Uma equipe técnica que não fosse composta por veteranos era um desejo de Argento, Vittorio Storaro era um jovem iniciante e, segundo Argento, essas qualidades o credenciaram para ajudá-lo a transpor para as telas, um filme que visualmente materializasse em imagem onírica as ideias de Argento (2014, p. 78):

Eu queria fazer um filme onírico com um personagem principal que atravessasse a cidade à noite – Roma (mesmo que nunca seja especificado) –

onde a cor branca domina sobre vidro e concreto. Desde o início, ele se vê subitamente mergulhado em uma situação onírica, cheia de simbolismo.²²

A recordação de Sam sobre o ataque presenciado no começo do filme surge através de pequenas inserções de planos de variados ângulos e tamanhos, planos que estabelecem uma ligação entre a memória de Sam e a montagem do filme. As imagens são congeladas, o olhar em sua memória investiga os quadros através de aproximações nas imagens congeladas e novos planos com movimentos de aproximação – geralmente através do recurso de *zoom in* – que não estavam na decupagem da cena inicial do crime. Nesse sentido, no filme, a memória de Sam funciona como uma mesa de corte com acesso a planos extras produzidos pela sua imaginação especulativa.

A atuação das forças de investigação oficiais complementa a história com insólitas intervenções como a do reconhecimento de suspeitos, onde todos são conhecidos do inspetor e seus subordinados pela prática de crimes e contravenções de cunho sexual, os perversos como nomeia o inspetor, ou apenas pela performatividade de gênero fora dos padrões conservadores da época, como a travesti Ursula Andress que é colocada como uma das suspeitas por um assistente do inspetor. O curso da investigação segue a estrutura do filme policial investigativo (procedural) incorporando o elemento semântico da tecnologia que será retomado por Argento em diversos outros filmes em maior ou menor medida. É a essa tecnologia fantasiosa que o inspetor Morosini se apegava ao deixar que o supercomputador da polícia rastreie suspeitos. Infelizmente o computador reduz o número de suspeitos para cento e cinquenta mil possibilidades, tornando todo o esforço científico da investigação e todo o aparato tecnológico disponível inúteis. Mais adiante, entretanto, convenientemente para a trama, a revelação de que são duas pessoas ligando para a polícia e para Sam se passando pelo assassino – e não uma – se dará justamente pelo uso de um analisador de ondas sonoras utilizado pela polícia técnica. Argento aqui utiliza as forças policiais e a estrutura genérica do filme policial para tecer alguns comentários irônicos sobre a falta de sentido inerente à investigação absurda, na esfera artística, do *giallo*, e da sua falta de fé nessa instituição na esfera política. O absurdo como elemento do gênero não é algo que irá afastá-lo dessa forma,

²² No original: “I wanted to make a dreamlike film with a lead character that crossed the city at night – Rome (even if is never specified) – where the color white dominates over glass and concrete. From the start he finds himself suddenly plunged into a dreamlike situation, full of symbolism.”

afinal, sua própria obra tecerá um comentário constante e contínuo sobre o absurdo nessas formas artísticas – o que pode ser lido como um comentário geral sobre o absurdo existencial que permeia a própria vida. Mas a problematização das forças policiais enquanto uma instituição necessária e útil para a vida em sociedade encontrará ecos por toda a sua obra, principalmente nos filmes que se aproximam mais do gênero policial, em sua estrutura narrativa ou através de elementos semânticos, como *O Gato de Nove Caudas*, *Síndrome Mortal*, *Insônia* e *Jogador Misterioso*.

Arquitetura e cenografia criam espaços desconectados do período histórico diegético (o laboratório científico da polícia tem uma atmosfera *kitsch* da ficção científica da década de 1950), o apartamento de Sam e o antiquário que visita são ambientes que antecipam em alguma medida uma representação pautada por um realismo intersticial entre o onírico e o naturalista que será aperfeiçoado em seus próximos filmes, em especial, a partir de *Prelúdio para Matar*, e que irão culminar na representação delirante do onírico-horrífico quando as fronteiras entre representação de sonho e realidade empírica irão se dissolver por completo. O antiquário antecipa características de um detalhamento maneirista com uma profusão de adereços (o que diegeticamente se explica pelo fato de ser um antiquário) e um contraste de cores – azul, vermelho e dourado predominantemente – que não são comuns no restante do filme. No antiquário, Sam descobre uma fotografia de uma pintura de um artista chamado Berto Consalvi, a pintura retrata um homem que ataca uma mulher em um campo aberto numa paisagem coberta de neve. Sam leva a pintura para seu apartamento e Monica se sente incomodada com o conteúdo e a macabra composição retratada. O plano exibindo a pintura conecta a cena com o esconderijo do assassino onde o mesmo vasculha algumas fotografias de uma mulher de cabelos lisos. Essa cena serve de preâmbulo para a primeira cena de assassinato do filme.

Em um plano aberto distante, subjetiva quase definida do assassino, uma mulher caminha pelo parque à noite. Passa por uma viatura policial e hesita, um policial questiona se ela está bem, ao que ela responde afirmativamente, a câmera para, vacila e depois continua acompanhando a trajetória da mulher em uma panorâmica. Planos próximos das costas da mulher se alternam com um plano aberto que a segue, agora se aproximando pelas costas. A iluminação se resume a alguns focos de luz justificada com origem nos postes de iluminação e uma luz do luar artificial que apenas recorta a silhueta da mulher. A mulher entra em um

casarão, a câmera se detém, a silhueta do assassino surge em primeiro plano no canto da tela em sua indumentária já clássica. No casarão, a silhueta da mulher é vista pela janela do primeiro andar. Dentro de seu quarto, também de cenografia que antecipa em alguns detalhes a cenografia rebuscada e detalhista de filmes seguintes, a mulher se despe calmamente. Do lado de fora, as mãos do assassino preparam um instrumento metálico. Dentro, a mulher se deita e começa a fumar, agora a câmera subjetiva é evidente, acompanhando o olhar da personagem enquanto ela leva o cigarro ao cinzeiro. Quando seu olhar retorna para a direção da porta de seu quarto, o assassino lá está parado, um plano detalhe do grito, depois planos próximos do assassino vasculhando eroticamente o corpo dela com sua faca alternados com um plano fechado das mão dela apertando o lençol da cama. A violação do corpo não é mostrada explicitamente, após arrancar a calcinha da vítima, o assassino ergue sua faca, há um grito e um plano fechado com o sangue espirrando no travesseiro. A cena de assassinato é expressionista, um segundo aceno maneirista de Argento que compõe uma metáfora sexual que não tem como foco a representação realista de um ato repulsivo, podendo, do contrário, ser lida como um pequeno poema visual absurdo. Essa será uma marca de Argento durante muitos anos, esse manejo maneirista nas cenas de assassinatos, até que uma perceptível mudança de direção rumo a uma estética *gore* mais explícita, crua e menos onírica e refinada ocorre a partir da década de 1990.

Arte cósmica, assim define o dono da galeria as grotescas esculturas expostas no salão onde a tentativa de assassinato ocorreu. Nesse ponto, fica impossível não estabelecer uma conexão com as figuras monstruosas do horror cósmico *lovecraftiano*²³. Argento começa uma longa tradição de referências maneiristas ao universo do horror, algumas vezes sutis como aqui, outras explícitas. Após ir a público informar, erroneamente, que as investigações avançam a contento, o inspetor Morosini recebe um telefonema do assassino, provocando-o e ameaçando matar pela quinta vez. Até este momento no filme, um assassinato foi inferido na cena de abertura e outro foi mostrado na cena acima descrita, os outros dois foram apenas mencionados durante as cenas de investigação. Após visitar *So long*, Sam e sua namorada caminham pelas ruas seguidos de perto por um segurança que os protege a mando do inspetor

²³ Howard P. Lovecraft é um escritor estadunidense da primeira metade do século XX conhecido por desenvolver um universo ficcional horrífico em torno de deuses espaciais antigos que habitam as profundezas dos oceanos terrestres e outros planos da realidade desde tempos imemoriais e que afetam psiquicamente humanos de sensibilidade acentuada.

Morosini. Um carro azul atropela o segurança, e um homem de jaqueta amarela começa a persegui-los de revólver em punho. Após esconder sua namorada, Sam Dalmas parte em fuga noite adentro. A cena da perseguição possui uma atmosfera *noir* a partir de uma releitura *argentiana*. Um *free jazz* de autoria de Ennio Morricone como fundo musical com seu ritmo sincopado e dissonâncias ilustra musicalmente a perseguição que é um momento de puro deleite cinematográfico, dinâmicas de composição e cor na garagem dos ônibus (o transporte público será palco de outra incursão curta no episódio *Il Tram* da minissérie produzida por Argento, *La Porta Sul Buio*) e o final da perseguição no qual o perseguidor, após trocar de lado com o perseguido ao adentrar uma região movimentada da cidade, some em meio a uma insólita e anedótica reunião de homens de jaquetas amarelas serve como um meio ideal para Argento apresentar suas credenciais como diretor de filme de gênero, além de explicitar como o diretor elabora a relação entre gênero, estilo e cinema. Uma convenção de gênero, a cena de perseguição, aqui é o início e o fim de suas pretensões cinematográficas, música, composição, montagem, tudo converge para explicitar e abraçar o ilógico da falta de relações causais para o ocorrido – o perseguidor fora de contexto, tomando o lugar que pertence ao assassino no enredo – e a resolução que não fornece respostas ou desfechos, mas sugere, do contrário, um comentário irônico sobre um determinado *filone*, que em Argento, torna-se autoconsciente, o *giallo* - amarelo. A cena que cabe em si mesma como metonímia para o filme que se encerra em uma pergunta que não espera resposta e para um *filone* que intencionalmente ou não explicita esse mesmo absurdo. O detalhe fica por conta do filme que está em cartaz no cinema que aparece ao fundo perto do fim da sequência, *La Donna Scarlatta* (*La Femme Écarlate*, 1969) de Jean Valère, comédia sobre uma mulher que contempla a ideia do suicídio e do assassinato.

Na sequência do segundo assassinato, uma jovem mulher entra em seu prédio, e a decupagem evidencia os ângulos agudos de sua arquitetura com destaque para o vão das escadas em forma de triângulo, antecipando através desse elemento cênico, a violência que se prenuncia, algo que Argento repetirá, em maior ou menor medida, em todos os seus filmes dali em diante. O segundo assassinato impressiona pela simplicidade. Após um plano próximo na altura da cintura do assassino mostrá-lo fechar a porta com a câmera em um movimento irregular, o assassino lentamente abre uma navalha, despertando o horror na vítima que começa a gritar. Em seguida, uma alternância entre câmera subjetiva (ou falsa subjetiva) da

vítima com o assassino desferindo vários golpes de navalha e um plano próximo da vítima gritando, terminando com um plano fechado do sangue espirrando no chão. A cena é curta e crua, mais violenta e sem marcas do lirismo sádico da primeira. Argento varia e complexifica a leitura de uma de suas marcas enquanto realizador, a representação visual explícita da violação dos corpos, por vezes de forma rebuscada, por vezes de forma crua, por vezes com abordagens mais naturalistas e outras com abordagens mais opacas e formalistas. A falsa subjetiva ou câmera subjetiva ambígua é uma das principais marcas de estilo de Argento que aqui é utilizada de maneira tímida, apenas sugerindo uma confusão de pontos de vista e não colocando-a em primeiro plano como uma ferramenta horrífica de sua mise-en-scène.

A empolgação da investigação reacende em Sam o ímpeto criativo e ele volta a escrever. Entretanto, Sam ao mesmo tempo se sente atraído pelo mistério dos assassinatos, mostra-se totalmente indiferente com a resolução dos crimes, ao ponto de marcar sua viagem de volta e planejar a partida. Até que o despertar para uma possível conexão entre o pintor do quadro que comprou no antiquário e os assassinatos o coloca novamente em ação. Sam vai até a casa de Consalvi, uma construção antiga e deteriorada, sem portas, localizada na região rural de uma cidade próxima. Berto Consalvi é um personagem idiossincrático, grande, sujo, beirando o caricato. Vive rodeado de gatos, quadros e velas acesas por todos os lados. Em sua casa se entra pela janela com o auxílio de uma escada de pintor. Sam diz que a pintura do assassinato chamou sua atenção e Berto responde que não faz mais aquele tipo de tema, agora está em um período místico. Ao ser questionado sobre por que entrou em um período místico, Berto exclama: “Como, por quê? Porque me sinto místico!”. O insólito nessa cena é muito característico do humor mórbido que permeia as obras de Argento. Berto convida Sam para partilhar de sua comida enquanto relata que o tema do quadro é inspirado em um assassinato real ocorrido com uma mulher que ele conhecia. Após a breve janta, Sam descobre que os gatos são criados como fonte de alimento e que ele acabou de comer carne de gato sem saber. Por mais assustadores e incômodos que possam ser seus filmes, há sempre algum comentário irônico do realizador através de alguma anedota específica, no geral mórbida, como essa do gato que é comido por Sam Dalmas sem que ele saiba.

O assassino ataca a namorada de Sam, mas ela consegue se trancar no apartamento e se salva, o assassino foge quando ouve Sam chegar. A câmera está solta durante a cena, acompanhando a movimentação de maneira ágil e errática, o uso da subjetiva inconclusiva

torna a cena mais angustiante e um ponto de vista improvável, da faca que Giulia utiliza para tentar furar o olho do assassino que a observa através de um buraco feito por ele na parede, introduz outra marca característica do repertório de Argento, os pontos de vista impossíveis e improváveis. Tais pontos de vista serão refinados e exagerados durante sua carreira ao ponto de se tornarem uma de suas marcas de estilo mais reconhecíveis. A música aqui é um elemento central tanto deste filme quanto dos outros dois seguintes de sua filmografia. Ennio Morricone compôs uma faixa musical que mistura a livre experimentação de um *free jazz* que quase beira o *fusion* com algumas melodias doces de atmosfera infantil, como a música tema do assassino. Argento irá dar um salto transformador na utilização da música em seus filmes a partir de *Prelúdio para Matar*, quando se iniciará sua parceria com Claudio Simonetti e a banda Goblin. Nos três filmes da trilogia dos animais, a música de Morricone, embora perfeitamente adequada ao tom e atmosfera dos filmes, não será tão diferente de outras trilhas dos *gialli* e outros filmes de gênero italianos do período, muitas dessas trilhas assinadas pelo próprio Morricone. Talvez ainda um tanto intimidado pelo grande compositor de sucesso, Argento só irá estabelecer de fato uma marca mais pessoal nas trilhas sonoras e musicais de seus filmes, a partir de seu quarto filme.

A revelação final acontece após Carlo, o amigo de Sam, descobrir que um dos sons na gravação telefônica do assassino é o do raro pássaro siberiano – e fictício – *Hornitus Nevali*, um pássaro branco com longas penas que parecem de vidro. A gaiola no zoológico onde o pássaro vive fica de frente para a sacada do prédio onde moram o Alberto Ranieri, dono da galeria de arte onde Sam foi tragado para dentro do mistério, e sua esposa, Monica, a suposta vítima da tentativa de assassinato. Sam vai com a polícia ao apartamento a tempo de flagrarem outra suposta tentativa de assassinato, dessa vez de Ranieri contra a esposa. Ranieri tenta fugir dos policiais e acaba caindo da sacada do prédio para a morte, novamente em uma subjetiva, em outro exemplo da inventividade e experimentação técnica e estilística de Argento que para obter tal ponto de vista soltou uma câmera amarrada por cabos da sacada do prédio. Sangrando na calçada, Ranieri ainda vive tempo suficiente para assumir a autoria dos assassinatos e inocentar Monica. Sam, ao perceber que Giulia desapareceu durante o ocorrido, começa a procurá-la nos arredores. Aqui, Argento conduz magistralmente o olhar do espectador ao alçar um movimento lento e elegante da câmera em um plano aberto que leva o enquadramento da altura da rua para o alto dos prédios, mostrando os arredores e sugerindo,

em conjunto com a música, um ar de tragédia anunciada para a cena. Como o plano é aberto, o olhar se perde na paisagem que é, ao mesmo tempo, bela e deteriorada. Dalmas pergunta para as pessoas nas ruas se elas viram sua namorada e assim é guiado até um prédio antigo com ares de abandonado.

O confronto de Sam com o assassino funciona como um resumo estilístico para as cenas de assassinato e perseguição do filme. Mas aqui os personagens trocam de papel, Sam investiga o lugar, procurando pelo assassino que se esconde e espera. O investigador diletante se torna um perseguidor condenado à morte, uma vez que assume a gravidade do risco que corre naquela situação em busca da proteção da vida de sua namorada. Camus compara o suicida ao condenado à morte (2020, pág. 60), ambos estão diante do mesmo cenário, mas optam por saídas distintas. O condenado à morte – que em última instância somos todos nós – transforma a consciência em revolta que se torna assim a razão de sua liberdade profunda. Nesse momento no filme, Sam explora todos os espectros do homem absurdo e, de potencial suicida – ao se colocar no caminho de um assassino em série em uma investigação absurda, passa a ser condenado à morte consciente de sua revolta e, por isso, livre. O assassino brinca com Sam, compondo a cena para fazê-lo acreditar primeiro que Carlo é o assassino, mas Carlo tem uma faca cravada nas costas. Então ela se revela, Monica, a verdadeira assassina. A memória de Sam agora concatena os planos, que agora são bem próximos com detalhes de Monica segurando a faca, de modo a elaborar uma cena que seja condizente com a revelação final. Monica foge e Sam a persegue, retornamos à galeria onde todo o mistério começou. Sam fica preso embaixo de uma enorme escultura pontiaguda que Monica derruba nele. Quando Monica está prestes a esfaquear Sam, o inspetor Morosini nocauteia a assassina, salvando Sam e encerrando o mistério definitivamente.

O filme termina com uma explicação psiquiátrica para as motivações do assassino e seu cúmplice. Mas tal explicação se dá de forma tão apressada, em um programa televisivo onde estão sendo entrevistados o inspetor Morosini e o Professor Renoldi, que torna a cena um adendo desconexo. Simplório e desnecessário, contrasta com a organicidade estilística que o resto do filme parece buscar em sua exploração do gênero, o que torna essa cena quase cômica e a sua inserção no conjunto do filme um contraponto absurdo, como se o choque da explicação – tanto em seu conteúdo como em sua forma – soasse tão alienígena ao filme que parece reforçar um recurso metalinguístico de comentário sobre o gênero – afinal, em uma

história de crime o criminoso precisa ser preso e suas motivações precisam ser relevadas. O comentário em off de Sam, enquanto seu avião decola retornando para a América, encerra: “Posso até ouvi-lo dizer: Vá para a Itália que é um país cheio de paz.”

2.5 A trilogia dos animais

Após o sucesso de *O Pássaro das Plumas de Cristal* Argentó é incentivado a realizar outro filme de imediato, de modo a aproveitar o momento e emplacar outro sucesso. Quase que sem intervalo começa a trabalhar no roteiro do que seria seu segundo filme, *O Gato de Nove Caudas*. Talvez aquele no qual a marca pessoal do realizador fique menos evidente em seus filmes desse período, *O Gato de Nove Caudas*, narra a trajetória de um repórter investigativo, Carlo Giordani, e um jornalista cego aposentado, Franco Arno, que unem forças para investigar uma série de assassinatos ligados a uma farmacêutica que desenvolve projetos experimentais de pesquisa genética, o Instituto Terzi. Conforme avançam em sua investigação, tornam-se também alvos do assassino. Durante as investigações, é revelado que o Instituto Terzi trabalha em uma droga que irá curar “problemas hereditários”, em específico a disposição genética para o crime, droga derivada de outra descoberta do Instituto, o fictício gene do crime que, no universo diegético do filme, fatalmente conduziria aquele mundo a uma versão ainda mais controlada por um Estado ainda mais punitivista. Por fim, o assassino é revelado como sendo doutor Casoni, um dos pesquisadores do instituto. A motivação do assassino foi a descoberta de que possuía o gene homicida, o que o levou a sabotar a pesquisa e assassinar os envolvidos. Ironicamente dando razão ao determinismo biológico que a trama infere, ao descobrir-se assassino pela razão crua e racional da ciência, finda por aceitar seu destino escrito nas decodificações dos genes. Pseudociência pura, mas que não deixa de encontrar paralelos na História recente, inclusive em teorias racistas que lamentavelmente vemos retornar de tempos em tempos.

O jornalista Giordani tem como contato na polícia o investigador Spimi, mas aqui o papel da polícia na trama é ainda mais reduzido, relegado a poucas e protocolares aparições. A investigação de fato se desenrola através dos esforços conjuntos de Giordani e Arno – que tem em sua sobrinha Lori o auxílio visual que não possui. Ambos são as duas faces do

investigador diletante em *O Gato de Nove Caudas*, uma face que soa um tanto menos absurda uma vez que ambos são jornalistas investigativos, o que justifica seus métodos e ações. As mortes são mais cruas, não estilizadas e tampouco sofisticadas em sua *mise-en-scène*. O absurdo aqui fica por conta de personagens e enredo, mais resultado da exploração de elementos do *giallo* em si do que pela abordagem de estilo de Argento. Alguns elementos semânticos estão ausentes, em especial a caracterização do assassino com luvas pretas. Em seu lugar, Argento revela como único fragmento do assassino o detalhe dos olhos.

Logo no início do filme, uma cena se destaca ao explorar as intenções estilísticas de Argento: Há uma morte por atropelamento de um trem, entretanto o interesse ou horror pelo terrível acidente (que pode ter sido um assassinato) é imediatamente esquecido e colocado de lado para a cobertura da chegada de uma celebridade à cidade, em outra alusão à naturalização do espetáculo das mortes trágicas pela opinião pública, como na cena de apresentação de Sam Dalmas em *O Pássaro das Plumas de Cristal*. Em outro momento, quando Giordani entra em contato com Arno, que acredita ter testemunhado um assassinato, o questiona sobre o motivo de não ter ido à polícia com aquela informação, ao que Arno responde: “Você acha que dariam atenção a uma criança e a um cego? Além do mais, divirto-me mais assim. Sabe, vivo de criar enigmas.” Mais uma vez o homem absurdo em ação, Arno diz viver de criar enigmas, mas o que o incomoda a ponto de colocar a própria vida em risco, do mesmo modo que Sam Dalmas, é o assassinato. Ambos, Arno e Giordani, irão procurar a ajuda da polícia no último ato do filme quando a sobrinha de Arno, Lori, é sequestrada pelo assassino. O que irá conduzir ao confronto e resolução final, com o assassino revelado e morto, vítima de um segredo que o fez se tornar aquilo que não queria que imaginassem que poderia ser. O caminho de seu despertar para a consciência foi o mais tortuoso e extremo possível, e aqui fica um questionamento complexo sobre o modo como se deu tal despertar – foi um despertar ou ele foi enganado pelos instrumentos da razão naquele contexto? Essa é uma pergunta que o filme deixa em aberto. Destaca-se também a sequência final e a trilha musical de Ennio Morricone, mais uma vez um *free jazz* sincopado, repetitivo, estranho e angustiante. Em resumo, *O Gato de Nove Caudas* é o filme dessa trinca que menos explora o *giallo* em profundidade, é também aquele no qual menos se evidencia um estilo em sedimentação através do trabalho da *mise-en-scène*, estilo que Argento desenvolve durante toda a década de 1970 e 1980. O menos autoral de seus filmes do período.

Quatro Moscas Sobre Veludo Cinza, por outro lado, é quase um ensaio, uma preparação para a revolução que virá em *Prelúdio Para Matar*. Sobre o filme, Argento (2019, p. 99, tradução nossa) escreveu: “Eu não estava interessado em fazer um *giallo* clássico. Meu desejo era misturar os gêneros, para tentar forçar os limites do meu estilo pessoal ainda mais²⁴”. E assim o fez. O curioso nesse comentário é que Argento demonstra uma consciência sobre um filone que diverge da crítica em geral. O *filone giallo*, grosso modo, é entendido mais como um ciclo do que como um gênero. Entendimento que tal comentário de Argento parece não corroborar, uma vez que ao defender a noção de um *giallo* que seja clássico, infere uma forma expressiva com contornos bem definidos e uma duração mais longa do que a de um ciclo que se estende por apenas alguns anos. Em *Quatro Moscas Sobre Veludo Cinza* um músico, Roberto Tobias, é perseguido por um maníaco que o chantageia após tê-lo flagrado supostamente matando outro perseguidor. Tobias é tragado à revelia para o universo do assassino e pede ajuda a um investigador particular, Gianni Arrosio, que tem como currículo o fato de nunca ter resolvido um caso.

Na sequência inicial Roberto Tobias é seguido por um senhor de terno preto e óculos escuros. Decide confrontá-lo e o segue até um teatro vazio onde acaba esfaqueando-o acidentalmente (Tobias está convencido de que o homem fora por ele assassinado, o que posteriormente é revelado como parte do plano de seu perseguidor). Neste momento, alguém no piso superior do teatro, trajando *smoking*, luvas brancas e máscara (uma bizarra máscara de borracha com um rosto sorridente), fotografa o incidente. Tudo se dá como em um sonho em um aceno ao onírico-horrífico que irá permear seus trabalhos posteriores. “Não poderia ser um pesadelo?”, indaga.

Diferente dos outros protagonistas de seus dois primeiros filmes, Roberto não apresenta os fortes traços de curiosidade que moviam os personagens anteriores. Roberto é passivo e contemplativo, imerso em um sonho recorrente de execução em praça pública em algum país árabe não identificado. Argento aqui não joga com a memória como em *O Pássaro das Plumias de Cristal*, mas com o sonho. Sua fascinação com o subconsciente aumenta e o resultado é visível nesse filme, fascinação que adiante em sua carreira será extrapolada no que aqui chamo de estética do delírio, ponto atravessado pelas facetas onírico-horríficas e o

²⁴ No original: “I wasn’t interested in making a classic giallo. My desire was to mix up the genres, to try and push the boundaries of my personal style even further”.

naturalismo mórbido em sua obra. Em *Quatro Moscas Sobre Veludo Cinza*, o enredo já não se constrói sobre uma fundação sólida, mesmo que absurda, a partir daqui seus enredos serão cada vez mais atmosféricos, menos estruturados. A mise-en-scène assume definitivamente o protagonismo e seu estilo se torna cada vez mais de fácil identificação. Roberto se aconselha com Diomedes, um amigo que mora em um barraco na beira do rio. Argento continua suas experimentações com personagens anedóticos. Argento (2019, p. 100, tradução nossa) argumenta que seu principal objetivo com este filme era fazer com que tudo fosse diferente dos dois anteriores, em suas palavras: “Cada elemento tinha que sugerir uma passagem progressiva do cotidiano para o onírico, da Itália para o mundo mais amplo. As subtramas mostravam personagens que não tinham nada a ver com nosso país: eles eram bizarros e tinham vidas improváveis”²⁵. De modo a obter essa atmosfera de desterritorialização e construir uma cidade imaginária que fosse comum aos espectadores e ao mesmo tempo estranha, estrangeira, Argento utilizou três locações, Turim, Roma e Milão. Essa cidade construída a partir de fragmentos que a tornam familiar e estranha seria outra marca que o realizador utilizaria dali para frente. Também os pontos de vista improváveis são aperfeiçoados, como na cena de introdução onde temos um ponto de vista do interior de um violão.

O primeiro assassinato utiliza o espaço *off* de maneira inventiva, uma mulher com uniforme de empregada clama por socorro atrás dos muros de um parque para um casal que, do outro lado, nada pode fazer a não ser testemunhar seus gritos desesperados enquanto é atacada. Se em *O Pássaro das Plumas de Cristal*, Sam é obrigado a ver o suposto assassinato sem poder reagir nem fugir, aqui as testemunhas são obrigadas a ouvir sem ver ou poder impedir o assassinato que acontece ao lado deles. Brian De Palma, cineasta norte-americano, outro herdeiro de Hitchcock e também reconhecido por seu viés maneirista, viria a explorar de maneira aprofundada o som como recurso de suspense em seu filme *Um Tiro na Noite* (*Blow Out*, 1981). Em *Quatro Moscas Sobre Veludo Cinza* o assassino se utiliza de uma diversidade maior de objetos para atacar suas vítimas, e as cenas são elaboradas, em geral, a partir da subjetiva do assassino, porém mais brutais que as dos filmes anteriores.

²⁵ No original: “Every element had to suggest a progressive fall from the everyday into the dreamlike, from Italy to the wider world. The subplots told of characters that had nothing to do with our country: they were bizarre and had improbable lives”.

Somente aos quarenta e cinco minutos de filme, Tobias decide procurar um detetive particular, Gianni Arrosio, um idiossincrático detetive homossexual que até o momento não havia solucionado um caso sequer. Gianni será um contraponto absurdo e cômico, e ao se aproximar do assassino será morto. Personagens como Gianni que surgem com a sugestão de que terão alguma relevância na trama e logo desaparecem explicitam a gratuidade com que Argento enxerga alguns elementos narrativos em seus filmes. Alguns personagens tem apenas uma função, morrer, e outros transitam, confundem, atiram os protagonistas em caminhos que não levarão a nada, e depois morrem ou são esquecidos. Em determinado momento, Diomedes, o amigo de Roberto diz: “Morrer é um fato inevitável e uma necessidade comercial”, em um comentário sobre uma exposição de funerárias que visitam, mas essa é uma fala que pode ser lida como um comentário metalinguístico de Argento sobre a vida, em uma perspectiva filosófica, e sobre o cinema de horror, sua área de atuação artística e também comercial.

A revelação de que é a esposa de Roberto, Nina, a assassina, a subsequente explicação para seus atos – um transtorno psiquiátrico – e o modo como Roberto se tornou alvo como substituto de seu abusivo pai, transforma *Quatro Moscas Sobre Veludo Cinza* no mais psicanalítico dos filmes da trilogia dos animais, e também em uma metáfora sobre a deterioração de um casamento. A morte da assassina é simbólica, em uma acidente de carro ela é decapitada em câmera lenta, literalmente perdendo sua cabeça. A câmera lenta sobre um fundo musical melódico transforma a decapitação em um momento belo, mesmo que extremamente violento e angustiante. A imagem congela após o carro explodir e os créditos sobem com a música ainda ao fundo. Uma interrupção abrupta que irá se repetir em *Prelúdio Para Matar* e tantos outros filmes. Não há epílogo ou qualquer cena que dê um respiro ao espectador após o clímax brutal. O título do filme se explica diegeticamente por um outro exemplo de pseudociência, a imagem gravada na retina no momento da morte é a única pista encontrada, artifício narrativo utilizado para justificar a elucidação dos crimes, que nesse caso só ocorrem por um acaso, quando Roberto associa o colar que Nina usa à imagem e explicações que a polícia técnica lhe deu sobre as moscas sobre veludo cinza.

Argento encerra com esse filme o que podemos chamar aqui de laboratório estilístico que antecede sua fase maneirista dentro do que foi chamado aqui de sua fase de formação. *Le Cinque Giornate* pode ser considerado um caso à parte em sua filmografia por se tratar de um

filme que Argento dirigiu apenas para que o projeto não fosse engavetado em substituição à saída do cineasta Nanni Loy (ARGENTO, 2019). Os episódios realizados para *La Porta Sul Buio* também não trouxeram nada novo para a formatação de seu estilo naquele momento, embora a simplificação da mise-en-scène para a adequação à tela televisiva seja por si só interessante o suficiente para que esses episódios sejam retomados mais adiante quando o momento minimalista de Argento for examinado. A partir de *Prelúdio Para Matar*, seu estilo estará consolidado e Argento começará a expandir seus limites e experimentar com a fusão de gêneros, como o horror sobrenatural, adentrando uma fase maneirista em sua carreira que terá seu ápice na segunda metade da década de 1970 e durante a década de 1980, estendendo-se até a década de 1990 com filmes que apresentarão altos e baixos em suas experimentações, mas que irão elevar a sua obra a um patamar que poucos realizadores conseguiram.

CAPÍTULO 3 – DO ASSASSINATO COMO UMA BELA ARTE

Lançado na Itália em sete de março de 1975, *Prelúdio Para Matar* é, até hoje, o filme de maior duração de Dario Argento com cento e vinte e sete minutos em sua versão original italiana. Produzido pela S.E.D.A. Spettacoli em conjunto com a Rizzoli Film, foi também seu filme mais excessivo em relação à representação explícita da violência e ao rebuscamento estilístico até aquele momento. Escrito por Argento com Bernardino Zapponi, o filme foi intencionalmente desenvolvido com o objetivo de se diferenciar de seus filmes anteriores ao incorporar elementos novos como o sobrenatural e o onírico. Argento (2019, p. 127, tradução nossa) recorda assim como explicou o filme para seu irmão e produtor Claudio e para seu pai Salvatore:

Expliquei a eles que toda a história poderia ser lida como se fosse um sonho longo: o personagem principal sonha com o primeiro assassinato – há um detalhe irritante que escapa, como em "Blow-Up", de Antonioni. Algo que o faz duvidar de seus próprios sentidos. Então ele sonha que conhece essa garota, a jornalista. Ele estabelece uma relação bizarra com ela – um pouco tumultuada. A garota o provoca, e ele inicialmente não quer ficar perto dela, e ainda assim ela é tão bonita. Não está claro exatamente por que o pianista não quer desistir. Há uma vila misteriosa que esconde um segredo e até alguns fantasmas. Então há memórias da infância. As crianças podem ser tão amorosas, ao mesmo tempo tão cruéis: perfuram lagartos, são atraídas pelo sangue...²⁶

Nessa breve apresentação, Argento enfatiza seu protagonista, Marc, que assim como os investigadores diletantes de seus outros filmes é tragado para uma situação à sua revelia ao testemunhar um assassinato. Entretanto, ao fazer isso, anuncia um novo elemento que será crucial tanto em *Prelúdio Para Matar* quanto em sua filmografia a partir desse momento, a confusão entre o que é real e o que é sonho traduzida através do enredo e da mise-en-scène. Também há a alusão a *Blow-Up – Depois Daquele Beijo* (1966), filme do qual Argento irá emprestar a inquietação do protagonista com um detalhe que lhe escapa e o próprio ator

²⁶ No original: "I explained to them the whole story could be read as if it had been a long dream: the lead character dreams up the first murder – there's a nagging detail that slips away, like in Antonioni's Blow-Up. Something that causes him to doubt his own senses. Then he dreams of meeting this girl, the journalist. He establishes a bizarre relationship with her – a bit argumentative. The girl provokes him, and he initially doesn't want to be around her, and yet she is só beautiful. It is not clear exactly why the pianist does not want to give up. There's a mysterious villa that hides a secret and even some ghosts. Then there are childhood memories. Children can be so love ably, yet só cruel: they pierce lizards, they're attracted to blood..."

principal, o inglês David Hemmings. O rebuscamento explicitado no viés maneirista do projeto também fica evidente ao se analisar quantos elementos diferentes serão inseridos nesse filme: uma trama de crime e mistério, estruturada a partir da sintaxe do *giallo*, uma história de amor paralela, a vila misteriosa com seus segredos e fantasmas e o universo infantil em uma perspectiva dualista, alternando entre a inocência e o diabólico.

Um aspecto que curiosamente é deixado de lado nesse comentário de Argento é a representação do assassino e a natureza dos assassinatos. A violência explícita que recebe um tratamento visualmente ao mesmo tempo sofisticado e visceral não é comentada nesse momento. Entretanto, não escapará à crítica e ao público, o que colocará Argento diante de tal questionamento em diversas ocasiões, uma delas em uma entrevista a Martin Coxhead reproduzida em duas partes na revista *Fangoria*²⁷ em suas edições de número 34 e 35. Questionado sobre o fato de *Prelúdio Para Matar* ter mais representação de violência explícita que seus filmes anteriores, Argento (1984, p. 51) respondeu: “Os filmes ficaram mais violentos. Na Itália, especialmente, tivemos muito terrorismo, como vocês tiveram com o IRA²⁸. Terríveis, horríveis mortes nas ruas. Talvez algo tenha me tocado”²⁹. O contexto ao qual Argento se refere corresponde a um período de turbulência política e social na Itália que durou do fim da década de 1960 até a década de 1980. Sobre a influência do período no desenvolvimento de outro *filone* popular da época, o *poliziotto*, Roberto Curti (2013, tradução nossa) escreveu em seu livro *Italian Crime Filmography, 1968-1980*:

Os anos 70 foram um período difícil na história italiana. Eventos de 1968 abriram caminho para tensões políticas extremas, que resultaram em explosões de bombas, sequestros, ataques terroristas e até mesmo uma tentativa abortada de um golpe de Estado em dezembro de 1970. Filmes de crime colocam tudo isso na tela, dentro das fronteiras excitantes e cruas do cinema de gênero. Alguns deles ecoaram a atmosfera paranoica de um país atormentado pelo terrorismo e serviços secretos corruptos; outros retrataram eventos reais infames com algumas mudanças.³⁰

²⁷ Publicação estadunidense com foco em cinema de horror norte-americano, europeu e demais manifestações do gênero em outros meios.

²⁸ Irish Republican Army (Exército Republicano Irlandês): grupo nacionalista que promovia ataques terroristas como forma de manifestação contra o imperialismo britânico.

²⁹ No original: “Movies had got more violent. In Italy, especially, we had a lot of terrorism, as you had with the I.R.A. in London. Terrible, horrific killings on the streets. Maybe something touched me”.

³⁰ No original: “The Seventies were a tough period in Italian history. Events of 1968 paved the way for extreme political tensions, which resulted in bomb blasts, kidnappings, terrorist attacks and even an aborted attempt at a

Mesmo que no trecho, Curti esteja se referindo diretamente a outro *filone*, não é difícil estabelecer uma correlação entre o momento horrífico ao qual a população italiana era submetida e a ascensão de outros gêneros, ou *filoni*, contemporâneos ao período que também exploravam a representação da violência como elemento narrativo e de estilo. Tanto o *giallo* quanto outros *filoni* do período na Itália apresentam como característica comum justamente a representação exagerada ou obsessiva da violência em todas as suas manifestações, em especial o assassinato. *Prelúdio Para Matar* é mais um desses filmes, entretanto, sua forma não se destaca apenas pela crueza e excesso da representação da violência, do contrário, o filme apresenta um rebuscamento sofisticado, elegante, mesclado a uma estrutura narrativa recheada de elementos que se sobrepõem sem que a trama se torne por demais confusa e um aceno ao onírico que traz cores novas à obra de Argento, cores de tonalidades expressionistas e intenções surrealistas – que só serão completamente realizadas em seu filme seguinte, *Suspiria*.

3.1 O enredo de *Prelúdio Para Matar*

O enredo de *Prelúdio Para Matar* corre em paralelo a duas tramas que se entrelaçam e uma terceira incidental que oferece um contraponto de leveza às duas primeiras. A primeira trama é a história do assassino, o filme começa com um prólogo que mostra um recorte de um momento definidor em sua vida. Tal cena será mostrada com ares de fábula infantil pervertida por um assassinato, em princípio cometido pela criança – o que será posteriormente ressignificado à luz do enredo. Momento esse que irá se conectar às cenas ritualísticas de preparação do assassino, através de elementos cênicos, que irão anteceder as cenas de homicídios, que também serão conectadas ao prólogo através da música. A segunda trama se desenvolve a partir da trajetória de Marcus Daly, ou como é chamado durante o filme, Marc, músico radicado em Turim que se tornará o investigador diletante do enredo após testemunhar à distância o assassinato da médium Helga Ulmann. A partir desse momento, essas duas tramas se entrelaçam, com Marc investigando por conta própria, e com o auxílio da jornalista

coup d'état in December 1970. Crime films put all this on screen, within the exciting and rough boundaries of genre cinema. Some of them echoed the paranoid atmosphere of a country plagued with terrorism and corrupt secret services; others portrayed infamous real events with just minimal changes”.

Gianna, a origem do assassino enquanto o assassino o cerca, matando aqueles ao seu entorno que o ajudam de alguma maneira em sua investigação e também qualquer nó da investigação que possa levar a sua identificação. A ordem dos assassinatos e tentativas de homicídio é a seguinte: Helga Ulmann é assassinada; a segunda aparição do assassino é uma tentativa de homicídio seguida de ameaça verbal direta a Marc em seu apartamento; sua terceira incursão é o assassinato da escritora Amanda Righetti, que escreveu sobre a mansão da cena mostrada no prólogo; depois, Giordano, amigo da primeira vítima Helga que ajudava Marc com sua investigação é brutalmente assassinado; Gianna é atacada por Carlo, que todos pensam ser o assassino; em sua fuga, Carlo morre em um insólito e extremamente violento acidente; por fim, a mãe de Carlo, que se revela a verdadeira assassina morre decapitada ao tentar assassinar Marc. O desenlace de cada assassinato, ou tentativa, e a natureza de cada morte accidental estão diretamente ligados à função narrativa dos personagens envolvidos. A assassina, antes de revelada, comete três homicídios bem sucedidos, sendo que apenas o primeiro não possui justificativa clara, funcionando como um elemento disparador da narrativa, o assassinato irracional que origina e justifica o funcionamento da mecânica do gênero. Os outros dois assassinatos cometidos pela assassina são consequências lógicas do andamento da trama, são tentativas de impedir o avanço de Marc.

Há duas tentativas de homicídio mal sucedidas, a primeira investida da assassina contra Marc em seu apartamento e a facada de Carlo em Gianna na escola. A primeira pode ser interpretada como apenas uma tentativa de intimidação, mas isso não importa, Marc não morre por ser o protagonista e essa tentativa tem como função principal dentro do desenrolar da trama fornecer para Marc uma importante pista para a condução de sua investigação, pois ao ser atacado, ou intimidado, e sobreviver, Marc ouve a música que o assassino toca antes de matar suas vítimas. Essa é a música que colocará Marc na direção da escritora Amanda Righetti e da casa assombrada. A segunda tentativa frustrada de homicídio funciona como uma pista, agora ao espectador, de que o assassino pode não ser Carlo. Toda a cena da escola é recheada de pistas nesse sentido, Carlo aparece sem a indumentária característica do assassino, nervoso e amedrontado, ataca Gianna de maneira desajeitada e rápida, sem nenhum indício da habilidade homicida demonstrada nas outras aparições do assassino. Há também, duas mortes accidentais no filme, a primeira é a de Carlo quando este foge da polícia correndo pelas ruas de Turim. Ele é, após um cabo de aço na traseira de um caminhão perfurar sua

perna, arrastado pelas ruas da cidade até ter sua cabeça esmagada pelas rodas de um carro. Seu fim trágico espelha em alguma medida o fim trágico de Ranieri em *O Pássaro das Plumas de Cristal*. A última morte accidental, e mais importante, é a da assassina depois de revelada. A mãe de Carlo ataca Marc quando este retorna à cena do primeiro assassinato, o apartamento de Helga, e, após ter seu colar preso à grade do elevador do prédio, é decapitada. As duas mortes accidentais são, portanto, conclusões trágicas para os personagens mais trágicos do filme, Carlo e sua mãe que não conseguem fugir ao destino que os amarra desde que naquela noite de Natal, Carlo ainda criança testemunhara sua mãe assassinar seu pai com uma facada nas costas após descobrir que seria novamente por ele internada em uma instituição psiquiátrica.

A terceira trama, incidental, porém extremamente importante no desenvolvimento dos personagens e na construção de momentos de alívio e distensão é o relacionamento entre Marc e Gianna. Construída sobre uma fórmula usada pela primeira vez por Argento em *O Gato de Nove Caudas*, quando o jornalista aposentado e cego Franco Arno se une ao repórter investigativo Carlo Giordani para juntos investigar os assassinatos, em *Prelúdio Para Matar* o relacionamento que surge entre Marc e Gianna vai além do simples interesse mútuo na resolução dos crimes. Aqui o que se delineia é uma história de amor que se apresenta no enredo quase como uma comédia romântica. Eles brigam, disputam protagonismo na investigação e desenvolvem uma dinâmica de afastamento e reaproximação, confidenciam-se e, por fim, firmam um pacto de fuga, não concluída apenas pela necessidade principal do gênero que domina o filme, quando finalmente a necessidade de resolução do mistério se sobrepõe à trama incidental dos prováveis amantes. Ao desfalecer, após a facada, Gianna conclui, “Tudo isso por um artigozinho...”, acrescentando mais um comentário irônico que explicita mais uma vez o caráter autoconsciente do filme em relação a sua natureza como filme de gênero. Mas o fim dessa trama não é trágico como o da assassina e seu filho, pois, em uma curiosa inversão de localização no enredo, a cena no hospital na qual o médico informa para Marc que Gianna irá sobreviver ocorre antes do confronto final com a assassina, deslocando um possível epílogo tranquilizador para antes da catarse final.

O enredo de *Prelúdio Para Matar* é com facilidade o mais bem amarrado dos filmes de Argento do período, apesar do número de tramas e da sobreposição de temas, nada é descartável, nada sobra no filme. Mesmo o acaso quando surge, como na descoberta da casa

assombrada depois que Marc resolve instintivamente mudar de caminho enquanto dirige, vem sempre acompanhado de alguma informação descoberta pelo protagonista em sua investigação, nesse caso específico, a origem estrangeira das árvores que adornam os jardins na fachada da casa retratada na fotografia que ilustra o livro de Amanda Righetti. Também o elemento sobrenatural, que no filme se resume aos supostos poderes mediúnicos de Helga e à atmosfera da casa dita assombrada que permeia a história de origem do assassino, ajuda o enredo a justificar tanto o fascínio de Marc pela história quanto o mistério por trás dos assassinatos, em especial a justificativa para o primeiro assassinato, uma vez que os poderes de Helga podem conter a chave para a explicação da motivação do assassino – especulação que não é desenvolvida no filme. *Prelúdio Para Matar* apresenta o *giallo* em sua forma máxima, incorporando elementos que expandem suas fronteiras de modo a incorporar outros gêneros de forma coerente e coesa. Argento retornaria ao *giallo* sete anos depois em *Tenebre*, após mergulhar no horror sobrenatural em dois filmes conectados não apenas pelo gênero em comum, mas por um universo diegético compartilhado, *Suspiria* e *A Mansão do Inferno*. A partir de *Tenebre*, Argento tornará o *giallo* definitivamente o seu modelo principal de cinema, retomando e explorando todas as possibilidades de experimentações estilísticas e narrativas inicialmente desenvolvidas de maneira mais bem acabada em *Prelúdio Para Matar*.

3.2 Personagens

Marc, o protagonista, o investigador diletante aperfeiçoado narrativamente, não é impelido para a investigação por alguma força invisível como Sam Dalmas de *O Pássaro das Plumas de Cristal* e tampouco é tragado para o mistério contra sua vontade como Roberto Tobias de *Quatro Moscas Sobre Veludo Cinza*. Suas interações com Carlo e o modo como Gianna o provoca a ajudá-la em sua própria investigação jornalística somadas às descobertas que sugerem algo de sobrenatural permeando o caso, justificam o progressivo interesse de Marc no mistério dos assassinatos. O ator escolhido para interpretá-lo, David Hemmings, conecta Marc a outro personagem, também um investigador diletante embora não em um filme *giallo*, de um filme muito importante no cinema moderno, Thomas, protagonista de *Blow-Up – Depois Daquele Beijo* de Michelangelo Antonioni. Ambos os personagens são

artistas que se veem obcecados com uma investigação absurda, Thomas procura na fragmentação e no detalhamento de uma série de fotografias o fio de uma trama que nunca se revela por inteiro fora do campo de sua especulação, Marc, procura, a partir da articulação de fragmentos de sua memória e de uma pista musical deixada pelo assassino ao ameaçá-lo, explicação para uma trama que se impõe à sua revelia na qual ele é elemento central. Também como Thomas, um detalhe em uma fotografia chama sua atenção para um elemento fora do lugar, no caso de Marc esse elemento é a janela da mansão assombrada que está na fotografia mas não na casa que Marc visita. Diferente do filme de Antonioni, aqui o detalhe leva a uma descoberta fatural, o quarto secreto usado como câmara mortuária do pai de Carlo. Em sua jornada investigativa, Marc obtém avanços significativos, evita pedir ajuda da polícia, apaixona-se por Gianna, explora a casa assombrada descobrindo parte de seu principal segredo, descobre que Carlo está conectado de alguma forma aos crimes e, por fim, confronta a assassina, matando-a em legítima defesa ao acionar o elevador que arranca sua cabeça.

Gianna, a jornalista que conhece Marc na cena do primeiro crime, estabelece um vínculo com o protagonista que ainda não havia sido explorado dessa maneira por Argento em seus filmes anteriores, a conexão amorosa. Gianna é uma mulher independente, forte – inclusive fisicamente, como mostrado na cena da queda de braço que vence de Marc –, com um senso de humor ácido e romântica. Interpretada por Daria Nicolodi, futura esposa de Argento e co-roteirista de *Suspiria*, Gianna auxilia Marc em sua função de investigador dileitante utilizando seu saber e suas conexões como jornalista enquanto deixa claro seu interesse romântico nele. Possui um minúsculo carro de dois lugares e uma porta que não funciona que serve de alívio cômico. Na escola, após descobrirem que Carlo é o autor dos macabros desenhos encontrados na casa assombrada, é ela quem convence Marc da necessidade de pedir ajuda e telefona para a polícia, após o qual é confrontada por Carlo que a esfaqueia e foge. Essa é sua última aparição no filme. No enredo, Gianna atua como um complemento e um contraponto com o qual Marc formula estratégias investigativas e revela ao público um pouco de suas impressões sobre a investigação, sobre a natureza do assassino e sobre seus próprios sentimentos.

O assassino aqui adquire de vez uma dimensão arquetípica, não é apenas um maníaco homicida, em *Prelúdio Para Matar* ele é a materialização do mal, como revela Helga Ullman ao sentir sua presença durante a conferência no início do filme, como em *Halloween: A Noite*

do Terror (*Halloween*, 1978) de John Carpenter, o assassino, embora revelado como humano no enredo, é apresentado com contornos sobrenaturais, um arauto da morte. Tal representação é reforçada em sua história de origem, aqui a mais elaborada dos filmes de Argento até então. Sua história mescla elementos realistas, como a explicação psicanalítica para a motivação do assassino na parte final do filme, e fantásticos, como a alusão constante às histórias de fantasmas. Fisicamente, antes da revelação final, ele reúne os elementos semânticos do *giallo*, casaco cobrindo todo o corpo, chapéu, rosto sempre na penumbra e as características luvas pretas de couro. Um detalhe é adicionado a essa composição, o grande olho mostrado sempre em plano detalhe contornado com delineador preto. Tal elemento confere ao personagem uma androginia inédita nos *gialli* de Argento – embora seu primeiro assassino tenha sido revelado como a personagem Monica Ranieri e seu terceiro como Nina Tobias, em sua representação arquetípica ambos eram representados com traços masculinizados – que sugere de imediato que o assassino pode ser uma mulher ou alguém que performa algum traço de feminilidade. A relação distorcida com o universo infantil é outra marca que se destaca em sua representação, os brinquedos, os desenhos, a música que antecede os assassinatos, tudo ajuda a compor uma relação pervertida com a infância, relação que será levada ao limite em seu próximo filme. No centro da composição do assassino há, novamente, uma relação de parentesco como em *O Pássaro das Plumas de Cristal* e, de uma maneira diferente, *Quatro Moscas Sobre Veludo Cinza*. Aqui, a relação é entre mãe e filho, o filho, Carlo, jovem músico atormentado que vive embriagado pelas ruas de Turim e mantém uma relação homossexual com o andrógino Massimo Ricci. Carlo é um personagem enigmático, conversa através de enigmas, frequenta e trabalha tocando piano no Blue Bar, cuja fachada presta homenagem à pintura *Nighthawks* de Edward Hopper, e confronta seu amigo Marc ao dizer que este é um burguês que toca pela arte enquanto ele é um proletário do piano que toca para sobreviver. Sua mãe, a verdadeira assassina, não possui nome no filme, é simplesmente mãe de Carlo, atriz de alguma fama em sua juventude que deixou sua carreira de lado para cuidar do filho e da família, interpretada pela atriz Clara Calamai cujas fotos de seus trabalhos nas décadas de 1940 e 1950 adornam o set da casa de Carlo e sua mãe. Quando revelada sua história de origem e abalada pela perda do filho ataca Marc de maneira desordenada e confusa, o que leva à sua morte.

Os personagens coadjuvantes em *Prelúdio Para Matar* são também mais desenvolvidos que nos filmes anteriores. A médium Helga Ullman protagoniza uma longa cena no início do

filme na qual revela a presença maligna do assassino. O tom sobrenatural que ela instaura nessa cena, irá perdurar por todo o filme através da condução da mise-en-scène e das escolhas cenográficas. Seu apartamento, rico em detalhes, quadros, padrões geométricos no chão, paredes e teto, um pentagrama estilizado gravado sobre uma mesa, ditará o padrão visual para os ambientes internos no filme. Seus amigos parapsicólogos, Bardi e Giordani ajudarão Marc a desvendar um dos principais nós da trama, a música infantil que o assassino toca, e também oferecerão leituras tanto para as motivações homicidas do assassino como para o caráter sobrenatural de sua origem. Giordani sofrerá talvez a morte mais violenta do filme. A polícia, resumida na figura do investigador Calcabrini terá uma participação mínima na trama, aparecendo em alguns momentos-chave como após o primeiro assassinato para deixar claro ao espectador que a resolução daqueles crimes não passará pelas forças policiais institucionais e para fornecer um contexto para o primeiro encontro entre Marc e Gianna. Depois aparecerão em uma cena rápida discutindo se irão aderir ou não a uma greve e, por fim, após o telefonema de Gianna na escola, quando enfim servirão ao propósito de assustar Carlo, o que o levará à morte.

3.3 Mise-en-scène

Sobre uma tela preta os créditos de abertura com destaque para o nome dos produtores, de Dario Argento e dos protagonistas, David Hemmings e Daria Nicolodi, o título do filme surge já apresentando um elemento novo em relação aos filmes anteriores, a música. Composta pelo grupo italiano de rock progressivo Goblin, a trilha musical de *Prelúdio Para Matar* é o primeiro de muitos elementos maneiristas encontrados nesse filme. Tendo como motivo principal um arpejo de teclado melódico, repetitivo e rítmico, a música tema do ritual de preparação do assassino é o tema principal do filme. Esse tema é mais pesado, seu arranjo mistura contrabaixo elétrico, sintetizadores e bateria em uma composição que remete ao *jazz fusion* e ao rock progressivo (gêneros musicais explorados pela banda Goblin). O tema intensifica a atmosfera expressionista e hipnótica do filme ao mesmo tempo que sugere caminhos alternativos na abordagem narrativa. Então os créditos iniciais são interrompidos por uma vinheta que funciona como prólogo no filme. Um enquadramento fixo em câmera

baixa na altura do chão mostra em plano aberto uma sala de estar em uma composição natalina. O terço inferior da imagem é apenas o chão de piso de madeira, na parte central à esquerda uma mesa e um abajur ao fundo, à direita uma árvore de natal e um toca-discos. O ângulo escolhido é incomum, sugere uma câmera subjetiva pelo modo como os elementos cênicos estão dispostos em desarmonia com o quadro. Ao fundo na parede texturizada com papel de parede azul com adornos dourados, sombras revelam uma cena de assassinato com uma grande faca. A música de melodia infantil complementa a cena em um contraponto mórbido. Uma faca ensanguentada cai no quadro em primeiro plano após uma rápida mudança de foco no plano, em seguida, pernas infantis, mostradas abaixo dos joelhos de meias grossas e sapatos pretos brilhantes, entram em quadro. Uma transição para a tela preta encerra o prólogo e retoma os créditos iniciais com a música tema do filme também retornando. Nesse breve prólogo, Argento já deixa claro que pretende levar seu estilo a uma nova direção nesse filme, a composição meticulosamente arranjada para confundir o olhar do espectador e o rebuscamento da cenografia, do figurino e do enquadramento que condensa três ações – a cena ceia de Natal, o assassinato e a criança em direção à faca – na qual apenas uma, a ceia de Natal, é de fato revelada, evidenciam o rebuscamento na procura por arranjos narrativos e visuais novos que alarguem o escopo do gênero a partir de um viés maneirista.

A cena inicial, após o prólogo, é outro exemplo do caminho formal que Argento deliberadamente irá percorrer a partir de *Prelúdio Para Matar*, Marc, o protagonista, é apresentando enquanto conduz um ensaio com uma banda de jazz. A sala de ensaio é expressionista, um grande salão gótico no centro do qual os músicos estão dispostos em círculo no sentido das colunas que os envolvem. A principal fonte de luz é zenital, conferindo um ar pouco naturalista ao local. Marc interrompe o ensaio para explicar que os músicos estão executando perfeitamente seus instrumentos, o que é um erro, pois o jazz é uma música que incorpora os defeitos, manifestação popular nascida em bordéis. Enquanto Marc discursa, um elegante movimento de câmera se aproxima lentamente de sua face. Aqui temos já um primeiro comentário metalinguístico de Argento que pode ser lido como ironia ou provocação. Outro gênero popular conhecido por ser um gênero mais livre, feito para incorporar defeitos de execução e condução é justamente o horror, aqui mais especificamente o *giallo*. Assim, o comentário de Marc dentro de uma cena propositalmente rebuscada, de iluminação expressionista e cheia de movimentos de câmera belos e tecnicamente

perfeitamente executados, sugere que Argento sabia do impacto que suas escolhas de estilo poderiam ter na forma como seu filme seria recebido pela crítica e pelo público.

Em seguida, o movimento de aproximação no rosto de Mark se concatena ao movimento de aproximação na porta do congresso de Parapsicologia. Aqui ocorre o uso da câmera subjetiva que irá se tornar uma das marcas de estilo mais reconhecidas e complexas de Argento. O plano começa com uma câmera subjetiva inferida pela movimentação, pela reação dos figurantes e pelo peso físico da imagem da cortina que se abre. Entretanto, assim que a câmera para no centro do corredor central do teatro, um movimento de lente estende a imagem em aproximação até que ela alcance em plano conjunto as três pessoas que estão na mesa no centro do palco. O ambiente é suntuoso e exagerado, enormes cortinas vermelhas adornam o teatro que é todo forrado de um vermelho saturado, exagerado. A decupagem é conduzida de modo a explicitar a estranheza naquele ambiente, planos próximos da plateia, ora individuais, ora em grupos, revelam pequenos detalhes que se somam, o desinteresse de uma jovem, um padre atento, um senhor com problemas para entender o que está sendo falado. Então Helga Ulmann explica seus poderes psíquicos. Outro ponto de vista incomum é utilizado, a câmera baixa por trás dos três que estão sentados na mesa enquanto Helga fala ao centro. Uma luz de recorte destaca suas silhuetas e ao fundo, levemente desfocado, a imponência do teatro com paredes vermelhas e adereços e portas douradas. Helga dá mostras de seu poder mediúnico ao descrever o conteúdo do bolso de um homem na plateia e descobrir seu nome. Então Helga tem um ataque ocasionado por uma sensação ruim que a atravessa, ela sente uma presença maligna no teatro, ela simula com os braços uma tentativa de desvencilhamento de um agressor invisível, depois, em um plano fechado na região de sua boca, bebe um copo d'água que escorre. Ela menciona um assassino, uma criança e sangue. Então dois usos diferentes da câmera confundem ainda mais o espectador, no primeiro, uma subjetiva clássica reproduz a ida de alguém que está sentado na plateia até a porta do banheiro. No segundo, a câmera se afasta em linha reta para trás, reproduzindo em sentido inverso a inferida subjetiva que abriu a cena. Esse jogo de representação será daqui em diante complexificado e explorado à exaustão por Argento. Essa deliberada confusão do ponto de vista permeia toda a cena, uma câmera errática nem sempre será uma subjetiva, o movimento bem delineado pode ter função expositiva, subjetiva e expressionista. A pessoa misteriosa que entra no banheiro não é revelada pois o espelho está deteriorado, danificado, traduzindo em

imagem apenas um ruído do que deve ser um rosto. O banheiro em si é um elemento cênico destoante, branco, sujo, deteriorado, em contraste total com a visualidade imponente e rica do restante do teatro. Ali dentro, o assassino começa a tomar forma ao calçar suas luvas pretas de couro. A imagem e o mergulho em suas significações constitui, para Jean-Baptiste Thoret (2008, p. 37), a principal marca identificável no cinema de Dario Argento, nesse sentido, a utilização dos espelhos em momentos cruciais de ocultação e revelação será um elemento de destaque em *Prelúdio Para Matar* de modo a explorar metáforas de um olhar mediado por reflexos nos espelhos e atravessado pelos filtros das lentes que representam o olhar subjetivo do assassino, olhar que se confunde na falsa subjetiva com o olhar do narrador inferido do filme, a câmera, e com o olhar do próprio espectador.

A cena de ritualização da preparação do assassinato, já presente em *O Pássaro das Plumas de Cristal*, por exemplo, é outro fragmento no qual o viés maneirista se sobressai. A ritualização do assassino já estava presente em Bava no filme *Seis Mulheres Para o Assassino*, mas em Argento sua forma é expandida ao ponto de marca de estilo própria. Utilizando uma câmera Snorkel (ARGENTO, 2019) com uma lente macro que permitia filmagens com a lente muito próxima aos objetos e uma movimentação com quase nenhuma restrição, a câmera vasculha os detalhes da mesa de planejamento do assassino revelando miniaturas, bonecas de lã com agulhas de costura enfiadas, um desenho de traços infantilizados com a representação de uma faca atravessada no torso de alguma pessoa e um jorro de sangue saindo da ferida, uma bola de metal, estranhas estatuetas que remetem a um imaginário pagão, diversos brinquedos, um boneco representando o diabo, e algumas facas enferrujadas. O assassino pega uma pequena boneca de plástico. Em seguida, um plano detalhe de um olho sendo contornado com um delineador de cor preta. No apartamento onde Helga está, a câmera desliza lentamente sem nunca se fixar em um ponto determinado. O espaço é explorado através da inserção de planos curtos que revelam um longo corredor repleto de quadros nas duas paredes, o detalhe da campainha e a porta de onde um barulho é ouvido. Helga vai até a porta quando o assassino a arromba e, com um cutelo de açougueiro, começa a golpear Helga. Os cortes na pele da personagem são profundos e mostrados em rápidos detalhes, o sangue é de um vermelho vivo, brilhante, que parece tinta. O assassino recolhe as anotações de Helga. Em paralelo, Marc anda pelas ruas de uma cidade que não é mais a Roma ou as cidades imaginadas sujas, escuras e realistas dos filmes anteriores. A

cidade por onde Marc se desloca possui arquitetura imponente, destacada pela iluminação sofisticada de contrastes elaborados e exposição ora justificada ora expressionista de Luigi Kuveiller. Letícia B. P. K. de Campos traça um paralelo entre a arquitetura da Turim de *Prelúdio Para Matar* e o hiper-realismo de pintores como o norte-americano Edward Hopper, tanto pela citação explícita a sua pintura *Nighthawks* no Blue Bar inserido cenograficamente na praça C.L.N., com sua arquitetura “austera e autoritária” (DE CAMPOS, 2017, p. 47) que remete ao período fascista, quanto na ambientação urbana e nas superfícies espelhadas dos exteriores utilizados no filme.

Marc, que no início da cena havia ouvido um grito sem que isso chamasse sua atenção, entretido pela conversa com seu conhecido, o pianista Carlo, para de frente para a janela onde Helga tenta gritar por socorro. A cena é rápida e extremamente importante para o enredo, há uma alternância entre plano próximo e aberto, Helga grita e o assassino desfere um golpe em sua cabeça, seguido por um detalhe do pescoço sendo pressionado e perfurado por um longo pedaço de vidro da janela. Marc sobe ao apartamento de Helga, atravessa o corredor recheado de quadros, uma câmera lateral levemente por trás do ombro esquerdo de Marc o acompanha pelo corredor e um contraplano desse movimento mostra muito rapidamente, refletida no espelho a imagem da assassina. No conjunto da cena, tal detalhe é praticamente imperceptível para o espectador que a assiste pela primeira vez. No conjunto da obra de Argento, é uma clara complexificação do direcionamento do olhar: deixar as respostas na frente do espectador mas escondê-las na mise-en-scène através da movimentação da câmera e da articulação da montagem. O jogo mental tão comum em Hitchcock de esconder e revelar os elementos do mistério aqui se materializa em um arriscado jogo de mise-en-scène, pois caso a decupagem de Argento não funcione, o mistério do filme se encerra antes de ser construído. Na continuação desse primeiro assassinato, a polícia, sintetizada na figura debochada e desinteressada do capitão Calcabrini, e a repórter Gianna são apresentados. A polícia, mais uma vez, será retratada em um tom crítico, quase satírico. Gianna, por sua vez, formará com Marc o primeiro par romântico disfuncional dos filmes de Argento e Gianna, sua primeira personagem feminina bem acabada.

O viés maneirista transborda em *Prelúdio Para Matar*, no segundo diálogo entre Marc e Carlo a câmera se afasta até enquadrá-los como dois extremos do plano, o filme foi captado em formato largo de 2.35:1, no qual a estátua em alegoria ao rio Pó se encontra centralizada.

A cena reproduz um diálogo cifrado sobre verdade e aparência, instigado pelo questionamento de Marc sobre o homem de sobretudo preto que viu aparentemente fugindo pela praça. Marc então comenta sobre um quadro que desapareceu na cena do crime. “Talvez você tenha visto algo mais importante do que acha” responde Carlo, que conclui falando sobre a confusão que muitas vezes se dá entre memória e imaginação, Marc responde dizendo que o que disse era a verdade, ao que Carlo retruca, “Você pensa dizer a verdade, mas só diz sua versão da verdade”. Algumas cenas são encerradas com um fade realizado não na mesa de edição, mas no set com a iluminação. Isso é perceptível pois quando se desligam os refletores, algumas lâmpadas arrefecem gradativamente, o que torna o fade não homogêneo como o realizado posteriormente, mas irregular com algumas áreas escurecendo antes que outras. Essa curiosa opção maneirista opera uma mudança sutil, mas perceptível, o que acrescenta outra camada de estranhamento ao filme como um todo.

Na cena em que Marc é ameaçado pelo assassino, a câmera invade seu apartamento pela janela de sua sala. Planos detalhes das teclas do piano, do interior do instrumento e de uma folha de partitura na qual Marc faz anotações se intercalam com suas reações. Num primeiro momento ele está concentrado, quase em transe, enquanto toca seu instrumento e anota na partitura, então uma inserção sonora de barulho de carro arrancando seguida de um plano em câmera alta mostrando um táxi amarelo que arranca na rua antecipam o perigo que se aproxima. Pó de tinta cai do teto sobre o piano de Marc, uma subjetiva acompanha alguém que caminha dentro do vão sobre o teto. Um gravador é acionado e o tema infantil do prólogo é tocado novamente. Marc sai do piano e olha ao redor, como não percebe nada, retorna. A câmera que o mostra sobre os ombros enquanto volta a tocar se desgarra e atravessa a sala rumo à entrada principal do apartamento. Marc percebe que alguém invade e agarra uma pesada estatueta que adornava uma prateleira atrás dele. Uma sombra se projeta vinda de fora, um plano detalhe mostra uma gota de suor escorrendo pela têmpora de Marc. Plano fechado no telefone que toca. Marc dá um salto, tranca a porta e atende o telefone, é Gianna. Marc pede ajuda e do outro lado da porta a voz do assassino é ouvida, rouca, lenta, jurando Marc de morte. Quando o assassino se vai, Marc o observa pela janela de um ângulo muito parecido com a primeira que o viu após o assassinato de Helga. A decupagem é elegante e inventiva, os movimentos se unem aos planos fixos com organicidade e o ritmo do suspense é construído gradativamente plano a plano.

A cena seguinte resume em duas exposições a dualidade pretendida no filme entre o *giallo* e o horror sobrenatural. Marc, após comprar alguns discos de músicas infantis para tentar descobrir qual a música que o assassino tocou durante o atentado da noite anterior, segue ao encontro dos dois especialistas que acompanhavam Helga no início do filme. Após Marc identificar a canção, Giordani começa a explicar que a música talvez seja o “leitmotiv” dos crimes, pressupondo o assassino como um paranoico esquizofrênico, oferecendo uma leitura psicanalítica para a motivação e modo de agir do assassino, tal como geralmente são os assassinos dos filmes *gialli*. Bardi, por outro lado, relaciona a canção infantil a uma história de casa assombrada encontrada em um livro intitulado *O Fantasma de Hoje e Obscuras Lendas Modernas*. Marc vai atrás de uma cópia do livro e encontra a história mencionada por Bardi, *La Villa del Bambino Urlante*, em português, *A Vila da Criança Gritando*. Na história há uma menção a uma casa antiga sem mais detalhes sobre sua localização, apenas uma fotografia de sua fachada. Em um caótico telefonema, Marc passa para Gianna o nome da autora do livro, Amanda Righetti e pede ajuda para encontrá-la. Marc liga de um telefone público instalado ao lado de uma máquina de café expresso dentro de uma lanchonete para Gianna que está na redação do jornal em que trabalha. Os ambiente paralelamente se equivalem, cheios, barulhentos, com pessoas indo e voltando, a máquina de café soprando vapor quente de maneira intermitente nas costas de Marc, o caos que antecede a tragédia e o mundo que não para por nada, por nenhum tipo de violência, seja justificada ou absurda. Argento dá atenção a cada detalhe de cada cena em *Prelúdio Para Matar*, cada minuto no filme é uma peça narrativa ou de estilo com um propósito definido, nada sobra, mesmo os excessos são essenciais.

A segunda cena de ritual de preparação do assassino confirma sua função de vinheta, repetindo elementos da primeira cena ritualística, a música tema, brinquedos, o grande olho com delineador preto, agora condensados em um resumo de poucos segundos. Em uma casa isolada em uma região aparentemente rural vive a escritora Amanda Righetti. Aqui, Argento prepara uma longa sequência de assassinato que explora outros elementos ritualísticos do assassino. O assassino não planeja apenas o homicídio, ele cria um ambiente horrífico no qual elementos semânticos que se conectam a sua ainda não revelada história de origem, como a boneca despida pendurada pelo pescoço na sala da casa da escritora, misturam-se a elementos naturais daquele ambiente, como o som dos pássaros. O assassino deixa claro para Amanda

que é chegada a hora de sua morte. Amanda tenta, sem sucesso, chamar a atenção de um ônibus que passava perto de sua casa. Então começa a percorrer os cômodos de sua residência, a banda sonora mistura ruídos variados com percussão barulhenta, intensificando a atmosfera angustiante da cena. Um olho, não os olhos, apenas um, surge em meio à escuridão em um armário, a câmera se aproxima dele. A representação não tenta mais ser naturalista como em filmes anteriores. O olho isolado é uma metonímia para o mal, assim como o é o assassino, que até o momento da resolução do mistério por trás de sua origem, será representado como uma presença maligna quase abstrata, com contornos expressionistas quase surreais. A banda sonora é utilizada com grande destaque nessa cena, os sons diegéticos – em especial aqueles oriundo do pássaro que Amanda mantém preso em uma gaiola – se misturam a uma banda musical que é ao mesmo tempo música e efeito sonoro. O assassino desliga a energia e a casa fica na penumbra. O assassino coloca a música infantil para tocar, a mesma do prólogo, e Amanda estabelece uma relação com a história da casa assombrada. A inserção desse tema musical se torna, ela mesma, uma vinheta durante o filme, funcionando como um complemento para o tema musical do assassino em ação. Sempre que o tema infantil toca, uma câmera em plano detalhe explora a imagem do toca fitas utilizado pelo assassino, geralmente em suaves movimentos. Amanda segura nas mãos uma agulha de costura com a intenção de se defender de qualquer ataque, um de seus pássaros voa em sua direção e ela, assustada, mata-o com a agulha. Outro pássaro pousa na poltrona ao lado, em um plano fechado, e parece olhar em sua direção, como que em posição de acusação. Amanda se levanta e em um plano médio começa a andar em direção à câmera centralizada no plano, cabeça e ombros. O assassino aparece ao fundo na metade direita do plano, ambos em silhuetas. O terceiro tema do assassino é tocado, também influenciado pelo rock progressivo, mais rítmico do que melódico. Amanda é atingida na cabeça e se arrasta até o banheiro. Ao tentar se levantar, em um plano próximo, o assassino a segura pelos cabelos e bate violentamente sua cabeça contra a parede. Um plano fechado da parede destaca um fio de sangue que escorre, outro plano fechado mostra o rosto de Amanda inconsciente no chão com marcas de sangue abaixo do olho direito e por toda a boca, mas o detalhe que mais chama a atenção é a baba viscosa que escorre de sua boca. A atenção de Argento aos detalhes mais sórdidos da representação violenta do assassinato fica aqui evidente. A música oferece um contraponto excitado a um momento mórbido. O assassino liga a torneira da banheira na água

quente, o vapor se espalha pelo banheiro, o assassino pega a vítima que está caída no chão e a afoga em água fervendo, infligindo assim uma dupla aflição no momento da morte, as queimaduras da água fervente e o afogamento. De modo a explicitar a dupla aflição, em um plano próximo, o assassino deixa a vítima botar a cabeça para fora e respirar algumas vezes, revelando para a câmera as queimaduras que tomam todo o rosto da vítima. O assassino deixa a vítima agonizando no chão do banheiro e sai de cena, a câmera se detém, em uma alternância entre planos médios e fechados, sobre a desfigurada Amanda, que em seus momentos finais ainda consegue escrever com os dedos alguma mensagem no vapor da parede. O esmero técnico nesses últimos planos, que mostram uma janela que se abre e em seguida o vapor desaparecendo da torneira e das paredes, é de um preciosismo maneirista ímpar que revela o quanto Argento estava determinado em explorar à exaustão os limites dos gêneros que lhe interessavam bem como o alcance do seu próprio domínio sobre a técnica. Quando Marc chega na casa e encontra o corpo de Amanda sua primeira reação é fugir da cena do crime e se encontrar com Gianna. Marc não confia e não se interessa pela ajuda da polícia. Ambos decidem que devem continuar com sua investigação paralela – que no filme é a única investigação que acompanhamos – e encontrar a mansão da história de Righetti.

O método investigativo de Marc, auxiliado por Gianna, impressiona pela eficácia, eles conectam rapidamente as evidências e suas especulações são sólidas e fundamentadas. Com a informação de que as árvores que aparecem na fachada da mansão na fotografia são de um tipo raro não nativas da Itália, Marc dirige pela cidade até encontrar as árvores e a casa. Ao perceber uma placa de venda e aluguel no portão da casa, Marc se passa por um interessado e visita a mansão. O acaso exerce um papel fundamental no enredo, quando Giordani vai até a casa de Amanda em busca de mais informações, e empregada da casa precisa atender o telefone que toca justamente quando ela havia aberto a torneira da água quente para limpar as manchas de sangue na pia, o vapor resultante revela para Giordani a mensagem na parede, “foi...”. Enquanto Giordani se despede da empregada, a cena corta para um plano aberto ao fundo de onde eles estão, quando Giordani se vai, a empregada olha na direção da câmera e começa a andar ao seu encontro, a câmera se afasta para a esquerda em um movimento lateral na horizontal do quadro. Novamente o ponto de vista é complexificado em relação à representação do ponto de vista narrativo, um plano que no primeiro momento parecia um convencional plano aberto frontal com o ponto de vista da câmera que narra, com a

profundidade inferida pelas máscaras criadas pelas portas e pelo uso de uma lente que desfoca ligeiramente o primeiro plano, torna-se, mais uma vez, uma possível subjetiva.

Na cena em que Marc investiga a mansão assombrada, três elementos se destacam: a imponência gótica da mansão e sua reunião de elementos incongruentes com estranhos ornamentos nas janelas e portas, vitrais, opulência e deterioração. A mansão sintetiza de certo modo uma dualidade característica do filme, rebuscamento e deterioração, já na cena que introduziu a parapsicóloga Helga a beleza imponente do salão contrastava com a deterioração do banheiro. A cidade do filme, uma Turim expressionista, é bela e limpa, mas também suja e caótica, como na cena do mercado popular. O segundo elemento é a música, o tema principal, pesado e alto que estoura no momento em que Marc percebe que há algo escondido por trás da camada mais recente de reboco em uma das paredes do andar superior da casa, música que antecipa de maneira grandiloquente uma grande revelação que espreita. Por fim, a revelação parcial no desenho que mostra uma figura que lembra uma criança empunhando uma grande faca com um sorriso macabro no rosto, um adulto com uma expressão diabólica ferido gritando em desespero e, após Marc sair, uma terceira figura que se revela parcialmente após outro pedaço do reboco cair. Aqui o sobrenatural começa a ser explorado pelo filtro do *giallo*, a história de origem da casa assombrada passa a ser a mesma do assassino. Elementos semânticos do filme de casa assombrada como a casa como personagem são incorporados na estrutura sintática do *giallo*. O assassino não será explicado como uma entidade sobrenatural, mas atuará e será representado durante todo o filme como se assim o fosse.

Giordani é assassinado em seu escritório, o elemento insólito da cena é o boneco autômato que o assassino lança em sua direção, amedrontando-o e confundindo-o, antes do ataque com uma haste de metal. A morte de Giordani é das mais brutais no filme, o assassino bate sua cabeça violentamente contra a quina da cornija da lareira e da mesa de centro, rasgando sua boca nessa ação. Em seguida o assassino pega uma faca no chão em um plano fechado na faca, no plano seguinte a câmera acompanha o movimento de subida e descida da faca com essa fixada no centro do quadro. Um plano fechado da faca perfurando a nuca de Giordani é seguido por outro que começa com o sangue que pinga no chão e sobe num movimento vertical até revelar o rosto de Giordani sobre a poça de seu próprio sangue com a faca enfiada em sua nuca. Aqui se encontra um exemplo claro da exploração da representação do assassinato como uma bela arte. Argento se dedica a tais cenas como se fossem pequenas

pinturas horríficas em movimento e som dentro do filme, o esmero, a atenção aos detalhes e a inventividade nas escolhas de direção ressaltam a importância dessas cenas para o diretor aqui e na sua obra de modo geral.

Marc descobre, ao observar a fotografia, que uma janela foi retirada da mansão assombrada, fechada com tijolos. Marc volta até a mansão e descobre um cadáver enterrado no quarto secreto escondido atrás da parede falsa. Atingido na cabeça, desmaia e acorda com Gianna o segurando do lado de fora da casa, agora em chamas. Marc e Gianna seguem a pista de um desenho similar ao da parede da mansão encontrado na casa do corretor de imóveis responsável pela casa e seguem para a escola Leonardo Da Vinci, onde acreditam que o assassino possa ter estudado. Gianna é esfaqueada após avisar a polícia sobre o rumo de sua investigação. Marc revela Carlo como o assassino após descobrir que os desenhos haviam sido feitos por ele. A polícia chega a tempo de impedir que Carlo atire em Marc. Carlo foge e em sua fuga é preso por um gancho a um caminhão de transporte de cabos de aço que passava e o arrasta pelas ruas enquanto ele grita em agonia. Quando o motorista do caminhão percebe o que está acontecendo, para o caminhão, apenas para que um carro esportivo que passa em alta velocidade passe com as rodas por cima da cabeça de Carlo, esmagando-a no ato. A cena da morte de Carlo não possui trilha musical.

Marc sai do hospital onde Gianna passou por uma bem sucedida cirurgia e caminha pela praça onde conversou anteriormente com Carlo e por onde viu o assassino fugir duas vezes. Para em um plano próximo que o segue por trás, a câmera faz um rápido movimento circular de 180° até mostrá-lo frontalmente. A música pontua dramaticamente o suspense do momento em que Marc percebe que Carlo não pode ser o assassino pois estava com ele quando Helga foi morta. Marc então retorna à cena do primeiro assassinato, o apartamento de Helga. Começa a vasculhar atentamente o corredor até perceber um espelho entre os quadros. A sequência de planos da parte inicial da cena do assassinato de Helga é retomada de modo a enfatizar através da adição de um plano que se aproxima da imagem no espelho em um *zoom-in* o rosto da verdadeira assassina, a mãe de Carlo, que surge atrás de Marc, culpando-o pela morte do filho e revelando o conteúdo sugerido no prólogo. Durante a ceia de Natal, o pai de Carlo explicava que precisaria interná-la novamente em uma clínica para doentes mentais. Ela então o mata com uma facada nas costas enquanto ao fundo soa a música de melodia infantil que se tornou seu motivo. Carlo testemunha tudo, pega a faca no chão,

brilhante, com uma mancha de sangue de um vermelho vivo e a observa, atônito. De volta ao apartamento de Helga, a assassina ataca Marc e o persegue até o elevador do prédio, um elevador antigo com portas de grade, atinge-o na altura do ombro com um cutelo, mas seu colar se prende à grade do elevador. Marc percebe e aciona o elevador que desce, lento e pesado, decapitando a assassina. A cena é mostrada em uma alternância de planos fechados e breves, o mecanismo do elevador, os olhos desesperados da assassina, a corrente afundando e rasgando o pescoço, a boca expelindo um líquido translúcido, o colar manchado de sangue descendo lentamente com o elevador. Dezesseis planos curtos do momento em que Marc aciona o elevador até o plano final detido no colar. Como conclusão, um plano médio com o reflexo de Marc na poça de sangue de um vermelho profundo e intenso. E o filme termina com essa última imagem enquanto sobem os créditos finais. Não há respiro ou qualquer tempo para que o espectador processe os intensos minutos finais. Aquilo deverá reverberar pelo caminho até sua casa e, com alguma sorte, através de seus pesadelos. O choque, a brutalidade, o exagero, tudo na última cena funciona como síntese para o rebuscamento estilístico e temático presentes neste filme de Dario Argento. Com *Prelúdio Para Matar*, Argento atinge a maturidade como realizador de filmes de gênero, tomando o *filone giallo* como a base para experimentações de um estilo próprio que envolve a exploração de convenções do *giallo* que também são encontradas no gênero horror como a representação do assassinato com viés artístico e a criação de tensão através do suspense, além de sinalizar o início de um interesse em temáticas sobrenaturais que seriam a base para seus dois filmes seguintes.

3.4 O exagero operístico em Dario Argento: Os ecos de *Prelúdio Para Matar* em *Tenebre*, *Phenomena*, *Terror na Ópera*, *Trauma* e *Síndrome Mortal*

As reverberações de *Prelúdio Para Matar*, embora possam ser percebidos nos filmes seguintes da filmografia de Argento, *Suspiria* e *A Mansão do Inferno*, principalmente no viés maneirista no qual o realizador passa a se aprofundar, só irão dialogar novamente com o *giallo* em seus filmes das décadas de 1980 e 1990, motivo pelo qual tais filmes serão comentados neste capítulo. O exagero operístico proposto aqui diz respeito à uma acepção

adjetiva do termo. A ópera enquanto um gênero teatral musical possui raízes italianas em uma vasta história que remonta ao século XVII. Em seu livro *Un Teatro Tutto Cantano. Introduzione All'Opera Italiana*, Gloria Staffieri (2012, p. 17, tradução nossa) define assim o gênero:

Em geral, este termo [ópera] refere-se a um tipo de performance teatral em que a ação dramática se manifesta principalmente através da música e do canto. Em um sentido mais específico, no entanto, diversa é a configuração que tal espetáculo assumiu no curso de sua história centenária e também com base nos diferentes contextos nacionais em que se desenvolveu. Pelo menos no sentido italiano (que nos preocupa aqui) a ópera pode ser definida da maneira mais simples como um drama que, realizado em forma cênica, é inteiramente cantado e instrumentado, mesmo que a força de trabalho possa variar dos poucos instrumentos para o conjunto de toda uma orquestra.³¹

Gênero conhecido pela profusão de formas expressivas que podem ser articuladas em sua organização, a ópera é uma forma que tende à grandiosidade e ao exagero. Nesse sentido, o exagero operístico, embora soe redundante em um primeiro momento, diz respeito aqui a uma escalada maneirista na forma como Dario Argento articula os diversos elementos da mise-en-scène na busca pelo excesso dentro do cinema de gênero. Não por acaso, seu filme de maior impacto durante a década de 1980 foi justamente aquele intitulado originalmente *Opera*, *Terror na Ópera* em sua tradução brasileira. Outros filmes que compartilham desse senso de exagero em sua percepção maneirista são *Tenebre*, *Phenomena*, *Trauma* e *Síndrome Mortal*. Esses filmes serão comentados aqui por serem os filmes da fase maneirista de Argento realizados a partir da sintaxe do *giallo* após Argento expandir as fronteiras desse gênero em *Prelúdio Para Matar*.

Em *Tenebre*, um escritor norte-americano famoso por seus livros de crime e mistério, Peter Neal, viaja a Roma para o lançamento de seu mais recente livro, intitulado *Tenebre*. Lá, a atuação de um assassino que se inspira nos assassinatos narrados em seus livros, coloca a polícia em contato com ele, na figura do detetive Germani, em busca de algum tipo de consultoria que os ajude a encontrar o criminoso. No desenrolar da trama, Peter Neal ajuda a

³¹ No original: “In linea generale con tale termine s'intende un tipo di spettacolo teatrale in cui l'azione drammatica si manifesta principalmente attraverso la musica e il canto. In senso più specifico, tuttavia, diversa è la configurazione che tale spettacolo ha assunto nel corso della sua storia plurisecolare, anche sulla base dei differenti contesti nazionali in cui si è sviluppato. Almeno nell'accezione italiana (che qui ci riguarda) l'opera può definirsi nel modo più semplice come un dramma che, realizzato in forma scenica, è interamente cantato e strumentato, anche se l'organico può variare dai pochi strumenti per il continuo all'intera orchestra”.

encontrar o criminoso ao mesmo tempo em que se revela, ele mesmo, também um assassino. Um dos filmes mais autorreferenciais e metalinguísticos de Dario Argento, *Tenebre* é um retorno ao *giallo* e suas investigações absurdas, traumas que potencializam a erupção de monstros interiores, investigadores diletantes e assassinatos rebuscados. Retornam nesse filme o diretor de fotografia Luciano Tovoli, de *Suspiria*, e os integrantes da banda Goblin, Simonetti, Pignatelli e Marcante, na trilha musical. O filme estabelece algumas alusões diretas com seu filme anterior, *A Mansão do Inferno*, através da cena do prólogo, que consiste na leitura de um livro mostrado em destaque pela câmera, semelhante ao prólogo de *A Mansão do Inferno*, e pelo elemento do fogo, causa da destruição que encerra o filme anterior e aqui no prólogo aparece contido em uma lareira que ilumina e aquece o ambiente onde o livro de Peter Neal é lido. No entanto, o estilo em *Tenebre* é diferente, o filme deixa de lado a representação delirante do mundo-pesadelo criado nos dois filmes anteriores e explora um futurismo deslocado, sutilmente insinuado pelas escolhas de locações, pela paleta de cores sóbria de pouca saturação e pela música que mistura sintetizadores, bateria eletrônica e efeitos sonoros. A simbologia das mortes é explícita. Argento confronta seus críticos dobrando a aposta. “*Tenebre* é um romance machista. Por que tanto ódio pelas mulheres?” Pergunta a repórter na coletiva de lançamento do livro de Neal, reproduzindo um questionamento que acompanha Argento por toda a sua carreira. Sobre a representação da violência nesse filme, Argento (2019, p. 196, tradução nossa) escreveu:

Com meu novo filme eu queria me vingar um pouco dos críticos me acusando de contar histórias imorais e misóginas, de ser um monstro por colocar toda violência na tela. Não é por acaso que seu título de lançamento foi *Tenebrae*³² (esta é a explicação... mesmo que seja sobre eventos que ocorrem principalmente à luz do dia, o que me interessa são as sombras da alma). Houve mais assassinatos neste filme do que qualquer outro que eu já tinha dirigido.³³

Quando Peter Neal é procurado pela polícia após um assassinato cometido inspirado em uma cena de um de seus livros no qual o assassino enfiou na boca da vítimas páginas

³² Embora afirme que o título de lançamento de *Tenebre* fora *Tenebrae*, grafado com o A, o filme foi lançado na Itália e demais países com a grafia *Tenebre*.

³³ No original: “With my new film I wanted to take a little bit of revenge on the critics accusing me of telling immoral and misogynist stories, of being a monster because I put all the violence up on the screen. It’s not by chance that its release title was *Tenebrae* (this is the explanation... even if it’s about events which mostly take place in daylight, the shadows of the soul were what interested me). There were more murders in this film than any other I had ever directed”.

desse, Neal responde questionando se quando alguém comete um assassinato com determinada arma de fogo a polícia corre a interrogar o fabricante da arma. Essa cena talvez resuma o posicionamento de Argento em relação às críticas recebidas pela sua obra, entretanto, não deixa de ser irônico que, no mesmo filme em que faz seu protagonista ecoar um argumento de defesa que provavelmente pudesse usar ele para defender seus filmes, Argento revela, no final, que aquele escritor que tão racionalmente defendeu sua livre manifestação artística é também ele um sádico e desprezível assassino. Outra novidade nos *gialli* de Argento é a representação erótica da nudez feminina. O longo e complexo plano sequência usado na segunda cena de assassinato, o duplo homicídio do casal lésbico, é um exemplo perfeito de recurso típico de mise-en-scène maneirista ao fundir câmera subjetiva com expositiva e os pontos de vista impossíveis de Argento. O assassino fotógrafo, que tira fotos das cenas dos crimes como forma de guardá-las, torna explícito o que até então era inferido na mise-en-scène, o assassinato enquanto uma bela arte. São ao todo doze cenas de assassinatos com múltiplas gargantas cortadas, assassinatos com machados, incluindo uma brutal amputação de braço, enforcamento e uma morte por empalação, a do próprio Peter Neal, empalado em uma escultura de metal. Tal variedade de métodos se explica, no enredo, pela existência de dois assassinos atuando simultaneamente, o copiador, Luciano Berti, e o próprio Neal, que usa como arma principal um machado. Diferente dos outros *gialli* de Argento, em *Tenebre* a polícia, na figura do detetive Germani não é representada de maneira negativa, pelo contrário, Germani é mostrado como um agente da lei fascinado pelo universo do crime, ficcional e real, e totalmente empenhado em seu trabalho. Em determinado momento, confidencia que lê todos os autores de romances detetivescos (*gialli*) mas que nunca descobre os assassinos. Depois pontua que o autor lida com a fantasia e ele com cadáveres de verdade. É ele que descobre que Neal em sua juventude, havia sido acusado pelo assassinato de uma namorada. Essa cena, retomada diversas vezes em uma forma ambígua entre o sonho e o *flashback* de memória, pontua a narrativa com alguns momentos oníricos. O humor ácido de Argento continua presente e gera cenas como a notícia que vazou na TV, em meio ao pânico provocado pela repercussão dos assassinatos, de que a próxima vítima foi descrita pelo assassino como “o grande corruptor”, o que assusta políticos e industriais locais que fogem da cidade. O trecho do livro de Neal lido no início do filme pode ser interpretado como uma provocação e justificativa para o banho de sangue que está por vir, “Não sentia

ansiedade nem medo, mas liberdade. Cada humilhação que lhe barrava o caminho podia ser varrida por um ato simples de aniquilação: o homicídio.” É quase como se Argento se desfizesse de qualquer amarra moral ou hesitação comercial que o estivesse impedindo de explorar o assassinato com viés artístico em toda a sua plenitude e entregasse para quem quer que não entendesse isso mais e mais motivos para lhe censurarem.

Phenomena, filme que mistura elementos do *giallo*, do horror sobrenatural e de ficção científica, narra a trajetória de Jennifer Corvino, interpretada por Jennifer Connely, uma jovem estudante norte-americana enviada pelo pai, um famoso ator, para um internato na Suíça na região conhecida como Transilvânia Suíça. Ela tem problemas com sonambulismo e um dom especial que a conecta empaticamente aos insetos. Levada em uma de suas rondas noturnas sonâmbulas até a casa do entomologista forense Prof^o John McGregor, interpretado por Donald Pleasence, que vive sozinho com sua chimpanzé treinada Inga e percebe algo diferente em Jennifer. O Professor MacGregor está auxiliando a polícia na investigação sobre uma série de assassinatos ocorridos na região e, assim, Jennifer se vê conectada aos assassinatos e à investigação. O filme se inicia com um pesadelo: garota perdida em lugar ermo se refugia em uma casa vazia. Um assassino preso na casa se liberta de correntes e a persegue com uma tesoura em punho. Ela foge para a floresta. O som ensurdecido do rio e das quedas d’água fornece a atmosfera desesperadora da cena. A jovem é assassinada com uma arma branca, uma tesoura. A morte na janela que decepa a cabeça da jovem alude a cenas pregressas de *Prelúdio Para Matar*, *Suspiria* e *Tenebre*. O professor McGregor é um personagem que destoa dos filmes anteriores, cientista especializado no papel dos insetos no processo de decomposição do corpo humano, estará sempre ao redor dos principais acontecimentos e revelações do filme até ser assassinado. A trilha combina músicas originais de Goblin e Simon Boswell com canções das bandas Iron Maiden e Motorhead. Alguns elementos de *Suspiria* se repetem em *Phenomena*, uma jovem garota deslocada em um país estrangeiro, o internato para moças que remete à academia de dança. Assim como em *Prelúdio Para Matar*, muitos elementos se sobrepõem no filme, Jennifer e seu poder especial que a coloca no caminho de McGregor que por sua vez tem a ideia de utilizar os poderes de Jennifer para chegar ao assassino. O assassino que fica em segundo plano, matando ocasionalmente sempre com a mesma arma e método, esfaqueando as vítimas com uma longa haste com uma lâmina na ponta. O sufocante internato que parece um pesadelo remodelado a

partir de *Suspiria*. O monstruoso filho da assassina, a responsável por Jennifer na Suíça, Frau Bruckner, que é revelado na parte final do filme acrescentando uma nota grotesca. Entretanto, diferente de *Prelúdio Para Matar*, o resultado em *Phenomena* é confuso e desconexo. O filme possui uma sutil estrutura de *giallo*, mas acena a tantas formas e temas que acaba perdendo a força pela total falta de unidade. Mesmo assim, pelo menos uma grande contribuição ao estilo de Argento pode ser destacada nesse filme, a cena na qual Jennifer, ao tentar fugir pelos porões da casa da assassina, assusta-se com uma vítima acorrentada à parede e cai num tanque cheio de restos mortais de outras vítimas da assassina. A cena é excessivamente repugnante, Jennifer tenta sair do tanque mas escorrega e quase se afoga diversas vezes, engolindo aquela água pútrida e tentando se segurar em membros, cabeças e torsos em decomposição. Quando enfim escapa, encontra o deformado filho de Bruckner e se assusta com sua aparência, fugindo da casa e embarcando em uma canoa para atravessar o lago. A criança monstro a segue e pula no barco com a lança de sua mãe em punho. Jennifer grita e uma nuvem de moscas comedoras de carne atacam o menino que cai no lago. O barco pega fogo e Jennifer pula na água, o menino desfigurado tenta segurá-la pelas pernas, mas ela se desvencilha e consegue fugir. O menino morre queimado no lago. A sequência é simplesmente surreal, porém, como se não fosse suficiente, ainda há tempo para o retorno da assassina que tenta uma última vez matar Jennifer, apenas para ser impedida pela chimpanzé Inga que, enfim, a mata. Jennifer e Inga se abraçam e o filme termina. O excesso em *Phenomena* atrapalha o filme, de modo contrário aos seus filmes anteriores, nesse filme Argento não consegue encontrar uma forma adequada ao tema, muitas formas e temas concorrentes fazem com que o enredo se perca em possibilidades não concretizadas e o estilo seja diluído em momentos irregulares.

Em torno de 1986, Dario Argento foi convidado pelo Teatro Sferisterio da cidade de Macerata para dirigir uma montagem da ópera *Rigoletto* de Giuseppe Verdi. Contudo, após o direcionamento inicial de Argento ser considerado estranho demais pelo conselho diretor do teatro, o projeto foi descartado. Com as ideias de sua montagem em mente, Argento escreveu um roteiro sobre um diretor de cinema que decide montar uma ópera de Verdi baseada na peça homônima de William Shakespeare, *Macbeth*. O filme produzido a partir desse roteiro foi *Terror na Ópera*. Lançado em 1987 esse filme encerra um grande ciclo da fase maneirista de Dario Argento, grandioso, preciso em seus excessos, extremamente musical, o filme

acompanha a ascensão de uma jovem cantora de ópera, Betty, que, após um acidente com a estrela da companhia, é alçada ao posto de protagonista de uma ousada montagem de *Macbeth* dirigida por famoso realizador de filmes de horror, Marco. Após ser conduzida ao papel de destaque, Betty será perseguida por um fã maniaco homicida que irá matar todos ao seu redor. O assassino em Terror na Ópera é quase tão pervasivo quanto a música que não para nunca, ele está em todos os lugares, a câmera também não pára, conectando o ponto de vista de um corvo ao da cantora que depois irá se conectar ao de alguma testemunha do atropelamento e assim por diante. Argento consegue aqui o que parecia impossível, alargar ainda mais os limites de sua câmera subjetiva. A fluidez com que os pontos de vista se alternam e se misturam transformam o espetáculo visual de sua mise-en-scène em um espetáculo narrativo. O perigo espreita a cada mudança de plano. Um olhar para um monitor de vídeo se transforma em um delírio que pode ser memória, sonho ou ambos. Então o assassino abre sua caixa de ferramentas e retira de lá uma lâmina brilhante. Na tela do monitor, Betty canta, o assassino aperta a tecla de zoom e detalha um recorte mais próximo dela, rabisca a tela do monitor com sua faca e então, em um corte seco, o plano detalhe do olho de um corvo estabelece outra conexão, uma vez que o olhar desse agora antecipa o assassinato.

Os ambientes são grandiosos e distorcidos pelas perspectivas das lentes grande angulares. Em uma cena particularmente famosa, o assassino amarra Betty e cola sob seus olhos um dispositivo feito com agulhas para obrigar Betty a manter seus olhos abertos, tal qual Alex durante o momento em que é torturado em *Laranja Mecânica* (*A Clockwork Orange*, 1971) de Stanley Kubrick. O espetáculo do assassinato se sobrepõe, ninguém deve desviar o olhar ante a beleza incômoda do homicídio. A relação entre o assassino e Betty é da mesma natureza daquela entre Argento e seu público, o assassino materializa os pesadelos que ela sonhava quando criança, e ao fazê-lo, força-a a encarar os traumas e medos que se escondem sob a superfícies daqueles sonhos.

A trilha musical é composta por gravações de trechos de óperas consagradas como *La Traviata* e *Madama Butterfly*, temas compostos por Claudio Simonetti, Bill Wyman e Terry Taylor, além de alguns temas de Brian Eno e Roger Eno. Como não podia deixar de ser, a música é grandiosa e dramática, contribuindo para a atmosfera de grande espetáculo que envolve o filme. A sintaxe do *giallo* é modificada, não há a figura do investigador diletante, o que o aproxima de um *thriller* de perseguidor obsessivo. Entretanto, o assassino possui todos

os seus elementos semânticos do *giallo* clássico com sua indumentária e história de origem em algum trauma do passado. A locação principal é o Teatro Regio na cidade de Parma. Dos bastidores ao palco, passando pela plateia e pelos camarotes a ação transcorre como se o teatro fosse a forma física da trama. Tudo converge para o palco, onde o espetáculo se concretiza em toda a sua opulência e excesso, nos bastidores todos os problemas se acumulam e se misturam, as tensões crescem a ponto de quase explodirem e os traumas escondidos sob a superfície transitam livremente. A plateia assiste atônita a tudo o que acontece sem controle sobre o que está por vir, mesmerizada pela beleza e grandiosidade do espetáculo principal esquece e deixa de lado o submundo que espreita ao redor, até o momento que tudo o que está abaixo da superfície vem à tona e todos são obrigados a encarar aquilo que os incomoda. Quando o assassino é revelado como o inspetor Alan Santini, responsável pela investigação dos assassinatos, ele a leva para um cômodo isolado, a amarra a uma cadeira e desta vez veda seus olhos, derrama gasolina por todo o cômodo, coloca um revólver na mão de Betty e se coloca como alvo. Pede para que Betty atire. Santini é o assassino que matou a mãe de Betty estrangulada quando ela o rejeitou. Betty dispara o revólver e o tiro inicia a chama que incendeia a gasolina. Betty consegue se libertar e é resgatada. Um corpo queima em meio ao fogo, supostamente o do assassino. O filme termina com um epílogo no qual Betty e Marco estão em uma região montanhosa enquanto Marco tenta captar em vídeo uma mosca presa a um fio, em uma clara alusão a *Phenomena*. Na TV uma notícia informa que Santini simulou sua morte com um manequim. O assassino ressurge perseguindo Betty, Marco tenta impedi-lo e é esfaqueado até a morte. Betty diz ao assassino que agora o entende e que eles deveriam ficar juntos, mas isso é apenas estratégia para ganhar tempo até que a polícia o prenda. No fim, ao ser questionada pelos policiais o que disse a Santini que o impediu de matá-la, ela responde que nada demais, apenas mentiras e que ele era um homem louco. Por fim, em voz *over*, a protagonista se isola e diz que não mais queria ver ninguém, que queria escapar pois era diferente, reafirma que não é igual a sua mãe, uma vítima, diz gostar do vento, borboletas, flores, folhas, insetos, da chuva, nuvens, então se depara com um lagarto preso a uma galho, em *Prelúdio Para Matar* a criança filha do corretor responsável pela casa assombrada brincava de torturar pequenos animais como lagartos, aqui Betty liberta o pequeno lagarto e diz “aqui, minha beleza, vá livre”, então abraça as flores e o filme termina. Como que intencionalmente querendo encerrar um ciclo, o das mulheres protagonistas, Argento resume

forçosamente em Betty características de todas as protagonistas anteriores, ela é uma jovem e inocente artista tragada à revelia para um mundo de pesadelo e morte como Suzy Bannion e nessa alusão final a *Phenomena* se coloca, em sua sensibilidade especial com o mundo natural, como um espelho de Jennifer. O problema é que se a primeira conexão é clara e construída durante todo o filme, a segunda surge como um insólito enxerto deslocado do restante da trama. De todo modo, *Terror na Ópera* é tão bem desenvolvido que essa conclusão errática soa, no conjunto da obra, como uma nota dissonante que, ao confundir a percepção do espectador, torna o filme ainda mais complexo e interessante. O grande filme de Argento na década de 1980, *Terror na Ópera* encerra o primeiro grande ciclo de sua fase maneirista com uma nota de destaque.

Segundo filme rodado por Argento em seu ciclo americano, *Trauma* foi produzido e filmado nos Estados Unidos, seu roteiro foi escrito em parceria com o escritor norte-americano de romances de horror T.E.D. Klein. O filme se inicia com dois prólogos, no primeiro, durante os créditos iniciais um pequeno teatro de bonecos de papel reencena momentos do uso da guilhotina durante a Revolução Francesa, no segundo, filmado em câmera subjetiva, o assassino decepa a cabeça da sua vítima. A vítima está em seu consultório falando ao telefone enquanto ao fundo se ouve uma ópera no rádio. Um lagarto preso em uma gaiola aparece em destaque. O assassino utiliza como instrumento de decapitação um aparelho cortador com fio de aço e guarda a cabeça da vítima em sua maleta. Em *Trauma*, a estrutura do *giallo* serve como base para uma espécie de estudo de personagem e exploração espacial e arquitetônica de um local novo para Argento, nos Estados Unidos da América. Aura é sua protagonista mais perturbada até aquele momento, anoréxica, sofre física e emocionalmente. Para esse papel, Argento escolheu sua segunda filha, Asia Argento, então uma jovem com dezesseis anos de idade. Os elementos de estilo característicos de Argento aqui estão contidos, controlados sob um enredo repleto de elementos concorrentes que não necessariamente se completam, como em *Phenomena*, o onírico, a denúncia social sobre a perversidade nas instituições psiquiátricas, a hipnose regressiva como forma de resgate da memória perdida, um assassino que fica novamente em segundo plano, a exploração de uma cultura diferente, tudo contribui para mais um filme irregular de Argento. Entre os elementos de estilo, um que se destaca e permanece são os pontos de vista que confundem a percepção do espectador. Também é o filme menos musical de Argento até aquele momento. Entretanto, há também

alguns momentos de destaque. A sequência do ataque do assassino ao hospital psiquiátrico é, por si só, um momento de significativo destaque. Nessa cena, o assassino invade o hospital enquanto Aura é amarrada à cama e sedada pelos enfermeiros, o assassino ataca uma enfermeira com uma martelada na cabeça, a leva até o quarto de um paciente que assiste tudo em silêncio e a decapita, a câmera se detém na reação do paciente. Paralelamente, Aura se livra de suas amarras e sai do quarto, cambaleando pelo efeito das drogas que lhe foram aplicadas. Quando o assassino termina de arrancar a cabeça da enfermeira e a guarda em sua maleta, o paciente sentado na poltrona se despede dele simpaticamente acenando com a mão. A descoberta do corpo da enfermeira faz com que acionem o alarme do hospital, os pacientes se descontrolam e Aura consegue fugir com seu namorado que foi procurá-la. O filme, no geral, é prejudicado pela exploração tímida das principais marcas de estilo de Argento, o assassinato como bela arte e sua mise-en-scène delirante. A impressão que fica é que Argento abdica voluntariamente de seu estilo na tentativa de realizar um filme mais próximo ao gosto do espectador médio de filmes de horror nos EUA.

O penúltimo filme da fase maneirista de Argento, e o último no qual seu viés maneirista ainda é perceptível e claro é *Síndrome Mortal*, inspirado na obra de Graziela Magherini, psiquiatra que ganhou destaque por diagnosticar o mal estar psicossomático causado a indivíduos expostos a obras de arte no livro de mesmo nome da doença, *A Síndrome de Stendhal* (*La Síndrome di Stendhal*) de 1989. Primeira obra filmada novamente da Itália realizada após o breve ciclo americano, em *Síndrome Mortal* o estilo sofisticado e brutal de Argento é retomado por completo. A questão central novamente é o cinema de gênero, o enredo se desenvolve a partir da fusão de dois gêneros distintos, ambos afluentes do horror, o *giallo*, embora com elementos do *thriller* psicológico policial, e o *rape revenge film*, gênero controverso que explora o mote da violência sexual contra as mulheres a partir do elemento da vingança. Nesses filmes o ato do estupro é central para a narrativa e é punido por um ato de vingança conduzido pela vítima ou agente externo (HELLER-NICHOLAS, 2011). Ambientado parte em Florença, parte em Roma, *Síndrome Mortal* conta a história de Anna Manni, também interpretada por Asia Argento, detetive de polícia que investiga em Florença um estuprador homicida que já atuou em Roma e agora, aparentemente, está em Florença. O filme se inicia com Anna Manni na galeria de arte, onde tem uma crise, desmaia, e delira – em seu delírio há um mergulho no mar e um beijo em um peixe. Anna Manni não recorda sua

própria identidade. A pintura no quadro se transforma em uma porta que a leva até uma cena de crime em Roma – o crime é estupro seguido de assassinato. O delírio se transforma em sonho que é uma recordação que se transforma em um pesadelo real (ou não, nada fica claro) no qual Anna é estuprada pelo criminoso que foi investigar em Florença. Anna desmaia e acorda dentro de um carro onde o estuprador faz outra vítima sob seu desesperado olhar. São vinte e três minutos de filme onde delírio, pesadelo e brutalidade sádica se misturam. Mesmo não sendo visualmente a sequência mais violenta de seus filmes, definitivamente é a mais incômoda, brutal, crua e tensa, ainda que visualmente sofisticada e inventiva. A primeira metade do filme é um *rape revenge* rebuscado que se conclui quando, após voltar para Roma e ser novamente atacada, torturada e estuprada pelo assassino, desta vez mantida em cárcere privado, Anna realiza seu ato de vingança. No cárcere, Anna novamente é acometida por delírios e um mal estar sufocante, semelhante ao ataque provocado pelo arrebatamento estético no início do filme, mas dessa vez o imaginário que povoa seus delírios é extremamente perturbador, remetendo simbolicamente à violência sexual sofrida. Anna consegue se desvencilhar de suas correntes e ataca o assassino quando ele retorna. Então a vingança se concretiza, o criminoso se rende após ter o olho perfurado e ficar sob a mira da arma nas mãos de Anna, diz que se entrega e que ela não pode matá-lo por ser uma agente da lei. Anna atira, depois atinge a cabeça do assassino diversas vezes com a arma e o arrasta pela mata até jogá-lo em uma corredeira d'água. A segunda metade do filme é um *giallo* com Anna e seu duplo, a antiga Anna que se torna assassina e mata todos os homens que se aproximam dela para proteger a nova Anna, a loura com peruca, de uma potencial nova ameaça masculina. A síndrome de Stendhal, doença do arrebatamento estético com obras de arte funciona aqui como metáfora para o arrebatamento estético causado pela representação do assassinato como uma arte bela. O tema da dupla personalidade, perseguido e perseguidor, repete-se como em *Tenebre*.

Alexandra Heller-Nicholas (2011, p. 189, tradução nossa), ao analisar *Síndrome Mortal* como um *rape revenge film* em seu livro *Rape Revenge Films: A Critical Study*, afirma:

[...] Síndrome Mortal é valioso e único, pois coloca à prova as tradições em torno da representação do estupro. Nesse contexto, o componente de vingança – embora satisfatório no momento de sua execução tanto para o

espectador quanto para a própria Anna – é exposto como trivial, redundante e quase irrelevante quando comparado à verdadeira batalha de Anna contra o aparelho representacional contra o qual ela luta de maneira infrutífera.³⁴

Uma ambígua cena final na qual Anna é presa e acolhida pela polícia, todos homens, encerra o filme com a primeira demonstração de empatia de Argento por algum de seus assassinos, a violência absurda à qual Anna foi anteriormente submetida a inocenta (aos olhos de Argento pelo menos) dos violentos atos cometidos na segunda metade do filme, entretanto, o tom não é de catarse pela vingança obtida, pura e simples, é de tragédia ante à monstruosidade que a vida impõe a esses personagens. Após dois filmes irregulares Argento volta a realizar uma grande obra, rebuscada, visceral e complexa, seu último grande filme maneirista.

³⁴ No original: “[...] The Stendhal Syndrome is both valuable and unique in that it puts the traditions surrounding the representation of rape to the test. In this context, the revenge component – while satisfying at the moment of its execution for both the spectator and Anna herself – is exposed as trivial, redundant and almost irrelevant when compared to Anna’s real battle against the representational apparatus against which she fights só fruitlessly.”

CAPÍTULO 4 – O ONÍRICO-HORRÍFICO NO CINEMA SOBRENATURAL DE DARIO ARGENTO

Neste capítulo será analisada a obra que melhor sintetiza o que aqui está sendo compreendido como a exploração do onírico-horrífico na filmografia de Dario Argento, o filme *Suspiria*, lançado em 1977. Nessa tétrica fábula mórbida, a mise-en-scène delirante de Argento se coloca a serviço da construção de um sufocante e surrealista mundo onírico no qual enredo, personagens, cenários e iluminação compõem um conjunto que assusta, fascina e inebria. Também serão comentadas algumas obras nas quais Argento explora o horror sobrenatural, gênero no qual tal marca de estilo é mais facilmente identificada, *A Mansão do Inferno* e *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas*, além de um filme não dirigido, mas escrito e produzido por Argento no qual um tema marginal da mitologia das três mães é retrabalhado e adaptado para outro contexto, *A Catedral*, dirigido por Michele Soavi. Embora *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas*, não faça parte da fase maneirista de Argento, o que resulta em uma obra que difere radicalmente de *Suspiria* e *A Mansão do Diabo* em termos de estilo e tom, sua inserção neste capítulo se justifica pelo elo narrativo que o une aos filmes anteriormente citados e à obra de Thomas De Quincey. Já com *A Catedral*, o objetivo é discutir brevemente como Argento entre as décadas de 1980 e 1990 deixa o horror sobrenatural de lado em seus projetos pessoais e “terceiriza” suas ideias que se encaixem nesse gênero a diretores parceiros. Além de Soavi, outro ex-assistente de direção de Argento também realizou filmes a partir de roteiros nos quais Argento contribuiu que se encaixam na abordagem sobrenatural, Lamberto Bava com a franquia *Demons*.

4.1 *Suspiria*

Lançado na Itália em Fevereiro de 1977, *Suspiria* é o primeiro filme de Dario Argento explorando outra face do horror cinematográfico que não o *giallo*. Sua primeira incursão no

terreno do horror sobrenatural, a gênese de *Suspiria* remonta a três referências iniciais e uma delas, a mitologia adaptada de Thomas De Quincey, iria se tornar a base para o projeto narrativo mais longo na carreira de Argento. A primeira ideia, segundo Argento, surgiu quando o cineasta decidiu que iria realizar algo diferente de tudo o que fizera até então e fazer um filme de horror que fosse como um conto de fadas, sobrenatural, onírico, desenvolvido a partir de um imaginário infantil. Então, Argento se lembrou do impacto que o filme *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and The Seven Dwarfs*, 1937) de Walt Disney teve em sua infância, filme que o encantava e perturbava em igual medida (ARGENTO, 2012). Argento imaginou como seria se um grupo de meninas ficasse à mercê de uma bruxa como a do filme da Disney. Ao compartilhar sua ideia com sua companheira à época, a atriz Daria Nicolodi, fascinada pelo ocultismo e sua história na Europa, ambos começaram a pesquisar sobre bruxaria, o sobrenatural e tudo mais que fosse relacionado. Daria havia lido o livro de Thomas De Quincey, *Suspiria de Profundis* e compartilhou com Argento a história contida em *Levana and Our Ladies of Sorrow*. A partir do livro, Argento e Nicolodi começaram a desenvolver sua própria mitologia, misturando a obra de De Quincey, relatos familiares e a pesquisa sobre o oculto que ambos realizaram. Assim surgiu o roteiro de *Suspiria*. Na primeira versão do roteiro, as protagonistas seriam meninas entre onze e quatorze anos, ideia recusada pelos distribuidores do filme e impossibilitada pela legislação alemã, local onde o filme foi rodado, que proibia a utilização de atrizes menores de idade no set.

Filme de enredo simples, porém multifacetado, com histórias paralelas que complementam a trama principal unidas por um fio narrativo tênue e por vezes desconexo, *Suspiria* tem no espetáculo visual delirante e onírico sua marca principal. É uma história de bruxas, parte conto de fadas pervertido, parte pesadelo psicodélico. É uma história na qual as mulheres são as protagonistas e as vilãs, um filme de horror gótico, ou neogótico, que explora a dualidade entre a inocência do mundo infantil e o trágico do mundo adulto. Nas palavras de Roberto Curti (2017, p. 184):

Enquanto o gótico italiano estava centrado no corpo sensual feminino como um elemento de atração e repulsa, Argento restaura a pureza aos corpos, reduzindo-os a uma dimensão macabra de conto de fadas, e amplificando os medos da infância. *Suspiria* se reconecta a uma ideia de vampirismo como a prerrogativa de uma elite superior vista com desconfiança e medo, mas ao contrário de *Os Vampiros* a ênfase não está na dimensão social e política do

horror, mas em seu núcleo individualista: o filme é caracterizado por uma visão pré-adolescente onde bichos-papões e ogros são emanações do mundo adulto, em oposição à infância.³⁵

Suspiria é o filme que ao mesmo tempo solidifica o estilo de Argento em seu viés maneirista e o expande, incorporando definitivamente a representação onírica como uma de suas principais marcas de estilo. Música, cinematografia, cenários, tudo tende ao macabro de uma forma ainda não vista em sua filmografia até aquele momento. Em *Suspiria*, Argento retoma a parceria com o grupo Goblin, iniciada em seu filme anterior, *Prelúdio Para Matar*, e o conjunto compõe uma trilha musical de contornos infantis, folclóricos, hipnóticos e experimentais. A cinematografia é rebuscada, expressionista, surreal e delirante, visual e tecnicamente elaborada, inspirada no Technicolor de cores primárias saturadas de *Branca de Neve e os Sete Anões*. Luciano Tovoli, Diretor de Fotografia, coordenou um complexo processo que envolvia a impressão do filme positivo através de um sistema *dry-transfer*³⁶ modificado que utilizava uma película de três tiras para separação e fixação das cores (WILLIAMS, 2010). O controle de Argento e Tovoli sobre todas essas etapas de preparação e impressão do positivo garantiu ao filme seu visual único de cores saturadas em excesso, no limite do que poderia ser considerado um defeito técnico.

Após *Suspiria*, Argento iria aprofundar seus temas, estilo e enredo em uma sequência intitulada *A Mansão do Inferno*, onde a mitologia das Três Mães e a exploração do mundo-pesadelo seriam retomados. Após esses dois filmes, Argento retornaria ao giallo em *Tenebre* de 1982, filme sem nenhuma alusão ao sobrenatural. Entretanto, dali em diante, o horror sobrenatural e o mundo-pesadelo iriam permear quase todos os seus filmes em maior ou menor medida, geralmente através de algum elemento sintático presente no enredo ou em alguma alusão ao gênero em alguma cena específica. O horror sobrenatural de fato só seria retomado em seu último filme do período maneirista, *Um Vulto na Escuridão*, e depois em filmes de seu período crepuscular, *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas* e *Dracula 3D*.

³⁵ No original, “Whereas Italian Gothic was centered on the female sensual body as an element of attraction and repulsion, Argento restores purity to the bodies, reducing them to a fairytale macabre dimension, and amplifying the fears of childhood. *Suspiria* reconnects to an idea of vampirism as the prerogative of a senior élite that is seen with diffidence and fear, but unlike I vampiri the accent is not on the social and political dimension of horror, but on its individualistic core: the movie is characterized by a pre-teen vision where bogeymen and ogres are emanations of the adult world, as opposed to childhood.”

³⁶ Sistema de impressão de filmes coloridos na tecnologia Technicolor.

4.2 Enredo

O enredo de *Suspiria* é construído como um conto de fadas pervertido no qual a jovem bailarina Suzy Bannion é tragada para um mundo de pesadelo e assassinatos ao cair no covil das bruxas que seguem a *Mater Suspiriorum* na academia de ballet Tanz em Friburgo na Alemanha. Suzy Bannion chega à academia Tanz em um noite chuvosa, na porta da academia presencia a fuga de uma jovem desesperada que fala algo para alguém e sai correndo pela chuva. Longe dali, ela será assassinada por um monstro de olhar felino e longas garras pretas. No dia seguinte Suzy irá finalmente conseguir ser recebida na academia, conhecerá o lugar, alunas e alunos, professores e a diretora da instituição, Madame Blanc. Irá se aproximar de Sara, de quem irá ouvir histórias e suspeitas sobre a natureza daquela academia, das professoras e de Madame Blanc. Será assassinada e Suzy tentará descobrir mais informações a respeito das suspeitas levantadas por ela. Por fim, isolada na academia, Sara encontrará o lugar secreto onde as bruxas se encontram e descobrirá a verdade sobre a academia Tanz e as bruxas, todas discípulas da bruxa mãe, Helena Markos, a *Mater Suspiriorum*.

O filme é composto por uma série de enredos paralelos curtos que se conectam e se combinam ou se fragmentam em cenas que se resolvem em separado, como o arco do pianista cego Daniel que surge misteriosamente com seu cão guia, é revelado como um funcionário da academia, adiante seu cachorro ataca uma criança que lá vive e por isso é demitido e posteriormente atacado por alguma entidade macabra invisível que faz com que seu cachorro o mate. Há personagens que são introduzidos e depois desaparecem sem explicação como a personagem Olga. As informações não se combinam em um fio narrativo colado a uma sintaxe de gênero que tenha por objetivo o desenlace de uma trama, a resolução de um mistério, elas estão sempre a serviço da criação de um mundo-pesadelo angustiante por ser fragmentado. O arco de Sara se combina ao de Suzy pois é a partir de suas dúvidas e questionamentos que Suzy decidirá, após a sua morte, investigar o que Madame Blanc e as professoras fazem à noite. As relações de causa e efeito não são muito importantes, Suzy parece sempre reagir ao que o mundo-pesadelo a submete. O enredo parece propositalmente

circular inserido em uma fábula infantil labiríntica imersa em um angustiante pesadelo colorido e delirante.

4.3 Personagens

Suzy Bannion é a heroína da história, interpretada pela norte-americana Jessica Harper, uma inocente Branca de Neve no mundo das fadas infernais enviada para uma escola comandada por bruxas más. Como os demais personagens em *Suspiria*, Suzy é quase arquetípica, uma personagem expressivamente potente com seu olhar curioso e angustiado, sua movimentação cadenciada e fluida e pouco aprofundamento psicológico. Por se estruturar quase como um arquétipo, servirá como base para diversas personagens desenvolvidas futuramente por Argento como a Jennifer de *Phenomena* e Betty de *Terror na Ópera*. Seu sorriso de alívio no fim do filme funciona como um momento de transição entre a personagem do conto de fadas subvertido e a personagem potencial construída pela hipótese que a fábula sugere em seu fim, aquela que poderá viver fora do mundo-pesadelo de *Suspiria*, talvez resgatando uma história de origem, talvez elaborando um olhar sobre o mundo e as coisas ao seu redor.

Sara, única amiga de Suzy na academia, é sua contraparte ativa, possui uma história pregressa que sugere algum tormento psíquico e há algum tempo tenta investigar por conta própria os estranhos e secretos hábitos das professoras da academia. Seu arco é interrompido pela sua morte quando finalmente consegue, a partir de uma constatação de Suzy, inferir qual caminho seguir dentro da academia para encontrar o lugar secreto no qual Madame Blanc e as professoras possivelmente se encontram todas as noites após as nove e meia.

Dos personagens coadjuvantes se destacam o pianista Daniel, sempre acompanhado de seu cão guia, e os especialistas Dr. Frank Mandel e Prof. Milius. Daniel possui um dos arcos mais estranhos, surgindo como funcionário da academia e depois se tornando uma vítima quase aleatória das manifestações malignas que rondam aquele lugar. Dr. Mandel e Prof. Milius, por outro lado, aparecem em uma cena expositiva no único momento do filme no qual o enredo sugere de maneira mais incisiva alguma explicação para a natureza dos acontecimentos sobrenaturais mostrados no filme.

As bruxas, Madame Blanc, senhorita Tanner, demais professoras e funcionárias, são desenvolvidas como parte de uma seita. Um corpo coletivo que funciona em harmonia sob um objetivo comum com atuação coordenada. Madame Blanc é revelada como aquela que se transforma no monstro de olhar felino que atacou a jovem Pat Hingle no início do filme e também Sara. Helena Markos surge apenas no fim do filme, ela vive em uma ala secreta da academia em um quarto contíguo, onde acontecem as reuniões das demais bruxas. Possui poderes sobrenaturais, pois consegue ficar invisível aos olhos de Suzy quando esta entra no seu quarto e sua aparência é monstruosa, possui a pele deteriorada e enormes mãos com longas garras pretas.

4.4 Mise-en-scène

Do primeiro ao último segundo de exibição, *Suspiria* é apresentado como um conto de fadas horrífico, um perturbado pesadelo que acontece em um mundo imaginário que se assemelha ao nosso mundo empírico, factual, porém filtrado pela lente fragmentada de um caleidoscópio cujos espelhos são o delírio e os pequenos fragmentos coloridos são pesadelos que se combinam em variadas formas de modo a causar um arrebatamento horrífico. Os créditos iniciais são simples, letras brancas sobre uma cartela preta apresentam os nomes dos principais envolvidos na produção. A música de fundo, mais uma vez a cargo da banda Goblin, começa rítmica, tambores graves num crescendo com ruidosos sons de cordas e outros efeitos sonoros que sobrem do grave ao agudo até o limite do audível construindo um clímax sonoro que é atingido quando o título do filme surge em letras garrafais e o som para abruptamente. *Suspiria*. Então a melodia tema do filme, um arpejo repetitivo, hipnótico e psicodélico, surge como base para a voz *over* que narra um breve prólogo como aqueles encontrados nas fábulas infantis: “Susy Bannion quis aperfeiçoar seus estudos de balé na mais importante escola europeia de dança e escolheu a famosa academia de Friburgo. Ela partiu um dia, às nove horas da manhã do aeroporto de Nova York e chegou na Alemanha às vinte e duas e quarenta e cinco, hora local”. Após o breve prólogo, a música se torna novamente caótica, com os instrumentos de uma orquestra subindo à nota mais aguda possível até que o som se transforme em barulho, então, mais uma vez, é interrompido abruptamente. O

primeiro plano do filme mostra o painel com informações de chegada de voos no aeroporto, a câmera desce em diagonal e o primeiro efeito do tratamento de cores minucioso idealizado por Argento e Luciano Tovoli é perceptível, a saturação das cores transforma o não lugar do aeroporto em um ambiente único que só poderia existir em algum lugar entre o sonho e o delírio. Conforme Suzy caminha para a saída do aeroporto sua expressão cansada dá lugar ao ponto de vista de sua subjetiva que aponta para a saída principal quando a música tema começa a soar novamente. Quando esse plano corta para seu contraplano, o plano médio frontal no rosto de Suzy a música é interrompida junto com o corte, como que demarcando uma separação entre o mundo exterior já imerso no pesadelo e o mundo interior de Suzy, ainda alheia ao que a aguarda lá fora. Em nova subjetiva, a câmera se aproxima da porta que se abre automaticamente, então esse plano é intercalado com um plano fechado do mecanismo de abertura e fechamento da porta que alude ao movimento de esfaqueamento, seu mecanismo interno é composto por uma haste de metal que se assemelha a uma faca, quando a porta abre, a faca se afasta, quando fecha, é fincada novamente. A obsessão pelo rebuscamento nos mínimos detalhes, tanto na elaboração visual quanto na execução técnica dos planos, é um aspecto maneirista que permeia todo o filme. Fora do aeroporto, uma chuva torrencial e barulhenta cai, Suzy atravessa a calçada até o ponto de táxi, a música continua hipnoticamente compondo a atmosfera horrífica da cena. A escuridão é contrastada pela luz intermitente dos relâmpagos e pelos painéis luminosos coloridos localizados ao fundo dos planos. Um táxi para, mas seu motorista não ajuda Suzy com as bagagens. Dentro do táxi, a iluminação expressionista favorece contrastes e ruídos na imagem com a luz incidindo diretamente sobre a câmera, refletindo nos painéis coloridos e sendo difundida pela água que escorre das janelas do carro no plano e contraplano do breve e truncado diálogo entre Suzy e o motorista. Quando o táxi sai, a câmera, em um plano aberto, faz uma pan para a direita até enquadrar uma galeria de água que transborda em um rio. A água é um tema recorrente nos filmes de Argento, em geral em cenas que mostram sua potência com rios caudalosos e corredeiras e também em cenas de transbordamento. O simbolismo dessa imagem é latente, o transbordamento filmado é uma metáfora para o transbordamento estilístico que Argento promove em seus filmes da fase maneirista, transbordamento que atinge e inunda os gêneros, ampliando suas possibilidades artísticas. No caminho até a academia de dança, o carro é inundado por uma profusão de cores de luzes, vermelho, azul, dourado e verde. Em uma floresta com árvores de

troncos secos sem folhas, uma luz branca apontada para a câmera irrompe no momento em que na música é falada a palavra “*witch*”, bruxa em português, como se houvesse alguém no meio das árvores. Entretanto, na continuação do plano, um sutil movimento de pan para a direita e a continuidade do movimento no plano revelam que a origem da luz era o próprio táxi. Essa sutil confusão na continuidade espacial durante o filme servirá como mais um elemento estilístico que irá gerar angústia e desconforto. Quando o táxi sai do quadro, uma sombra de uma mão segurando uma foice aparece na árvore mais centralizada em primeiro plano. Então em um plano aberto surge a academia de dança com sua fachada imponente com paredes vermelhas e janelas douradas do reflexo da luz de uma fonte luminosa justificada através de um poste. A fachada é mostrada em detalhes através da decupagem com seus adornos dourados e nome gravado acima da porta principal, Academia Tanz. Quando Suzy se dirige até a porta, uma jovem mulher, possivelmente estudante, foge desesperada de lá. Suzy aciona o interfone, mas a pessoa que atende diz não saber quem ela é.

Essa introdução fornece o tom que irá contornar todo o filme. A representação naturalista é gradativamente infundida no onírico-horrífico até o ponto em que as fronteiras entre o que é uma coisa e o que é outra se tornam indeterminadas. Uma vez que nem o enredo e muito menos a mise-en-scène irão esclarecer essa dúvida, ela permanecerá até o final. Suzy retorna ao táxi e a câmera acompanha a fugitiva, Pat, primeiro correndo pela floresta e depois entrando em um prédio cuja fachada apresenta motivos geométricos. Dentro do prédio, chão, paredes e mesmo a disposição arquitetônica são construídos a partir de um formalismo geométrico de cores saturadas, entre as quais predominam o vermelho e o dourado. A fugitiva é abrigada por uma amiga e alocada em um quarto cujas paredes são forradas por desenhos de pássaros que remetem ao trabalho do pintor holandês Maurits Cornelis Escher (DE CAMPOS, 2017). A janela se abre com a força do vento, do lado de fora da janela, em um plano aberto no qual o exterior do quarto é mostrado iluminado em tonalidades vermelhas e amarelas contrastadas com azuis a câmera se aproxima e um outro tema rítmico de melodia repetitiva começa a tocar. Ao se aproximar da janela, a jovem se assusta com um par de olhos brilhantes felinos e em seguida é surpreendida por uma braço masculinizado que arrebenta a janela e pressiona seu rosto contra o vidro até que este arrebente. Em seguida um plano de sua amiga desesperada tentando ir em seu socorro, seguido por um plano médio, deslocado espacialmente do anterior, com a jovem fugitiva sendo esfaqueada. Para cada facada há um

plano diferente, nenhum fechado em detalhe, o ambiente desconectado espacialmente faz com que cada plano pareça pertencer a uma cena diferente como se fossem várias versões de diversas facadas possíveis em múltiplos mundos de histórias. A fragmentação através da montagem aqui é levada ao limite, os planos parecem recortados de momentos diferentes, como se a violação do corpo pela arma de metal merecesse um olhar reiterado obsessivo em busca do ângulo ideal que contemplasse a beleza almejada pelo realizador de tal ato vil. Em seguida o assassino, que possui braços cheios de pelos e longas unhas pretas, pega um cabo e a amarra em cima do vitral localizado no teto do salão de entrada do prédio. Então a esfaqueia mais três vezes no peito, desta vez em um único plano. Um plano próximo mostra o coração exposto da vítima, ainda batendo, o assassino enfia a faca direto no coração, em seguida um plano próximo da cabeça da vítima enquanto ela grita em agonia e sua cabeça afunda no vitral, quebrando-o. No salão principal, sua amiga testemunha tudo, o vitral enfim cede com o peso e a jovem fugitiva cai ficando pendurada pelo pescoço em uma cena de enforcamento. Não há qualquer sugestão de concessão ao realismo, a cenografia, a decupagem, o sangue cor de tinta, o coração pulsante em destaque, tudo foge a qualquer convenção naturalista de representação ficcional. A abordagem maneirista encontra na mise-en-scène delirante que explora o onírico-horrífico um campo fértil para explorações estilísticas.

Na cena seguinte, a academia finalmente é apresentada. Sob a luz do dia, o vermelho de sua fachada é menos saturado, Suzy chega e o sol incide sobre a sua figura uma luz suave e difusa e a representação parece ceder momentaneamente ao naturalismo. Entretanto, dentro da academia, as paredes texturizadas de um azul turquesa brilhante, pórticos góticos e mobília e decoração exageradas compõem um incômodo contraste que torna o ambiente visualmente onírico e sufocante. O transbordamento visual é uma constante em *Suspiria*, nenhum ambiente interno é visualmente limpo, toda parede possui um padrão de desenhos repetitivos ou uma textura, há um excesso de mobiliário e objetos de cena, em geral, há contraste, de cores plásticas, de objetos e na iluminação. Argento pretende exaurir o espectador em um arrebatamento horrífico e uma de suas estratégias é o esgotamento do olhar pela exaustão, o acúmulo de informações visuais. Como em *Prelúdio Para Matar*, nenhuma cena é dispensável, entretanto aqui, a estrutura é fragmentada de modo que cada cena seja um pequeno pesadelo em si. Assim, na cena no vestiário feminino e na seguinte na introdução da sala de treino o foco é o desconforto de Suzy em meio àquelas pessoas que individualmente,

nos casos de Olga e Miss Tanner, e em grupo a sufocam, demais alunas, professoras e a diretora, Madame Blanc. Na cena seguinte, na qual Suzy segue pelo corredor vermelho atrás de seus colegas, um feitiço é lançado nela pela camareira, através de um estranho objeto de vidro que reflete um fecho de luz diretamente nos olhos de Suzy. A curta cena interrompe a cadência da montagem com um plano aberto que se detém na camareira enquanto esta aponta o objeto de vidro na direção da câmera – que reproduz o ponto de vista de Suzy – revelando através da luz partículas suspensas. O efeito em Suzy é imediato e se manifesta fisicamente, resultando na cena seguinte em seu colapso ao cair atormentada e exausta após um exercício de dança. A partir desse momento, Suzy será instalada em um quarto dentro da academia, onde a sensação de perigo será constante transformando sua estadia em um pesadelo.

Primeiro, milhares de larvas brancas cairão do teto, originadas em um baú com carne estragada, armazenado no sótão. A cena utiliza planos fechados e abertos, alternando entre a representação da natureza repugnante das larvas e a reação das internas. Todos os internos junto às professoras são retirados de seus aposentos e ficam todos juntos na sala de treino. Nessa sala, é operada a transição mais drástica, ou pelo menos a mais brusca, entre representação naturalista e onírica no filme. Com as luzes acesas, todas as alunas estão em suas camas, dispostas em duas fileiras circundadas por lençóis brancos que servem de paredes divisórias improvisadas. A luz é branca, justificada e o ambiente é o único na academia que não possui cores, adornos ou objetos de cena exagerados. Quando a luz é apagada, entretanto, uma fonte de luz vermelha originada atrás das divisórias feitas com os lençóis transforma o ambiente por completo. Nas paredes de lençóis as sombras projetadas das professoras que estão do outro lado adquirem contornos monstruosos. Com o pressionar de um interruptor o onírico-horrífico inunda o naturalismo sugerido no início da cena. A amiga de Suzy, Sara, não conseguindo dormir por alegadamente ouvir um barulho forte de respiração, conta a Suzy que o barulho é causado pela diretora da academia, Madame Blanc, que esconde algum segredo de ordem maligna. Sara elabora um plano para descobrir o que fazem Madame Blanc e as professoras após as nove e trinta da noite. Por sugestão de Suzy, conta os passos da diretora que ouve através da parede, Suzy nesse momento está desacordada após tomar um chá enviado pela diretora para auxiliar em sua recuperação. O modo como Suzy é mantida quase como uma refém na academia, faz eco ao ambiente paranoico e claustrofóbico de *O Bebê de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, 1968) de Roman Polanski. Pela primeira vez no filme a câmera

subjetiva delirante de contornos ambíguos de Argento é utilizada reproduzindo o suposto caminho tomado pela diretora Blanc ou pelo demônio invocado por ela ou no qual ela se transforma, ou talvez seja tudo o sonho de Suzy, o que nunca ficará claro no filme. Fato é que essa cena é sucedida pela cena do assassinato de Daniel, pianista cego da academia que havia recentemente sido despedido. Daniel atravessa uma grande praça defronte a duas imponentes construções de arquitetura greco-romana, quando a música surge antecipando seu fim trágico. Seu cachorro começa a latir ante alguma presença invisível e uma câmera muito alta oferece um ponto de vista incomum, seria a subjetiva de um pássaro, algum tipo de criatura voadora ou apenas um plano aberto com função de narrador? Mais uma pergunta sem resposta em face de um ponto de vista improvável da câmera. A música também adquire certa ambiguidade, não ficando claro se irrompe diegeticamente na cena, fazendo-se notar por Daniel e seu cachorro. A câmera alta em plano aberto mergulha em direção a Daniel, sombras gigantes atravessam a fachada do prédio. Fragmentos do lugar se alternam em planos próximos e abertos. Então o cachorro guia pula mordendo o pescoço de Daniel e o mata. Rasga sua carne e a come.

Em *Suspiria*, a câmera subjetiva adquire uma natureza invisível. Em diversos momentos, como na cena da morte de Daniel e na cena na qual Suzy e Sara conversam na piscina, a câmera primeiro parece assumir um ponto de vista de alguém, seja pessoa ou monstro, e em seguida, através de algum movimento de câmera ou da montagem, o ponto de vista se desloca de alguma possível corporeidade quando se coloca em algum ponto no qual seria impossível não ter sua manifestação física, se ela existisse, revelada aos personagens presentes na cena. Isso ressalta tanto a natureza sobrenatural da história ao oferecer um ponto de vista invisível, logo possivelmente associado a alguma manifestação não corpórea ou fantástica do mal, quanto a radicalização do estilo de Argento em direção a uma forma de representação sofisticada e intencionalmente ambígua. Outro momento de transição, agora da representação onírica para a onírica-horrífica, ocorre quando Sara, após descobrir que suas anotações sobre o mistério no entorno de Madame Blanc foram furtadas, e depois que Suzy novamente adormece sob efeito dos chás tranquilizantes, decide que precisa fugir dali. Ela ouve um barulho vindo de trás dela no corredor de onde entra através do vitral na porta uma luz verde no quarto. Em um plano aberto em câmera alta do quarto de Suzy o quadro sobe verticalmente até que a câmera focalize a cena através do bulbo de vidro da lâmpada do

quarto. O enquadramento resultante cria uma máscara central sem foco com o fio luminoso da lâmpada centralizado. Então, Sara se levanta da cama ao ouvir um barulho na porta, entra no armário e apaga a luz. Ao apagar a luz, o quarto fica iluminado apenas pela luz verde que vem de fora e o bulbo da lâmpada passa a distorcer levemente os contornos das figuras na tela. A imagem é como um recorte de pesadelo, distorcida e com as cores fora de seu lugar natural, o onírico-horrífico em sua dimensão plástico-figurativa. A câmera então desce e se aproxima de Sara, tudo se dá em um único plano, Suzy dorme alheia ao horror que se desenrola ao seu redor. Sara resolve sair do quarto, no corredor a iluminação é azul e vermelha. Alguém, uma câmera subjetiva, entra no quarto e se aproxima de Suzy que dorme. Em outro plano, Sara agora está no surreal corredor de iluminação rubra e corre sem rumo até chegar a uma escada, no topo da qual abre uma porta de alçapão. Uma figura de capa preta e cabelos longos é mostrada pelas costas caminhando, um plano fechado mostra uma caixa de forro de tecido vermelho com uma navalha dentro, breve e deslocada alusão a um elemento semântico do *giallo*. Tais deslocamentos de elementos semânticos e sintáticos do *giallo* irão permear a obra de Argento com alusões e citações a elementos variados desse *filone*. Sara se encontra em algum tipo de sótão onde encontra uma porta secreta, a iluminação é azul. A figura escondida nas sombras com os olhos felinos a ataca com a navalha, ela se esconde em um cômodo. Ao perceber que há uma pequena janela no alto da parede, empilha baús e malas e consegue passar pela janela, apenas para cair em um amontoado de fios de aço onde fica presa. O assassino a encontra e corta sua garganta com a navalha, a similaridade do plano detalhe da navalha rasgando a carne de sua garganta com o detalhe do globo ocular sendo cortado em *Um Cão Andaluz* (*Un Chien Andalou*, 1929) de Luis Buñuel é explícita. Citação visual em um filme que explora o onírico a uma cena clássica da história do cinema de viés surrealista.

Após a morte de Sara, informam na escola que ela foi embora e Suzy se encontra com o Drº Frank Mandel, psiquiatra de Sara com quem ela mantinha contato atualizando-o sobre suas investigações sobre Madame Blanc e a academia Tanz, o que estabelece um contato breve e circunstancial de Sara com a figura do investigador diletante presente nos *gialli* de Argento, mesmo que apenas como elemento secundário da fábula. Suzy ouve a história sobre a academia e sua fundadora, Helena Markos, ocultista do final do século XIX que emigrou para a Alemanha da Grécia e foi considerada bruxa. Mandel é cético e diz que fenômenos sobrenaturais são resultado de doenças mentais, resumindo sua visão com, “a má sorte não

vem de espelhos quebrados, mas de mentes corrompidas”. Em seguida, ele apresenta Suzy para o Prof. Milius, psiquiatra especialista em ciências ocultas e bruxaria. O Prof. Milius entende o mal como elemento central para as bruxas que, segundo ele, são pessoas que se utilizam do mal para obter ganhos pessoais. A cena se desenvolve através de uma articulação comum de planos e contraplanos até que fecha em um plano médio frontal com Prof. Milius e Suzy dividindo a tela tendo centralizado ao fundo o reflexo de ambos. A câmera lentamente se aproxima do reflexo dos dois em *zoom in* até que o diálogo passa a ser mostrado através da imagem refletida na superfície de vidro ao fundo. Momento de pura elaboração maneirista, a cena termina com o Prof. Milius definindo que “a magia é aquela coisa em que, por toda parte, todos sempre acreditam”. Essa cena é importante, além da exposição narrativa que semanticamente insere o filme na esfera dos filmes de bruxa, introduz os primeiros comentários irônicos metalinguísticos de Argento sobre sua obra. Diferente de outros filmes, no entanto, aqui esses comentários não estão inseridos em um contexto cômico ou satírico. Argento oferece dois vieses, ambos retoricamente partindo do ceticismo mas com ênfases diferentes. No primeiro, Dr. Mandel é categórico em recusar qualquer possibilidade do sobrenatural e quando Argento coloca em sua boca a menção a mentes corrompidas faz alusão a todos os assassinos de seus filmes anteriores. Já na segunda explicação, Prof. Milius, que também parte do pensamento cético científico a respeito do sobrenatural, não descarta por completo sua existência. Como também não há como provar categoricamente a sua inexistência, prefere deixar a resposta no ar. De certa maneira essa cena pode ser lida como um exercício retórico no qual Argento discute brevemente seus próprios questionamentos em relação ao sobrenatural.

Na longa e onírica sequência final, Suzy, após retornar de seu encontro com Mandel e Milius, encontra-se sozinha na academia. Joga fora os chás que a dopavam, um deles é vermelho como o sangue tinta das mortes mostradas no filme. É atacada por um morcego e o esmaga com um banco. Suzy lembra do que percebeu em conversas com Sara, “a saída fica à esquerda, mas os passos vão para a direita”, sobre o fato da diretora e professoras dizerem que dormem fora da academia, mas são ouvidas todas as noites adentrando algum local interno e não saindo para a rua. Conta então os passos que ouve para descobrir para onde elas vão. Suzy começa a refazer os passos que inferiu pela sua contagem, chega a uma porta no final de um corredor. Passa por outro corredor e segue por outra porta. O espaço cênico em *Suspiria* é

labiríntico, todos os corredores parecem o mesmo, são iluminados por cores variadas que mudam de cena a cena e a direção da movimentação dos personagens apenas reforça essa confusão, em uma cena uma personagem pode seguir sempre para a direita como se o prédio não tivesse fim, em outra irá se movimentar como se os corredores seguissem em círculos concêntricos. No último corredor, Suzy adentra uma porta que revela um cômodo diferente com aparência de escritório e desenhos nas paredes que adaptam a litogravura *Relativity* (1953) de M. C. Escher com suas perspectivas impossíveis e caminhos que levam a lugar nenhum. Como em *O Pássaro das Plumas de Cristal*, Suzy consegue dar sentido a um fragmento de memória, de quando ouviu a jovem estudante desesperada que fugiu quando ela chegou na academia, e utiliza essa revelação para descobrir uma passagem secreta no cômodo. A passagem que dá acesso ao quarto no qual as bruxas se reúnem. No longo corredor até lá, iluminado por uma intensa luz dourada, Suzy caminha lentamente como alguém que, dentro de um pesadelo, percebe a natureza de sua situação, mas não tem mais controle sobre seus atos, restando a entrega ao clímax que antecede o despertar. No corredor, à distância, Suzy vê Madame Blanc e as outras discutirem a necessidade de sua morte. Madame Blanc ingere uma bebida e começa a lançar um feitiço de morte através de suas palavras. Suzy começa a sentir fisicamente as aflições causadas pela bruxa e descobre o cadáver de sua amiga Sara. Suzy descobre por acaso outra passagem secreta e entra em um quarto de paredes pretas, luminárias brancas nas paredes e uma cômoda com um pequeno altar repleto de pequenas estátuas, à sua esquerda uma estátua de pavão, ou alguma versão do pássaro com plumas de cristal, e ao fundo uma cama com dossel. Por trás do véu uma voz rouca se comunica com Suzy, é Helena Markos, a bruxa mãe. Suzy pega uma haste de metal solta no chão, pedaço da estátua de pavão que se quebrou quando Suzy descobriu que havia mais alguém no quarto, e abre o véu, mas não há ninguém na cama. O cadáver reanimado de Sara entra no quarto de faca em punho indo na direção de Suzy, o reflexo da luz na maçaneta da porta incide sobre a cama revelando o contorno de Helena Markos. Suzy então desfere um golpe fatal na bruxa que se revela como um ser monstruoso de pele deteriorada e garras reptilianas, os objetos no quarto começam a explodir. Suzy foge, as bruxas agonizam e o casarão inteiro começa a ruir. Suzy foge enquanto o casarão desaba e é consumido pelo fogo. Do lado de fora do casarão, encharcada pela torrencial chuva que cai, Suzy enfim sorri aliviada como quem desperta de um angustiante pesadelo. Os créditos sobem sobre a imagem

de uma janela do casarão em chamas e ao som do tema musical principal misturado ao som dos gritos das bruxas. Esse final, abrupto como o de *Prelúdio Para Matar*, intensifica o caráter de mundo-pesadelo desenvolvido durante todo o filme. Suzy escapa de um destino trágico como quem acorda de um sonho ruim. Porém, assim como quem desperta de um pesadelo, a protagonista, e por extensão os espectadores do filme, ficarão marcados por aquela experiência mental, um delírio de noventa e nove minutos durante o qual ninguém pôde vislumbrar uma fuga possível porque não havia clareza sobre a natureza daquelas amarras.

4.5 Além de Suspiria: O onírico-horrífico na obra de Dario Argento em *A Mansão do Inferno*, *Dois Olhos Diabólicos*, *A Catedral*, *Um Vulto na Escuridão* e *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas*

Mais que um filme, os temas e a mitologia desenvolvidos em *Suspiria* iriam extrapolá-lo em duas continuações – *A Mansão do Inferno* de 1980 que sedimenta a mitologia sugerida em *Suspiria* e leva adiante sua empreitada estilística e *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas*, deslocada exploração tardia daquele mundo diegético realizada em 2007 já em um momento outro na carreira de Argento com nada além da mitologia por trás do enredo conectando os filmes – além de outros filmes escritos e produzidos pelo realizador italiano como *A Catedral*. O mundo-pesadelo criado em *Suspiria* pode ser lido como a pedra fundamental do cinema de Argento que explora o horror sobrenatural, filme síntese da apropriação de um gênero que, em suas mãos, adquire uma fragmentação ímpar, mesclando realismo e pesadelo em uma atmosfera de delírio que permeia toda a sua obra, mas que nesse gênero, extrai de Argento todo um arcabouço estilístico novo que o fará reconhecido como um mestre maneirista do gênero horror, uma vez que se desdobrará pelos vinte e um anos seguintes de sua trajetória. *Prelúdio Para Matar* e *Suspiria* inauguram, como defendo aqui, a fase maneirista de Argento que irá entregar nas décadas seguintes obras complexas e refinadas como *Terror na Ópera* e *Síndrome Mortal*, último grande filme antes da transição para o que chamo aqui de fase crepuscular, momento caracterizado pela gradativa simplificação da mise-en-scène e adoção de enredos que buscam reduzir as histórias ao mínimo denominador

comum dos gêneros. Nesta seção serão comentados os filmes de Argento de sua fase maneirista que exploram em alguma medida o onírico-horrífico como marca de estilo. Alguns desses filmes podem ser definidos como filmes de horror sobrenatural como *A Mansão do Inferno*, *A Catedral* e *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas*. Os outros dois são duas adaptações de obras da literatura gótica, o segmento *O Gato Preto* inserido no filme *Dois Olhos Satânicos*, adaptado da obra de Edgar A. Poe, e *Um Vulto na Escuridão*, livre adaptação do romance *O Fantasma da Ópera* de Gaston Leroux.

A Mansão do Inferno é o segundo filme da chamada trilogia das Mães que explora a mitologia desenvolvida por Dario Argento e Daria Nicolodi inspirados na obra de Thomas De Quincey. Nesse filme, a mitologia da Três Mães é expandida, sua fábula principal é descrita logo na cena inicial, durante os créditos iniciais, um prólogo no qual a personagem Rose Elliot lê um trecho do livro *As Três Mães* de E. Varelli, narrado em voz over pelo próprio. O plano é fechado no livro enquanto ela o abre e começa a folhear suas páginas, a música de fundo é uma rebuscada melodia romântica ao piano:

Não sei que preço devo pagar por violar o que os alquimistas chama de Silentium. A experiência de nossos colegas nos adverte sobre não impor nosso conhecimento aos leigos. Eu Varelli, arquiteto residente em Londres conheci as Três Mães e lhes projetei e construí três casas. Uma em Roma, uma em Nova York e a terceira em Friburgo, Alemanha. Só descobri quando já era demasiado tarde que desses três lugares as Três Mães governam o mundo com dor, lágrimas e trevas. Mater Suspiriorum, a Mãe dos Suspiros e mais velha, vive em Friburgo. *Mater Lachrymarum*, a Mãe das Lágrimas e a mais formosa das irmãs, governa Roma. *Mater Tenebrarum*, a Mãe das Trevas, a mais jovem e cruel, controla Nova York. Eu construí suas casas horríveis, depósitos de todos os seus imundos segredos. As assim chamadas Mães são na realidade, madrastas perniciosas, incapazes de criar vida, infames!

Então surge na tela o título do filme em uma vermelha fonte gótica sobre fundo preto, *Inferno*, título original no italiano. Rose continua a leitura do livro que descreve os três segredos, três chaves para a descoberta de seus segredos, sobre as bruxas e suas casas, o primeiro diz que o terreno e o entorno das casas eventualmente se tornará fatal e cheio de pragas, o segundo está escondido no porão de suas casas onde se encontrará a foto e o nome da habitante da casa, a terceira chave estará escondida sob seus pés, conclui de maneira enigmática E. Varelli encerrando o trecho. Ana envia uma carta para seu irmão, Mark, em

Roma. A trilha musical sinfônica em contraste com alguns comentários musicais de sintetizadores analógicos de Keith Emerson dialoga com o sobrenatural e o fantástico, criando uma tensão musical diferente de *Suspiria*, mas ainda incômoda. O contraste de cores é o mesmo, porém, o trabalho de cinematografia não repete o tratamento técnico para a obtenção de cores mais saturadas, o que resulta em uma paleta de cores ligeiramente mais sóbria e menos formalista do que a de *Suspiria*. Rose procura o livreiro de quem comprou *As Três Mães* e ao sair da livraria se lembra do comentário de Varelli sobre a chave escondida no porão. Percebe uma porta de alçapão no beco ao lado da livraria e decide explorar o porão ao qual a porta dá acesso. A cena que se segue é o onírico-horrífico em seu estado bruto. A música que não para e acompanha a cena pontuando dramaticamente seus momentos fortes, lembra o acompanhamento musical dos filmes do período silencioso reproduzido por um compositor de trilhas musicais de algum filme de horror gótico da Hammer Films na década de 1950. No fundo do porão há um buraco no chão que o conecta a um nível ainda mais inferior que está inundado. Rose mergulha no buraco atrás de seu molho de chaves, lá, em uma surreal cena subaquática, Rose vasculha o interior do lugar até recuperar suas chaves e ser surpreendida por um cadáver que surge em sua frente. Quando ela foge do lugar, um fragmento de uma misteriosa figura de luvas pretas aparece.

Vale ressaltar que Mario Bava trabalhou na elaboração dos efeitos especiais práticos do filme em um de seus últimos trabalhos no cinema, sendo essa aproximação mais um elemento maneirista na obra, o retorno aos grandes mestres materializado nessa contribuição. O irmão de Rose, Mark, receberá sua carta durante uma aula de ópera no curso de música o qual frequenta, nessa cena há uma alusão não explicitada à Mãe das Lágrimas, a mais bela das três, em um momento no qual se alternam um plano de Mark com expressão de sofrimento, a bela jovem que o encara – a Mãe das Lágrimas, e uma câmera subjetiva que voa pela sala como o ser invisível que surgia antes do assassinato de Daniel em *Suspiria*. Em *A Mansão do Inferno*, o enredo se fragmenta ainda mais do que em *Suspiria*, as histórias de Rose e Mark se entrelaçam e constituem o fio narrativo principal, mas paralelamente outros arcos são introduzidos como o de Sara, amiga de Mark em Roma que vai a biblioteca investigar o livro *As Três Mães*, é atacada por um homem de mãos monstruosas e depois é assassinada em casa pelo assassino de luvas pretas. Argento insere um elemento chave do *giallo*, o assassino de luvas pretas com acenos a um trauma do passado, no horror sobrenatural de *A Mansão do*

Inferno. Tal elemento não será essencial para a trama, apenas ilustrará uma tendência à hipertrofia da forma também no filme de bruxa. Diferente de *Suspiria*, *A Mansão do Inferno* não é um filme de uma história de confinamento, o espaço é amplo e relaciona duas cidades em dois continentes diferentes, Roma e Nova York. O onírico-horrífico em seu aspecto cenográfico expressionista se concentra no prédio onde Rose mora e em Nova York, cidade que aqui é apresentada de maneira onírica, absurda e fora de lugar, assim como os ambientes dos filmes anteriores à *Suspiria*.

Rose é assassinada e Mark vai para Nova York, procurá-la. Há novamente um movimento pendular entre realismo mórbido e o onírico-horrífico sendo o delírio a membrana que divide e conecta as duas coisas. Em *A Mansão do Inferno* a fotografia menos saturada acentua a disparidade entre dia e noite em exteriores, os dias são mais naturalistas em oposição às noites, expressionistas e góticas. Mark descobre no fim que o arquiteto Varelli ainda está vivo e mora desde a construção das três casas na casa de Nova York. Um incêndio começa no casarão e Mark descobre um conjunto de cômodos secretos enquanto tenta fugir. Ao ficar preso em um deles, uma sala de jantar gótica expressionista, Mark se depara com a bruxa, mas ela não se apresenta como a Mãe das Trevas, no entanto, afirma: “Mater Tenabrarum, Mater Lacrimarum, Mater Suspiriorum. Mas os homens nos chamam por um único nome... um nome que causa medo em todos os corações. Eles nos chamam de: a Morte!”, e transforma-se em uma representação da morte de capa preta e cabeça de caveira. O fogo destrói o prédio, consumindo-o. No plano final o fogo preenche a tela. Tudo volta a ficar amarelo. Plano que irá se conectar visual e tematicamente ao início de *Tenebre*. Em *A Mansão do Inferno*, o enredo focado no desenvolvimento da mitologia das Três Mães se sobrepõe à uma maior liberdade na construção do mundo-pesadelo como o criado em *Suspiria*. Também algumas escolhas de adaptação ficam claras, como a mudança na relação de antiguidade entre as bruxas, *Mater Suspiriorum*, a Mãe dos Suspiros é a mais velha das três na versão de Argento, *Mater Lachrymarum*, a Mãe das Lágrimas, mais velha e benevolente das três na versão original de De Quincey é descrita em *A Mansão do Inferno* como a mais bela, e a Mãe das Trevas é a que mais se aproxima nas duas versões, a mais jovem e cruel na versão de Argento e também na de De Quincey. De modo geral, na versão de Argento essas entidades são simplificadas ao serem todas representadas como manifestações do mal. Argento também acrescenta à mitologia das Três Mães elementos geográficos e arquitetônicos. O elemento

geográfico é inspirado em suas pesquisas sobre o ocultismo e os círculos de magia, cidades espalhadas pelo mundo com propriedades alegadamente místicas. Já o elemento arquitetônico, sintetizado aqui na figura do arquiteto Varelli, inspira-se em um alegado alquimista e arquiteto do início do século XX conhecido pelo pseudônimo de Fulcanelli que publica em 1926 *O Mistério das Catedrais*. Tanto o livro quanto seu autor são citados no filme *A Catedral* (1989), escrito por Dario Argento e dirigido por seu antigo assistente de direção, Michele Soavi.

Em *A Catedral*, cavaleiros medievais templários, a serviço do Tribunal do Santo Ofício, chacinam uma aldeia onde supostamente havia atividades de bruxaria. A Igreja Católica constrói uma Igreja sobre a vala onde os mortos foram depositados. Séculos depois um bibliotecário, Evald, contratado para organizar a biblioteca se interessa pela história da igreja após traduzir um antigo pergaminho e liberta alguma espécie de espírito ou entidade maligna que ficou trancado junto aos mortos do passado sob a igreja. A entidade possui o bibliotecário e a partir desse ponto o filme se desenrola em um fluxo onírico-horrífico misturando representação do sobrenatural, sonho e delírio. A entidade, que se identifica como Anjo do Mal, começa a se espalhar como um vírus a partir de cortes e arranhões infligidos pelo agressor possuído. Quando o sacristão Hermann se auto empala com uma furadeira em cima da entrada da tumba secreta, aciona um mecanismo que sela a igreja, prendendo a todos os que estão dentro dela. O roteiro possui uma similaridade com *Demons – Filhos das Trevas* (1985) de Lamberto Bava e roteiro também co-escrito por Argento. A estrutura de ambas as histórias se desenrola em torno de um grupo de pessoas confinadas em um espaço comum, submetidas a uma força desconhecida que as transforma em monstros assassinos. Há um ponto secreto na catedral que se acionado destruirá toda a igreja soterrando o mal que nela habita bem como a todos que estiverem dentro no momento do acionamento. Um mecanismo de segurança para que esse mal não se espalhe pelo mundo. Um dos padres, Koss, decifra o segredo do mecanismo de destruição da catedral e o aciona. O enredo de *A Catedral* explora de maneira incidental uma versão alternativa do arco narrativo do arquiteto Varelli, também mostra uma tendência em Argento de passar a diretores amigos suas ideias em gêneros que talvez não o interessam no momento, como a temática estritamente sobrenatural após a realização de *A Mansão do Inferno*.

Dois Olhos Satânicos, filme lançado em 1990, é o primeiro da breve incursão americana de Argento. Filmado em Pittsburgh nos Estados Unidos, *Dois Olhos Diabólicos* é um filme episódico realizado por Dario Argento e George Romero a partir de adaptações da obra de Edgar A. Poe. Romero adaptou *O Caso do Senhor Valdemar* e Argento elementos de diversos contos de Poe sob o título *O Gato Preto*. Primeiro filme de Argento a fazer uso do som direto, captado no momento da ação no set, e também seu primeiro filme rodado inteiramente em outra língua, *O Gato Preto* traduz para a contemporaneidade a morbidez e a cáustica ironia de Poe através da história do fotógrafo Usher. O filme começa com Usher adentrando uma cena de crime para tirar fotos para algum jornal. A vítima, uma mulher nua, foi cortada ao meio transversalmente na região da cintura como no conto *O Poço e o Pêndulo* de Poe. A especialidade de Usher são os corpos violados e mortos, o espetáculo mórbido da morte e da decomposição. Usher é um companheiro abusivo, atualização narrativa operada por Argento de modo a trazer o horrífico da vida urbana para o centro de seu filme e, ao mesmo tempo, uma justificação para a punição ao personagem que será operada no enredo. Usher tem um sonho que o aflige, essa sequência onírica inicialmente é explicitada pela mise-en-scène como tal através da utilização de iluminação e efeitos distintos do restante do filme para em seguida mesclar-se a uma representação naturalista de época que sugere visualmente a Idade Média. *O Gato Preto* apresenta uma das raras ocasiões em que Argento explicitamente conta a história do ponto de vista do assassino. Em seu primeiro filme “americano”, Argento opta por explorar visualmente uma atualização do gótico *poeano* através de um filtro *hitchcockiano* com algumas sutis cores próprias. Uma obra singular em sua carreira.

Um Vulto na Escuridão (1998) é considerado aqui o último filme da fase maneirista de Dario Argento. Tal divisão em fases que se relacionam com períodos históricos em sua filmografia tem como objetivo facilitar as análises e comentários e, em paralelo, confirmar a hipótese de que o cinema de Dario Argento se estrutura a partir de um projeto artístico intencional desenvolvido durante toda a sua carreira. Sua fase maneirista, delimitada aqui em seus filmes e outros projetos audiovisuais realizados entre 1975, ano de lançamento de *Prelúdio Para Matar*, e 1998, quando é lançado *Um Vulto na Escuridão*, é uma fase heterogênea em sua variedade de gêneros, estilos, técnicas e temas desenvolvidos nesses filmes. No entanto, algumas características essenciais, conforme já discutido aqui, podem ser

encontradas em todos esses filmes, em maior ou menor medida, são elas a busca pelo rebuscamento visual na mise-en-scène, referências, através de citações ou alusões, ao gênero e sua história – e como consequência à história do cinema, e um empenho constante na expansão e transformação dos limites do gênero, incluindo aqui o *filone* como uma forma que pode ser compreendida também através da lógica do cinema de gênero. O que se defende aqui é que, com o tempo, tais características se transformaram e a ordem de prioridade entre elas mudou até um ponto em que foram sendo deixadas de lado. Esse momento de virada fica claro em *Um Vulto na Escuridão*, um filme irregular com momentos que sugerem uma adesão ao viés maneirista mas que no todo indicam que Argento estava de fato abandonando o interesse na exploração hipertrófica das formas genéricas e de seu próprio estilo. Nesse filme, Argento explora novos territórios, o filme de época, o horror gótico clássico e a adaptação literária com ares de *remake*, uma vez que sua inspiração principal nessa obra é o filme que marcou sua infância como a primeira obra de horror que assistiu quando jovem, *O Fantasma da Ópera* (*Phantom of The Opera*) (1943) dirigido por Arthur Lubin. Todas essas novidades – ou experiências – findam por diluir seu estilo, a voz própria de Argento. É quase como se o escopo de um gênero já consolidado e estratificado dificultasse a livre expressão de Argento. A começar pela história, cujo fio principal se perde em meio a um emaranhado de referências soltas, personagens que pouco ou nada acrescentam à trama principal e um romance frágil, construído sobre dois protagonistas, o Fantasma e Cristine, que relutam em exercer seu protagonismo. A inserção de um terceiro personagem, Barão Raoul De Chagny, transformando o romance em um triângulo amoroso platônico não contribui em nada, uma vez que o barão é tão pouco carismático quanto os dois. As mortes, e por consequência o *gore*, alternam entre punição moral, como o assassinato do pedófilo, e o acaso mórbido, o bizarro acidente com o carrinho furadeira, e nenhuma das cenas se destaca em suas representações do assassinato como uma arte bela. Após esse filme, Argento retornaria, mais uma vez, ao *giallo* e o viés maneirista de seu cinema seria substituído por uma abordagem mais direta do filme de gênero.

O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas será comentado brevemente aqui apesar de estar inserido na fase seguinte da filmografia de Argento. Realizado no ano de 2007, vinte e sete anos após *A Mansão do Inferno*, *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas* é o primeiro filme de horror sobrenatural de Dario Argento em sua fase crepuscular. Os créditos

de abertura apresentam uma colagem de fragmentos de pinturas românticas e renascentistas explorando o imaginário demonológico com uma música gótica sinfônica de fundo composta mais uma vez por Claudio Simonetti. O resultado da composição é genérico, não há nada que remeta ao estilo característico de Argento de seu período maneirista, o que é comum nessa fase de sua carreira. O enredo é construído a partir de uma série de convenções do gênero, durante uma escavação em um cemitério no terreno de uma igreja um caixão é encontrado com uma pequena caixa selada junto a ele. Em um museu um vestido vermelho e três pequenas estatuetas são retiradas dessa caixa, três monstros acompanhados de uma misteriosa figura feminina coberta em um manto surgem e brutalizam a arqueóloga que examinava as estátuas, utilizando um artefato de tortura para arrebentar sua mandíbula. Depois seu torso é aberto horizontalmente com uma faca de cima abaixo de modo que suas entranhas fiquem expostas, e então é enforcada com suas próprias vísceras. A protagonista do filme é Sarah Mandy, parceira de trabalho da arqueóloga morta interpretada por Asia Argento. As bruxas no filme são extremamente sexualizadas, divergindo totalmente das representações em *Suspiria* e *A Mansão do Inferno*, e totalmente cruéis. O caráter da sexualização do corpo feminino, curiosamente remete a uma característica comum aos filmes de horror gótico italianos da década de 1970, conforme explica Roberto Curti (2017, p. 1, tradução nossa):

A sexualidade se transformou na principal atração em histórias que reformulavam estereótipos góticos de forma patentemente erótica. Filmes como *La notte dei dannati* (1971), *Il plenilunio delle vergini* (1973), *Riti, magie nere e segrete orge nel Trecento...* (1973) e *Nuda per Satana* (1974) temperavam suas histórias de bruxas e vampiros com ampla sexualidade.³⁷

A liberação da Mãe das Lágrimas dá início a um caos de violência e mortes pelas ruas de Roma, e aqui a cidade é contextualizada adequadamente. Nesse filme o mal não está contido e restrito a uma casa como nos filmes anteriores, em *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas*, a partir do momento que a bruxa está liberta, uma série de suicídios e assassinatos improváveis se espalha como uma epidemia pela cidade. As bruxas não estão escondidas em uma seita secreta de poucos e seletos adeptos que comandam de um lugar

³⁷ No original: “Sexuality turned into the main attraction in stories that reworked Gothic stereotypes in a patently erotic way. Movies like *La notte dei dannati* (1971), *Il plenilunio delle vergini* (1973), *Riti, magie nere e segrete orge nel Trecento...* (1973) and *Nuda per Satana* (1974) spiced their tales of witches and vampires with ample sexuality”.

especial e de maneira discreta o mal que envolve seu raio de atuação. Aqui, *Mater Lachrymarum* estava confinada e escondida em uma tumba há muito esquecida, e quando consegue se libertar, espalha seu frenesi homicida e delirante por todos os lugares. Sarah se conecta à mitologia dos filmes de Argento através da revelação de que seus pais foram mortos pela *Mater Suspiriorum* antes dos eventos mostrados em *Suspiria*. A história de origem das Três Mães irá se estender para um período de mil anos no passado nas margens do Mar Negro. O poder da Mãe das Lágrimas é amplo e desconhecido, sua influência faz com que pessoas a longas distâncias cometam atrocidades dos mais variados tipos. Às cenas de assassinato, cruas e extremas, somam-se cenas de canibalismo. A conclusão é apressada e desinteressante, no meio da reunião da bruxa com seus seguidores, Sarah se arma com uma lança e retira o vestido, que na verdade é uma manta que cobre a bruxa até a altura do meio de suas nádegas, e o joga no fogo. A casa onde a bruxa reúne seus seguidores é destruída e Sarah se salva. O tratamento minimalista dado por Argento à mitologia das bruxas divindades resulta em um filme totalmente desconectado de *Suspiria* e *A Mansão do Diabo*, focado em uma série de representações de assassinatos extremamente violentas, cruas e grosseiras e na exploração sexualizada do corpo feminino. Um filme de pouco ou nenhum destaque em sua filmografia, o que não quer dizer que todos os filmes de sua fase tardia assim o serão, como será mostrado no próximo capítulo.

CAPÍTULO 5 – A SIMPLIFICAÇÃO DO ESTILO EM DARIO ARGENTO

Há um terceiro momento na carreira de Dario Argento como realizador cinematográfico que aqui será chamado de período crepuscular ou tardio (após o ciclo de formação com a trilogia dos animais e o momento maneirista entre *Prelúdio Para Matar* e *Um Vulto na Escuridão*) que se inicia com *Insônia* em 2001 e dura até hoje. Esse ciclo se caracteriza pelo abandono definitivo do estilo rebuscado de viés maneirista que marcou seu período de maior sucesso de crítica e público. Este capítulo final tratará desses filmes e de suas principais características em uma tentativa de concluir a trajetória da tese propondo uma leitura alternativa para uma fase de menor interesse do público e críticas mais negativas que positivas.

Na obra de Argento, esse período tardio compreende uma série de mudanças na forma como Argento elabora seus filmes, muito pela necessária adequação a orçamentos cada vez mais modestos dentro do cenário do cinema italiano, mas também fruto de uma busca por um diálogo com um público desconhecido em um novo panorama do cinema de horror mundial. A predisposição à simplificação da mise-en-scène talvez seja a mudança mais facilmente perceptível na análise desses filmes, mas outra transformação também identificável é o desenvolvimento narrativo a partir dos elementos mais básicos das sintaxes do gêneros que o realizador explora nesse período. Entretanto, mesmo que seja perceptível uma clara e intencional mudança de direção estilística em seu cinema, os elementos aqui considerados como as principais marcas de sua obra, o assassinato como uma bela arte e o movimento pendular, ou ambiguidade intencional, entre representação onírica e naturalista ainda estão presentes em seus filmes como ficará claro nos comentários a seguir.

Insônia (2001) marca o início da fase crepuscular de Argento e seu enredo acompanha uma investigação conduzida por um investigador diletante, Giacomo, e um inspetor-chefe de polícia aposentado, Moretti, sobre um assassino serial que, após um hiato de dezessete anos, volta a matar na cidade de Turim. A música, mais uma vez, é composta e executada pela banda Goblin, alternando temas nos quais a guitarra distorcida se destaca em vigorosas melodias em conjunto com órgãos e sintetizadores e temas delicados e melancólicos ao piano. A cena inicial, situada por um letreiro em 1983, estabelece a conexão entre Giacomo e Moretti, quando o último chega à cena do crime na qual Giacomo ainda criança espera à

frente do corpo de sua mãe assassinada e um corne inglês ensanguentado é destacado como a arma do crime. Moretti promete a Giacomo que irá encontrar o culpado pelo crime mesmo que leve a vida inteira.

Na primeira cena de assassinato mostrada no filme, dezoito anos depois, uma garota de programa descobre que seu cliente possui estranhas anotações, que ela leva embora dentro de uma pasta azul, e armas brancas em grande quantidade. O assassino a persegue até um trem onde a mata. A pasta azul possui recortes de jornais, fotografias e um manuscrito, aparentemente de um livro de memórias sobre alguém com tendências e desejos homicidas. O assassino parece imitar o método de um *serial killer* do passado, conhecido como o assassino anão, dado como morto. O aspecto ritualístico e arquetípico do assassino do *giallo* estão presentes. Há referências a vários outros *gialli* de Argento: o assassino que escreve romances violentos como em *Tenebre*, a memória de um brutal assassinato parental como em *Prelúdio Para Matar*, o assassino que utiliza a iconografia de animais, o que alude evidentemente à trilogia dos animais de seu período de formação. Argento se detém nesse aspecto da autorreferencialidade, como se demonstrasse a consciência de uma mitologia própria criada em seus próprios filmes e a explorasse no início de seu período crepuscular sem ressalvas. Moretti e Giacomo se complementam, Moretti está aposentado há muitos anos devido a uma doença que causa perda de memória. Assim, Moretti possui a técnica investigativa e os instintos de um investigador experiente, mas não a memória em detalhes dos eventos que o levaram ao cerco do assassino dezoito anos antes, já Giacomo não possui a técnica investigativa mas guarda recordações muito específicas sobre o assassinato de sua mãe que ajudarão no desenrolar da investigação.

Os assassinatos no filme são extremamente violentos, replicando de maneira sádica mortes de animais conforme apresentadas em uma versão infantil do livro *A Revolução dos Bichos* de George Orwell. Os instrumentos de morte são variados, facão, corne inglês, corda, afogamento, traumatismo craniano por batida de cabeça contra a parede e cutelo. O papel central das forças de segurança institucionais, em especial a escolha de Moretti como protagonista, aproxima o filme do *poliziotto* e do filme de detetive mais convencional. Essa mudança na abordagem de representação de policiais e investigadores como elementos centrais no enredo é uma característica desta fase de Argento. Moretti morre de ataque cardíaco ao ter sua casa invadida pelo assassino. A resolução do filme se dá quando o

assassino é revelado um copiador, Lorenzo, que reproduziu o estilo do assassino anão para despistar a polícia. Embora um dos protagonistas do filme seja um policial aposentado e a polícia não seja mostrada de maneira explicitamente negativa como nos *gialli* anteriores de Argento, a cena sobre os créditos finais, quando a polícia finalmente aparece e começa a preparar a cena do crime para os procedimentos técnicos soa como um comentário irônico de Argento sobre esse elemento da sintaxe dos filmes policiais, o final no qual a polícia como um corpo institucional, enfim trabalha após o desenlace com a interceptação e eliminação do assassino já efetuadas pelo protagonista, também policial. Os aspectos estilísticos do filme indicam um novo direcionamento na filmografia de Argento, direcionamento que será confirmado em seus filmes seguintes, no qual a simplificação da mise-en-scène e uma maior adesão às sintaxes convencionais dos gêneros serão os elementos norteadores de seu estilo.

O jogo implícito entre assassino e investigador, diletante ou institucionalizado, é materializado em *Jogador Misterioso* através de um jogo de cartas virtual, *poker* online, que o assassino propõe, ou impõe, à polícia. O resultado da partida decide se a vítima que o assassino mantém sob cárcere será liberada ou morta. A inspetora Anna Mari, em uma clara alusão à Anna Manni de *Síndrome Mortal*, une-se ao investigador irlandês John Brennan, a serviço da embaixada britânica, para investigar o caso, o que confirma uma tendência, que vinha sendo delineada desde *Trauma*, do crescente protagonismo do investigador profissional no lugar do investigador diletante que se completa aqui. Em *Jogador Misterioso* não há mais a figura do investigador diletante, o que sugere uma metamorfose do *giallo* de Argento em direção ao filme policial. A perversidade do jogo que o assassino propõe e a polícia aceita é a premissa absurda que move a trama. O filme também estabelece diálogo com uma certa tradição do filme policial contemporâneo norte-americano em sua obsessão com a representação da figura do *serial killer* e a investigação como forma de exploração horrífica de medos e paranoias urbanas. Apesar da premissa provocante e toda a discussão que se coloca sobre as contraposições entre mundo empírico e virtual, entretenimento e violência, jogo e sadismo, o filme se torna cansativo por ser demasiadamente esquemático e repetitivo.

Ao enfatizar o jogo como elemento central da narrativa, Argento mostra que está atualizado sobre as questões de seu tempo, o videogame como uma nova forma de expressão audiovisual operando narrativamente de modo a privilegiar a interação e o jogo, a internet como expressão da contemporaneidade, o sadismo da espetacularização da morte e do

assassinato, apontam para um Argento inquieto e interessado em continuar refletindo e espelhando o mundo como ele o vê em seus filmes a partir do cinema de gênero. Um ponto de destaque em *Jogador Misterioso* são os exteriores, momentos raros neste filme nos quais a visualidade de Argento é explorada de maneira sofisticada em momentos particularmente fascinantes e belos. A música, novamente a cargo de Claudio Simonetti, é discreta, pontuando algumas cenas de maior impacto sem nunca ocupar o primeiro plano da representação. Os assassinatos são mostrados na maioria das vezes em planos estáticos através da baixa resolução da câmera do computador do assassino de modo que Argento experimenta uma nova forma de representação do assassinato popularizada no cinema de horror através do gênero conhecido como *found footage*, no qual o registro documental de câmeras amadoras conduz a mise-en-scène. A essas cenas se juntam outras mais elaboradas nas quais personagens importantes no enredo são assassinados como Remo, o jovem especialista em jogos eletrônicos de azar que auxilia a polícia durante as partidas contra o assassino, e o detetive John Brennan. O assassino se revela como o também policial Carlo que nutria uma paixão obsessiva não correspondida por Anna. Na cena final, amarrada aos trilhos do trem, Anna é obrigada a jogar uma partida com o assassino. O assassino também se algema aos trilhos e Anna insulta sua masculinidade frágil de modo a desestabilizá-lo emocionalmente, conseguindo vencê-lo no jogo e livrar um dos braços. O assassino é atropelado pelo trem e Anna se salva. Um curto epílogo se segue no qual em um plano único, Anna recebe um telefonema e descobre que está grávida. O pai, pelo que o enredo infere, é o detetive John Brennan e o otimismo contido na cena explicitado pela expressão de felicidade de Anna sugere uma alternativa narrativa para o incontornável da morte, a continuidade da vida por meio dos filhos. Argento acena, de uma maneira não muito comum em seus filmes, à possibilidade de um futuro melhor.

Você Gosta de Hitchcock? é um filme televisivo feito por Dario Argento para o canal italiano RAI em 2005. O projeto que começou como um piloto para uma série na qual diretores italianos explorariam seu amor pelo cinema, findou por ser convertido em um telefilme quando problemas de financiamento inviabilizaram a série (ARGENTO, 2019). Então, Argento decidiu homenagear um dos diretores de maior influência sobre o seu cinema, Alfred Hitchcock. O enredo de *Você Gosta de Hitchcock?* toma emprestado como ponto de partida o mote de *Janela Indiscreta* (*Rear Window*, 1954), o jovem estudante de cinema

Giulio, que prepara uma tese sobre o Expressionismo Alemão, ouve uma conversa em uma videolocadora que chama sua atenção, duas mulheres com problemas paralelos conversam sobre o enredo de *Pacto Sinistro* (*Strangers On a Train*, 1951). Quando uma senhora é assassinada no prédio, Giulio relaciona o que ouviu na videolocadora ao enredo do filme de Hitchcock no qual dois estranhos resolvem eliminar pessoas que os atrapalham de modo a não levantar suspeitas. Giulio então começa a investigar por conta própria. Um pesadelo atormenta Giulio e sua origem é contada no prólogo do filme quando, ainda criança, Giulio encontra na floresta duas mulheres que realizam um sacrifício ritualístico de uma galinha e, ao perceberem que Giulio testemunha a cena, perseguem-no. Em seu pesadelo uma versão onírica-horrífica dessa memória funciona como uma quebra circunstancial para a representação naturalista do resto do filme. O assassino é apresentado de maneira visualmente fragmentada como nos *gialli*, mas aqui utiliza luvas brancas. Giulio é um dos investigadores diletantes mais atrapalhados de Argento, o que confere certa comicidade ao filme. Há, como em muitos filmes de Argento, uma dupla revelação, a primeira quando o amigo de Giulio, Andrea, tenta matar Giulio e a segunda quando sua vizinha Federica, uma de suas suspeitas iniciais, se revela a assassina. Giulio estava certo, afinal.

No fim do filme, Giulio resolve mudar o tema de sua tese e estudar – agora o cinema russo do período stalinista. Outra vizinha chama a sua atenção no prédio da frente, com seu binóculo, Giulio começa a observá-la, uma inserção recupera o plano dele criança olhando pela janela as duas mulheres em seu ritual. A conclusão fornece uma explicação para sua obsessão, assim como a maior parte dos assassinatos nos *gialli* de Argento, o voyeurismo compulsivo de Giulio tem origem em um trauma do passado. Dadas as restrições orçamentárias de um telefilme, Argento consegue realizar um bom suspense de contornos *hitchcockianos* com espaço para alguma autorreferência e a exploração de suas marcas de estilo principais.

Jenifer e *Pelts* são os episódios dirigidos por Argento para a série de TV canadense Mestres do Terror nos anos de 2005 e 2006. Ambos os episódios não são escritos por Argento, entretanto a garantia de liberdade criativa dada a Argento pelos produtores da série e o fato de não precisar se preocupar com questões burocráticas e de financiamento deu ao diretor italiano ânimo para realizar duas grandes obras. O roteiro escolhido por Argento para seu primeiro episódio foi *Jenifer*, roteiro de Steven Weber, adaptado de uma história em quadrinhos homônima escrita por Bruce Jones e desenhada por Bernie Wrightson, publicada

originalmente na edição número 63 da revista Creepy em 1974. *Jenifer* narra a história de uma estranha jovem com uma face monstruosa que é resgatada de um ataque pelo detetive Frank Spivey, que passa a se sentir atraído sexualmente pela jovem e a leva para sua casa onde mora com esposa e filhos. A música tema de *Jenifer* é um idílico tema infantil de caixa de música que toca quando ela aparece em destaque. Quando Jenifer ataca a esposa de Frank, ele é obrigado a levá-la para outro lugar, porém eles acabam mantendo relações sexuais no carro e Frank tenta novamente convencer sua esposa a acolhê-la. Enquanto conversam, Jenifer ataca e mata o gato da família. Esposa e filhos de Frank vão embora, deixando-o a sós com Jenifer na casa. Jenifer possui características de uma felina no cio, possui fixação oral e lambe-se constantemente, como também lambe Frank durante as cenas de sexo. Ao assassinar, partindo ao meio e comendo uma criança filha dos vizinhos de Frank, Jenifer desperta sua ira, o que leva quase à sua morte por enforcamento. No entanto, Frank não consegue matá-la, o modo como a cena é conduzida, em conjunto com o que o enredo mostrou até o momento, leva a crer que um forte sentimento de afeição foi criado entre os dois. Frank planeja levá-la a um circo de aberrações, mas quando retorna encontra o empresário com quem havia combinado tudo morto e eviscerado na geladeira. Jenifer age como um animal de estimação como se estivesse procurando agradar seu tutor. Frank parte então com Jenifer para uma cabana isolada na floresta, mas Jenifer volta a atacar novamente, o que faz com que Frank decida matá-la. A leva para a floresta com machado em punho e quando está prestes a desferir o golpe fatal é alvejado pela espingarda de um caçador. O caçador liberta Jenifer e ela acaricia suas mãos. A exploração do sexo pela fetichização do corpo feminino é talvez o elemento novo que mais se destaca em *Jenifer* – elemento que coincidentemente ou não seria recuperado por Argento em seu próximo longa-metragem realizado após os dois episódios de *Mestres do Terror*, *O Retorno da Maldição: A Mãe das Lágrimas* – a circularidade como estrutura narrativa também não é algo comum nos filmes de Argento, mas isso se explica pelo fato de não ser uma obra escrita por ele. A simplificação da mise-en-scène é evidente, não há movimentos de câmera elaborados, a iluminação é justificada e naturalista, a cenografia é realista. Porém a temática se relaciona com a obra anterior de Argento, a exploração do feminino em sua obra através de sua dimensão horrífica, em geral a partir do corpo feminino violado pelo assassino que muitas vezes é revelado como uma mulher, mas também através da repulsa explorada em seus filmes de bruxa, e aqui a relação entre a repulsa e a atração, sintetizada na atração sexual. Marcelo Carrard Araújo,

retoma Barbara Creed para definir Jenifer como a definitiva composição do monstruoso-feminino na obra de Argento (ARAÚJO, 2007, p. 157):

O tratamento que Argento dedica à representação do corpo feminino sempre foi muito marcante em sua obra. Esse corpo possui várias representações que vão do Belo como categoria estética, como reprodução de imagens pictóricas clássicas, passando pela representação radical da abjeção e do grotesco. Em Jenifer, Argento faz uma fusão do Belo com o Grotesco, criando sua “Medusa”, que surge na figura de Jenifer.

Essa fusão do belo com o grotesco, ressaltada por Araújo, é o elemento de estilo que Argento infunde nesse episódio televisivo que explora a monstruosidade duplamente ambígua da personagem protagonista – bela e grotesca, inocente e sexualizada – a partir de suas duas principais marcas de estilo, o assassinato como uma bela arte explorado no exagero *gore* das cenas de assassinatos e o onírico-horrífico presente nessa figura monstruosa inserida no enredo como um elemento fantástico, colocado no cerne da representação naturalista que permeia o episódio como um corpo estranho.

Pelts, roteirizado por Matt Venne adaptado do conto homônimo de F. Paul Wilson é uma história sobre um negociador de peles que entra em contato com peles amaldiçoadas de guaxinins que disparam uma onda de assassinatos e suicídios bizarros. Em um deles, o jovem que primeiro entrou em contato com esses animais e que, junto com seu pai, os esfolou e arrancou suas peles, aciona e dispara uma armadilha para urso em sua face, arrancando toda a metade de sua cabeça onde está seu rosto, após ter esmagado a cabeça de seu pai com um bastão de baseball. Em *Pelts*, o foco principal é o espetáculo visual exagerado da violação do corpo, em outra cena um personagem se eviscera com uma tesoura, uma mulher costura os próprios olhos, nariz e boca. Na cena final, o dono do negócio de peles, Jake Feldman, faz um corte com uma faca circundando toda a região da cintura e arranca a própria pele com as mãos. O assassinato como uma arte bela encontra em na fase crepuscular de Argento uma forma nova, menos expressionista e mais explícita, crua e direta. Os planos se detêm por mais tempo no espetáculo mórbido de perfurações, rasgos, esmagamentos. Tecidos e ossos se rompem ou são moídos. O açougue humano é exposto com uma iluminação sem contrastes dentro do quadro que melhor apresente o ato extremo.

Giallo – Reféns do Medo é um filme de 2009 produzido e escrito por norte-americanos que foi lançado direto em DVD na Itália e em vários lugares do mundo devido a disputas entre os produtores do filme. O filme explora com algumas variações a sintaxe do assassino

duplo presente em *Tenebre* e *Síndrome Mortal*, aproximando-se mais do segundo, uma vez que aqui o assassino é também o investigador, inspetor Enzo Avolfi, interpretado por Adrien Brody. Como o assassino estuprador de *Síndrome Mortal*, o assassino também obriga suas vítimas a testemunharem seus assassinatos. A maquiagem que o taxista assassino, o duplo de Enzo, utiliza para se diferenciar de sua outra parte é caricata e exagerada. O investigador policial novamente assume o protagonismo, como se tornou comum nessa fase de Argento, e o assassino não é o arquetípico assassino dos *gialli*, o que de certa forma contribui para que o filme destoe ainda mais do restante da filmografia de Argento. O falso paralelismo é utilizado como recurso narrativo para que a trama do investigador e seu duplo assassino se sustente minimamente. No geral, o filme torna explícito que não se trata de um projeto pessoal de Argento ao investir em uma trama que por reproduzir referências apenas marginais e não se ater aos elementos centrais dos *gialli* de Argento se torna extremamente derivativo. Isso, somado ao estilo simplificado do diretor comum a essa fase de sua carreira, fazem de *Giallo – Reféns do Medo* um filme neutro na filmografia de Dario Argento. O diretor parece estar mais presente nos episódios de *Mestre do Terror* do que aqui.

Dracula 3D por sua vez apresenta uma incursão de Argento em um terreno novo, a história de vampiro. Também primeira experiência de Argento com a tecnologia de captação em 3D, o filme é uma livre adaptação do romance *Dracula* (1897) do escritor irlandês Bram Stoker. Sobre a utilização da nova tecnologia, Argento (2012, p. 268, tradução nossa) escreveu em sua autobiografia:

Eu estava ciente de quão difícil o desafio seria, mas valeu a pena tentar. Pude experimentar novos movimentos e *close-ups*: usar as tecnologias mais inovadoras do mercado significa redescobrir a magia original do trabalho do diretor. Era como se eu filmasse novamente o primeiro filme da minha carreira, e tivesse que aprender tudo do zero.³⁸

O filme, de fato, apresenta um olhar de novidade de Argento sobre a mise-en-scène a partir da exploração da tecnologia 3D, explorando mais a profundidade de campo, em suas possibilidades, perspectivas tridimensionais. Os ambientes são novamente expressionistas, os enquadramentos procuram explorar a tridimensionalidade da profundidade de campo, há

³⁸ No original: “I was aware of what a difficult challenge it was going to be, but it was worth trying. I was able to experiment with new movements and close-ups: using the most innovative technologies on the market means rediscovering the original wonder of the director’s job. It was as what I was shooting had turned into the first movie of my career, and I had to learn everything from scratch”.

alguns movimentos de câmera complexos novamente, porém a representação do personagem principal é pouco inspirada. O vampiro de Argento é uma reprodução de elementos desgastados que remetem tanto a *Drácula* (*Dracula*, 1931) de Tod Browning quanto aos filmes de vampiro da *Hammer* das décadas de 1950, 1960 e 1970, seu vampiro não possui nenhum magnetismo e nem é assustador. O enredo por demais esquemático possui cenas redundantes e ritmo extremamente lento o que faz o filme parecer muito longo. O castelo do conde é onde há uma maior exploração da visualidade expressionista. As imagens geradas por computador (CGI) são grosseiras, o que dá ao filme um aspecto de pobreza técnica que não condiz com a filmografia de seu realizador. Quando há sequências de sonhos, elas são identificadas na mise-en-scène pela iluminação e tratamento de cores diferenciadas. O filme funciona como um exercício de estilo em um gênero novo ao explorar a temática vampírica. De positivo, Argento se arrisca novamente, saindo de sua área de domínio estilístico, narrativo e técnico para se aventurar com uma nova tecnologia em um novo gênero. Entretanto nem o assassinato como uma bela arte e nem a construção do mundo-pesadelo se destacam nesse filme.

Filme mais recente de Argento, lançado em 2022, *Occhiali Neri* é um retorno ao *giallo*. No filme, uma prostituta cega conta com a ajuda de um menino para fugir de um assassino em série. Projeto desenvolvido antes da realização de *Jogador Misterioso* e engavetado por problemas financeiros, *Occhiali Neri* é um retorno de Argento a um terreno conhecido e isso fica claro desde a primeira cena. Diana dirige pela cidade e percebe que todas as pessoas estão olhando para o céu. Estaciona o carro e se dirige ao centro de um gramado onde várias pessoas estão reunidas esperando por um eclipse solar. Ela parece perdida, tira um par de óculos escuros da bolsa e olha para o sol. Ao lado, um pai explica para a filha que os cachorros latem porque têm medo e que as pessoas em um tempo passado também sentiam medo pois achavam que eclipses significavam o fim do mundo. Um plano mostra o eclipse acontecendo centralizado no quadro. Quando a escuridão se espalha por toda a cidade uma cartela anuncia em letras garrafais o título do filme enquanto um arpejo em um sintetizador saturado começa a tocar. A música que remete a trilhas de filmes de horror da década de 1980 é composta por Arnaud Rebotini. Após os créditos iniciais ocorre o primeiro assassinato, uma garota de programa é atacada ao sair do prédio de um cliente pelo assassino arquetípico clássico do *giallo*, casaco longo, chapéu e luvas pretas, cuja arma é um fio de aço com o qual ele a enforca até cortar sua garganta. Pessoas na rua e na calçada percebem a

mulher caída e testemunham enquanto ela se esvai em sangue. A polícia, ao verificar as imagens das câmeras de segurança do hotel, se decepciona com a qualidade das imagens que impossibilitam que o suspeito seja visto com nitidez. Diana também é garota de programa e perde a visão ao fugir do assassino e sofrer um acidente de carro, o mesmo acidente que deixa o garoto Chin órfão. Diana aprende a se adaptar à falta de visão e tenta se aproximar de Chin que foge da instituição onde vivia provisoriamente para morar com Diana.

O onírico-horrífico que atravessa a representação naturalista é uma característica retomada por Argento neste filme. Enquanto fogem do assassino, Diana e Chin se deslocam do centro urbano da cidade para sua margem rural, depois se afundam na floresta e em um riacho são atacados por serpentes. Conseguem chegar na estrada e são resgatados por caçadores que logo são atacados pelo assassino. Tudo se dá como em um pesadelo de fuga que parece sem fim. Chin se separa de Diana para procurar um caminho pelo rio, sozinha ela chega a uma fábrica abandonada, onde Chin a encontra e onde ambos são capturados pelo assassino. Ambos são salvos quando o cão-guia de Diana ataca e mata o assassino. A polícia chega quando já é dia. Em um epílogo, Diana e Chin encontram uma parente do menino que veio de Hong Kong para levá-lo para casa. A polícia, que estava ali para entregar para a prima de Chin os papéis de custódia do menino, oferece uma carona a Diana que recusa. Ela não confia nas instituições e nem nos homens, suas únicas relações saudáveis durante o filme foram com Rita que a ajudou durante o período de adaptação após ficar cega, o menino Chin com quem criou o maior vínculo durante o filme e seu cão-guia Nerea. Em *Occhiali Neri*, Argento explora a mise-en-scène em busca de um estilo simples e elegante em quadros que alternam entre a harmonia dos elementos na composição, formas, cores, luz e movimento, e a forma explícita e direta com que sua câmera mostra detalhes mórbidos de aflições físicas. Não se trata de um retorno ao olhar maneirista, mas a sedimentação de uma abordagem contida, refinada e prática.

De modo geral, Argento em sua fase atual, aqui chamada crepuscular, realizou filmes irregulares que pouco lembram suas vastas e bem sucedidas fases maneirista e de formação. A principal justificativa para isso talvez seja o contexto cinematográfico no qual o diretor está inserido com orçamentos mais restritos e maior dificuldade para encampar novos projetos, além do avançar da idade que talvez imponha ao realizador um menor interesse em se frustrar repetidas vezes em um cenário cinematográfico inóspito a realizadores com abordagens mais autorais como ele. Entretanto, filmes como *Insônia*, os episódios televisivos

Jenifer e Pelts e, principalmente, seu mais recente trabalho *Occhiali Neri* demonstram que mesmo que a abordagem maneirista de seu período de maior sucesso tenha sido abandonada, Dario Argento ainda é um realizador inventivo, sofisticado, tecnicamente habilidoso e, acima de tudo, artisticamente comprometido com uma marca de estilo que lapidou durante toda a sua trajetória. Um artista ainda consciente do que dizer e como fazê-lo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Argento, em sua longa e diversa filmografia explorou os limites da representação mórbida naturalista e também os extremos da representação onírica. Alternando entre momentos nos quais o foco era o enredo e momentos nos quais o foco era a mise-en-scène, construiu uma carreira em torno do cinema de gênero, motivo pelo qual é reconhecido como um mestre nessa forma. O *giallo* foi sua primeira e mais recorrente forma de expressão, foi nele que Argento se formou como realizador e esteta, e foi ele, o *giallo*, que Argento ajudou a cristalizar como *filone*, em um momento em que tal definição se colocava como a mais adequada, e de uma forma mais abrangente como gênero cinematográfico, a partir do momento em que o diretor retoma o *filone* na década de 1980 e o infunde como uma marca própria, misturando elementos novos e expandindo as fronteiras desse *filone* até o ponto em que o tornaria indistinto de um gênero cinematográfico, ultrapassando a barreira do ciclo dentro de um momento histórico específico para se consolidar como uma forma expressiva de elementos sintáticos e semânticos identificáveis, reproduzíveis e atualizáveis.

Argento transformou o *giallo* diversas vezes até que se tornasse algo quase que só seu. Mas Argento também experimentou outros sabores, contribuiu para a ampliação do escopo de outros gêneros, em especial, o horror sobrenatural. Artista inquieto e incansável, extrapolou as fronteiras de tudo o que fez durante um longo e produtivo período maneirista. Depois, resolveu simplificar seu estilo, eliminar os excessos e começar de novo, explorando gêneros familiares e se aventurando em terrenos desconhecidos. Argento, como colocado aqui, não é apenas um realizador maneirista, ele também é um absurdista, um surrealista, e, à maneira provocadora e mórbida de Thomas De Quincey, um satirista. Um maneirista consciente porque resgata e retrabalha o repertório cinematográfico do cinema de gênero – giallo, horror sobrenatural e outros – de forma intencional em sua mise-en-scène. Um absurdista intuitivo porque, mesmo que não explicita o discurso filosófico em seus filmes, o sugere em diversas ocasiões. Um surrealista deslocado porque não está inscrito na tradição nem no movimento surrealista, e historicamente nem poderia, mas carrega consigo um interesse profundo na representação do onírico, na exploração do subconsciente e no interesse pela escrita automática. Um satirista mórbido porque o assassinato é seu tema principal sobre o qual empreende um contínuo e complexo trabalho de elaboração formal e questionamento

narrativo. Enfim, Dario Argento possui um projeto cinematográfico que pode ser dividido em fases para que seja melhor analisado. Nesse projeto duas marcas podem ser identificadas como essenciais para o entendimento do seu cinema, a representação do assassinato com uma arte bela e o o delírio como ponto convergente entre as facetas onírico-horríficas e a morbidez naturalista de sua obra, o que pode ocorrer em um movimento pendular de alternâncias ou em um sangramento no qual uma forma se funde e transforma a outra.

Ao fim do seu texto sobre o maneirismo no cinema, Alain Bergala introduz uma provocação ao comentar brevemente o surgimento de um maneirismo de “outra natureza, um tipo de maneirismo à revelia” (1985, p. 3). Refere-se, Bergala, ao conjunto de cineastas para os quais o cinema se apresenta como uma confusa reserva de estilos e estruturas filtrados através da nivelção estilística promovida pela televisão que, em sua visão, opera da seguinte maneira:

A televisão, a seu jeito, esvazia identicamente os filmes de todo “imaginário de Verdade”, os desconecta de toda origem, e os retira toda aura singular. É provável que ela tenha contribuído para transformar a consciência do passado do cinema, a partir de onde pôde nascer um verdadeiro maneirismo, como simples reservatório de motivos e de imagens de onde está para nascer uma forma degradada e obtusa de maneirismo maneirado. Mas isso enceta talvez uma outra história, a história da reciclagem generalizada do cinema... (1985, p. 4).

Tal forma de desconexão do estilo de suas fontes de inspirações originais é um aspecto que pode ser considerado na análise da obra tardia de Dario Argento. Dessa forma, a sua busca por uma forma simplificada pode ser interpretada também como uma maneira de explorar a consciência do presente do cinema de gênero. A consciência que visa talvez uma reciclagem atemporal do gênero em um contexto no qual múltiplas formas de expressão como televisão, celulares, videogames e afins distribuem múltiplos conteúdos genéricos direcionados muitas vezes a nichos de consumidores, leitores e espectadores muito específicos. Dario Argento, nesse contexto, estaria experimentando formas de atingir novos nichos ao mesmo tempo em que recicla antigos temas e propõe uma nova forma de olhar para a sua obra longe do rebuscamento visual de sua fase maneirista, mais próxima a uma busca pelo mínimo denominador comum de cada gênero que explora.

As hipóteses aqui lançadas foram duas. Na primeira, havia a defesa de que o cinema de Dario Argento pode ser lido como um projeto em fases, ou ciclos, que se constituíram inicialmente a partir de uma relação muito próxima do realizador italiano com um *filone* específico chamado *giallo*, o qual ajudou a definir e formatar, e em seguida, através da incorporação de um gênero mais universal, o horror sobrenatural, o que lhe abriu novas possibilidades de articulação entre forma e conteúdo. Essas fases foram intituladas momento ou período de formação, correspondente ao período no qual Argento realizou seus três primeiros longas-metragens; momento ou período maneirista, longa fase iniciada em *Prelúdio Para Matar* de 1975 e encerrada em *Um Vulto na Escuridão* de 1998; e a fase que reúne seus filmes realizados entre o ano de 2001 e o presente momento, chamada de momento ou período crepuscular ou tardio. Acreditamos que o propósito e natureza de tal hipótese ficaram claros. Um *giallo* inicia a trajetória de Argento e, até o presente momento, continua sendo a principal forma de expressão utilizada pelo realizador italiano.

A segunda hipótese defendeu que o estilo de Dario Argento possui dois eixos principais de exploração, as possibilidades estéticas da representação do assassinato como uma arte e do delírio como ponto convergente entre as facetas onírico-horríficas e a morbidez naturalista em sua obra. Através das análises e comentários fílmicos tal estilo foi exposto e detalhado. Do primeiro ao mais recente momento em uma trajetória cinematográfica que já dura mais de cinquenta anos, esses dois eixos de exploração foram o sustentáculo principal sobre o qual o diretor construiu uma obra vasta, diversa, rica e complexa. Um conjunto de filmes que ajudou a moldar o cinema italiano e europeu de gênero, contribuindo de maneira significativa para a popularização e transformação de *filones* e gêneros como *giallo*, crime e horror no contexto dessas cinematografias e no escopo mais abrangente do cinema de horror em uma escala global.

REFERÊNCIAS

Filmografia de Dario Argento

O PÁSSARO DAS PLUMAS DE CRISTAL (L'uccello dalle Piume di Cristallo). Dario Argento, Itália/Alemanha Ocidental: Central Cinema Company Film (CCC), Seda Spettacoli, 1970.

O GATO DE NOVE CAUDAS (Il Gatto A Nove Code). Dario Argento. Itália/França/Alemanha Ocidental: Seda Spettacoli, Labrador Films, Terra Wilmkunst, 1971.

QUATRO MOSCAS SOBRE VELUDO CINZA (4 Mosche Di Velluto Grigio). Dario Argento. Itália/França: Seda Spettacoli, Marianne Productions, 1971.

IL TRAM (Episódio da série La Porta sul Buio). Dario Argento. Itália: Seda Spettacoli, RAI Radiotelevisione, 1973.

TESTIMONE OCULARE (Episódio da série La Porta sul Buio). Dario Argento. Itália: Seda Spettacoli, RAI Radiotelevisione, 1973.

LE CINQUE GIORNATE. Dario Argento. Itália: Seda Spettacoli, 1973.

PRELÚDIO PARA MATAR (Profondo Rosso). Dario Argento. Itália: Rizzoli Film, Seda Spettacoli, 1975.

SUSPIRIA. Dario Argento. Itália: Seda Spettacoli, 1977.

A MANSÃO DO INFERNO (Inferno). Dario Argento. Itália: Intersound di Roma, 1980.

TENEBRE. Dario Argento. Itália: Sigma Cinematografica, 1982.

PHENOMENA. Dario Argento. Itália: D.A.C. Film, 1985.

TERROR NA ÓPERA (Opera). Dario Argento. Itália: ADC, Cecchi Gori Group, Tiger Cinematografica, 1987.

THE BLACK CAT. Segmento de DOIS OLHOS SATÂNICOS (Due Occhi Diabolici). Dario Argento, George A. Romero. Itália/EUA: BEMA, ADC Film, 1990.

TRAUMA. Dario Argento. Itália/EUA: ADC Films, 1993.

SÍNDROME MORTAL (La Sindrome Di Stendhal). Dario Argento. Itália: Medusa Film, Cine 2000, 1996.

UM VULTO NA ESCURIDÃO (Il Fantasma Dell'Opera). Dario Argento. Itália: Medusa Film, Opera Film, Reteitalia, Cine 2000, 1998.

INSÔNIA (Nonhosonno). Dario Argento. Itália: Medusa Film, Opera Film, 2001.

JOGADOR MISTERIOSO (Il Cartaio). Dario Argento. Itália: Opera Film, 2004.

VOCÊ GOSTA DE HITCHCOCK? (Ti Piace Hitchcock?). Dario Argento. Itália/Espanha: Opera Film, Genesis Motion Pictures, RAI Trade, 2005.

JENIFER (Episódio da série Masters of Horrors). Dario Argento. EUA/Canadá, Nice Guy Production, IDT Entertainment, 2005.

PELTS (Episódio da série Masters of Horrors). Dario Argento. EUA/Canadá, Nice Guy Production, Starz Productions, 2006.

O RETORNO DA MALDIÇÃO: A MÃE DAS LÁGRIMAS (La Terza Madre). Dario Argento. Itália/EUA: Medusa Film, Opera Film Produzione, 2007.

GIALLO – REFÊNS DO MEDO (Giallo). Dario Argento. Itália/EUA/Reino Unido/Espanha: Hannibal Madia, Giallo Production, Footprint Investment Fund, 2009.

DRACULA 3D. Dario Argento. Itália/França/Espanha: Multimedia Film Production, Les Films de L'Astre, Enrique Cerezo Producciones Cinematográficas S.A., 2012.

OCCHIALI NERI. Dario Argento. Itália/França: Urania Pictures, Getaway Films, RAI Cinema, 2022.

Filmografia Geral

UM CÃO ANDALUZ (Un Chien Andalou). Luis Buñuel. França: Luis Buñuel, 1929.

OLHOS DIABÓLICOS (La Ragazza che Sapeva Troppo). Mario Bava. Itália: Galatea Film, Coronet s.r.l., 1963.

SEIS MULHERES PARA O ASSASSINO (6 Donne Per L'Assassino). Mario Bava. Itália/França/Alemanha Ocidental: Emmepi Cinematografica, Les Productions Georges de Beauregard, Monachia Film, 1964.

JULIETA DOS ESPÍRITOS (Giulietta degli spiriti). Federico Fellini, Itália/França: Rizzoli Film, Francoriz Production, 1965.

TODO HOMEM É MEU INIMIGO (Qualcuno ha tradito). Francesco Prosperi, Itália/França: Tiki Film, Greenwich Film Productions, 1967.

COMANDO SULLIVAN (Commandos). Armando Crispino, Itália/Alemanha Ocidental: Produzione Esecutiva Cinematografica (PEC), C.G.I. SpA Rome, Central Cinema Company Film (CCC), 1968.

ERA UMA VEZ NO OESTE (C'era una volta il West). Sergio Leone, Itália/Estados Unidos da América: Rafran Cinematografica, San Marco, Paramount Pictures, 1968.

HOJE EU ... AMANHÃ VOCÊ (Oggi a me ... domani a te!). Tonino Cervi, Itália/Japão: Produzioni Atlas Consorziate (P.A.C.), Splendida Film, Rewind Film, 1968.

LA RIVOLUZIONE SESSUALE. Riccardo Ghione, Itália: West Film, 1968.

MANDAMENTOS DE UM GANGSTER (Comandamenti per un gangster). Alfio Caltabiano, Itália/Iugoslávia: Avala Film, Prodi Cinematografica, Triumph Film 67, 1968.

O BEBÊ DE ROSEMARY (Rosemary's Baby). Roman Polanski. Estados Unidos: William Castle Productions, 1968.

A LEGIÃO DOS MALDITOS (La legione dei dannati). Umberto Lenzi, Itália/Espanha/Alemanha Ocidental: Tritone Cinematografica, Eguiluz Films, Hape-Film Company GmbH, 1969.

INVOCATION OF MY DEMON BROTHER. Kenneth Anger. Estados Unidos: Kenneth Anger, 1969.

LARANJA MECÂNICA (A Clockwork Orange). Stanley Kubrick. Reino Unido/Estados Unidos: Warner Bros., Polaris Productions, Hawks Films, 1971.

UM TIRO NA NOITE (Blow Out). Brian De Palma. Estados Unidos: Filmway Pictures, Geria Productions, 1981.

Bibliografia

ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: British Film Institute, 1999.

ARGENTO, Dario. *Fear: The Autobiography of Dario Argento*. 1. ed. Surrey: FAB Press, 2019.

BARNABÉ, Salvador. *Dario Argento o La Alquimia del Miedo*. 1. ed. Barcelona: Ediciones Glénat, S.L., 2001.

- BERGALA, Alain. D'une Certaine Manière. *Cahiers du Cinéma*. Paris, n. 370, jan. 1985. (Tradução de Ruy Gardner). Disponível em: <www.geocities.ws/ruygardnier/bergaladecertamaneira.doc>. Acesso em: 1ª ago. 2022.
- BOSKY, Bernadette Lynn. The Witch In: JOSHI, S. T. (Ed.). *Icons of Horror and the Supernatural: an Encyclopedia of Our Worst Nightmares*. 1 ed. Westport: Greenwood Press, 2007. v. 1.
- BUÑUEL, Luis. Cinema: Instrumento de Poesia In: XAVIER, Ismail (Org.). *A Experiência do Cinema*. 1. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.
- CAMUS, Albert. *O Homem Revoltado*. 14 ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2020.
- CAMUS, Albert. *O Mito de Sísifo*. 13 ed. Rio de Janeiro: BestBolso, 2020.
- CARRARD, Marcelo. *Dois Olhos na Escuridão – O monstruoso-feminino nos filmes de Mario Bava e Dario Argento*. 2007. Tese (Doutorado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007.
- CHÉNIEUX-GENDRON, Jacqueline. *O Surrealismo*. 1. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1992.
- CORREIA, Gabriel Costa. Dario Argento: a mise-en-scène do absurdo na “trilogia dos animais” In: 25º Encontro SOCINE, 2022, São Paulo. Anais de textos completos do XXV Encontro da SOCINE: inventar futuros. São Paulo: SOCINE, 2023. p.361 - 366.
- COZZI, Luigi. *Profondo Argento: Tutto Il Cinema e La Televisione Di Dario Argento*. Roma: Profondo Rosso Sas, 2015. *E-book*.
- COXHEAD, Martin. Dario Argento: Italy's Master of Horror. *Fangoria*, New York, v. 3, n. 34, p. 51, abr. 1984.
- CURTI, Roberto. *Italian Crime Filmography, 1968-1980*. 1. ed. Jefferson: McFarland & Company, 2013.
- CURTI, Roberto. *Italian Gothic Horror Films, 1970-1979*. 1. ed. Jefferson: McFarland & Company, 2017.
- DE CAMPOS, Leticia Badan Palhares Knauer. *A Cultura Visual no Cinema de Dario Argento*. 2017. Dissertação (Mestrado em História da Arte) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.
- DE QUINCEY, Thomas. *Confissões de um Comedor de Ópio*. 1. ed. Porto Alegre: L & PM Editores, 2001.

- DE QUINCEY, Thomas. *Do Assassinato Como Um das Belas Artes*. 1. ed. Porto Alegre: L & PM Editores, 1985.
- DE QUINCEY, Thomas. *Suspiria De Profundis*. 1. ed. United States: Standard Ebooks, 2016. *E-book*.
- ESSLIN, Martin. *O Teatro do Absurdo*. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2018.
- FREUD, Sigmund. *Obras Completas Volume 8: O Delírio e o Sonho na Gradiva, Análise da Fobia de um Garoto de Cinco Anos e Outros Textos (1906-1909)*. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2015. *E-book*.
- GRAINGER, Julian. Deep Red. In: GALLANT, Chris (Ed.). *Art of Darkness: The Cinema of Dario Argento*. Guildford: FAB Press, 2000.
- HELLER-NICHOLAS, Alexandra. *Rape Revenge Films: A Critical Study*. 1. ed. Jefferson: McFarland & Company, 2011.
- KOVEN, Mikel. *La Dolce Morte: Vernacular Cinema and the Italian Giallo Film*. 1. ed. Lanham: The Scarecrow Press, 2006.
- LOTMAN, Yuri M. *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. London: I. B. Tauris, 1990.
- LEITCH, Thomas. *Crime Films*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
- MAHAWATTE, Royce. Horror in the Nineteenth Century: Dreadful Sensations, 1820-80. In: REYES, Xavier Aldaña (Ed.). *Horror: A Literary History*. 1. ed. London: The British Library, 2016.
- MCDONAGH, Maitland. *Broken Mirrors/Broken Minds: The Dark Dreams of Dario Argento*. 2 ed. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.
- MONNET, Agnieszka Saltysik. American Horror: Origins and Early Trends. In: REYES, Xavier Aldaña (Ed.). *Horror: A Literary History*. 1. ed. London: The British Library, 2016.
- NDALIANIS, Angela. Genre, Culture and the Semiosphere: New Horror Cinema and Post-9/11. *International Journal of Cultural Studies*, v. 18, n. 1, pp. 135-151, 2015.
- OLIVEIRA JR., Luiz Carlos de. *A mise-en-scène no cinema: Do clássico ao cinema de fluxo*. 1 ed. Campinas: Papirus Editora, 2013.
- SIMPSON, Jacqueline. Witches and Witchbusters. *Folklore*, London, v. 107, pp. 5-18, 1996.
- STAFFIERI, Gloria. *Un Teatro Tutto Cantano. Introduzione All'Opera Italiana*. 1. ed. Roma: Carocci editore, 2012.

STRICKLAND, Edward. *Minimalism: Origins*. 1. ed. Bloomington: Indiana University Press, 1993.

THORET, Jean-Baptiste. *Dario Argento Magicien de La Peur*. 2. ed. Paris: Cahiers Du Cinéma, 2008.

THRON, E. Michael. A New Introduction for Thomas De Quincey. *Prairie Schooner*, Lincoln, University of Nebraska Press, v. 55, n. 1/2, pp. 210-225, spring/summer, 1981.

VANOYE, Francis; GOLLOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. São Paulo: Papirus, 1992.

WILLIAMS, David E. Terror in Technicolor. *American Cinematographer*, Hollywood, v. 91, n. 2, pp. 68-76, 2010.