

ANIMAIS ASSASSINOS: AS FRONTEIRAS DO FILME *NATURAL HORROR*

Rafael Conter¹*

¹Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, Brasil

Resumo

Este artigo se propõe a uma análise do *natural horror*, subgênero do cinema de horror que apresenta animais não-humanos no papel de assassinos e monstros. O objetivo é investigar as características e as estruturas narrativas do *natural horror* sob uma perspectiva ecocrítica, interessada na subjetividade do não-humano. A partir de um recorte de onze filmes, a análise identifica uma série de elementos narrativos recorrentes, como o *locus horribilis* e o *final couple*, e estabelece a ideia de que o *natural horror* pode ser visto como uma espécie de híbrido do *slasher* e do *rape and revenge*.

Palavras-chave: Gótico; terror; cinema; *natural horror*; ecocrítica.

KILLER ANIMALS: THE BOUNDARIES OF NATURAL HORROR FILM

Abstract

This article offers an analysis of the natural horror film, a subgenre of horror cinema that features non-human animals in the role of killers and monsters. The goal is to investigate the characteristics and narrative structures of the natural horror film from an ecocritical perspective, one interested in the subjectivity of the non-human. Through an examination of eleven selected films, the analysis identifies a series of recurring narrative elements, such as the *locus horribilis* and the *final couple*, and establishes the idea that the natural horror film can be seen as a kind of hybrid of the *slasher* and the *rape and revenge*.

Keywords: Gothic; horror; cinema, natural horror; ecocriticism.

* Rafael Conter é Mestre em Teorias da Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Doutor em Letras - Literaturas de Língua Inglesa pela mesma instituição. Trabalha como professor de inglês, quadrinista e ilustrador, e tem interesse nas áreas de histórias em quadrinhos, literatura, cinema e artes visuais. E-mail: rafconter@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1270-4059>.



1. Introdução

Um bando de pássaros, um tubarão, uma baleia orca, um cardume de piranhas, uma colônia de morcegos, um jacaré, um cão, uma ninhada de aranhas, um javali e uma cobra gigante. O que eles têm em comum?

À primeira vista, pouca coisa além do que salta aos olhos: são todos exemplares individuais ou coletivos de animais não-humanos, de espécies completamente diferentes, é verdade, mas ainda assim mais semelhantes entre si do que a nós, animais humanos. Não por serem “inferiores”, “desprovidos de alma” ou “irracionais”, ou qualquer outra categoria igualmente arbitrária criada, não por acaso, por animais humanos, mas por ocuparem o papel de dominados em relações de profunda dominação. O que eles têm em comum? São todos domesticados, enjaulados, caçados, exterminados e, em alguns casos, até mesmo devorados. Por nós, os dominantes da equação.

Na arte, muitas vezes, essa equação se equilibra ou até se inverte, ao menos temporariamente. Indivíduos ou grupos específicos têm a chance de “dar o troco”, por si mesmos ou em nome de sua espécie, e ameaçar o domínio do ser humano, caçando, exterminando e devorando de volta. É o que acontece em *Os Pássaros* (1963), *Tubarão* (1975), *Orca: A Baleia Assassina* (1977), *A Maldição das Aranhas* (1977), *Piranha* (1978), *Terrorres da Noite* (1979), *Alligator: O Jacaré Gigante* (1980), *Cujo* (1983), *O Corte da Navalha* (1984), *Aracnofobia* (1990) e *Anaconda* (1997). Em cada um desses filmes, os animais não-humanos se tornam, também eles, assassinos. Mais do que isso, assumem o papel de monstros, de criaturas ameaçadoras e aterrorizantes capazes de fazer frente àqueles que sempre os subjugaram.

De certa forma, falar sobre o que essas criaturas têm em comum é também falar sobre o que seus filmes têm em comum. Este artigo se propõe a uma análise dupla: comparar tais filmes entre si e, ao mesmo tempo, contrapô-los a filmes com monstros e assassinos humanos. A teoria que busco defender ao longo deste artigo é a de que filmes *natural horror*, ou seja, filmes com animais não-humanos no papel de assassinos e monstros, são uma espécie de híbrido do *slasher* e do *rape and revenge*. Ao mesmo tempo, tais filmes mantêm relações com o terror e o Gótico, e flertam com a aventura e o desastre.

O Gótico e o terror têm sido palco de diversos estudos voltados à questão do gênero e da sexualidade, de olhares e perspectivas feministas e *queer* que preenchem lacunas indesculpáveis em meio à teoria cinematográfica. Nesse sentido, acredito que olhares e perspectivas ecocríticas sejam também fundamentais, e que, uma vez mais, filmes Góticos e de terror, por suas características naturalmente transgressoras e “pontos de vista impopulares e radicais sobre desigualdades sociais, políticas, raciais e sexuais” (Clover, 2015, p. 63, tradução minha¹), se apresentam como terrenos especialmente férteis a tais análises. A ecocrítica, já bem estabelecida no campo da teoria literária, pode ser definida como “um interesse permanente e sustentado na subjetividade do não-humano, bem como no problema das fronteiras problemáticas entre seres humanos e outras criaturas” (Garrard, 2006, p. 208), e não há forma melhor para

se pensar em fronteiras do que através de gêneros que trabalham, justamente, com o rompimento e o redimensionamento de limites.

As políticas do terror não são auto evidentes, e todo filme, assim como toda obra de arte, apresenta suas contradições. Assim como ocorre com o *slasher*, no qual podemos torcer tanto pelo assassino quanto pela *final girl*, em um jogo de identificações que vai de uma personagem a outra, um filme como *Tubarão* pode nos fazer vibrar, ao mesmo tempo, pela criatura e por seus caçadores, inspirando reações que às vezes escapam à própria tela. A ideia não é categorizar ou moralizar cada um dos filmes analisados como exemplos de dominação ou de libertação animal, mas sim investigar suas características, sejam elas consistentes ou não, e multiplicar alguns de seus olhares. O que acontece quando o animal não-humano nos olha de volta?

2. Gêneros narrativos e cinematográficos

Todos os filmes analisados neste artigo apresentam características do terror ou do Gótico, gêneros que compartilham um efeito (o medo) e uma estética (o excesso), além de certos elementos narrativos. Entre esses elementos, destacam-se dois: a figura do monstro e a imagem do *locus horribilis*. A produção de medo se dá, justamente, no contato dos personagens com algum desses elementos, cujas atitudes e reações servem de modelo e paralelo às da audiência. Em geral, narrativas de terror evidenciam o encontro dos personagens com o monstro (Carroll, 1990), enquanto narrativas Góticas dão destaque à sua aproximação com o *locus horribilis* (França, 2017; Sencindiver, 2010; Ugelvig, 2014).

De acordo com Carroll, o monstro deve obedecer a três critérios: ele deve ser (1) ameaçador, ou seja, perigoso ou letal, física ou cognitivamente; (2) impuro, isto é, deve escapar às categorias convencionais de classificação; e (3) sobrenatural, o que significa que não pode ser encontrado no “mundo real”. Criaturas como vampiros, lobisomens e zumbis se encaixam facilmente nessas definições. Mas e quanto aos seres humanos, como os assassinos de filmes *slasher*, e às outras espécies de animais, como o São Bernardo em *Cujo*? Sem dúvida, psicopatas e animais raivosos podem ser encontrados no mundo real, mas indivíduos como Michael Myers ou Cujo são extraordinários demais para serem considerados criaturas “normais”. Em *Halloween: A Noite do Terror* (1978), o assassino Michael Myers parece ser capaz de aparecer e desaparecer à vontade, como um fantasma, além de sobreviver a seis tiros e a facadas no olho, no pescoço e no coração, algo obviamente impossível para um ser humano comum. Cujo, por sua vez, é resistente o bastante para sobreviver a um empalamento e forte o suficiente para destruir um carro, proezas que nem o maior e mais saudável dos cães seria capaz de realizar. Ambos adquirem poderes e atributos muito além do que se esperaria de criaturas vivas (Carroll, 1990, p. 37) e são, portanto, exemplos perfeitamente aceitáveis de monstros. Como veremos mais adiante, o mesmo pode ser dito sobre cada um dos outros animais não-humanos mencionados anteriormente, desde o bando de pássaros até a cobra gigante.

O *locus horribilis*, por sua vez, pode ser definido como um espaço opressivo no qual os personagens se encontram desprotegidos e em perigo. São representações físicas de nossos estados mentais, “já que expressam a sensação de desconforto e estranhamento que as personagens - e, por extensão, o homem moderno - experimentam ante o espaço físico e social em que habitam” (França, 2017, p. 117). Graças a isso, não se restringem a arquiteturas específicas, mas assumem configurações e aspectos distintos, multiplicando-se e ramificando-se em meio à narrativa. Entre os filmes analisados neste artigo, por exemplo, o *locus horribilis* se apresenta (ou é representado) em formas tão variadas quanto gaiolas e carros, esgotos e cavernas, e até mesmo oceanos e comunidades inteiras. Em cada um desses espaços, e em vários outros, os personagens se veem encurralados, trancafiados, perdidos, desorientados, indefesos, perseguidos, e assim por diante.

Gêneros narrativos como o terror e o Gótico têm uma capacidade incrível de se proliferar e se manifestar em diversos subgêneros. Como é o caso do *slasher* e do *rape and revenge*, herdeiros cinematográficos da tradição do medo e do excesso. Em ambos os casos, elementos narrativos como o monstro e o *locus horribilis* se apresentam de formas específicas, respeitando as convenções de cada subgênero. Além disso, cada um deles também estabelece e obedece a uma série de estruturas narrativas, que se repetem até formar um padrão, uma estrutura que lhes é familiar.

2.1 O filme *slasher*

Clover (2015) define o *slasher* como a história de um assassino psicótico que retalha até a morte uma série de vítimas, em sua maioria mulheres, uma a uma, até ser incapacitado ou destruído, geralmente pela garota que sobrevive. Dessa estrutura básica, que pode variar em alguns pontos de filme para filme, destacam-se os elementos mais recorrentes da narrativa: o assassino (que, no *slasher*, se iguala à figura do monstro), o ato de retalhar, a série de vítimas, a garota que sobrevive e, é claro, o *locus horribilis*. É a partir deles que cada filme constrói seu estilo particular de estética excessiva, enfatizando a carnificina (Halberstam, 1995) e produzindo efeitos abundantes de choque (Staiger, 2015). Clover traz um breve resumo de tais elementos: o assassino / monstro é o resultado psicótico de uma família doente, mas ainda visivelmente humano (2015, p. 23); o ato de retalhar é causado por uma arma que não é de fogo (2015, p. 24); as vítimas, ao contrário da garota que sobrevive, são mulheres lindas e sexualmente ativas (2015, p. 23); e as mortes ocorrem em algum *locus horribilis* (2015, p. 23-24). A partir disso, é possível aprofundar ponto a ponto.

Começamos pelo assassino, por aquele que retalha. Como já vimos, o assassino, no *slasher*, encarna a figura do monstro (ou, em outras palavras, o monstro se apresenta na forma de um assassino), criaturas icônicas como Jason ou Freddy Krueger. Sua característica mais marcante é, sem dúvida, sua serialidade. “Os assassinos são sempre assassinos em série. Eles repetem o crime. Nenhum assassinato é o suficiente para saciar suas vontades. Não é apenas o homicídio,

mas a violência (...) como ocupação recorrente” (Staiger, 2015, p. 226, tradução minha²). Só para citar um exemplo: Jason sozinho, sem ajuda de sua mãe, já foi responsável por mais de 150 mortes, uma média de aproximadamente 13 vítimas por filme. Outra característica digna de nota é sua motivação, que, segundo Clover, frequentemente envolve alguma frustração sexual ou de gênero (no caso de assassinos homens, o tipo mais comum) ou algum trauma relacionado à figura do homem (no caso de assassinas mulheres, muito menos comuns). De qualquer forma, o assassino é quase sempre movido por um sentimento de vingança, ainda que geralmente mal direcionado. Por fim, o assassino do *slasher* sempre carrega uma arma, algo que, de certa forma, representa seu estilo único de matar. As armas variam entre facas, machetes, ganchos, serras, tesouras, furadeiras e todo tipo possível de lâmina, mas uma característica básica se mantém: são todas pré-tecnológicas, ou seja, nunca são armas de fogo. Por um motivo simples: armas de fogo não retalham, e não combinam com o ideal de carnificina que o *slasher* procura atingir. “Facas e agulhas, assim como bicos, presas e garras, são extensões pessoais do corpo que unem agressor e agredido em um abraço primitivo e animalesco” (Clover, 2015, p. 32, tradução minha³).

Do outro lado, o lado dos retalhados, há uma série de vítimas e sobreviventes que assumem papéis específicos e recorrentes em meio ao *slasher*. E todos eles, assassinos, vítimas ou sobreviventes, são geralmente membros de uma mesma comunidade (Dika, 1985, p. 94). As vítimas mais comuns, além das já mencionadas “mulheres lindas e sexualmente ativas” (e seus parceiros sexuais), são as figuras de autoridade, como professores, psicólogos, policiais etc., que atravessam o caminho do assassino (Zanini, 2019). Entre os sobreviventes, a personagem mais importante é, sem dúvida, a *final girl*. A *final girl* é a garota que resiste, a heroína da história, aquela que escapa à perseguição do assassino e, às vezes, o ataca de volta. Ela foge, grita e se assusta durante grande parte do filme, mas sobrevive graças à sua engenhosidade. “Apenas ela encontra forças para atrasar o assassino por tempo o suficiente para ser resgatada (final A) ou para matá-lo ela mesma (final B)” (Clover, 2015, p. 35, tradução minha⁴). A figura da *final girl*, como contraponto ao assassino, movimenta e recupera o olhar do espectador. No início do filme, a câmera e o ponto de vista nos conectam diretamente com o assassino; no fim do filme, estamos no armário com a *final girl* enquanto a faca perfura a porta, no quarto com ela enquanto o assassino entra pela janela e no carro com ela enquanto o assassino esfaqueia o capô (Clover, 2015, p. 45).

Armários, quartos e carros, no *slasher*, são exemplos de manifestações do *locus horribilis*, ou pedaços e fatias de um *locus horribilis* maior. Cada um a seu modo, cumprem a função de proteger e ameaçar ao mesmo tempo, escondendo e trancafiando as vítimas e os possíveis sobreviventes. Outras manifestações comuns incluem residências, subsolos, celeiros, elevadores, sótãos e porões, “a casa ou o túnel que a princípio parecem refúgios seguros, mas as mesmas paredes que prometem manter o assassino afastado, assim que o assassino as penetra, são aquelas que prendem a vítima em seu espaço” (Clover, 2015, p. 31, tradução minha⁵). Além dessa ambiguidade, outra característica marcante do *locus*

horribilis no *slasher* é sua relação com o ambiente familiar. O que o torna de fato terrível “não é apenas sua decrepitude vitoriana, mas as famílias terríveis - homicidas, incestuosas, canibalescas - que o habitam” (Clover, 2015, p. 30).

2.2 O filme *rape and revenge*

Se o *slasher* é um filme quantitativo, com ênfase no número e na repetição de mortes, o *rape and revenge* é um filme qualitativo, com menos mortes, mas mais variadas e explícitas. Isso se deve a dois fatores: primeiro porque a vingança da personagem é limitada, ou seja, estará cumprida quando atingir um determinado número de vítimas; e segundo porque sua vingança transcende o individual e representa conflitos entre diferentes gêneros (masculino versus feminino) ou categorias sociais (habitantes do campo versus habitantes da cidade), e, portanto, carrega consigo o peso de feridas históricas. “O *rape and revenge* e o *slasher* compartilham da mesma estrutura geral. A diferença (...) está nas proporções” (Clover, 2015, p. 158, tradução minha⁶). De fato, filmes *rape and revenge*, como *A Vingança de Jennifer* (1978) ou *Doce Vingança* (2010), são frequentemente acusados, muitas vezes com razão, de serem extremamente chocantes. Mas o choque é justamente o efeito desejado, e depende de uma estrutura narrativa muito particular.

Ao contrário do que ocorre no *slasher*, o papel de assassino, no *rape and revenge*, se mistura com o de vítima e sobrevivente. A mesma personagem que sofre nas mãos de seus abusadores é aquela que sobreviverá e os matará um a um. Segundo Clover, tais filmes giram em torno justamente desse processo de transformação, e dessa transição e apagamento de papéis. E é a partir dessa estrutura que o *rape and revenge* se torna tão capaz de nos chocar. Para serem convincentes, as vinganças (os assassinatos) precisam mostrar o impacto de algo que merece ser vingado (o abuso). E mais: o *rape and revenge* “nos choca não por ser estranho, mas por ser familiar demais, porque percebemos que as emoções que ele engaja (...) quase nunca são reconhecidas pelo que são” (Clover, 2015, p. 120, tradução minha⁷).

O abuso, no *rape and revenge*, é geralmente representado pelo estupro. Mas o estupro, que por si só já ultrapassa a questão sexual, é apenas uma de suas manifestações. O estupro é menos um ato sexual do que um ato de poder (Clover, 2015, p. 153), e um abuso de poder é qualquer “ato deliberado, hostil e violento de degradação e domínio por parte de um pretense conquistador, planejado para intimidar e inspirar medo” (Clover, 2015, p. 153, tradução minha⁸). Nesse sentido, é possível ampliar um pouco o foco e falar não apenas sobre o estupro de indivíduos específicos, mas de territórios inteiros. O paralelo aqui é muito claro: se a atitude abusiva do homem com relação à mulher a transforma em uma assassina, a atitude abusiva da cidade com relação ao campo o transforma em *locus horribilis*. A mulher é perseguida, torturada e estuprada; o campo é desmatado, saqueado e poluído, deformado por represas, mineradoras e depósitos de lixo, uma comunidade em processo de desmembramento (Clover, 2015, p. 145). E essa exploração, assim como a da mulher, também motiva vinganças.

Narrativas de abuso não são exclusivas ao *rape and revenge* ou ao terror e ao Gótico como um todo, mas são, sem dúvida, acentuadas em tais filmes. Segundo Shohat e Stam (2006), essas narrativas reforçam ou denunciam visões e atitudes colonialistas. “O caminho que leva à utopia do capital envolve, ao mesmo tempo, a decifração do mapa e a dominação do corpo feminino” (Shohat; Stam, 2006, p. 219). A natureza é apresentada como um corpo feminino despido e selvagem que deve ser resgatado da desordem mental e ambiental. “Uma terra virgem está, supostamente, disponível para defloração e fecundação, pois, sem dono, ela se torna propriedade de seus ‘descobridores’ e cultivadores” (Shohat; Stam, 2006, p. 209). Na fantasia colonial-libidinal, o instrumento fálico não se resume às facas e às motosserras, mas também às bússolas e às bandeiras cravadas na terra.

3. Os animais e suas fronteiras

A criação de fronteiras nunca é um processo arbitrário, mas parte essencial de uma estratégia de legitimação que sustenta as diferentes narrativas coloniais. Como já vimos, uma dessas fronteiras separa os animais humanos dos não-humanos, em “uma necessidade angustiada e autodestrutiva de construir e reforçar continuamente uma diferença que a natureza não proporcionou” (Garrard, 2006, p. 202), “a fim de que nossas convicções e práticas dominadoras possam persistir sem ser molestadas” (Garrard, 2006, p. 202). Biologicamente, estamos mais próximos do chimpanzé do que o chimpanzé está do gorila, mas ambos são símios e apenas nós é que somos humanos; somos todos primatas, mas apenas eles vivem em zoológicos. Como se dá essa separação? Uma vez mais, podemos recorrer ao terror e ao Gótico para expor a ferida dessa divisão.

As fronteiras são sempre múltiplas e separam não apenas humanos de não-humanos, mas todo tipo de espécie animal. Há divisões dentro de divisões, além de categorias binárias como domésticos e selvagens, vertebrados e invertebrados, aquáticos e terrestres, e assim por diante. Tais fronteiras, ainda que arbitrárias ou fabricadas, têm necessariamente uma base, uma estrutura de pensamento que as sustenta e as justifica. Por que, por exemplo, é mais fácil fazer filmes sobre jacarés e morcegos assassinos do que sobre gansos e cervos assassinos? O que separa os puros dos impuros e os inofensivos dos perigosos? Em outras palavras: por que alguns animais não-humanos são mais facilmente transformados em monstros do que outros? Segundo Douglas (2001), tais separações têm como base uma espécie de ideal de completude que indica conformidade. “A santidade é exemplificada pela completude, e requer que os indivíduos se conformem à classe à qual pertencem. E a santidade exige que classes diferentes não sejam confundidas” (Douglas, 2001, p. 54, tradução minha⁹). Nesse sentido, pureza tem a ver com unidade e integridade, pois mantém intacta as categorias da criação, seja ela divina ou humana. Aves foram feitas para voar, peixes foram feitos para nadar e animais terrestres não foram feitos para rastejar. Toda criatura que confundir os esquemas do mundo e se revelar um membro imperfeito de sua classe será considerada impura.

É da impureza que se origina o perigo; criaturas perigosas, ou seja, capazes de ameaçar e aterrorizar, são aquelas que atravessam as fronteiras de sua espécie. Jacarés e morcegos assustam mais do que gansos e cervos, sem dúvida, mas só se tornam verdadeiros monstros ao se diferenciarem dos outros de sua espécie. Todos os animais não-humanos presentes nos filmes analisados neste artigo são apresentados como membros ou grupos únicos e especiais de suas respectivas espécies. São muito maiores, mais fortes, mais resistentes e, principalmente, mais inteligentes do que a média, algo que cada filme faz questão de deixar muito claro e que é dito e repetido diversas vezes ao longo da narrativa. Sendo assim, é perfeitamente possível a qualquer criatura cumprir um papel de monstro. Além dos filmes aqui citados, por exemplo, há também filmes com coelhos (*A Noite dos Coelhos*, 1972), minhocas (*A Noite do Terror Rastejante*, 1976), polvos (*Tentáculos*, 1977), formigas (*O Império das Formigas*, 1977), lesmas (*Slugs*, 1988) e macacos (*Shakma: A Fúria Assassina*, 1990), espécies que normalmente não provocariam reações de medo e repulsa.

A partir disso, se faz necessário revisar as fronteiras e multiplicá-las uma vez mais, criando separações mais apropriadas ao terror e ao Gótico. Segundo Derrida (2002), uma divisão mais adequada deve levar em conta o problema do sofrimento. A questão não é “saber se o animal pode pensar, raciocinar ou falar (...) A questão *prévia e decisiva* seria a de saber se os animais *podem sofrer*” (Derrida, 2002, p. 54). Garrard concorda: “a capacidade de sentir dor, e não o poder da razão” (2006, p. 192), habilita os seres à consideração moral. Estamos todos do mesmo lado da fronteira do sofrimento, e somos todos vítimas em potencial. Ao colocar seres humanos à mercê de outras espécies, filmes de monstros com animais não-humanos evidenciam repetidamente essa lógica.

4. O *natural horror* e suas fronteiras

Como já dito, filmes *natural horror* são intermediários entre o *slasher* e o *rape and revenge*. Assim como no *slasher*, há um monstro assassino que retalha suas vítimas; assim como no *rape and revenge*, o papel de assassino também se confunde com o de vítima. Além disso, tais filmes também antecipam uma espécie de medo contemporâneo, revelando ansiedades fundadas na posição do ser humano perante a natureza e o cosmos. Nem melhores nem piores do que qualquer outro animal, nos reconhecemos como “uma espécie irrelevante (...), sujeitos a nenhum poder maior do que o trabalho às cegas da evolução e do acidente” (Colavito, 2008, p. 354).

Para entender um pouco melhor essa fronteira cinematográfica e seus atravessamentos, divido minha análise em três partes. Na primeira, investigo a figura dos assassinos e dos monstros; em seguida, dissecó o papel das vítimas e dos sobreviventes; por fim, exploro a multiplicidade e a função dos *loci horribiles*. Como critério de seleção dos filmes, priorizei produções mais ou menos contemporâneas à chamada era de ouro do *slasher* e do *rape and revenge*. Além disso, ignorei filmes de criaturas gigantescas como King Kong e Godzilla,

que contêm mais elementos de aventura e desastre do que de terror ou Góticos. De forma geral, a análise leva em conta tanto questões técnicas, como o uso da câmera e da trilha sonora, quanto narratológicas, como a estrutura da história e a produção dos efeitos relacionados a ela, estabelecendo, em ambos os casos, uma série de perguntas-chave. Quem são os assassinos? Por que eles matam? Quais são os abusos que motivam vinganças? De que formas as criaturas se caracterizam como monstros? Quem são e quantas são as vítimas? Como elas morrem e por quais motivos? Quem sobrevive e por quais motivos? Quem nós queremos que sobreviva ou morra? Com quem nós nos identificamos? Quais são os *loci horribiles*? Quais são os outros locais e/ou territórios? Como se dá o conflito entre campo e cidade?

4.1 Os assassinos e os monstros

Em geral, o filme *natural horror* conta com a presença de um monstro e vários assassinos. O monstro é o animal não-humano que aterroriza os personagens e a audiência, às vezes na forma de apenas um indivíduo, como um tubarão solitário ou um jacaré arredio, outras vezes na forma de um grupo de criaturas, como famílias de aranhas ou revoadas de pássaros, que agem (e matam!) sempre de maneira conjunta, como uma só mente ou um superorganismo. A figura do assassino, por sua vez, é um pouco mais complexa. De um lado, temos esse mesmo animal não-humano, que desperta sua natureza assassina e se lança em uma vingança mortal; do outro, temos o animal humano, o grande responsável pelos abusos que motivam a vingança do não-humano e, em muitos casos, o transformam em um monstro.

Cada criatura se revolta contra o ser humano por motivos específicos, mas todas estão inseridas em um contexto maior de genocídio e exploração que envolve sua espécie inteira e, às vezes, também outras espécies não-humanas. Os abusos mais comuns incluem (1) caça e pesca predatórias (*Tubarão*, *Orca*, *O Corte da Navalha* e *Anaconda*), (2) degradação de habitats (*A Maldição das Aranhas*, *Terrorres da Noite* e *Aracnofobia*), (3) experimentos genéticos ou hormonais (*Piranha* e *Alligator*), (4) abandono e negligência (*Cujo*) e (5) comércio e entretenimento (*Os Pássaros*). Além de criar as condições necessárias para as respectivas vinganças, tais abusos também escancaram a assimetria de poder e violência entre as diferentes espécies. Em *Alligator*, por exemplo, acompanhamos a trajetória de um jacaré que cresce se alimentando de restos de cachorros injetados com hormônios nos esgotos de Chicago. No fim, a criatura mata e devora um total de doze pessoas, um número admirável até para os padrões do *slasher*, mas que ainda assim não se compara às mortes causadas pela companhia farmacêutica local, responsável pelos experimentos hormonais. Algo parecido ocorre em *O Corte da Navalha*, nos desertos da Austrália. Enquanto o javali assassino ataca um total de quatro pessoas, os caçadores humanos, patrocinados por uma fábrica de embutidos, matam em média oitenta mil cangurus por ano. Dentro das telas, um tubarão assassino devora cinco pessoas em poucos dias e traumatiza plateias inteiras durante décadas,

enquanto aqui fora, em nosso *natural horror* particular, assassinamos cem milhões de tubarões por ano sem perder o sono e sem maiores espantos.

Quando o monstro assume a forma de um grupo de criaturas, o conflito entre assassinos humanos e não-humanos se transforma em uma verdadeira guerra. Em *Os Pássaros*, tropas distintas de aves organizam ataques coordenados e militares contra um exército adversário que prende e comercializa seus indivíduos e que explora todas as outras espécies. Não por acaso, seus primeiros ataques têm como alvo um pescador, um fazendeiro criador de galinhas e a dona de um nada discreto casaco de peles, e suas investidas obrigam o animal humano a se engaiolar dentro de casa: são atos e declarações de guerra. Essa lógica se repete em *A Maldição das Aranhas* (um *rip-off* de *Os Pássaros*), no qual os aracnídeos estabelecem “*spider hills*”, ou quartéis gerais, para contra-atacar um inimigo cujas armas químicas, os agrotóxicos, estão destruindo sua fonte de alimento. Em *Piranha*, temos uma força naval de peixes carnívoros criados em laboratório pelo exército norte-americano, como parte da Operação: *Razor Teeth*; em *Terroros da Noite*, vemos uma força aérea de roedores vampiros atuando como kamikazes, investindo contra máquinas e equipamentos humanos e sacrificando a si mesmos em nome de um bem maior: a sobrevivência de sua espécie.

A lógica da guerra também torna evidente a assimetria entre os equipamentos de batalha, as armas disponíveis e utilizadas por cada espécie. Assim como o assassino do *slasher*, o assassino não-humano do *natural horror* dispõe apenas de armas pré-tecnológicas. Ao invés de lâminas e outras extensões corporais, animais não-humanos utilizam seu próprio corpo como arma, na forma de bicos, garras, chifres, presas e, em alguns casos, venenos e transmissões de doenças. O assassino humano, por outro lado, tem um arsenal muito maior e mais avançado à sua disposição, e quase sempre recorre à tecnologia para eliminar suas vítimas ou derrotar os monstros que o ameaçam. Seus instrumentos mais comuns são as armas químicas, como inseticidas e gases tóxicos; as armas de fogo, como pistolas e rifles de caça; e os explosivos, como granadas e dinamites.

Entre tantos assassinos e monstros, o caso de *Orca* merece um destaque especial. O filme conta a história de uma orca macho em busca de vingança contra o pescador que matou sua companheira, uma orca fêmea grávida de seu filhote, e a narrativa reforça constantemente os principais elementos do *natural horror*. Em primeiro lugar, a questão do abuso. Ao contrário do que ocorre nos outros filmes analisados, nos quais a violência contra o animal não-humano é apenas sugerida, ou apresentada de forma sutil, o abuso, em *Orca*, é explícito e chocante. Presenciamos não apenas a tortura da orca fêmea, que grita e sangra pendurada por um gancho, mas a agonia da orca macho, que também observa a cena. Graças a isso, torna-se impossível não “torcer” pela criatura, até mesmo quando ela mata ou desmembra outros seres humanos além do pescador. As outras vítimas não foram diretamente responsáveis pelo abuso, mas poderiam ter sido, e é isso que importa. Os homens não são responsabilizados apenas individualmente, mas coletivamente, escreve Clover (2015, p. 139) sobre a questão do gênero no *rape and revenge*. O mesmo se dá com relação à espécie no *natural horror*.

Outra questão importante em *Orca* diz respeito justamente à essa identificação. Apesar de nos fazer torcer pela baleia, a narrativa também nos faz ter pena do pescador. Descobrimos que ele também perdeu a família e o vemos se arrepender do que fez. Há um vai-e-vem de simpatias e um certo equilíbrio entre o ponto de vista do humano e do não-humano. Há também um equilíbrio de recursos: o pescador está mais bem equipado, mas a orca é claramente mais inteligente. Esse jogo de olhares e inclinações é facilitado por uma terceira personagem, que serve de intermediária ao espectador. Trata-se de uma mergulhadora, pesquisadora e defensora dos direitos dos animais (ou, ao menos, dos direitos dos mamíferos marinhos) que se envolve romanticamente com o pescador. É através do olhar dela, que busca o bem-estar tanto de um quanto de outro, que nossas simpatias, assim como os papéis de assassino e vítima, se cruzam e se confundem.

4.2 As vítimas e os sobreviventes

A multiplicidade de assassinos deixa um rastro igualmente abundante de vítimas. O assassino humano, como já vimos, empilha corpos não-humanos. Mas e o contrário? Que tipo de ser humano, exatamente, o monstro do *natural horror* ameaça?

A primeira categoria é óbvia: aqueles que o abusam. As figuras mais comuns são os caçadores e os pescadores de todos os tipos, mas aí também se incluem aqueles que os comercializam, criam, cruzam, abandonam, utilizam como experimento, enfim, os responsáveis diretos por algum tipo de violência. A segunda categoria compreende aqueles que invadem seu território, propositalmente ou não. Em *Anaconda*, por exemplo, a cobra devora o caçador que pretendia capturá-la e também a equipe de filmagem que planejava documentá-la; já em filmes com criaturas marinhas, como *Tubarão* e *Piranha*, o monstro ataca qualquer banhista desavisado que esteja nadando em suas águas. A terceira categoria envolve as autoridades, tanto as que atravessam o caminho do monstro quanto as que negam sua existência. No primeiro caso, o tipo mais comum é o policial enviado para investigar a presença do monstro; no segundo, o prefeito ou outro líder comunitário que se recusa a reconhecer a existência de um perigo, tudo para não difamar a cidade e prejudicar a economia local. A quarta e última categoria de vítimas são os animais domésticos ou de criação, como cachorros, vacas e cavalos, que são tratados, pelo monstro, como extensões do domínio humano.

Outro personagem muito recorrente no *natural horror*, mas que nem sempre se torna uma vítima, é o especialista. O especialista é aquele que sabe tudo sobre uma determinada espécie de criatura, e atua como fonte de informações tanto para os outros personagens como para a audiência. Nesse sentido, seu papel é fundamental para destacar as características do monstro, explicando de que formas ele supera os outros indivíduos, não-monstros, de sua espécie. Muitas vezes, o especialista é um exímio caçador ou pescador, que vê o monstro como uma espécie de troféu a ser conquistado (em *Orca*, *Alligator* e *Anaconda*) ou um ser maligno que merece ser destruído (em *Tubarão*, *Nightwing* e *Razorback*).

Esse tipo de especialista é quase sempre retratado como um vilão, e geralmente acaba morto pela criatura que desejava subjugar. Outras vezes, no entanto, o especialista é um pesquisador, como um ornitólogo, um aracnólogo ou um oceanólogo, e cumpre a mesma função do caçador/pescador. Mas, ao contrário dele, o pesquisador geralmente sobrevive, e é quase sempre retratado como um herói. Outra diferença diz respeito ao gênero: enquanto o caçador/pescador é comumente encarnado por um personagem masculino, o papel de pesquisador é, em geral, atribuído a uma personagem feminina.

A personagem da pesquisadora, no *natural horror*, contribui para formar uma dupla de sobreviventes que podemos chamar, em homenagem ao termo cunhado por Clover, de *final couple*. Ao contrário do que ocorre no *slasher* ou no *rape and revenge*, nos quais a última sobrevivente é uma jovem mulher solitária, no *natural horror* ela vem acompanhada por um homem. Com frequência, ambos desenvolvem um interesse romântico mútuo; com ainda mais frequência, a mulher representa a cidade e o homem corresponde ao campo. O *final couple*, assim como a *final girl*, sofre, resiste e sobrevive, e divide com o monstro o papel de protagonista da história, ou seja, de personagens com backgrounds e traumas próprios cujas experiências estruturam a ação (Clover, 2015, p. 152). E, assim como no *slasher* e no *rape and revenge*, são eles que interrompem ou tentam interromper a vingança do monstro, combatendo-o e, por vezes, o destruindo. Essa estrutura se repete, sem grandes variações, em quase todos os filmes analisados, desde os *lovebirds* Melanie e Mitch em *Os Pássaros* até a improvável combinação de Jennifer Lopez e Ice Cube em *Anaconda*.

Certos filmes desvirtuam a equação “mulher da cidade mais homem do campo”. Quando isso acontece, modificam as características dos próprios gêneros nos quais estão inseridos. Como é o caso de *Tubarão*, que reúne um *final couple* exclusivamente masculino, formado por um pesquisador (especialista) e um policial (autoridade). Nesse caso, a ênfase no elemento masculino aproxima o filme do gênero de aventura, algo potencializado até pela trilha sonora de John Williams, que substitui, na segunda parte do filme, o famoso “dun-dun-dun” por um ritmo que parece ter sido feito para Indiana Jones. O mesmo acontece em *Aracnofobia*, com seu *final couple* constituído por um detetizador (especialista) e um médico (autoridade). Não por acaso, o filme se preocupa muito mais com efeitos de ação e imagens de heroísmo do que com a produção do medo. Quando o elemento masculino é retirado do casal, como em *Cujo*, o medo se intensifica. Ao invés de um *final couple*, temos uma verdadeira *final girl* na figura da mãe de família torturada e retalhada pelo cachorro assassino. Coincidentemente ou não, temos também muito mais sangue, gritos e sustos.

4.3 Os loci horribiles

Como já vimos, espaços opressivos assumem formas distintas em diferentes gêneros. No *slasher*, por exemplo, o *locus horribilis* é uma espécie de esconderijo

dúbio, que protege e ameaça ao mesmo tempo; no *rape and revenge*, por sua vez, ele compreende territórios inteiros, espaços e feridas que evidenciam a divisão entre campo e cidade. Sua função, no entanto, é sempre a mesma: a produção de efeitos relacionados ao medo. No *natural horror* não é diferente, e o *locus horribilis* multiplica suas fronteiras para incluir tanto o esconderijo quanto o território, e mais.

A forma do esconderijo é muito bem utilizada na cena final de *Cujo*. Nela, acompanhamos o desespero de Donna e seu filho Tad, presos dentro de um carro quebrado em uma mecânica abandonada enquanto um cão raivoso e assassino os espreita do lado de fora. O carro serve, ao mesmo tempo, como um escudo às investidas do cachorro e como uma prisão, obrigando os personagens a permanecerem trancados sem água, sem comida e expostos ao calor. Quanto à forma do território, ela é muito presente em filmes com monstros que vivem nas águas ou nas areias do deserto. Nesses casos, o *locus horribilis* representa uma espécie de trincheira, ou campo de batalha. Em *Piranha*, por exemplo, o trecho inteiro de rio que atravessa a cidadezinha de Lost River Lake faz o papel de *locus horribilis*. Entrar em suas águas é se oferecer ao inimigo e correr o risco de ser retalhado por milhares de pequenos dentes afiados como lâminas. Já em *O Corte da Navalha*, o território se transforma em ameaça dupla: além de expor seus habitantes ou invasores à presença de um javali mortal, o próprio deserto, por suas condições específicas e extremas, já se revela capaz de matar.

Ao multiplicar as fronteiras do *locus horribilis*, o *natural horror* também se mostra capaz de movimentá-las dentro da própria narrativa. Além do movimento de proliferação, há também movimentos de espiral, tanto de fora para dentro (centrípetos) quanto de dentro para fora (centrífugos). Tudo depende do ponto de origem: se o monstro vem de cima, ou seja, dos céus, o movimento é centrípeto; se vem de baixo, ou seja, do subterrâneo, é centrífugo. Os pássaros de Hitchcock, por exemplo, se deslocam de cima para baixo, do ar à terra, e transformam, em um primeiro momento, a comunidade inteira de Bodega Bay em um grande *locus horribilis*. Conforme a narrativa avança, esse movimento vai criando círculos concêntricos que se estreitam e se fecham em si mesmos, limitando o espaço dos personagens para dentro de suas casas e, depois, para aposentos específicos em suas casas, como na famosa cena com Tippi Hedren no sótão. O jacaré de Teague, por outro lado, faz o percurso contrário e sobe do esgoto (*locus horribilis* menor) para as ruas da cidade (*locus horribilis* maior), ampliando os círculos de ameaça e perigo. Uma vez mais, estruturas narrativas diferentes reforçam características distintas de gênero. Ao movimentar a espiral de fora para dentro, filmes como *Os Pássaros* potencializam o sentimento de medo, próprio do terror e do Gótico; ao realizar o trajeto oposto, de dentro para fora, filmes como *Alligator* transformam a ameaça do monstro em um evento, e se aproximam da aventura e do desastre.

O *locus horribilis*, no *natural horror*, não oprime apenas os personagens humanos. Várias de suas manifestações ameaçam também o animal não-humano, ou destinam-se exclusivamente a ele. Nesse sentido, suas expressões mais comuns são (1) objetos e construções humanas e (2) territórios invadidos ou habitados por

seres humanos. No primeiro caso, o *locus horribilis* se apresenta na forma de gaiolas, jaulas, laboratórios e fábricas, espaços hostis exclusivos ao animal não-humano, nos quais ele se vê aprisionado, torturado e transformado em cobaia ou alimento. O segundo caso envolve espaços compartilhados de opressão, no qual humano e não-humano ocupam e disputam territórios, como águas costeiras, reservas naturais e limites entre cidades e ecossistemas. Quando o animal humano se vê em perigo ao entrar no mar ou ao explorar uma caverna, o mesmo pode ser dito das outras espécies que lá se encontram, que veem seu habitat ser invadido e depredado. O *locus horribilis* é o produto final da máquina da civilização.

5. Considerações finais

Garrard ressalta o papel do cinema na criação e na manutenção de nossas percepções sobre o animal não-humano e seus habitats. Com isso em mente, a pergunta que nos resta é: que percepções o filme *natural horror* ajuda a moldar?

Pheasant-Kelly (2015, p. 152) nos lembra que o monstro do *slasher* pode ser visto como uma força moral, que pune aqueles que cometem atos “imorais”. Sem dúvida, o mesmo pode ser dito do *natural horror*, no qual monstros não-humanos castigam seres humanos por atos de imoralidade, atos que envolvem violências industriais, mecânicas, químicas, hormonais e genéticas (Derrida, 2002, p. 53). Ao se constituir como um subgênero e reproduzir estruturas narrativas próprias, o *natural horror* chama atenção para a questão do trauma causado por tais atos, para a história de “uma ferida que se repete” (Caruth, 1996, p. 3, tradução minha¹⁰). Essa ferida, que perpassa a questão moral e expõe as fronteiras entre o humano e o não-humano, não se revela apenas na voz, ou seja, no grito de uma dor, mas também no olhar. E é justamente nossa percepção sobre esse olhar que o *natural horror* ajuda a moldar.

Sabemos muito bem o que um ser humano sente ao encontrar um tubarão no mar, mas ignoramos o que um tubarão sente ao encontrar um ser humano. Sabemos que Tippi Hedren sofreu nas mãos de Hitchcock durante as filmagens de *Os Pássaros*, mas nunca descobrimos o que sofreram as aves que atuaram no filme. A partir de uma perspectiva ecocrítica, o *natural horror* nos oferece a possibilidade de assumir, ao mesmo tempo, o ponto de vista do monstro e de suas vítimas, dos assassinos e dos sobreviventes, e de encarar o olhar não-humano de frente. O que ele nos revela? Nossa vergonha, nossa nudez, nossas semelhanças e diferenças. “Esse olhar dito ‘animal’ me dá a ver o limite abissal do humano: o inumano ou o a-humano, os fins do homem, ou seja, a passagem das fronteiras a partir da qual o homem ousa se anunciar a si mesmo” (Derrida, 2002, p. 31). O que acontece quando o animal não-humano nos olha de volta? Ele nos transforma também em monstros.

Notas

1. Texto original: “unpopular - even radical - views addressing the social, political, racial, or sexual inequities”.

2. Texto original: “the killers are always serial killers. They repeat the crime. No killing is sufficient to satiate their desire. It is not just one killing, but violence (...) as a repetitive occupation.
3. Texto original: “knives and needles, like teeth, beaks, fangs, and claws, are personal extensions of the body that bring attacker and attacked into primitive, animalistic embrace”.
4. Texto original: “she alone finds the strength either to stay the killer long enough to be rescued (ending A) or to kill him herself (ending B).
5. Texto original: “the house or tunnel may at first seem a safe haven, but the same walls that promise to keep the killer out quickly become, once the killer penetrates them, the walls that hold the victims in”.
6. Texto original: “the rape-revenge and slasher films share the same general plot. The difference (...) is one of proportions”.
7. Texto original: “shocks not because it is alien but because it is too familiar, because we recognize that the emotions it engages are (...) almost never bluntly acknowledged for what they are”.
8. Texto original: “deliberate, hostile, violent act of degradation and possession on the part of a would-be conqueror, designed to intimidate and inspire fear”.
9. Texto original: “holiness is exemplified by completeness. Holiness requires that individuals shall conform to the class to which they belong. And holiness requires that different classes of things shall not be confused”.
10. Texto original: “the repeated infliction of a wound”.

Referências

- ALLIGATOR: O JACARÉ GIGANTE. Direção: Lewis Teague. Produção de Group 1 International Distribution Organization Ltd. Estados Unidos: Group 1 Films, 1980.
- ANACONDA. Direção: Luis Llosa. Produção de Columbia Pictures Corporation. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1997.
- ARACNOFOBIA. Direção: Frank Marshall. Produção de Hollywood Pictures. Estados Unidos: Buena Vista Pictures, 1990.
- CARROLL, N. **The philosophy of horror or paradoxes of the heart**. New York: Routledge, 1990.
- CARUTH, C. **Unclaimed Experience: trauma, narrative and history**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1996.
- CLOVER, C. **Men, women, and chainsaws: gender in the modern horror film**. Princeton: Princeton University Press, 2015.
- COLAVITO, J. **Knowing fear: science, knowledge and the development of the horror genre**. Jefferson: McFarland & Co, 2008.
- O CORTE DA NAVALHA. Direção: Russell Mulcahy. Produção de McElroy & McElroy e UAA Films. Austrália: Warner Bros., 1984.
- CUJO. Direção: Lewis Teague. Produção de Sunn Classic Pictures. Estados Unidos: Warner Bros., 1983.
- DERRIDA, J. **O animal que logo sou**. Tradução: LANDA, F. São Paulo: Editora Unesp, 2002.

- DIKA, V. **Games of Terror**: a definition, classification, and analysis of a subclass of the contemporary horror film, the stalker film (1978-1981). New York: New York University, 1985.
- DOCE VINGANÇA. Direção: Steven R. Monroe. Produção de Cinetel Films. Estados Unidos: Anchor Bay Films, 2010.
- DOUGLAS, M. **Purity and danger**: an analysis of concepts of pollution and taboo. London: Routledge, 2001.
- FRANÇA, J. O sequestro do Gótico no Brasil. In: **As Nuances do Gótico**. Rio de Janeiro: Bonecker, 2017.
- GARRARD, G. **Ecocrítica**. Tradução: RIBEIRO, V. Brasília: Editora UnB, 2006.
- HALBERSTAM, J. **Skin shows**: gothic horror and the technology of monsters. North Carolina: Duke University Press, 1995.
- HALLOWEEN. Direção: John Carpenter. Produção de Compass International Pictures. Estados Unidos: Compass International Pictures, 1978.
- A MALDIÇÃO DAS ARANHAS. Direção: John 'Bud' Cardos. Produção de Dimension Pictures. Estados Unidos: Dimension Pictures, 1977.
- ORCA: A BALEIA ASSASSINA. Direção: Michael Anderson. Produção de Dino De Laurentiis Company. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1977.
- OS PÁSSAROS. Direção: Alfred Hitchcock. Produção de Alfred J. Hitchcock Productions. Estados Unidos: Universal Pictures, 1963.
- PHEASANT-KELLY, F. Reframing parody and intertextuality in *Scream*: formal and theoretical approaches to the 'postmodern' slasher. In: CLAYTON, W. (ed.) **Style and form in the Hollywood slasher film**. New York: Palgrave Macmillan, 2015.
- PIRANHA. Direção: Joe Dante. Produção de New World Pictures. Estados Unidos: New World Pictures, 1978.
- SENCINDIVER, S. Fear and Gothic spatiality. In: **Fra Akademiet**, Vol. 2. p.1-38. 2010.
- SHOHAT, E; STAM, R. **Crítica da imagem eurocêntrica**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- STAIGER, J. The slasher, the final girl, and the anti-denouement. In: CLAYTON, W. (ed.) **Style and form in the Hollywood slasher film**. New York: Palgrave Macmillan, 2015.
- TERRORES DA NOITE. Direção: Arthur Hiller. Produção de Columbia Pictures Corporation. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1979.
- TUBARÃO. Direção: Steven Spielberg. Produção de Universal Pictures. Estados Unidos: Universal Pictures, 1975.
- UGELVIG, J. **Uncanny: towards a spatial definition of the Gothic**. London: 2014.
- A VINGANÇA DE JENNIFER. Direção: Meir Zarchi. Produção de Cinemagic Pictures. Estados Unidos: Cinemagic Pictures, 1978.
- ZANINI, C. "It hurts 'cause you're in my world now, bitch": Gothic features in the 1984 and 2010 versions of *A Nightmare on Elm Street*. In: **Ilha do Desterro**. v. 72, nº 1, p. 199-211, Florianópolis, jan/abr 2019.

Recebido em: 26/04/2024

Aceito em: 31/12/2024