

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO
CURSO DE JORNALISMO

Ana Carolina Costa Caetano

Medo e Trauma:
O terror como metáfora em *A Maldição da Residência Hill*

Mariana
2025

Ana Carolina Costa Caetano

**Medo e Trauma:
O terror como metáfora em *A Maldição da Residência Hill***

Monografia apresentada ao curso
Jornalismo da Universidade Federal
de Ouro Preto como requisito para
obtenção do título de Bacharel em
Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Adriano
Medeiros da Rocha

Mariana
2025

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

C128m Caetano, Ana Carolina Costa.

Medo e trauma [manuscrito]: o terror como metáfora em A Maldição da Residência Hill. / Ana Carolina Costa Caetano. - 2025.
65 f.: il.: color..

Orientador: Prof. Dr. Adriano Medeiros da Rocha.
Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto.
Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Graduação em Jornalismo .

1. Jornalismo. 2. Recursos audiovisuais. 3. Televisão - Seriados. 4. Terror. I. da Rocha, Adriano Medeiros. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU 791

Bibliotecário(a) Responsável: Essevalter De Sousa - Bibliotecário Coordenador
CBICSA/SISBIN/UFOP-CRB6a1407



FOLHA DE APROVAÇÃO

Ana Carolina Costa Caetano

Medo e Trauma: o terror como metáfora em A Maldição da Residência Hill

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Jornalismo

Aprovada em 28 de julho de 2025

Membros da banca

Doutor - Adriano Medeiros da Rocha - Orientador - Universidade Federal de Ouro Preto
Doutor - Cláudio Rodrigues Coração - Universidade Federal de Ouro Preto
Mestre - Pedro Antun Lavigne de Lemos - Universidade Federal de Ouro Preto

Adriano Medeiros da Rocha, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 23/08/2025



Documento assinado eletronicamente por **Adriano Medeiros da Rocha, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 23/08/2025, às 20:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0965494** e o código CRC **9F1E7263**.

Um fantasma pode ser muitas coisas: uma memória, uma fantasia, um segredo, luto, raiva, culpa. Mas quase sempre eles são só algo que nós queremos ver.

(A Maldição da Residência Hill)

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, que me colocaram no caminho da teimosia e da ponderação desde criança. Fomos um trio esquisito que deu certo por todo o tempo que durou. À minha mãe, que chora, ri e pensa junto comigo há vinte e um anos. Ao meu pai, que me fez acreditar mesmo que nós nunca partimos de verdade, permanecemos em pequenos pedaços da memória de cada um como confete. Obrigada por serem as melhores partes de mim.

Aos meus amigos e colegas de curso, Matheus, Anna Beatriz e Maria Clara, que me escutaram reclamar por todos os meus quatro anos de UFOP e me ensinaram que é possível sim ter família em outro lugar. Aos meus muitos melhores amigos, Maria Eduarda, Bernardo, Ângela, Carolina, Thiago e Letícia. Eu nunca teria chegado tão longe sem vocês. À minha gatinha, Luna, que foi o suporte emocional em todos os meus momentos de fraqueza. Obrigada infinitas vezes.

Agradeço também aos professores que me aconselharam e acompanharam no processo de produção deste trabalho, Adriano Medeiros e Cláudio Coração. Todas as conversas, sugestões e aprendizados que vocês me proporcionaram nesses últimos meses foram o pontapé necessário para a continuidade deste trabalho. Sou muito grata por todo o carinho e atenção.

RESUMO

Este trabalho consiste numa análise do uso do terror como metáfora na série *A Maldição da Residência Hill* (2018), do diretor estadunidense Mike Flanagan. Com o objetivo de entender o uso do gênero de terror como espaço alegórico, o trabalho investiga o papel da casa mal-assombrada como entidade simbólica central da história e analisa sua influência no estado psicológico de três dos personagens principais da trama - Nellie, Luke e Theodora Crain. Nesse sentido, a pesquisa propõe um diálogo sobre os elementos técnicos do audiovisual - como planos-sequência, enquadramentos e a colorimetria - enquanto suporte para propor símbolos, traçando um mapa psicológico dos personagens para evidenciar as metáforas para traumas.

Palavras-chave: terror; terror psicológico; casa mal-assombrada; metáfora; audiovisual;

ABSTRACT

This paper presents an analysis of the use of horror as metaphor in the series *The Haunting of Hill House* (2018), directed by American filmmaker Mike Flanagan. Aiming to understand the horror genre as an allegorical space, the study investigates the role of the haunted house as a central symbolic entity within the narrative and analyzes its influence on the psychological state of three main characters — Nellie, Luke, and Theodora Crain. In this sense, the research explores how technical elements of audiovisual language — such as long takes, framing, and color grading — function as symbolic tools that support the construction of meanings. By mapping the characters' psychological development, the study highlights metaphors for trauma throughout the narrative.

Keywords: horror; psychological horror; haunted house; metaphor; audiovisual.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Nina começa a perder sua sanidade.....	21
FIGURA 2: Viola “Lady in the Lake”.....	23
FIGURA 3: Bob, entidade sobrenatural que assombra Twin Peaks, em sua aparência original.....	24
FIGURA 4: Jennifer Check ensanguentada.....	25
FIGURA 5: “Lasser Glass” de Oculus aparecendo em outras produções de Mike Flanagan.....	30
FIGURA 6: Hugh fechando a porta do quarto, plano aberto do corredor	33
FIGURA 7: Hugh seguindo pelo lado contrário ao plano em foco.....	34
FIGURA 8: Movimentação sutil da câmera no corredor	34
FIGURA 9: Fechamento gradual do enquadramento.....	34
FIGURA 10: Família Crain recém-chegada na residência Hill.....	37
FIGURA 11: Mansão Hill na cena de abertura da série.....	42
FIGURA 12: Nellie chorando após ver a moça do pescoço torto.....	44
FIGURA 13: Hugh e Steve consolando Nellie.....	44
FIGURA 14: Nellie chorando após ver a moça do pescoço torto.....	45
FIGURA 15: Nellie voltando a dormir.....	46
FIGURA 16: A moça do pescoço torto aparecendo entre as sombras, encarando Nellie.....	46
FIGURA 17: Silhueta sombria em frente a cama de Nellie, “ <i>Bent Neck Lady</i> ”.....	47
FIGURA 18: McKenna Grace como Theodora jovem.....	49
FIGURA 19: Kate Siegel como Theodora adulta.....	49
FIGURA 20: Theodora retirando suas luvas.....	50
FIGURA 21: Julian Hilliard como Luke jovem.....	53
FIGURA 22: Oliver Jackson-Cohen como Luke adulto.....	53
FIGURA 23: Fantasma do Homem Alto aparecendo para Luke na residência Hill.....	54
FIGURA 24: Homem alto aparecendo para Luke já na vida adulta.....	55
FIGURA 25: Violet McGraw como Nellie jovem.....	57
FIGURA 26: Victoria Pedretti como Nell adulta.....	57
FIGURA 27: Moça do Pescoço torto é revelada como a própria Nell.....	58

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. A NATUREZA DO TERROR: Pós-terror e a subjetividade do gênero	12
1.2. O impacto psicológico do terror.....	15
1.3. O teor metafórico do terror.....	18
1.4. O monstro e o medo.....	22
2. MIKE FLANAGAN E O FLANA-VERSO	28
2.1 Artíficos de análise.....	31
3. E QUEM ANDAVA LÁ, ANDAVA JUNTO	39
3.1 Residência Hill: Coração, ossos e estômago.....	40
3.2 Dor: Theodora Crain usa sensibilidade como arma e escudo.....	49
3.3 Trauma: Luke Crain é perseguido pelo passado.....	53
3.4 Medo: Nell Crain não consegue viver.....	57
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	62
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65

INTRODUÇÃO

O cinema, enquanto expressão artística e social, sempre refletiu e amplificou os medos e ansiedades coletivas. No cinema contemporâneo o gênero terror atua como mediador de ideias, onde os limites entre o que é visto e o que é imaginado são deliberadamente borrados para provocar reações no público. Dessa forma, funciona como um vetor artístico interpretativo, que utiliza da psique humana para criar debates em cima de conflitos interpessoais e socioculturais num contexto mundial.

A partir de tais considerações, a pesquisa debate sobre as controvérsias do conceito de *pós-terror*, estabelecido por Steve Rose, em 2017, e analisa o valor intelectual presente nas alegorias que o terror propõe dentro do cinema e da literatura. Com base nos conceitos clássicos de tragédia, desde as considerações de Aristóteles até as análises de cinema de David Hume, a arte gótica¹ é apontada como processo de criação afetivo. Portanto, que causa uma reação cognitiva ou emocional no interlocutor.

Considerando a conceituação do terror como gênero cinematográfico e a presença de alegorias e metáforas dentro de sua estrutura, será realizada uma análise da série *A Maldição da Residência Hill* (2018), adaptação do romance *A Assombração da Casa da Colina* (1959), de Shirley Jackson, com direção e produção de Mike Flanagan, através de uma decupagem das alegorias e significações presentes dentro do enredo.

Antes de estabelecer as questões cinematográficas da obra, a pesquisa compõe uma análise do terror como gênero, citando outras obras que compartilham dos componentes marcantes da série dentro da linguagem audiovisual mundial, com enfoque nas nuances e pontos metafóricos que ele estabelece em diferentes produções e subgêneros. Na pesquisa, os elementos do terror são postos e descritos em sua pluralidade de significados. Desde o terror fantástico até o terror psicológico, o gênero é visto como válvula para a comunicação de questões subentendidas nas narrativas, sendo apontado e exemplificado com diversas obras.

Em *A Maldição da Residência Hill*, a conexão entre o paranormal e os conflitos internos de cada personagem é particularmente evidente ao explorar a

¹ Entende-se como arte gótica, nesse caso, obras de terror e horror.

inter-relação entre tempo, luto e o estado psicológico de cada um. Os fantasmas, nesse contexto, transcendem meras aparições sobrenaturais. São representações simbólicas de desejos, memórias e da raiva que afetam indivíduos mentalmente fragilizados. A narrativa, centrada em uma família disfuncional ao longo de duas linhas do tempo, constrói uma ligação psíquica entre a manifestação visual do sobrenatural e os reflexos da mente de cada personagem. A abordagem metafórica não apenas cativa o espectador, mas também revela um simbolismo profundo ao abordar questões de saúde mental e suas complexidades.

Ao ultrapassar as convenções do gênero de terror e adentrar nos matizes do psicológico humano, Flanagan proporciona uma reflexão mais profunda sobre o significado metafórico no contexto audiovisual, estimulando uma análise das camadas simbólicas existenciais presentes na narrativa. A obra de Flanagan não apenas entretém, mas instiga uma ponderação mais ampla sobre a interseção entre o fictício e a complexidade da experiência humana, que está completamente relacionada com o cenário metafórico do terror no cinema como um todo. Dessa forma, a pesquisa pretende compreender as representações visuais na obra de Flanagan e como elas emergem no decorrer da história, fazendo relação com os elementos presentes no cinema de terror, principalmente dentro do conceito do “monstro”, utilizado para traduzir sentimentos e anseios.

A partir dos estudos de análise televisiva de Cândida Vilares Gancho, disponíveis em *Como Analisar Narrativas* (1991), a pesquisa pretende desmontar os elementos da narrativa, partindo da organização dos fatos, personagens, tempo, espaço e lugar. A análise ampla da obra acontece apenas depois do desmonte desses fatores determinantes, seguindo o conceito de “enredo psicológico” também estabelecido pela autora, sendo necessária uma visão completa sobre os fatos que antecedem o clímax de cada conflito.

Ademais, a pesquisa também utiliza dos métodos de análise de conteúdo e análise poética de Manuela Penafria em *Análise de filmes - conceitos e metodologia(s)* (2009), a fim de entender a produção como um relato dentro de um tema, e um veículo de criação de efeitos. Já que a série pretende incitar o sentimento de empatia no interlocutor, cabe a identificação de como os componentes da narrativa foram estrategicamente expostos para produzir determinados efeitos.

O objetivo principal desta monografia é, então, analisar as metáforas do terror dentro dos episódios três (*Touch*), quatro (*The Twin Thing*) e cinco (*Bent Neck Lady*) do seriado, uma vez que a presença dos elementos visuais estão mais evidentes e ganham um propósito específico mais reconhecido, mantendo uma relação com a psique de cada personagem em destaque nos referidos episódios: Theo (3), Luke (4) e Nellie Crain (5). Assim, os personagens principais dos episódios passam por situações psicológicas que são refletidas dentro do terror visual, construindo a ponderação sobre o gênero como ferramenta comunicacional.

1. A NATUREZA DO TERROR: *Pós-terror* e a subjetividade do gênero

Terror e horror são comumente confundidos e igualados dentro da literatura e do cinema. Seus significados possuíam quase o mesmo sentido até que Anne Radcliffe (1826), deu-lhes uma distinção. Segundo ela, o gênero gótico se demarcava entre obras que apresentavam de maneira obscura os objetos, deixando a imaginação trabalhar (terror) e as que, explicitamente, provocavam repulsa (horror). Ainda que grande parte das produções contemporâneas utilizem de um misto de ambos, é interessante conseguir enxergar seu uso dentro delas porque o ponto que interliga o espectador à produção se torna identificável. A escuridão, o desconhecido, um som abrupto... muitos outros elementos neste caminho provocam uma reação física que perpassa visualidades e sonoridades. O medo é advindo da consciência, e essa consciência, muitas vezes, está interligada a questões individuais e culturais.

Dentro de *A Maldição da Residência Hill* (2018), por exemplo, Mike Flanagan utiliza de um misto dos conceitos de Radcliffe (1826) para fundamentar a narrativa. Isso significa que, nas produções modernas, o horror grotesco costuma conversar com o terror subjetivo, trazendo mais profundidade para as histórias.

Em outra visão, as provocações do gênero na contemporaneidade criam, de acordo com o crítico de cinema Steve Rose (2017), o surgimento do “pós-horror”, nomenclatura que traz à tona o crescimento das produções que abrem mão dos sustos ou vão além deles para criar um horror prolongado, que se infiltra na mente do espectador. Daí surge, de acordo com Rose, um terror que permite e atíça, através da sua ambientação, o medo do desconhecido, dependendo ou não do vislumbre de algo graficamente aterrorizante.

Não é de se chocar que alguns cineastas estão começando a se perguntar o que acontece quando você desliga a lanterna. O que acontece quando você ultrapassa essas regras de aço e vaga dentro da escuridão? Você pode encontrar algo ainda mais assustador. Ou pode encontrar algo que não é de modo algum assustador. É possível que aqui esteja emergindo um novo sub-gênero. Vamos chamá-lo de pós-horror. (ROSE, 2017, s.p., trad. nossa)

A denominação proposta por Steve Rose tornou-se um tópico polêmico porque definia as produções de terror como histórias que tinham como objetivo apenas o susto, o que sugere que tudo que vinha antes da adição do “pós” ao nome não possuía tanta profundidade. Rose colocava as produções como previsíveis, tendo sempre uma fórmula seguida para moldar a narrativa. O *pós-terror* seria, então, fazer terror no cinema sem seguir qualquer regra.

O jornalista coloca o *pós-terror* como um conteúdo de nicho, quase revolucionário. Para ele, o terror *mainstream* é produzido tendo o lucro como objetivo, uma vez que as produções são amplamente aceitas pelo público geral. Por fim, Steve afirma que as obras cabíveis dentro da nova nomenclatura seriam mais intelectualmente estimulantes que os clássicos filmes de terror que se apoiavam no uso de *jumpscare*s².

Muitos dos pesquisadores, críticos e fãs de cinema que tiveram contato com o artigo de Rose sentiram um menosprezo do autor com relação ao tópico. Em resposta a Steve, Nia Edwards-Behi afirmou que a criação do *pós-horror* sugeria que o gênero como um todo seria rígido demais para apresentar pontos metafóricos. Edwards-Behi cita personagens clássicos das narrativas de terror como Frankenstein, Caligari, Michael Myers e Norman Bates³ e os faz exemplos diretos de personagens que vão muito além da intenção de atemorizar o interlocutor, pois carregam significados intrínsecos a “percepções dentro do luto, dos transtornos mentais, dos conflitos parentais e da vida como um todo” (EDWARDS-BEHI, 2017, s.p., trad. nossa), logo, atrelá-los a um conceito limitado retirava todos os pontos importantes em suas respectivas histórias.

As provocações do terror já eram questões discutidas dentro da literatura clássica e, portanto, já existiam até mesmo antes do cinema. Contudo, o terror cinematográfico se concretiza no subjetivo. É possível produzir suspense dentro de um livro, porém, o aspecto que mais diferencia o cinema da literatura é a visualidade.

Os elementos visuais de um filme permitem que sejam alcançados temas intocados que podem ser preenchidos tanto pelos elementos visuais, quanto pelo

² Técnica utilizada em filmes, séries ou jogos de terror, que consiste em uma mudança abrupta visual, sonora, ou simultânea de ambos, no intuito de assustar o público.

³ Frankenstein (1818), monstro do romance de Mary Shelley; Caligari, do filme de Robert Weiner, O Gabinete do Dr. Caligari (1920). Michael Myers, assassino mascarado da franquia de terror Halloween (1978), criado por John Carpenter; Norman Bates, antagonista do romance de suspense de Alfred Hitchcock, Psicose (1959).

espectador da obra por meio de sua própria vivência e interpretação, e isso já acontecia antes do surgimento do conceito de *pós-terror*. O filósofo britânico David Hume, em *Quatro Dissertações* (1757), diz que a concepção de uma ideia não pode ser indiferente.

Não se pode, ao que parece, explicar o prazer que tristeza, terror, ansiedade e outras paixões em si mesmas desagradáveis e incômodas proporcionam aos espectadores de uma tragédia bem escrita. Quanto mais tocados e afetados, mais eles se deleitam com o espetáculo; e tão logo as paixões incômodas deixem de operar, a peça chega ao fim. (...) Toda a arte do poeta é empregada para despertar e manter a compaixão e a indignação, a ansiedade e o ressentimento de sua audiência. O prazer desta é proporcional à sua aflição, e jamais é tão feliz como quando suas lágrimas, suspiros e gritos servem para dar vazão à sua tristeza e aliviar o coração inflado pela simpatia e pela compaixão mais ternas. (HUME, 2011b, p. 163)

Afirmar que a reprodução da tragédia no cinema típico de terror com base em sustos não possui profundidade suficiente para se acoplar a produções que criam uma atmosfera é também afirmar que algumas produções e subgêneros do terror possuem mais valor intelectual que os outros. Para Rose, a maioria dos exemplos de pós-terror se aproxima mais do terror psicológico, caracterizado pelos riscos invisíveis e pela exploração do psicólogo humano, o que tira, então, o mérito intelectual das produções que lidam com o sobrenatural ou a ameaça humana.

Ademais, conforme o filósofo contemporâneo norte-americano Noel Carroll, em *A filosofia do Horror ou Paradoxos do coração* (1999), as emoções atizadas pelo horror cinematográfico não envolvem apenas perturbações físicas, mas também crenças e pensamentos sobre os objetos. Carroll chama esse tipo de horror de “horror artístico”, e coloca toda obra que atize uma resposta cognitiva - no caso, o medo, a aversão - como produtora deste. Um susto, muitas vezes, transcende a simples ação imediata porque busca provocar questionamentos mais profundos no interlocutor, e tudo isso vai contra a posição de Steve Rose, que coloca o cinema de terror como raso, com apenas o objetivo de amedrontar.

Segundo o filósofo francês Gilles Deleuze (1983), o cinema é uma ferramenta para exercer o pensamento criativo. A teoria deleuziana compete à afetividade do cinema e do gênero terror pois amplia essa discussão. Um filme de terror inclui em sua experiência um processo intelectual, corporal e afetivo que, assim, exige que o espectador estabeleça com ele uma relação mental e física.

Logo, a questão da espetatorialidade se coloca não apenas no nível intelectual, mas, também, afetivo. Isto é, as atuais teorias da afetividade procuram uma articulação entre a afetividade corporificada e a experiência espetatorial no cinema. Buscando ir além, nesse sentido, de métodos de investigação cientificistas baseados apenas nos processos de inferência realizados no acompanhamento da narrativa, ressaltando, assim, a experiência corporificada do espectador no cinema. (DELEUZE, 1983, apud XAVIER DE LIMA, ASSUNÇÃO ALVARENGA, p. 58, 2017)

Além disso, o cinema desempenha um papel de mediador entre o indivíduo e seu estado mental, como salientado pela professora e pesquisadora de audiovisual Miriam de Souza Rossini, em *As marcas do cinema na história, as marcas da história no cinema* (1999), ao destacar a função social do cinema na difusão de ideias, sonhos, desejos e modismos. Em uma sociedade predominantemente visual, o mundo real adquire a capacidade de construir situações que refletem concepções específicas de um grupo ou questão.

No nosso mundo moderno, ou pós-moderno como querem alguns, as imagens tornaram-se também nossa fonte do conhecimento histórico, assim como os vestígios materiais de civilizações passadas, os textos clássicos, as figurações medievais, os diários pessoais e tantas outras fontes de que o historiador se serve para resgatar o passado de suas sombras e trazê-lo de volta à luz. A sociedade que se apresenta no final deste século é preponderantemente visual, pois as imagens nos rodeiam 24 horas por dia, por todos os lados (televisão, cinema, outdoors, etc.). Em todas as partes do mundo, milhares de câmeras são acionadas a todo instante, captando cenas, reais ou fictícias, que nós consumiremos em maior ou menor grau; e que, portanto, farão parte do modo como apreendemos/compreendemos o mundo que nos rodeia. (ROSSINI, 1999, p. 118)

Se o terror está intrínseco ao cinema, ferramenta que tem como base incitar sentimentos diversos, estipular um marco temporal em sua evolução seria negar que já houve um impacto imposto pelo gênero anteriormente. Existe, sim, uma mudança nas narrativas de terror contemporâneas, mas isso advém das diferenças socioculturais que acometem a população mundial da época. O gênero funciona, principalmente, como refletor visual dos medos e receios populares de cada território, década e camada social.

1.1. O impacto psicológico do terror

Muitas obras de terror perpassam seu próprio gênero. O terror moderno tende a conversar com a comédia e com o drama da mesma forma que dialoga com seus próprios subgêneros. Mathias Clasen, em *Why Horror Seduces* (2017), diz que, independente da relação que o terror estabelece com os outros gêneros, ele ainda funciona porque tem como alvo o mesmo ponto do funcionamento mental de um indivíduo.

A ficção é formatada para manter quem a vê engajado, e esse processo ocorre de acordo com a construção de cenários que, ainda quando fantásticos, estabelecem uma familiaridade com a realidade do público.

Nós espelhamos o terror de Dany em *O Iluminado* (Kubrick, 1980) e torcemos para que ele escape do seu pai louco; nós nos sentimos mal — e enojados — pelo demônio que possui Regan em *O Exorcista* (Friedkin, 1973); e ficamos ansiosos com a Agente Starling enquanto ela investiga o armazém escuro com uma lanterna instável em *O Silêncio dos Inocentes* (Demme, 1991). Além disso, ficção de horror é particularmente bem feita para segurar nossa atenção por conta do objeto típico do gênero. A evolução nos treinou para prestar atenção nos rastros de perigo deixados nos ambientes - mesmo fictícios - e a nossa atenção é atçada pelos tipos de situações representadas no terror. (CLASEN, 2017, p. 40, trad. nossa)

Ainda de acordo com Clasen, todos os medos podem ser localizados dentro de algumas categorias. Durante a evolução humana, as pessoas enfrentaram perigos potencialmente letais que promoveram uma reatividade do corpo quando em contato com o sentimento de medo. A sensibilidade que os seres humanos desenvolvem em volta do medo permite que as pessoas ajam desconsiderando a razão, de maneira que os indivíduos passam a preferir “prevenir a remediar”.

No cinema, uma das ferramentas mais utilizadas para evocar o modo *fight or flight* - no português, lutar ou fugir - dos espectadores é o uso dos *jumpscares*.

Na cena final de *Carrie* (1976), de Brian de Palma, a protagonista do filme, abusada e telecinética Carrie, se matou após causar o caos em sua escola e matar a maioria dos que lhe causaram tormento. A única sobrevivente do massacre na escola, Sue, sonha que está visitando a cova de Carrie. Quando Sue vai colocar flores na cova, um braço sangrento surge do solo e puxa sua mão. A cena aterrorizou incontáveis espectadores - o filme está quase acabando, Carrie morreu, a cena tem uma natureza lenta e pacífica, suportada por uma trilha sonora calma por cima... e aí o braço sangrento aparece. Mais que assustar os espectadores, a cena serve para demonstrar a culpa e o trauma experienciado por Sue. Carrie pode ter morrido e os conflitos terem terminado, mas Sue será para sempre atormentada pelo seu papel em ter levado Carrie ao limite. (CLASEN, 2017, p. 48, trad. nossa)

Para alimentar a tensão dentro da narrativa de terror, os *jumpscares* antecipam a surpresa e causam o susto imediato. As narrativas de terror audiovisual tendem a criar uma atmosfera de suspense que, quando quebrada, acaba sendo inesperada e causa uma resposta natural do corpo ao perigo. Filmes e livros de terror destacam as reações emocionais dos personagens para ativar ainda mais o público, fazendo com que sua resposta aos monstros influencie também na resposta da audiência.

Apesar de serem criticadas pela previsibilidade, como por Steve Rose ao apontar o surgimento do *pós-terror*, essas técnicas do terror contribuem para a atmosfera de suspense das obras. A imersão do espectador é amplificada por conta do uso desses artifícios do audiovisual.

Carroll (1990, p. 88), destaca a importância da instrução do público dentro da narrativa de terror. Segundo ele, os personagens precisam ser dignos de empatia, de maneira que os horrores que eles vivenciam passem a ser fáceis de serem compreendidos sentimentalmente pelo espectador. Esse fenômeno, denominado “contágio emocional”, ocorre porque os seres humanos possuem a capacidade de se adaptar e espelhar as emoções dos outros, ainda que dentro da ficção. Cineastas de terror utilizam da facilidade humana de desenvolver relações parassociais para criar esse suspense.

Dentro dos jogos de terror, por exemplo, a causa do desconforto e da transmissão de sentimentos da obra para o interlocutor pode ser mais simples: representações sonoras e visuais de reações do corpo ao perigo - como respirações ofegantes, coração acelerado. O importante dentro da narrativa de terror é que seja criado esse elo empático.

O terror narrativo em histórias e filmes oferece os mesmos atrativos que jogos de sobrevivência simples, mas vai além disso. Ele proporciona as vantagens da narrativa em geral: a oportunidade de ver o mundo pelos olhos de outra pessoa, explorar mundos diferentes, entrar na mente de personagens fictícios, se envolver com figuras interessantes e simular cenários hipotéticos de maneiras criativas e emocionalmente envolventes. Essas narrativas permitem uma conexão profunda com os personagens e situações, criando experiências imersivas e intensas para o público. (CLASEN, 2017, p. 67)

As experiências de conexão emocional estabelecidas pelo terror destacam como o gênero lida com questões complexas de culpa, emoção e memória. Através de técnicas como os *jumpscares*, o elo com o interlocutor e a capacidade de se relacionar com a história são intensificados, e as obras tornam-se um exame psicológico que ressoa com os traumas pessoais de cada um.

Dessa forma, o medo ganha uma dualidade: é, ao mesmo tempo, uma reação cognitiva e uma construção da narrativa que traz significados mais profundos. Essa capacidade de se sustentar em vários níveis faz do terror cinematográfico uma reflexão sobre a natureza humana, subjetiva e também física. “*A sede pelo horror corre profundamente dentro da natureza humana, e a difusão do terror dentro das plataformas midiáticas e domínios culturais faz que seja mais fácil que nunca que as pessoas saciem esses desejos peculiares*”. (CLASEN, 2017, p. 88, trad. nossa)

1.2. O teor metafórico do terror

Aristóteles definiu em *Arte Poética* (384 a.C.), o termo *catarse* (em grego *kátharsis*) como um método de descarga de sentimentos e purificação da alma. Uma plateia, ao ter contato com obras teatrais que representam a dor e o medo, experiencia uma externalização de sentimentos. Logo, tudo dentro das artes que causa algum sentimento produz *catarse*.

(...) a tragédia é um mimesis de uma ação nobre, completa e de certa extensão, em linguagem embelezada separadamente pelas diversas formas de cada parte; é mimesis que se realiza por agentes e não por uma narrativa, e que conduz, através da piedade e do temor para a purificação (*catarse*) de tais emoções. (ARISTÓTELES, 1992, p. 24)

Dentro da tragédia grega, a purgação de emoções era um método de limpeza da alma. O que causava essa limpeza era, especificamente, a recepção da audiência para com a arte. O espectador sentiria todas as emoções que lhe foram apresentadas e seria libertado delas.

De acordo a filósofa brasileira Marilena Chaui, em *Introdução à história da filosofia: dos pré-socráticos a Aristóteles* (1994, p. 486), o espectador deve

“aprender, pela imitação (pelo espetáculo oferecido), o bem e o mal das paixões, o que podem fazer de terrível ou benéfico para os humanos”. Quando o audiovisual apresenta um cenário, embora subjetivo, narrativo e visual, quem o recebe ainda é incentivado a tocar em algum conflito interno.

Sendo o terror um gênero em movimento que utiliza da comoção do interlocutor para passar sua mensagem, esse fenômeno se reverbera dentro dos seus componentes. Arte gótica expressa, pelo uso de incógnitas, monstros, fantasmas e do desconhecido - reflexões sobre temores internos. Desde *O Castelo de Otranto* (1764), de Horace Walpole, e *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, as representações do terror se fazem consequências de um olhar direto para o emocional humano.

No audiovisual contemporâneo, o terror se bifurca em produções identificáveis. Com uma fórmula especial de como a narrativa segue em cada produção, o que conecta essas subdivisões é o uso do terror como metáfora para mensagens maiores. A mensagem dos filmes, entretanto, pode ultrapassar as reflexões da psique humana e refletir o estado sociocultural de cada época, como destacado por Rossini (1999), ao debater a função historiadora do cinema.

Nessa análise, surgem os diferentes conceitos dos subgêneros do terror. Cada bifurcação do gênero visa diversificar e explorar a experiência do medo dentro do horror e do sobrenatural. Os filmes *slasher*, por exemplo, seguem a tradição do vilão humano, muitas vezes mascarado, que persegue as vítimas e as atinge de maneiras brutais - como o Ghostface em *Pânico* (1996), de Wes Craven, e o Michael Myers em *Halloween* (1978), de John Carpenter.

A professora de estudos em cinema Carol J. Clover, em *Men, Women and Chainsaws* (1992), estabeleceu o conceito de *final girl* dentro das produções *slasher* para denominar as mulheres protagonistas que sobrevivem a todas as ameaças à sua vida por serem moralmente superiores. Essa moralidade estaria metaforicamente atrelada à virgindade feminina e à “pureza”, que fazem relação com a revolução sexual iniciada nos anos 70, alvo de críticas dentro do cinema e da sociedade estadunidense. A narrativa influenciava como o espectador comum da época via e lidava com as mulheres, como dito por Gabriella Larocca (2016).

(...) as *final girls* sobrevivem marginalmente justamente porque apresentam equilíbrio e adequação admiráveis em suas personalidades, remetendo e incorporando comportamentos considerados mais “puros” e

“agradáveis” socialmente. É justamente por não desafiarem a sociedade com suas reivindicações de igualdade e exercício explícito de sua sexualidade, que não necessitam ser castigadas violentamente como as outras personagens, nem representadas como antagonistas que ameaçam a ordem, podendo assim se estabelecer plenamente como heroínas e sobreviventes desses massacres punitivos (LAROCCA, 2016, p.193).

Outro exemplo do terror cinematográfico espelhando os medos específicos dos anos setenta é a adaptação de *O Exorcista*, romance de William Peter Blatty que foi dirigida por William Friedkin, em 1973. O filme utiliza da possessão da personagem Regan (Linda Blair) para estabelecer uma alegoria a essa mesma juventude norte-americana desviada pela liberação sexual que acometia a sociedade tradicional a uma visão diferente de mundo. O “mal”, o demônio, escolhe a filha de uma atriz mãe solteira e independente (Ellen Burstyn) para se tornar ameaça àqueles que o circundam, o que tem relação direta com tudo que assombrava as famílias cristãs conservadoras americanas no século XX.

O teórico de terror Robin Wood (1979), disse que a pressão patriarcal presente naquela época fazia da sexualidade a principal repressão da cultura. Ele acreditava, com base em seus estudos sobre psicanálise, que tudo que era reprimido não podia ser analisado conscientemente pela vítima da repressão. O cinema atuava, então, dentro do terror *slasher*, como uma forma de tocar nesse conflito. “*Dentro de uma sociedade construída sobre a monogamia e a família haverá um enorme excedente de energia sexual que será reprimido; e que o que é reprimido deve sempre se esforçar para retornar*”. (WOOD, 1979, p. 15, trad. nossa)

Essa justaposição da mulher virgem, pura, sendo a única sobrevivente dentro dos filmes *slasher*, com Regan assumindo uma hiperssexualidade ao entrar em contato com o mal no terror paranormal de Friedkin, coloca o sexo como motivo para conflito nos anos setenta. Logo, o terror aparece subentendido como ferramenta para uma metáfora maior, intrínseca ao cenário social da época, mesmo que em dois subgêneros distintos. “*Estas narrativas e imagens nos fornecem símbolos, mitos e recursos que ajudam a constituir uma cultura em comum: uma cultura da imagem, que explora a visão e a audição, trabalhando com emoções, sentimentos e ideias*” (LAROCCA, 2015, p. 29).

Mais recentemente, filmes como *Corra* (2017) e *Nós* (2019) de Jordan Peele, refletem o problema latente das tensões raciais nos Estados Unidos ao

utilizar o terror para tecer comentários sobre essas desigualdades sociais. O gênero do terror no audiovisual funciona, portanto, como um barômetro cultural que amplifica as preocupações sociais de uma época.

O terror psicológico, por sua vez, toca com mais enfoque no inconsciente da audiência. Ao invés de depender do paranormal ou ameaças externas, o terror nesse subgênero utiliza do próprio estado mental dos personagens para criar os cenários de horror, permitindo que traumas, culpas e sentimentos diversos sejam explorados simbolicamente. Filmes de terror psicológico normalmente utilizam dos medos existenciais dos personagens para estabelecer a discussão sobre a fragilidade humana. O que guia a narrativa e assusta é uma reflexão sobre o emocional dos indivíduos.

Filmes como *Cisne Negro* (2010) de Darren Aronofsky e *O Iluminado* (1980) de Stanley Kubrick utilizam do terror psicológico para estabelecer um questionamento em volta da sanidade dos personagens. O real é testado dentro da narrativa e utiliza de mudanças na iluminação, trilha musical e nos demais recursos de sentido para aumentar a tensão do espectador.



Figura 1: Nina começa a perder sua sanidade.
Fonte: *Cisne Negro*, 2011.

Como explicitado por Rossini (1999), o cinema resgata vestígios das ideias de quem o produz. Essas produções presentificam sentimentos internos ou conflitos culturais através de objetos visuais, portanto, usando o terror como veículo metafórico. O medo é visto como objeto presente nas relações interpessoais humanas e tudo se torna uma figura de linguagem que estabelece conexões com problemas reais, sejam eles psicológicos ou sociais. Por

consequência, o terror como gênero dentro do cinema acaba dependendo do uso de alegorias para estabelecer suas ponderações.

1.3. O monstro e o medo

Dentro do terror audiovisual é possível demarcar constantes nas narrativas que pretendiam incitar o horror. Um monstro, um fantasma, uma casa assombrada; tudo envolto em um desconhecido que constrói alegorias metafóricas que ultrapassam o medo.

A representação do fantasma em si já evoca comoção popular, pois tudo relacionado à misticidade ou envolto em mistério instiga inquietações. O gênero terror, portanto, atua como ferramenta eficaz para reabrir discussões consideradas tabu. Erick Felinto concebe em sua obra *A imagem espectral: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica* (2008), o fantasma como algo que se reencena indefinidamente, rompendo com o fluxo do tempo.

A Maldição da Mansão Bly (2020), série sucessora de *A Maldição da Residência Hill* (2018), dirigida por Mike Flanagan, tem um fantasma como uma presença. Independente dessa presença se fazer positiva ou negativa, cada fantasma e monstro retratados na história têm um significado intrínseco. Viola (Kate Siegel), que é apresentada como o monstro mais perigoso do enredo, simboliza o rancor como um todo. Toda sua presença e eco permanecem assombrando a mansão da história não para assustar o espectador, mas para demonstrar como o sentimento de rancor pode, em sua totalidade, arruinar alguém e tudo que circunda essa pessoa. É até cruel dizer que o elemento do terror dentro da série possa ser tratado como todo um mal porque o que é monstruoso nesse sentido é apenas uma alegoria para um sentimento humano.



Figura 2: Viola “Lady in the Lake”
Fonte: A Maldição da Mansão Bly, 2020.

Segundo Tomaz Tadeu da Silva, em *Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras* (2000, p. 20), “O corpo monstruoso é pura cultura. Um constructo e uma projeção, o monstro existe apenas para ser lido”. Partindo do espaço fixo das metáforas dentro das narrativas de terror, os elementos que as compõem tornam-se os objetos visuais que as comportam, sejam eles personificados ou não. O mal pode ser visível, como em *Twin Peaks* (1990), e assumir forma de um homem que atormenta um grupo específico de pessoas por nada além da conveniência, que se alimenta da agonia humana; ou um objeto, como em *A Casa Monstro* (2006), de que tem a casa inteira como o vilão que engole as crianças inocentes.

Carroll (1999) salienta o monstro, muitas vezes, como um ser que ultrapassa o convívio comum. Dessa maneira, o que causa horror para o autor acaba sendo aquilo que está fora dos padrões. A concepção dos monstros para Carroll, entretanto, não engloba a existência do monstro humano, que não possui relação com o sobrenatural.

Michel Foucault afirma, em *Os Anormais* (2002, p. 69), que o monstro assume “(...) em sua existência mesma e em sua forma, não apenas uma violação das leis da sociedade, mas uma violação das leis da natureza”. No fundo das alegorias do terror e dos contextos das relações sociais humanas, o teor maligno (monstro) das produções nasce da necessidade de repudiar algo. Em diálogo com o pensamento de Foucault, Silva defende que “O monstro nasce dessas encruzilhadas metafóricas, como a corporificação de um certo momento cultural – de uma época, de um sentimento e de um lugar” (SILVA, 2000, p. 27)

Como citado anteriormente, *Twin Peaks* (1990), por exemplo, introduz a entidade Bob (Frank Silva), como vilão principal com o objetivo de pautar a antropomorfização do trauma de abuso geracional. O mal da narrativa serve para encapsular a capacidade humana de se machucar num ciclo vicioso que permanece por gerações. A história chega até a canonizar que Bob teria nascido da bomba atômica: o maior feito humano relacionado à autodestruição. Bob, então, possui Leland Palmer (Ray Wise) e o faz violentar e assassinar sua própria filha, Laura, o que serve como alegoria para o ciclo da violência familiar.



Figura 3: Bob, entidade sobrenatural que assombra Twin Peaks, em sua aparência original.

Fonte: Twin Peaks, 1991.

O desfecho e história de Laura Palmer (Sheryl Lee), simboliza também como o abuso pode fazer com que as vítimas adotem práticas autodestrutivas. Previamente à sua morte, quando já havia sido afetada pelo mal que tocou sua família por gerações, Laura é retratada como uma jovem perturbada e promíscua por grande parte dos moradores da cidade de Twin Peaks, o que constrói uma referência para como a sociedade não apresenta misericórdia para com as vítimas de abuso.

O filme *Hereditário* (2018), de Ari Aster, é outro exemplo do trauma geracional sendo retratado dentro de uma narrativa de terror. Quando a mãe de Annie (Toni Collette) falece, sua família inteira recorre a meios diversos para amenizar a dor do luto. Contudo, a presença da falecida continua forte, mesmo após sua morte, e todos são forçados a encarar a herança perturbadora deixada por ela. O sobrenatural atua, portanto, como uma representação visual da influência ruim que Annie recebeu durante toda a sua vida, e da maneira que ela

acaba dando continuidade ao ciclo com seus filhos Peter (Alex Woff) e Charlie (Milly Shapiro).

É interessante notar que, em ambas as produções, o trauma geracional é encarado como algo contagioso, inerente à versão “ruim” de seus familiares. Um comportamento considerado repulsivo dentro da sociedade, um sentimento, uma atitude: tudo pode se tornar um monstro dentro da narrativa de terror. “(...) o bom filme de horror tem como efeito mostrar algo com o qual não estamos confortáveis, mas que precisamos ver mesmo assim, ou seja, sua intenção é justamente mostrar algo que estamos confortavelmente ignorando. (KAWIN, 2003 apud LARROCCA, 2013, p. 21-22)

Garota Infernal (2009), de Karyn Kusama, também é um filme que utiliza o elemento do terror para alegorizar um problema social. Jennifer (Megan Fox) se passa por uma garota virgem e inocente para conseguir uma interação com uma banda de rock popular. Jennifer, entretanto, não sabe que a banda realiza sacrifícios satânicos e acaba, por não ser de fato virgem e “pura”, se tornando receptáculo para um demônio que a faz comer homens para manter-se viva. Desde seu título em inglês, *Jennifer 's Body* (no português *corpo de Jennifer*), o filme já estabelece uma ligação com a objetificação, a hiper-sexualização e o abuso dos corpos femininos.

No decorrer da narrativa são estabelecidas diversas metáforas para a sexualidade feminina por um olhar diferente das produções machistas da época. Por isso, *Garota Infernal* refletiu como o público masculino do começo dos anos 2000 repudiava qualquer produção que fugisse do *male gaze*⁴ (MULVEY, 1975), ao receber diversas críticas da comunidade masculina heteronormativa.



⁴ Na teoria feminista, segundo Laura Mulvey: a visão dos homens do mundo

Figura 4: Jennifer Check ensanguentada.
Fonte: Garota Infernal, 2009.

Barbara Creed, em *The Monstrous Feminine: film, feminism and psychoanalysis* (2007), diz que um dos fatores interessantes presentes na criação do monstruoso feminino dentro dos filmes de terror, que conversa com o conceito de trauma geracional e aversão a liberdade sexual metaforizados previamente citados, é a existência da mãe castradora. *Carrie* (1976), de Brian de Palma, *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock e *Cisne Negro* (2010) são exemplos desse fenômeno.

Os protagonistas desses filmes normalmente passam pelas fases de crescimento e são encaminhados para a fase adulta - com exceção de Carrie, que falece ainda adolescente no final da obra - tendo experienciado a vida através da lente de uma mãe superprotetora. Essa falta de contato com o resto do mundo é o que influencia as decisões dos protagonistas que acabam assumindo o papel do monstro dentro de suas próprias histórias.

O terror pode também deixar, por outro lado, o interlocutor imaginar o que causa a perturbação do enredo sem nunca revelar a origem dela. Um exemplo desse tipo de construção da narrativa é o filme *A Bruxa de Blair* (1999), de Daniel Myric. Filmes assim produzem um tipo de atmosfera de suspense e jogam o fator previsível para fora da janela. É fácil reconhecer um monstro quando ele é visualmente apresentado: um vampiro, um lobisomem, uma entidade. Entretanto, quando o que causa a perturbação não pode ser visto, é natural que o desconforto da audiência seja ainda mais palpável.

Stephen King (1981), diz que o melhor tipo de terror é aquele que deixa o espectador imaginar. O ato de antecipar o medo dentro do filme tem mais relação com a ansiedade do desconhecido que com o próprio elemento paranormal hipotético intrínseco à história. Seguindo essa linha, o suspense não precisa ser de todo visual, porque criar uma ambientação assim depende de uma junção de diversas ferramentas. Trilha musical, montagem e edição também colaboram para a construção do desconforto dentro do cinema de terror. Mas, quando tudo isso consegue ser transmitido corretamente, é criada a atmosfera perfeita para ativar a mente e causar a resposta cognitiva necessária para o medo surgir.

De acordo com George Lakoff e Michael Reddy em *Metáforas da Vida Cotidiana* (1980), o ponto principal de uma metáfora é o seu conceito. Os autores utilizam de seus conhecimentos de filosofia e linguagem para comprovar que metáforas são partes da vida cotidiana da sociedade ao invés de recursos poéticos. Quando uma produção coloca sentimentos como, no caso, a ansiedade, o objetivo sempre vai ser produzir uma reação mais forte de quem entra em contato com aquilo. Daí aparece o estimo que as produções de terror psicológico recebem, como expresso por King.

Segundo Morgana de Abreu Leal (2020), o ser humano busca representações de perigos ancestrais para regularizar sua própria concepção de medo.

Nossos medos, portanto, estão biologicamente e evolutivamente enraizados em nosso módulo de medo. Tememos basicamente os mesmos objetos fóbicos do que nossos ancestrais, enquanto nossos mecanismos de defesa reagem praticamente da mesma maneira: “[nossos] ‘instintos’ são mecanismos adaptativos que evoluíram em resposta aos desafios e ameaças encontrados por nossos ancestrais ao longo do tempo evolucionista, e eles são os mecanismos que são alvo do gênero do terror” (CLASEN, 2018, p. 53, tradução nossa).

Clasen defende que, apesar de haver diferenças culturais e temporais entre os objetos fóbicos, a natureza humana delimita o que nos dá medo. Assim, o medo ficcional explora essa construção evolutiva e cultural para produzir a sensação do medo em suas descrições, histórias e narrativas, mesmo que exageradamente.

2. MIKE FLANAGAN E O FLANA-VERSO

Mike Flanagan é um cineasta e roteirista norte-americano conhecido por seu extenso currículo na produção de narrativas de terror. Sua trajetória teve início no começo dos anos 2000, quando estabeleceu sua relação com o cinema ao dirigir e roteirizar seus primeiros filmes: os projetos estudantis *Makebelieve* (2000), *Still Life* (2001) e *Ghost of Hamilton Street* (2003). Esses projetos deram o pontapé inicial em seu desenvolvimento como cineasta, e alavancaram sua paixão pelas narrativas de terror.

Absentia (2011) - um projeto independente sustentado por dinheiro arrecadado, no qual Mike assumiu os cargos de diretor, roteirista, editor e produtor - e *Oculus* (2013), representam seus primeiros longa-metragens. Eles começaram a estabelecer o tom característico das suas obras no uso do terror como um veículo para explorar traumas psicológicos e a linha fina entre sobrenatural e realidade. Desde então, Mike se aprofundou no gênero em diversos filmes e séries, frequentemente inspirados por obras literárias de terror, como *Jogo Perigoso* (2017), e *Doutor Sono* (2019), adaptações dos livros de Stephen King.

A reputação de Mike se consolidou no gênero dentro das narrativas não-lineares e do uso constante do suspense. Em 2016, três anos após o lançamento de *Oculus*, ele dirigiu três filmes de terror distintos: *Hush - A Morte Ouve* - um *thriller* escrito e dirigido por ele em conjunto com sua esposa, Kate Siegel, que também atuou como protagonista da obra -, *O Sono da Morte*, e *Ouija: Origem do Mal*.

Desde então, Mike manteve um elenco recorrente em seus projetos. Além de Kate, sua esposa, Carla Gugino, Rahul Kohli, Victoria Pedretti, Henry Thomas e T'nia Miller são alguns dos nomes que costumam fazer parte de sua *companhia de repertório*⁵.

Existe uma familiaridade entre os indivíduos de seu elenco que traz uma certa química para as cenas, característica essencial para as produções de Flanagan, que costumam brincar muito com as relações interpessoais dentro do terror, principalmente as relações que representam traumas familiares. As

⁵ No teatro, "companhia de repertório" refere-se a um grupo teatral que apresenta um conjunto diversificado de peças, alternando-as em sua programação. No caso de Mike Flanagan, o mesmo grupo de atores aparece de maneira recorrente em diversas obras.

performances, através das dinâmicas já conhecidas pelo próprio diretor e os espectadores, se tornam momentos mais dramáticos.

Mike costuma ornamentar cenas longas, com monólogos extensos que evidenciam bem o escopo artístico de seus colaboradores. Estas cenas são pensadas especialmente para explorar o psicológico dos personagens, seus dilemas morais e as relações que eles estabelecem. Flanagan sempre opta por planos sequência e cortes mínimos, quase como se os atores estivessem em frente à uma plateia numa peça de teatro. Há musicalidade nas falas, que muitas vezes são citações de poemas ou canções.

Pausas, ênfases, e repetições dentro do roteiro contribuem para um impacto emocional e elevam a performance individual de cada ator. O uso do mesmo elenco também traz uma certa coesão estética para cada uma das produções do diretor, de maneira que, mesmo quando os temas explorados sejam diferentes, ainda seja possível enxergar *easter eggs*⁶ e o pertencimento de cada história dentro de sua cinematografia

Em 2018, Mike estabeleceu uma parceria com a Netflix, que lhe rendeu cinco projetos seriados: *A Maldição da Residência Hill* (2018), *A Maldição da Mansão Bly* (2020), *Missa da Meia-Noite* (2021), *The Midnight Club* (2022) e *A Queda da Casa de Usher* (2024). O controle criativo de Mike dentro dessas produções foi mais amplo, principalmente porque ele teve a oportunidade de contar com sua “companhia de repertório” junto de outros atores que já conheciam seu *modus operandi* e ritmo de criação. Com o tempo, o diretor estabeleceu seu próprio universo cinematográfico - carinhosamente apelidado de *Flana-verse* pelos fãs - com narrativas que se referenciam entre si em *easter eggs* e interpolações dos enredos.

O *Lasser Glass*, espelho assombrado presente em *Oculus*, por exemplo, pode ser encontrado nos fundos das cenas de cada um dos projetos de Mike desde 2013.

⁶ Expressão usada para descrever uma referência ou algo que está escondido dentro de uma mídia.

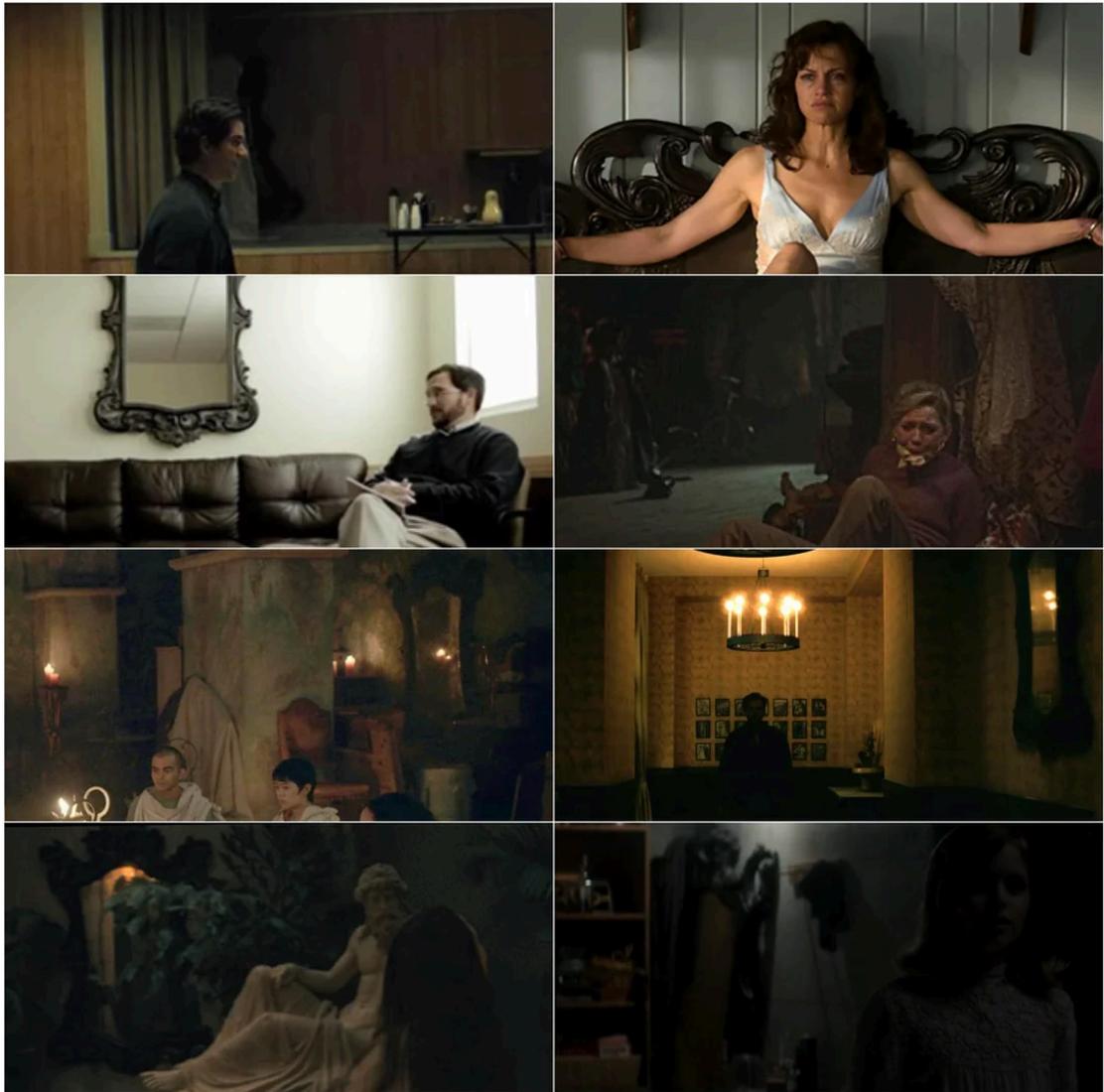


Figura 5: “Lasser Glass” de *Oculus* aparecendo em outras produções de Mike Flanagan.

Fonte: Google.

Existem muitas conexões dentro do *Flana-verse*, mas, especialmente dentro da antologia *A Maldição* - composta por *A Maldição da Residência Hill* e *A Maldição da Mansão Bly* - essa interligação fica mais evidente. Apesar de todas as suas produções contarem histórias independentes, o terror como metáfora para dores emocionais sempre é foco. As produções que seguiram a duologia, *Missa da Meia-Noite* (2021) e *A Queda da Casa de Usher* (2024) também seguem a proposta de construir uma atmosfera emocional inquietante ao combinar o horror tradicional com questões existenciais contemporâneas.

Portanto, olhar para o catálogo de produções do diretor acaba servindo como base para entender elementos deste conjunto, já que muitas características, tanto na direção, na narrativa e nas marcas estilísticas se repetem e reverberam dentro do conteúdo. O uso do silêncio, da iluminação flexível⁷, e do presente e passado em fragmentos entre linhas temporais distintas são marcas estéticas consistentes no currículo do diretor. Nas histórias de Flanagan, o terror não existe somente dentro das entidades sobrenaturais, mas nos traumas que assombram as histórias de cada personagem.

2.1 Artíficos de análise

Agora, apresentaremos os procedimentos metodológicos selecionados para a análise da série *A Maldição da Residência Hill* (2018). Para fundamentar a pesquisa, é estabelecida uma junção dos conceitos presentes em *Compreender o Cinema e as Imagens* (2008), de René Gardies, que oferecem meios para abordar o cinema em teorias e práticas; as análises de conteúdo poéticas de *Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)* (2009), de Manuela Penafria; e *Como Analisar Narrativas* (1991), de Cândida Vilares, que compõe o método de análise de fatos, personagens, tempo, espaço e lugar.

Gardies (2008) divide a análise cinematográfica em partes: o cinema em si - enquadramento, poética da montagem, relações entre imagens, sons e pontos de vista - e a imagem - o que se vê na tela. Todos esses pontos são utilizados dentro do objeto de análise, mas o enquadramento, em específico, é o mais usado na pesquisa porque atua como complemento da narrativa.

(...) sobretudo no âmbito da análise fílmica que se deve evitar ver o plano enquanto unidade única do filme, como levaria a crer a sua realidade técnica. O mesmo se diz para qualquer meio de expressão: um elemento só tem valor de unidade em referência a um dado eixo de leitura, e se o plano, ao nível material, surge como uma peça de mecânico para rodar e montar, torna-se um fragmento entre muitos outros no âmbito das leituras a que se prestará o filme terminado. (GARDIES, 2008, p.18)

⁷ Neste caso, a flexibilidade é entendida como a mudança entre tons frios e quentes na iluminação. Em cenas no passado - época mais feliz para a família Crain -, as cenas são quentes, bem iluminadas e mais vivas, enquanto no presente, os tons de azul e a baixa iluminação estão sempre presentes.

Sendo o enquadramento um mecanismo de construção de sentido, o que acontece nas filmagens não é apenas uma captura de um plano real, mas uma construção deliberada que organiza elementos dentro de um espaço e atribui significados por meio da interação entre eles (GARDIES, 2008, p. 23). Nas narrativas de terror, esse dispositivo assume ainda mais importância porque o ato de examinar os enquadramentos facilita que o espectador entenda os elementos mal-assombrados como personagens vivos dentro da narrativa, integrados à diegese como onipresentes.

As disposições de sombras, luzes e os ângulos utilizados funcionam para entender como o terror intimida ou ameaça os personagens. Em momentos de suspense, a montagem e o enquadramento de uma cena contribuem para a construção da tensão dos personagens, mas também causam desconforto nos espectadores. Dentro do terror contemporâneo, o terror é mais multifacetado e faz referência a tópicos que perpassam o susto imediato (*jumpscares*). *A Maldição da Residência Hill* (2018) utiliza dessas facetas cinematográficas para dar mais vazão interpretativa à história.

A série dialoga diretamente com os conceitos de Gardies porque trata o enquadramento como uma construção calculada para atribuir significados. Muitas vezes, o caráter sobrenatural e psicológico da narrativa é reforçado pelo posicionamento da câmera, principalmente quando as lacunas do fundo e as partes escuras permanecem em tela, ainda que fora de foco.

Os fantasmas estão sempre presentes, ainda que não percebidos, o que faz com que o espectador se questione durante toda a extensão da produção. Isso supera as marcas estilísticas de Mike Flanagan e toca diretamente no sentido da narrativa porque reforça um sentimento de incerteza, como se a sanidade dos personagens e do próprio público fosse piorando conforme o progresso da história. Os planos também costumam ser simétricos e centralizados, o que destaca ainda mais o controle que o ambiente da mansão assombrada mantém na vida dos personagens - como se o espaço fosse uma força viva subjugando a trajetória dos protagonistas, ainda que através do ponto de vista do espectador.

Além disso, em momentos de tensão emocional ou contato com o sobrenatural, a câmera quase sempre está em um *close-up* do personagem envolvido. Os planos fechados sustentam ainda mais o desespero que cada um sente perante ao sobrenatural, dando um senso de claustrofobia. Quanto mais

próximo da visão do espectador estiver de algo ou alguém dentro da série, mais desconfortável se torna o momento.

Em uma das primeiras cenas da obra, o foco está em um dos corredores da casa, ainda que todos os personagens estejam fora do ambiente. Hugh (Henry Thomas) fecha a porta do quarto dos filhos (figura 6) e segue pelo lado contrário ao enquadramento da cena (figura 7). É natural esperar um *jumpscare* quando não existe nenhum movimento ou indivíduo em foco, mas nada acontece (figura 8). Um leve movimento da câmera é feito, o plano se fecha um pouco e a cena acaba (figura 9).

É interessante notar que, ainda que nada amedrontador tenha acontecido no momento, o espectador ainda pode sentir medo. Flanagan utiliza dessas lacunas e do silêncio para reforçar ainda mais o suspense, mostrando que o terror pode habitar o vazio, o que não se revela.



Figura 6: Hugh fechando a porta do quarto, plano aberto do corredor.

Fonte: A Maldição da Residência Hill, 2018.



Figura 7: Hugh seguindo pelo lado contrário ao plano em foco.
Fonte: A Maldição da Residência Hill, 2018.



Figura 8: Movimentação sutil da câmera no corredor.
Fonte: A Maldição da Residência Hill, 2018.



Figura 9: Fechamento gradual do enquadramento.
Fonte: A Maldição da Residência Hill, 2018.

Esse tipo de construção dá mais eficácia ao terror psicológico que o enredo constrói, alinhando-se a alegoria da contemplação da angústia interna que permanece por toda a produção. Em vez de se apoiar nos sustos fáceis, Flanagan transforma todos os componentes visuais em suportes para contar a história, estabelecendo uma gramática visual expressiva.

Assim, o enquadramento não funciona somente como o registro de uma cena. Ele constrói significados dentro da narrativa (GARDIES, 2008, p. 23). Ao usar o enquadramento e a montagem para intensificar a experiência do espectador, o suspense é ainda mais eficaz. *Jumpscare*s camuflados nos planos fixos, e a permanência prolongada nos enquadramentos pioram a tensão.

As interações dentro de um plano costumam buscar significados dramáticos ou emocionais, de maneira que as metáforas postas nele fiquem expostas. Por isso, analisar uma produção é assumir um sentido com base nos elementos apresentados que, mesmo quando configuram uma interpretação quase unânime para quem assiste, ainda deixam brecha para diversos pontos de vista.

Penafria (2009, p. 5-7) propõe quatro métodos-base de decupagem: análise textual, análise de conteúdo, análise poética e análise de som. Dentro desta monografia, daremos foco em seus conceitos de análise de conteúdo e análise poética para colocar em primeiro plano o tema da obra e refletir sobre o que a narrativa transmite. Levando em consideração que o terror como gênero cinematográfico costuma refletir os medos da sociedade do seu tempo, como já dito anteriormente por Larocca (2016), é importante estabelecer esse contato entre a película e seu contexto.

Questionar as sensações que a obra causa (análise poética), segundo Penafria, é entender um filme como uma composição estética:

(...) um filme pode ser entendido como uma composição estética se os seus efeitos forem da ordem da sensação (em geral, filmes experimentais), ou como uma composição comunicacional se os efeitos forem sobretudo de sentido (em geral, filmes com um forte argumento que pretendem transmitir uma determinada mensagem/ponto de vista sobre determinado tema), ou como composição poética se os efeitos que produzem são, essencialmente, sentimentos e emoções (PENAFRIA, 2009, p. 7)

Em grande parte de *A Maldição da Residência Hill* (2018) o foco é comover o espectador. Cada episódio intercala o passado e o presente, mas foca em personagens distintos. A análise poética de Penafria (2009), com base no conceito estabelecido por Wilson Gomes (2004), funciona como ponto de partida para entender essa comoção em conjunto ao tema, que é singular para os três personagens escolhidos para a análise (Theodora, Luke e Nellie), e o elemento da casa-assombrada. No caso de *A Maldição da Residência Hill*, o enredo, tempo, espaço, personagens e a narrativa (VILARES, 1991, não paginado) são vistos como um só conjunto de elementos que dão significado à obra.

A análise poética (PENAFRIA, 2009, p. 6-7) permite investigar como determinadas sensações são construídas ao longo da narrativa audiovisual, de forma que a identificação dos efeitos da experiência fílmica esteja paralela à uma análise das estratégias que os constroem. O enquadramento, a profundidade de campo, a montagem e os filtros de cor dentro de uma cena contribuem para uma construção de um sentido simbólico, fazendo com que os aspectos listados se articulem para transmitir significados e emoções. Isso permite uma leitura mais profunda das estratégias narrativas usadas em justaposição à cinematografia.

No contexto de *A Maldição da Residência Hill* todos esses elementos do terror são usados como uma estratégia calculada especificamente para estabelecer um sentimento de empatia entre o público e os personagens. Desde o princípio, quando são justapostas as duas linhas do tempo da família Crain, já é possível concluir que o ponto em que os personagens se encontram no presente está diretamente relacionado com suas experiências do passado. Todas as cenas vivas, com a família recém-chegada na mansão Hill (figura 10), são mais iluminadas e compostas por movimentos mais fluidos, o que reforça a ideia de um passado mais feliz e inocente, ainda que a antecipação para os eventos futuros (*foreshadowing*) já esteja presente.



Figura 10: Família Crain recém-chegada na residência Hill.

Fonte: A Maldição da Residência Hill, 2018.

Ao pensar nos conceitos de Penafria (2009), é possível enxergar essa alternância estilística como um recurso poético da construção de sentido. A justaposição e constante mudança entre passado e presente cria uma cadência na história, como se as memórias não fossem só *flashbacks* de um tempo traumático, mas impressões emocionais que circundam a vida de cada personagem até o fim. As passagens entre tempos são muitas vezes imperceptíveis - Mike se certifica de fazer todas as transições com muita coesão, justamente para mostrar como aqueles momentos específicos do passado influenciaram nas decisões que aqueles personagens vieram a ter no futuro.

Essa fluidez entre cenas, ainda que em linhas temporais completamente distintas, também serve para colocar o ambiente da mansão assombrada como um território subjetivo, suspenso. Isso é demonstrado por alguns conceitos estabelecidos dentro da história: o tempo e os sonhos.

Eleanor (Nellie) menciona em seu monólogo final que o tempo é como um círculo, e que nada de fato acaba. Isso fica bem explícito também no episódio 5, *Bent Neck Lady*, quando o fantasma que a persegue por toda a vida é revelado como um vislumbre de seu próprio futuro. A mansão Hill é palco para essas faces do tempo, colocando visões, sonhos e situações que fazem alusão ao futuro de cada personagem antes que ele aconteça.

Os sonhos, outro artifício da casa, servem para contribuir para que os personagens entrem num estado de confusão e percam a noção do que é real. Isso fica mais evidente nos últimos episódios, quando o espectador é apresentado ao conceito de “acordar” - morrer -, que Olivia Crain, em toda sua confusão mental, pretende apresentar à sua família.

A leitura poética de Penafria permite compreender o modo como os personagens são vistos nesses momentos de introspecção e trauma, especialmente por meio das composições centradas e dos silêncios prolongados nas cenas. A mansão Hill, com seus truques, também é colocada como um

labirinto tanto na abertura da série quanto em algumas das cenas, com portas fechadas, corredores escuros e zonas sombrias. Cada um desses pontos simbolizam lutos, culpas e ausências que assombram a família Crain e as famílias que passaram por aquele lugar antes.

3. E QUEM ANDAVA LÁ, ANDAVA JUNTO

Para compreender os elementos alegóricos específicos utilizados em *A Maldição da Residência Hill*, é necessário primeiro explorar a mansão mal-assombrada dentro do gótico. *Hill House*, em particular, utiliza esse componente como um catalisador simbólico para construir comentários maiores sobre luto, trauma e medo. Nesse sentido, a mansão transcende a função de espaço físico e se torna um território subjetivo, onde passado e presente se entrelaçam.

Essa abordagem faz com que seja necessária uma análise que ultrapassa os elementos clássicos da narrativa. É assim que os conceitos de Manuela Penafria (2009) e René Gardies (2008) oferecem uma chave para a leitura. Na análise poética de Penafria, a série é vista como uma composição afetiva, enquanto nos conceitos de Gardies, os elementos fílmicos são vistos para além de registros.

Na primeira seção deste capítulo, um breve resumo sobre o elemento da casa mal-assombrada dentro de produções cinematográficas e literárias é estabelecido. Na segunda, a *Maldição da Residência Hill* (2018) e suas especificidades são definidas, fazendo relação com os conceitos já apontados. Depois, são traçadas as características e alegorias de três personagens específicos: Theodora, Luke e Nell Crain, com base em suas experiências dentro e fora da mansão *Hill*, determinando um quadro psicológico de como seus futuros e passados se entrelaçam dentro da narrativa.

De acordo com o método de análise narrativa de Cândida Villares Gancho (1991), são apontados os elementos focais da história, e através dos estudos presentes em *Reinvenção da Intimidade* (2017), *Uma Biografia da Depressão* (2021) e *A arte de Amar: Uma anatomia de afetos, emoções e sentimentos* (2024), de Christian Dunker, o estado psicológico de cada personagem é posto, destacando essa relação dos elementos visuais de terror, com suas respectivas significações por trás. No excerto a seguir, trataremos da casa mal-assombrada.

3.1. Residência Hill: Coração, ossos e estômago

Dentro da literatura e do cinema, o conceito de casa mal-assombrada já foi usado diversas vezes como metáfora para medos coletivos. Segundo Auerbach (1982, trad. nossa), uma casa mal assombrada é “a invasão do desconhecido em um espaço que deveria ser seguro e acolhedor”, o que se opõe à ideia comum de lar como ambiente seguro e refúgio.

Muitas vezes, as construções mal-assombradas são representações de alguma decadência moral ou social, funcionando como uma extensão simbólica dos conflitos dos personagens. *O Castelo de Otranto* (1764), romance de Horace Walpole, por exemplo, gira em torno da maldição que recai na linhagem de Manfredo, o personagem principal, após a usurpação de uma propriedade dos donos legítimos. Na história, o castelo se torna uma personificação da culpa e do peso da injustiça cometida, refletindo as tensões presentes na narrativa.

(...) o elemento sobrenatural trata de ilustrar com mais clareza uma ideia, distinguimos três funções. Uma função pragmática: o sobrenatural comove, assusta ou simplesmente mantém em suspense ao leitor. Uma função semântica: o sobrenatural constitui sua própria manifestação, é uma auto-designação. Por fim, uma função sintática: o sobrenatural intervém, como dissemos, no desenvolvimento do relato. (TODOROV, 1975, p. 85)

No cinema, casas mal-assombradas podem ser construídas de duas formas: a casa como um ser vivo que busca provocar e influenciar psicologicamente os personagens com quem tem contato, ou como um ambiente assombrado por uma coleção de tragédias - assassinatos, suicídios, rituais - em sequência, que causam marcas espirituais, colocando aquele local como um epicentro de energia maligna. Um exemplo da primeira abordagem é *A Casa Monstro* (2006), de Gil Kenan, no qual a casa funciona como um antagonista com desejos e ações próprias. Já para a segunda, podemos citar *O Iluminado* (1980), de Stanley Kubrick. *O Hotel Overlook* é assombrado por fantasmas que fazem do espaço uma concentração de maldade.

Anthony Vidler, em *The Architecture of the Uncanny* (1992), discorre sobre como os espaços podem ser inquietantes dentro da arquitetura. Ele propõe que casas mal-assombradas podem ser projetadas de maneira que cause desconforto e

ansiedade, e explora a relação humana com esses espaços, de maneira que a ambiguidade deles causa tensão àqueles que entram em contato. Isso costuma se repetir dentro do cinema de terror, que carrega essa mesma ambiguidade para seus *sets*.

Além de causar desconforto, casas mal-assombradas carregam histórias que conversam com o espectador ou os personagens através de eventos inesperados. Isso contribui para que a casa vire um personagem que media os conflitos entre os protagonistas e o mundo sobrenatural. Clive Bloom, em *Gothic Horror: A Guide for Students and Readers* (2007), argumenta que a casa-monstro no gótico incorpora medos inconscientes, sejam eles dos personagens ou do público.

Dessa maneira, a funcionalidade arquitetônica de uma casa mal-assombrada dentro do cinema de terror se torna um acessório narrativo que molda uma construção visual do psicológico dos personagens. A partir dessa perspectiva, a próxima seção do capítulo propõe visualizar a residência Hill como um palco para as ambiguidades da narrativa que é sustentado pela sua aparência característica do gênero gótico.

Como já citado, *A Maldição da Residência Hill* (2018) é uma produção seriada norte-americana que faz parte, junto de *A Maldição da Mansão Bly* (2020), da antologia *A Maldição*, de Mike Flanagan. Inspirada pelo livro de Shirley Jackson, *A Assombração na Casa da Colina* (1959), a série se divide em dez capítulos com enfoque em sete personagens principais e reverbera as características estilísticas clássicas do gênero gótico por toda sua duração, como os cenários sombrios, amplos e subjetivos e o enfoque na presença da morte.

Segundo Frankl (1984, p. 90), a vida é uma constante de busca por sentido, fundada dentro de dor, culpa e morte. A residência Hill, elemento focal da obra de Mike Flanagan, é uma propriedade imponente no topo de uma colina, isolada por uma floresta do resto do mundo. É a clássica representação da casa mal-assombrada dentro das narrativas de terror: apavorante, misteriosa, convidativa e, acima de tudo, desafiadora. Costuma ser comum dentro das obras que tocam no elemento da casa assombrada que os personagens se vejam atraídos por aquele ambiente, que evoca neles a busca por sentido.

A mansão é vista como um corpo vivo, com coração, ossos, olhos, pele e estômago, que cria uma realidade separada do mundo exterior para conquistar a

atenção daqueles que a adentram. Tudo dentro dela é um reflexo do que os personagens mais almejam, de maneira que eles sejam persuadidos a nunca sair. Seguindo o método de análise narrativa de Gancho (1991), o enredo de uma narrativa concentra-se ao redor de um elemento principal: o conflito. Contudo, no caso do seriado de Flanagan, podemos considerar o espaço como fator essencial para que haja conflitos. Então, o principal precursor narrativo acaba se tornando o espaço no qual os personagens se encontram.

Em diversos momentos, a mansão Hill é colocada como faminta, desesperada para trazer os membros da família Crain de volta ao seu território. Ela é como um predador atrás da caça, e usa de diversos artefatos sobrenaturais para atrair os personagens.

Anteriormente foi dito que, na mídia, as casas mal-assombradas costumam ser construídas de duas formas: como um ser vivo ou um ambiente assombrado. No caso de *Hill House*, as duas características cabem. Ao mesmo tempo que a casa é tratada como algo vivo, ela também é habitada por um número considerável de fantasmas e aparições que influenciam na vida dos personagens tanto quanto o ambiente em si.



Figura 11: Mansão Hill na cena de abertura da série.
Fonte: A Maldição da Residência Hill

O ponto de partida da história é a casa porque a vida antes e depois do contato dos personagens com ela não é a mesma, e a construção da obra é

separada em duas linhas do tempo: uma com a família Crain, recém-chegada na residência e que, aos poucos, vai sendo corrompida pelos anseios do monstro - a casa - e seus fantasmas, e outra, com a vida desses mesmos personagens vinte anos depois, já com os resquícios dos traumas advindos daquele ambiente hostil.

A primeira linha do tempo se passa no verão de 1992, com a família Crain mais nova. Hugh (Henry Thomas) e Olivia Crain (Carla Gugino) se mudam para a mansão Hill com seus filhos Steven (Paxton Singleton), Shirley (Lulu Wilson), Theodora (McKenna Grace), Luke (Julian Hilliard) e Nell (Violet McGraw), enquanto a segunda mostra as consequências da vida na mansão vinte e seis anos depois.

A série não se destaca somente pela narrativa, mas também pela abordagem visual meticulosamente planejada. A fotografia, a iluminação e a direção de arte têm uma função essencial na construção da atmosfera opressora e melancólica da mansão Hill, sendo um tipo de extensão do estado psicológico dos personagens.

A iluminação é alternada entre tons quentes para as cenas no passado, que mostram a vida antes dos traumas advindos da mansão como mais viva, mais acolhedora, enquanto as cenas no presente possuem uma paleta fria e sombria. O uso predominante dos tons azulados é significativo porque reforça a sensação de isolamento e tristeza que emana dos personagens depois de todos os acontecimentos do clímax da trama.

No catolicismo, azul é comumente relacionado com a maternidade e, no cinema, costuma fazer essa relação com a melancolia, a solidão e o desconhecido. Cineastas como David Lynch e Barry Jenkins utilizam dos tons frios para construir momentos de maior profundidade emocional, como em *Blue Velvet* (1986) - que tem a importância da paleta em primeiro plano até no título -, e *Moonlight* (2016). Em *Hill House*, isso também é utilizado. Olivia e Shirley, as personagens que assumem o posto de figuras maternas, comumente estão usando azul, enquanto Eleanor (Nellie), cuja história gira em torno do isolamento e da depressão, sempre está circundada por objetos e cenários em tons frios e escuros de índigo.

Como já citado, Leal (2020) coloca o medo como uma resposta evolutiva humana que rege o gênero de terror. Uma das cenas iniciais da série mostra a primeira noite da família na residência, com Nell, a filha mais nova, chorando após ver uma silhueta sombria parada em frente a sua cama no meio da noite (figura 12). Essa é a apresentação do medo dentro da série, tanto para os personagens quanto

para os espectadores, e comporta uma reação física e psicológica de todos os envolvidos. A cena é construída com baixa iluminação e tem um predomínio de tons em azul-escuro, ainda que esteja ambientada no passado, porque o “monstro” que visita Nellie em seu quarto é, justamente, uma representação visual da depressão que a persegue desde a infância e perdura por toda a série - seu próprio futuro.

Na cena, Steve, o irmão mais velho dos Crain, aparece para consolar Nellie e assume o posto de uma figura paterna até seu pai, Hugh, aparecer (figuras 12, 13 e 14). Esse momento serve para evidenciar a reação individual inicial de cada um dos personagens em frente ao conflito.



Figura 12: Nellie chorando após ver a *moça do pescoço torto*.
Fonte: A Maldição da Residência Hill.

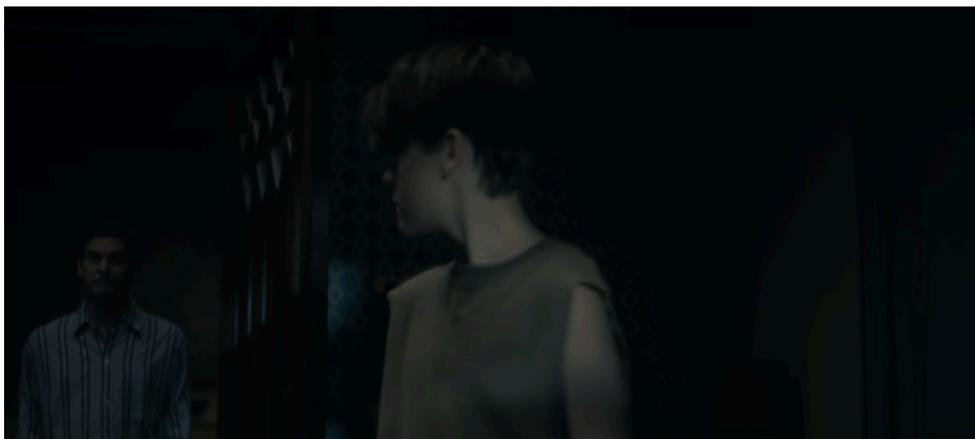


Figura 13: Hugh e Steve consolando Nellie.
Fonte: A Maldição da Residência Hill.



Figura 14: Nellie chorando após ver a *moça do pescoço torto*.
Fonte: A Maldição da Residência Hill.

Como dito anteriormente, em *A Maldição da Residência Hill* e nas demais produções de Mike Flanagan, a movimentação de câmera e os enquadramentos desempenham um papel essencial para montar a atmosfera. Planos-sequência longos e monólogos são utilizados em todos os episódios para aumentar a tensão e destacar o caos emocional que a família Crain apresentava. No episódio 6, *Two Storms*, por exemplo, uma das cenas segue por dezessete minutos sem cortes, mesmo quando as duas linhas do tempo se intercalam. Isso serve para mostrar como a influência do passado é grande no presente da família Crain, além de ser um momento cinematográfico extremamente bem construído.

Nas cenas com o plano mais aberto, sempre existe algum elemento no fundo, visível para o espectador. Muitas vezes esses elementos não passam de objetos decorativos da mansão que, ainda quando inertes, causam certo desconforto. Em outros momentos, são escondidas assombrações no fundo dos planos que não interagem diretamente com nenhum dos sujeitos ativos em cena, quase como um *easter egg* colocado estrategicamente para criar uma interação alternativa entre o fator cinematográfico e o público, algo extra para incitar o medo em quem vê.

É importante pontuar que, na cena de abertura, já são entregues grande parte dos pontos focais da trama. Cada escolha estética - desde a iluminação ao enquadramento -, contribui para a imersão do espectador, fatores que, segundo Penafria (2009), auxiliam na construção do sentido do enredo com mais profundidade.

Laurent Jullier e Marie Mitchel em *Lendo as Imagens do Cinema* (2009, p. 24) dizem que a utilização de planos afeta diretamente na narrativa de uma trama. Nos desdobramentos da cena inicial, Nellie percebe que a porta que anteriormente havia sido fechada por seu pai estava aberta e que todos os outros familiares já haviam pegado no sono, e apesar de estranhar a situação, volta a se deitar e se vira para tentar dormir (figura 15). Nesse momento, o plano se aproxima e foca em seu rosto, num *close-up*. Quase imperceptível, no fundo, está a *moça do pescoço torto*, a encarando por trás em meio a escuridão do quarto (figura 16).



Figura 15: Nellie voltando a dormir.
Fonte: A Maldição da Residência Hill, 2018.

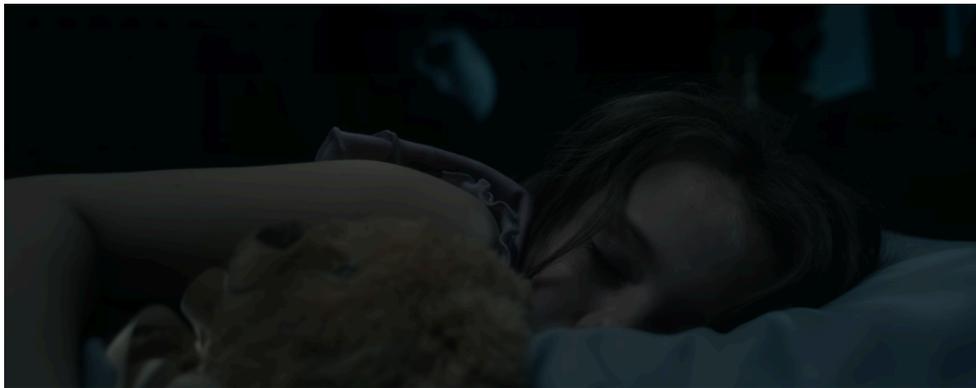


Figura 16: A *moça do pescoço torto* aparecendo entre as sombras, encarando Nellie.
Fonte: A Maldição da Residência Hill, 2018.

Nesse contato inicial com as assombrações da mansão Hill, podemos ver como o tempo funciona como uma espiral dentro da narrativa, refletindo no passado o futuro que cada um dos personagens tinha prometido. Quando esse pequeno conflito acontece, Hugh e Olivia tratam a situação como besteira, nada além da imaginação de uma criança, um pesadelo. Assim como Steven e Shirley, os filhos

mais velhos, que mantêm essa visão do sobrenatural como “ilusão” por grande parte da obra. Nellie, Luke e Theodora, os caçulas, compartilham uma conclusão similar sobre toda a situação, e demonstram maior aceitação da presença do sobrenatural. Assim, a visão do desconhecido que eles comportam se mostra como um reflexo das relações hierárquicas familiares, e o contato destes três últimos personagens com os acontecimentos da mansão se tornam interessantes pontos de análise.



Figura 17: Silhueta sombria em frente a cama de Nellie, “*Bent Neck Lady*”.
Fonte: A Maldição da Residência Hill.

O medo em *Hill House* é um espelho de fragilidades emocionais. A casa mal-assombrada, por amplificar os receios de cada membro da família Crain, atinge os três filhos mais novos com mais intensidade justamente porque eles experienciam o sobrenatural durante o ápice de seu período de desenvolvimento mental, e crianças são muito mais vulneráveis. Anteriormente, estabelecemos que segundo Kawin (apud Larocca, 2003), um bom filme de horror pretende mostrar aquilo que o espectador está desconfortável demais para ver, que é facilmente ignorado. Os elementos que dão medo dentro da trama servem exatamente para isso, incitar ponderação em volta desses traumas velados.

Ao longo de toda a trama, a casa-assombrada é vista como um corpo vivo. Olivia Crain, a matriarca, atuava como arquiteta enquanto Hugh, seu marido, era um engenheiro. Os dois, extremamente familiares com todo o processo de construção e renovação, fazem também o papel, junto dos fantasmas, de humanizar a casa em

diversas cenas. Além disso, Olivia e Nellie repetem que casas são como corpos - com olhos, ossos, pele e um rosto -, enfatizando ainda mais a personificação do ambiente como um antagonista vivo.

O filósofo búlgaro Tzvetan Todorov diz que existe uma ambiguidade entre o real e o sobrenatural dentro do fantástico, pois “tampouco estamos dispostos a admitir o sobrenatural com tanta facilidade como o natural” (1975, p. 20). Desde a primeira cena, podemos entender pelas reações evasivas dos personagens, que, mesmo em uma obra sobrenatural, ainda há um ceticismo dentro do próprio enredo que reflete o isolamento emocional que pode surgir dentro de uma dinâmica familiar, principalmente quando conflitos fazem relação com questões de saúde mental.

Ao intercalar presente e passado, a história mostra como os eventos na mansão repercutem na vida adulta dos personagens. As cicatrizes dos personagens na vida adulta - a necessidade obsessiva de controle de Shirley (Elizabeth Reaser), o bloqueio emocional de Theodora (Kate Siegel), a luta de Luke (Oliver Jackson-Cohen) contra o vício e a depressão de Nellie (Victoria Pedretti) - são apresentadas, também, como um tipo de fantasma. O medo na série é visualmente representado pelo sobrenatural em manifestações simbólicas desses traumas passados, desejos e arrependimentos.

Se o medo é uma resposta evolutiva (LEAL, 2020), Flanagan introduz esse conceito dentro da casa-monstro para construir um terror emocional, porque todos os elementos fantásticos não existem apenas para causar medo no espectador. Eles representam o aprisionamento mental e emocional desses personagens e dão um senso de claustrofobia para a obra. A casa é, acima de tudo, um catalisador de medos, e o que precisa ser superado não é o que os assombra, mas sim o que cada um dos membros da família Crain carrega dentro de si, e *Hill House* trabalha essa busca por sentido (FRANKL, 2013) dentro dos elementos de terror.

Agora, estabelecida a visão detalhada do enredo da série e seus elementos estilísticos, partiremos para uma análise recortada de três personagens: Theo, Luke e Nell, com enfoque no terror metafórico dentro de suas respectivas histórias e levando em consideração principalmente seus estados psicológicos e como isso se reflete em seus capítulos focais - respectivamente os episódios 3, 4 e 5.

3.2 Dor: Theodora Crain usa sensibilidade como arma e escudo



Figura 18 e 19: McKenna Grace como Theodora jovem e Kate Siegel como Theodora adulta.
Fonte: A Maldição da Residência Hill - Edição da autora

Segundo Christian Dunker, “todo sintoma deriva de um conflito, e todo conflito que não encontra destino ou suporte simbólico ou imaginário aparece como angústia” (2021, p. 51). Theodora (McKenna Grace, Kate Siegel), é a filha do meio e personagem mais sensível ao extraordinário entre as mulheres da família Crain. Ela é marcada por seu distanciamento emocional, tendo uma sensibilidade psíquica e personalidade que combinam o trauma experienciado por ela na mansão com os elementos góticos da produção, de maneira que as questões sobrenaturais e psicológicas se misturam. Visualizar as alegorias do terror dentro do enredo de Theo é mais fácil porque, ainda que ela tenha amplo contato com o sobrenatural, muitos dos seus conflitos refletem questões reais.

No terceiro episódio da trama, *Touch*, que é o capítulo focal de Theo, as linhas do tempo são intercaladas e podemos ver duas versões da personagem: uma descobrindo seus poderes sobrenaturais, e a outra já adulta, utilizando-os dentro de sua profissão. Na linha do tempo que se passa na residência Hill, Theo tem cerca de 10 anos de idade, e aparenta ser a mais séria entre os irmãos.

Conforme o episódio anda, podemos perceber que essa seriedade não é uma mera parte de sua personalidade, mas sim um mecanismo de defesa. Seus

poderes sobrenaturais consistem no toque: quando ela encosta em algo ou alguém, automaticamente e involuntariamente passa a saber de informações, sentimentos ou histórias. Ela não consegue controlar como ou quando utilizar seu poder e, conseqüentemente, a habilidade acaba sendo muito avassaladora para uma criança de 10 anos, especialmente dentro de um ambiente tão espiritualmente carregado.

Segundo Gardies (2008), a organização do quadro e os limites de um enquadramento servem para determinar a percepção do espectador. Theo é frequentemente retratada através de enquadramentos que isolam partes de seu corpo, principalmente suas mãos. Isso reforça sua relação com o toque.

Seus poderes, por serem igualmente uma bênção e uma maldição, provocam nela uma necessidade de evitar contato físico e se isolar. Isso é metafórico e literalmente representado quando sua mãe, Olivia, a presenteia com um par de luvas.



Figura 20: Theodora retirando suas luvas.
Fonte: A Maldição da Residência Hill.

Todos os comportamentos de Theo durante e depois da estadia na casa são resultado direto da sua habilidade de “sentir demais”. Ao mesmo tempo que ela desenvolve uma capacidade empática muito elevada - por conseguir compreender as pessoas de uma maneira mais profunda -, isso também a sobrecarrega de maneira que, quando adulta, ela desenvolve um bloqueio emocional. Apesar disso,

esse talento acaba como uma ferramenta útil e ela decide seguir a carreira de psicóloga infantil.

O que na infância era fonte de terror e isolamento, se manifesta depois como sua principal fonte de renda: Theo aprende a balancear a sua presença paranormal com a sua presença no mundo real, reforçando mais uma vez como o medo pode causar respostas evolutivas (LEAL, 2020), (CLASEN, 2018).

Esses conflitos refletem problemas de adaptação evolutiva recorrentes - o problema de balancear propósitos evolutivos, como a busca de status ou razões comportamentais, e o problema de sobreviver às forças hostis da natureza. Além disso, os elementos sobrenaturais - cruciais para a qualidade imaginativa e seu efeito na história de terror -, reverberam fortemente com disposições cognitivas (...) (CLASEN, 2018, p. 131, trad. nossa)

A relação de Theo com sua família também serve como um tema focal. Enquanto seus irmãos passam a vida inteira procurando controle, ela serve de ponte emocional entre eles. Por ser alguém que internaliza todos os seus próprios conflitos, ela faz de seu objetivo principal ajudar todos os outros a se resolverem. Seus dons psíquicos fazem dela um suporte para todos que vivem à sua volta, mas a assombram.

Na cinematografia, *Hill House* usa da iluminação para refletir sobre a dualidade emocional presente nos personagens. No caso de Theo, sempre existe um filtro mais escuro e sombrio que a circunda, principalmente na maioridade. A escuridão ao seu redor alude a sua incapacidade de se conectar com as outras pessoas, seu bloqueio emocional e o isolamento que ela mantém, reflexos de seus traumas da infância e da sua necessidade de se proteger.

Theodora não é uma personagem boa ou ruim: ela sofre com o alcoolismo, se isola, é *queer* e carrega sua sexualidade com orgulho. Ao abraçar sua estranheza, ela representa o contrário de uma *final girl* dos filmes *slasher*. Dentro do gênero gótico, Theo se encaixa no tipo de personalidade que utiliza do sobrenatural para desvendar seus mistérios ao invés de se esconder dele, mas acaba desenvolvendo suas próprias barreiras emocionais nesse processo.

Ao longo do seriado, Theodora Crain aparece como um espelho das multifaces do trauma emocional, principalmente por ser capaz de ver o que se passa dentro tanto de si mesma quanto dos outros. Em seu episódio principal,

Touch, ela mostra que, apesar de todos os males que vem junto de seus poderes paranormais, ela prefere sentir tudo do que não sentir nada.

Ao tocar o corpo morto de sua irmã mais nova, Nellie, Theo passa pela experiência de perder os sentidos. Esse momento traça um paralelo direto com a questão da depressão, alegoria principal que a série monta para a história de Nellie, indicando que, antes de morrer, Nellie não sentia mais nada. Era só um vazio.

Esse sentimento de “nada” se transfere para Theo e ela entende que precisa fazer tudo ao seu alcance para voltar a sentir, e que sentir qualquer sentimento - ainda que os ruins, como medo, angústia ou culpa - é melhor do que não sentir nada. Essa compreensão faz com que ela reorganize suas atitudes, agora, sem precisar mais de se esconder de tudo.

No final, quando os conflitos internos de cada personagem e da família Crain são resolvidos, Theo retira suas luvas, simbolizando sua libertação. Sua história tem perda, culpa, busca por conexão, e ilustra o sobrenatural como ferramenta para explorar o medo e as paredes que as pessoas constroem em volta de suas vulnerabilidades.

3.3 Trauma: Luke Crain é perseguido pelo passado



Figura 21 e 22: Julian Hilliard como Luke jovem, Oliver Jackson-Cohen como Luke adulto.

Fonte: A Maldição da Residência Hill - Edição da autora.

Luke é um dos membros mais novos da família Crain, junto de Nell, sua irmã gêmea. Em *A Maldição da Residência Hill*, durante os acontecimentos de 1992, Luke tem seis anos e começa a perceber a presença do sobrenatural ao seu redor. Sua história ao longo da série é uma representação dos impactos duradouros que os traumas na infância podem ter.

Na primeira linha do tempo, Luke vê a residência Hill como um lugar que amedronta, mas cativa. Ele acaba sendo mais suscetível à energia da casa justamente por ser uma criança criativa e curiosa, e é aterrorizado por visões e presenças que o ameaçam - em especial, o *Homem Alto*. Ao contrário de seus irmãos, Luke não regula o trauma com controle ou negação, mas sim impulsivamente, e isso acaba o perseguindo pelo resto de sua vida.

Zavaroni, Diones e Celes (2007), utilizam da compreensão da fase infantil para construir um trabalho de análise psicológica. A construção do estado mental de um adulto, dentro do estudo psicanalítico, trata primeiro dos acontecimentos de sua infância. O desamparo que Luke Crain passa aos seis anos sustenta esse pensamento porque, assim como afirmado pelos estudos de Freud (1919) e dos outros pesquisadores citados, sua vida só pode ser fielmente julgada quando seus anos iniciais são dissecados.

Em linhas gerais, talvez possamos dizer que a principal característica da compreensão psicanalítica em relação à infância consiste no interesse de resgatar na fala dos pacientes, não sua própria constituição como, também, seu modo de relembrar o passado. É exatamente este duplo movimento que o infantil estabelece – ao mesmo tempo em que constitui, ele próprio oferece modos de interpretação dessa constituição. (CELES, DIONES, ZAVARONI, 2007, p. 1)



Figura 23 Fantasma do Homem Alto aparecendo para Luke na residência Hill.

Fonte: A Maldição da Residência Hill.

O *Homem Alto* que persegue Luke repetidamente durante a sua vida é, inicialmente, apenas um fantasma da casa. Entretanto, ele acaba reaparecendo como a manifestação visual de seus traumas e vícios.

Na vida adulta, Luke desenvolve vício em heroína e essa condição é, muitas vezes, posta como uma tentativa de lidar com a dor emocional advinda da influência da residência Hill. O enredo não trata o vício apenas como um problema de Luke, mas como algo que toda a família passa a compartilhar. Luke é frequentemente desprezado pelos irmãos por conta de sua relação com as drogas e acaba como o parente mais isolado da família.

Após sua estadia na casa, Luke ainda tem a presença do paranormal como uma constante em sua vida. Entretanto, os fantasmas da mansão Hill não tendem a deixar aquele ambiente. O que Luke vê é um paralelo temático ao conceito de assombração. Assim como os fantasmas permanecem conectados a ele, seu vício também é, na vida adulta, o que se apresenta como metáfora para essa sua relação com as substâncias é a mesma presença que um dia o aterrorizou na casa: o *Homem Alto*.



Figura 24: Homem alto aparecendo para Luke já na vida adulta.
Fonte: A Maldição da Residência Hill.

Quando acompanhamos Luke na maioridade, no episódio quatro, ele está admitido num centro de reabilitação contra as drogas e separado do resto da família - o que é ainda mais destacado porque, enquanto todos os irmãos são mostrados no mesmo fuso horário, os relógios nas cenas de Luke estão três horas atrasados, em outra parte dos Estados Unidos.

Lá, ele conhece uma mulher, Joey (Anna Enger Ritch), que abandona o tratamento e o influencia a fazer o mesmo. Luke não pretende cair novamente no mundo das drogas porque, após anos de luta contra o vício, ele havia alcançado 90 dias sóbrio pela primeira vez, contudo, ele se vê cercado pela tentação ao andar pelas ruas da cidade. Assim que ele é relembrado do vício, seu fantasma (o homem alto) reaparece.

A relação entre ele e os fantasmas que o perseguem funciona, então, como uma metáfora para sua luta contra o vício. Visualmente, a iluminação das cenas e a saturação são sempre baixas quando Luke tem uma recaída, para simbolizar sua falta de esperança. As atmosferas presentes nos espaços que ele ocupa sempre estão em contraste com os cenários da mansão Hill, mostrando que o seu problema não é apenas o sobrenatural, mas também a dependência química.

A casa, como personagem ativo, age como um predador para Luke, o que reforça mais uma vez o espaço como elemento atizador do enredo (VILARES, 1991), assim como a sua dependência. Luke encapsula diversos dos temas centrais de *A Maldição da Residência Hill*: a luta contra o desequilíbrio emocional, a busca

por redenção e conexão e a reverberação dos traumas, e compartilha muitas dessas características, sensações e pensamentos com sua irmã gêmea Nellie através de um elo extracorporal que eles chamam de “the twin thing”.

Quando Luke abandona a reabilitação para ir atrás de Joey, Nellie já estava morta. Muitos dos sintomas que ele sente então se assemelham aos sintomas comuns em indivíduos em abstinência, mas Luke está 90 dias sóbrio, e o que ele de fato sente é o frio e o nada que sua irmã experimenta logo após a morte.

É interessante enxergar o paralelo criado entre a depressão de Nellie e a luta contra o vício de Luke, até porque essas são batalhas que frequentemente andam juntas na vida real. Alguém que sofre com depressão e trauma constantemente cede à tentação das substâncias, e no caso dos gêmeos, muitas das experiências são compartilhadas.

Luke é a única pessoa que entende, então, a batalha e o sentimento que percorre todas as questões de Eleanor. Ele é quem sabe que ela não suicidou, mas foi induzida a “acordar” pelo antagonista da série - a casa. Luke entende que precisa combater esse mal e o faz até o fim da trama, lutando para permanecer sóbrio ainda que no meio de tantas desgraças.

No episódio final, Luke está há dois anos sóbrio e envolto por todos os seus parentes, o que não lhe acontecia desde a infância. Ele consegue superar seu problema com o vício e vive por todos aqueles que não puderam viver, não mais sozinho. No final de *A Maldição da Residência Hill*, o monólogo de Steve chama a atenção:

A residência Hill, desprovida de sanidade, ergue-se contra os montes abrigando a escuridão. Foi assim por cem anos, e talvez seja por mais cem. Em seu interior, as paredes continuam em pé, os tijolos se unem em simetria, o assoalho é firme, e as portas estão fechadas. O silêncio repousa soberano sobre a madeira e a pedra na residência Hill. E os que andam andam por lá... Andam juntos. (FLANAGAN, 2018, episódio 10)

3.4 Medo: Nell Crain não consegue viver

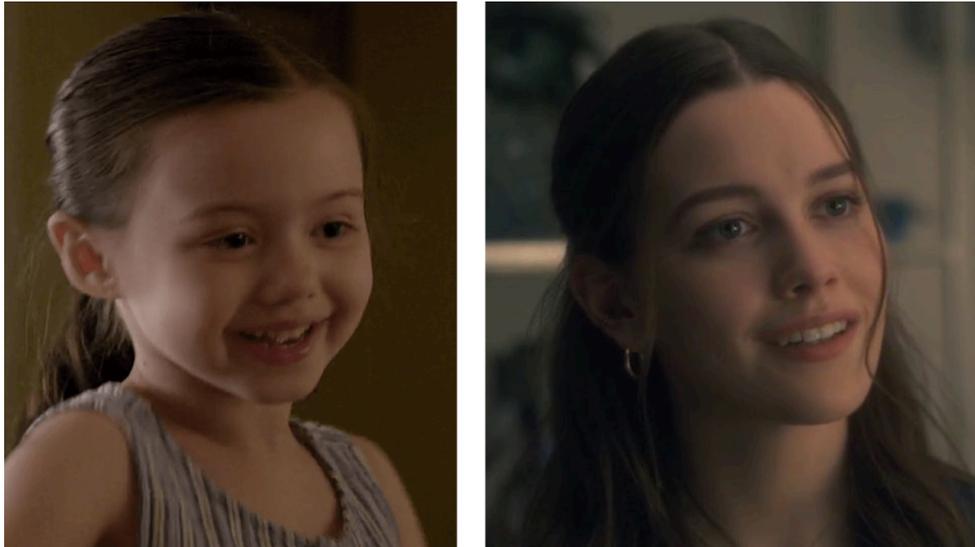


Figura 25 e 26: Violet McGraw como Nellie jovem, Victoria Pedretti como Nell adulta.
Fonte: A Maldição da Residência Hill - Edição da autora.

Eleanor “Nellie” é a filha mais nova da família Crain. Ela é vista como um dos personagens mais complexos e trágicos da narrativa, pois sua vida inteira gira em torno do medo.

A primeira cena da trama, citada previamente, mostra o contato inicial de Nell com o que lhe assombra para sempre. A *Dama do Pescoço Torto*, fantasma recorrente em sua história, é uma silhueta sombria com o pescoço pendurado para a direita e uma das manifestações mais explícitas do trauma psicológico que veio da residência Hill. No decorrer da trama é revelado que a entidade é uma projeção do próprio futuro de Nell - após sua morte -, que exemplifica como o medo é cíclico e o tempo dentro da narrativa não segue em uma linha contínua, mas em um círculo que se repete. Em *Hill House*, o passado e o futuro se misturam tanto nas disposições das linhas do tempo, quanto dentro da própria história.



Figura 27: Moça do Pescoço torto é revelada como a própria Nell.
Fonte: A Maldição da Residência Hill.

Nellie sempre sente a presença da entidade, mas ninguém ao seu redor parece acreditar em seus relatos. É possível traçar *A Dama do Pescoço Torto* e o ceticismo de sua família como um espelho para o próprio estado mental de Eleanor e o descaso com qual a depressão é tratada no mundo contemporâneo, o que leva ao seu fim trágico. Espelhos também são, literalmente, usados em diversas de suas cenas focais para sugerir uma fragmentação emocional entre a sua versão antes e depois da morte - ou antes e depois de se tornar a *Moça do Pescoço Torto*.

Quando a vemos no decorrer da série, e especialmente no episódio 5, *Bent Neck Lady*, Nellie está sempre perturbada por essa presença. Tal alegoria mostra um paralelo para a depressão e o medo, principalmente porque a entidade - no caso, esse vislumbre de seu próprio futuro - costuma aparecer apenas quando a personagem está mais mentalmente vulnerável. Em uma perspectiva estética, Nell é frequentemente enquadrada em espaços vazios, que reforçam sua desconexão com a realidade e a solidão.

Além disso, a circularidade de sua tragédia é sustentada pela montagem da série. Quando é revelado que Nell havia sido a *Moça do Pescoço Torto* por todo o decorrer da trama, a edição utiliza de cortes abruptos para estabelecer uma linha de suas diferentes fases da vida. Tudo isso serve para destacar que ela nunca escaparia do destino, que sua morte era algo premeditado desde o primeiro contato da família com a mansão Hill.

Christian Dunker (2017) coloca a depressão como uma multiplicidade de experiências e sintomas e faz relação ao neoliberalismo, pensando na

individualização de fracassos, na pressão por resultados e na produtividade. Quando Eleanor busca pelo apoio externo, principalmente dos irmãos mais velhos, acaba tendo sua própria força de vontade e autocuidado questionados invés de receber suporte. Neste sentido, Dunker afirma que essa repressão é como uma “forma de sofrimento globalizada porque é egossintônica com a maneira como somos induzidos a interpretar nossos conflitos” (2021, p. 75).

Nell recorre então para a ajuda psiquiátrica, mas acaba se isolando ainda mais. Sua morte acontece já no primeiro episódio e é, ironicamente, o que reúne a família, quase como um sacrifício. Em *Over Her Dead Body: Death, Femininity and the Aesthetic* (1992), Elisabeth Bronfen sugere que as figuras femininas nas narrativas góticas funcionam como símbolos de vulnerabilidade enquanto comportam questões simbólicas maiores e se sacrificam. Quando vemos como o estado psicológico de Nellie influencia em todos os momentos da narrativa, sejam eles no passado ou no futuro, somos capazes de enxergar a personagem como multifacetada: ao mesmo tempo vítima e motivo de transformação.

Nell e Olivia, sua mãe, morrem de maneiras muito similares e isso causa uma reação da família. O maior exemplo de egossintonia (BRONFEN, 1992) na série é Steven, o primogênito, que utiliza do ceticismo e da agressividade para lidar com qualquer questão que envolva vulnerabilidade emocional. Steven também diminui os sentimentos de todos os irmãos, colocando-os como “emocionais demais” e toda a história da casa mal-assombrada como uma questão que não ultrapassa uma herança genética de doenças mentais. Esse ceticismo é explorado na história para falar de isolamento emocional dentro de uma dinâmica familiar.

Entre 1953 e 1984, a Depressão tornou-se gradualmente uma bela senhorita, com o corpo bem delineado e virtudes definidas. Mulheres têm o dobro da chance de desenvolver uma depressão maior, e a incidência da depressão em todos os grupos clínicos onde ela é considerada é maior em mulheres. Há várias teorias para isso: genes, hormônios, infecções repetidas, mas também o lugar social da mulher e seu déficit de reconhecimento. Passado o tempo em que ela era capturada pelo retrato aproximativo e pela paisagem alegórica, agora chegava a hora dos padrões escolares e das métricas de aprovação e ingresso na grande Escola Psicopatológica. Nos manuais do Rorschach, ela seguia uma etiqueta projetiva bem definida: muito boa visão de formas, sucessão rígida, diminuição de respostas globais, menor variabilidade de aprecepção, desaparecimento quase total das respostas de cor, número de respostas abaixo da média, tempo de reação alargado. (DUNKER, 2021, p. 47)

Nellie simboliza uma luta constante contra o trauma e, no final, essa luta não passa de confrontar suas próprias fraquezas. Ao morrer, Nellie se liberta e descobre que o que a assombrou por toda a sua vida não foram fantasmas ou aparições, mas sim o medo que ela mesma carregava de viver e se aventurar no mundo real.

É interessante perceber que, até sua morte, tudo parecia muito vazio e confuso para sua mente. Seu único momento de paz e sanidade acontece ao conhecer seu marido, Arthur Vance (Jordane Christie), e ela tem pouco mais de dois anos estáveis até se ver cara-a-cara com a *moça do pescoço torto* (si mesma) novamente. Muitas das vezes que Nellie é assombrada, ela entra num estado de paralisia, não podendo fazer nada além de encarar a figura sombria que a persegue até que seu corpo saia daquele estado de transe.

Arthur, que era um instrutor de sono, a ajudou a domar esse problema - constantemente a auxiliando enquanto naquele estado inerte, a trazendo de volta para a vida real. A sua presença dá mais estabilidade à personagem, de maneira que ela se vê mais segura para caminhar no mundo. Isso tudo dura pouco, porque Arthur acaba falecendo devido a um aneurisma e, coincidentemente, o fantasma reaparece.

Como já dito, a *moça do pescoço torto* é apresentada como um símbolo da depressão que a persegue por toda a vida, sendo nada mais que a própria Nellie pós-morte, com o pescoço torto por ter se enforcado. É importante enxergar que, por mais que ela tenha tecnicamente se suicidado, a série faz questão de dizer que ela não se matou. Luke, principalmente, serve como difusor desse fato.

O incidente é colocado assim porque, independente de Nellie ter se enforcado ou não, ela ainda foi vítima da *moça do pescoço torto* (sua depressão) e da influência da casa, sempre induzindo àqueles que entram em seu território a “acordar” para escapar daquele estado de confusão. Para a casa, Nellie era uma refeição. Para Nellie, ela estava escapando de toda a sua dor e caminhando em direção a um mundo melhor, com seus entes queridos à sua volta. Ela só percebe que a morte não era a solução quando já estava morta, porque o tempo não é cronológico no universo da história e ela acabaria, portanto, revivendo infinitamente todos os seus momentos.

Em seu monólogo final, Nellie diz que se sentiu mais sã ao entender que seu futuro era inevitável. Tudo esteve sempre fora de ordem e de repente ela passa

a entender... Esse é um momento de clareza para todos os irmãos Crain, ainda que no lugar mais perigoso do mundo para todos eles.

Antes de desaparecer na pós-vida, Eleanor, a caçula da família, é quem aconselha os irmãos mais velhos. Ela garante que a morte não é um adeus, e que todo mundo está espalhado por todo mundo como neve e confete. Ligações não atendidas já foram atendidas antes muitas outras vezes, e o futuro não pode ser mudado se não houver compreensão, principalmente dentro das famílias disfuncionais.

Eleanor Crain, ou Eleanor Vance, é uma personagem que trata da depressão e do luto em todas as suas fases. Ao viver a vida passando despercebida pela sua família, seu destino foi selado e ela não pode combater o monstro que a perseguia, paralisada e sozinha. No fim, ela é quem guia todos a um novo destino, ainda que não possa ter mudado seu próprio. Se tudo que andava na residência Hill passa a andar junto, Nellie é o epicentro dessa mudança.

Sua morte representa a quebra do ciclo vicioso de descaso, inconsistência e solidão advindo de uma família disfuncional. Apesar de cruel, a inevitabilidade do seu fim é o que traz a mudança.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao construir uma análise de uma série de terror, foi preciso mergulhar no gênero e no que ele representa como um todo. A metaforização do terror, por permear todas as suas subcategorias, funciona como um veículo de produção dentro do gênero, de forma que analisar suas narrativas acaba se tornando um interessante ponto de estudo.

A *Maldição da Residência Hill* já é uma produção de grande escala que chama a atenção do público mundial, uma vez que é difundida dentro de uma plataforma de *streaming* como a Netflix. Contudo, ao desdobrá-la e analisar suas representações principais, percebe-se que os tópicos apresentados dentro dela são de extrema importância, não só para o terror como gênero cinematográfico, mas também para estabelecer uma visão mais aprofundada e espelhada sobre problemas que são latentes dentro da sociedade contemporânea.

O paralelo entre os personagens - a casa mal-assombrada e o terror como metáfora - cria um espaço de reflexão sobre os traumas, relações interpessoais e a forma como lidamos com o passado. Por usar o terror psicológico para se aprofundar em temas como luto, depressão e saúde mental, a série exemplifica que o terror como gênero vai muito além dos sustos e dos clichês.

O estudo sobre essa obra mostrou como as narrativas de terror possuem riqueza simbólica e são marcadas por elementos estilísticos que, principalmente dentro das produções de Mike Flanagan, tem muito destaque. O trauma geracional, tópico amplamente caracterizado e pautado na obra, é representado através do ceticismo em volta não só do elemento sobrenatural, mas do próprio cenário psicológico dos personagens, que se vêem isolados não só do mundo, como também da família.

Quando a visão de mundo dos personagens é dissecada dentro da história, seu ponto de vista é resultado direto da sua relação complicada com seus pais e irmãos. Na obra, os limites das personalidades e identidades sociais dos indivíduos se tornam ambíguos ou se dissolvem, assim como os limites do espaço e tempo, à medida que a versão enlutada de cada um atravessa o período de luto, que faz com que eles assumam novas identidades relacionais. Isso é simbolicamente

representado, no recorte específico dos três personagens pautados neste trabalho, através da depressão, do vício e de bloqueios emocionais.

Dessa forma, ao longo da pesquisa foi possível reconhecer os desafios na articulação entre o cinema e a psicologia, especialmente porque o terror opera com metáforas visuais e narrativas que nem sempre ficam óbvias sem uma visualização mais detalhada. A subjetividade do enredo é também refletida nas experiências dos espectadores, tal como trauma e medo são processados individualmente por cada um na produção e na vida real. Isso fez da pesquisa um tópico de transformação que sublinha ainda mais a importância das análises e dos estudos interdisciplinares, uma vez que cinema e psicologia não são frequentemente justapostos, ainda que esta arte dependa de uma linha psicológica para sustentar suas construções visuais.

Durante o progresso da pesquisa, percebe-se que a análise inicial partia apenas de uma visão do cinema como gênero que comove o espectador e, por fim, acabou se expandindo para como seus componentes refletem problemas sociais reais. Esse processo fez com que a compreensão dos mecanismos narrativos e estéticos da série trouxesse uma visão mais profunda do terror como meio de reflexão.

Hill House é uma história sobre uma família disfuncional, mas também uma reflexão sobre trauma geracional, depressão e descaso. Muitos dos personagens - todos os que ganharam destaque na pesquisa - passam por intensos períodos de isolamento porque não se sentem à vontade para deixar suas muralhas emocionais de lado, nem mesmo para sua própria família. É um espelho de como os traumas da infância têm efeitos que perpassam toda a vida de alguém, seja sobre o luto, o ceticismo, vício ou a depressão. A série mostra, acima de tudo, que as questões da psique humana não são simples, e que muitas delas têm repercussões duradouras.

A dor de perder um ente querido não é vista somente como um momento pequeno dentro de uma história com vários capítulos, e o processo de recuperação dos personagens não é linear. Ao reprimir a dor que circundava os acontecimentos do passado, a família Crain acaba arrancando a casca das feridas ao invés de curá-las. Os personagens não são ruins e nem bons, são vítimas de situações que não podem ser simplesmente apagadas, e eles agem de acordo com isso em todos os seus momentos.

Por isso, *A Maldição da Residência Hill* mostra que a redenção dos personagens não está exatamente na resolução de seus problemas, e sim na aceitação deles. O terror dentro da residência Hill é mais que uma entidade que os perseguem, trata-se de reconhecer as falhas do passado como parte deles, tanto quanto os acertos do presente.

Encarar cada personagem como veículos de alegorias maiores é inevitável quando a obra se faz tão rica em detalhes, refletindo sempre questões que superam somente os sustos e a visão superficial do cinema de terror. Entender que o audiovisual pode ser meio de reflexão, e que *A Maldição da Residência Hill* vê toda essa construção com seriedade alterou completamente qualquer sentido raso que podia ser atrelado à produção, e trouxe mais dinamicidade e profundidade aos problemas em pauta. Logo, a série acaba sendo muito mais que entretenimento; é formadora de ponderações.

REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. **Poética**. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1992.
- BRONFEN, Elisabeth. **Over Her Dead Body: Death, Femininity and the Aesthetic**. Londres: Routledge, 1992.
- CARROL, Noel. The nature of horror. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, v. 46, n. 1, p. xx-xx, 1987. (a confirmar páginas)
- CELES, L. A. M.; VIANA, T. C.; ZAVARONI, D. M. L. **A constituição do infantil na obra de Freud**. Brasília: Universidade de Brasília, 2007.
- CHAUÍ, Marilena. **Introdução à história da filosofia: dos pré-socráticos a Aristóteles**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- CLASEN, Mathias. **Why Horror Seduces**. Oxford: Oxford University Press, 2017.
- CREED, Barbara. Horror and the monstrous-feminine: an imaginary abjection. *Circa Art Magazine*, Belfast, 1986.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: Imagem-Movimento**. Tradução de Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- DOZIER, Jr., Rush W. **Fear Itself: The Origin and Nature of the Powerful Emotion that Shapes Our Lives and Our World**. Nova York: St. Martin's Griffin, 2015.
- DUNKER, Christian. **A Arte de Amar**. São Paulo: Editora Record, 2024.
- DUNKER, Christian. **Reinvenção da Intimidade**. São Paulo: Ubu Editora, 2017.
- DUNKER, Christian. **Uma Biografia da Depressão**. São Paulo: Planeta do Brasil, 2021.
- EDWARDS-BEHI, Nia. Cinema: a response to post-horror. *Wales Arts Review*, Gales, 2017.
- FELINTO, Erick. **A imagem espectral: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.
- FOUCAULT, Michel. **Os Anormais**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- FREUD, Sigmund. The uncanny. In: *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. Vol. 17. London: Hogarth Press, 1919.
- FREUD, Sigmund. Lembranças encobridoras. In: **Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas completas de S. Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1980.

GARDIES, René. **Compreender o cinema e as imagens**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

GANCHO, Cândida Vilarés. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 1991.

HUME, David. **Essays, Moral, Political, and Literary**. Indianapolis: Liberty Fund Inc., 1985.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Senac, 2009.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia – Estudos Culturais: identidade e política entre o moderno e pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

KING, Stephen. **Danse Macabre**. Nova York: Gallery Books, 2010.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **Metáforas da vida cotidiana**. São Paulo: Mercado de Letras, 2002.

LAROCCA, Gabriela Müller. *O corpo feminino no cinema de horror: gênero e sexualidade nos filmes Carrie, Halloween e Sexta-feira 13 (1970 - 1980)*. 2016. 214 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de História, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2016.

LEAL, Morgana de Abreu. *Metáforas do medo*. 2020. 239 f. Tese (Doutorado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.

MULVEY, Laura. Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, v. 16, n. 3, p. 6-27, Autumn 1975.

PENAFRIA, Manuela. Análise de filmes - conceitos e metodologia(s). In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. Anais eletrônicos... Lisboa: SOPCOM, 2009.

RADCLIFFE, Anne. *On the supernatural in poetry*. *The New Monthly Magazine*, Reino Unido, 1826.

ROSE, Steve. How post-horror movies are taking over cinema. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2017/jul/06/post-horror-films-scary-movies-ghost-story-it-comes-at-night>>. Acesso em: 14 ago. 2024.

ROSSINI, Miriam de Souza. As marcas da história no cinema, as marcas do cinema na história. *Anos 90*, Porto Alegre, v. 7, n. 12, p. 118–128, 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.22456/1983-201X.6596>>. Acesso em: 14 ago. 2024.

SILVA, Tomaz Tadeu. **Pedagogia dos monstros - Os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2007.

VIDLER, Anthony. **The Architecture of the Uncanny: Essays in the Modern Unhomely**. Cambridge: MIT Press, 1992.

WOOD, Robin. **Robin Wood on the Horror Film: Collected Essays and Reviews (Contemporary Approaches to Film and Media Studies)**. Detroit: Wayne State University Press, 2018.

ABSENTIA. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Future Pictures, 2011.

A CASA MONSTRO. Direção: Gil Kenan. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2006.

A MALDIÇÃO DA MANSÃO BLY. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Netflix, 2020.

A MALDIÇÃO DA RESIDÊNCIA HILL. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Netflix, 2018.

A QUEDA DA CASA DE USHER. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Netflix, 2024.

CARRIE, A ESTRANHA. Direção: Brian De Palma. Estados Unidos: Red Bank Films, 1976.

CISNE NEGRO. Direção: Darren Aronofsky. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2010.

CORRA! Direção: Jordan Peele. Estados Unidos: Universal Pictures, 2017.

DOUTOR SONO. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2019.

GAROTA INFERNAL. Direção: Karyn Kusama. Estados Unidos: Fox Atomic, 2009.

GHOST OF HAMILTON STREET. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Purple Rock Entertainment, 2003.

HALLOWEEN. Direção: John Carpenter. Estados Unidos: Compass International Pictures, 1978.

HEREDITÁRIO. Direção: Ari Aster. Estados Unidos: A24, 2018.

HUSH – A MORTE OUVE. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Netflix, 2016.

JOGO PERIGOSO. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Netflix, 2017.

MAKEBELIEVE. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Produção independente, 2000.

MISSA DA MEIA-NOITE. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Netflix, 2021.

NÓS. Direção: Jordan Peele. Estados Unidos: Universal Pictures, 2019.

O EXORCISTA. Direção: William Friedkin. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1973.

O ILUMINADO. Direção: Stanley Kubrick. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1980.

O SONO DA MORTE. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Relativity Media, 2016.

PÂNICO. Direção: Wes Craven. Estados Unidos: Dimension Films, 1996.

PSICOSE. Direção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1960.

STILL LIFE. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Produção independente, 2001.

THE MIDNIGHT CLUB. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Netflix, 2022.

TWIN PEAKS. Direção: David Lynch. Estados Unidos: ABC, 1990.