

## ENTRE CORPOS, ESCULTURAS, TINTAS E SANGUE: A REPRESENTAÇÃO DO ARTISTA NO CINEMA DE HORROR

*Letícia Badan Palhares Knauer de Campos<sup>1</sup>*

Não há dúvidas de que o cinema e artes plásticas possuem relações diretas. O universo artístico, independente de sua época, tornou-se um constituinte-chave na composição do imaginário cinematográfico, desde sua concepção. Como produções culturais, seus realizadores nutrem-se de imagens e ideias largamente trabalhadas nas artes plásticas, as quais, inseridas no filme, tomam novas formas. A vida do objeto artístico escolhido, seja ele pintura, escultura ou outra produção, é prolongada e ganha novos entornos quando inserida em diálogo com o cinema. Tanto uma, quanto a outra iluminam-se dessas relações. Ao aproximarmos tais produções, temos um diálogo estabelecido que nos remete à cada uma delas, mas que a partir de tal união, cria um terceiro olhar, existente apenas por conta de tal junção, e que nos atenta, concomitantemente, para outras questões.

Jorge Coli em seu texto “A semelhança e a aura: sobre Proust e Walter Benjamin”, parte integrante do livro “O Corpo da Liberdade”<sup>2</sup> nos ensina sobre esse terceiro olhar, denominado por ele, a partir do conto homônimo de Guimarães Rosa, como “a terceira margem do rio”:

Os historiadores da arte costumam dizer que é preciso treinar o olho. Isto significa incorporar um saber, sempre silencioso, sempre intuitivo, capaz de captar o que há de comum entre as formas. Mas que lugar é esse que a proposição “entre” indica? Não há apenas dois lugares, o lugar de uma imagem e de outra imagem, o lugar de uma aparência e de outra aparência. Há um terceiro lugar, uma terceira margem do rio, onde, invisíveis, imateriais, o semelhante se funde no semelhante, onde a analogia se metamorfoseia em fusão.<sup>3</sup>

É nesse “terceiro lugar”, como coloca Coli, que as relações invisíveis entre uma obra e outra, um lugar e outro, se fazem nascer. O cinema, pensado por esta via, ao apropriar-se das artes plásticas, faz com que, tais obras também se apropriem dele. Nosso olhar para o cinema, composto dessa união e metamorfose de imagens e olhares, identifica, transforma e recria esse universo cultural que nos é dado.

De forma muito particular, o cinema de horror, o terror e o suspense também se empregam do imaginário artístico. Ken Russell, Alfred Hitchcock, Dario Argento e Tarsem Singh são alguns dos nomes que conduzem imagens caras à História da Arte para seus filmes. A clássica cena de Gothic (Ken Russell,

<sup>1</sup> Bolsista de mestrado FAPESP, IFCH – Unicamp.

<sup>2</sup> COLI, Jorge. “A semelhança e a aura: sobre Proust e Walter Benjamin *seguido por* Considerações sobre a distinção entre autor e artista” IN *O Corpo da liberdade*. São Paulo: Cosac Naify, 2010. p.267-284.

<sup>3</sup> COLI, Jorge. *Op. cit.* p. 268.

1986), na qual o pesadelo de Fussli se materializa no próprio inconsciente da personagem, ou a residência dos Bates em *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960), recriada a partir da pintura de Hopper são alguns desses exemplos.

Ao mesmo tempo em que as obras de arte são amplamente usadas no cinema de horror, das diversas formas acima expostas, seus criadores, os artistas, são também incorporados nos filmes. Tópico caro à literatura de horror<sup>4</sup>, a imagem do “artista louco” passou a ser trabalhado com maior força nos anos de 1950 e 60 pelo cinema e a televisão. Trataremos adiante de alguns casos.

*Blood Bath* é um filme de 1966, produzido por Roger Corman, lançado e distribuído pela American International Pictures, cuja história da assinatura da direção merece ser detalhada. A trajetória do longa se inicia entre 1962 e 1963, durante a visita de Corman ao festival Pula, na Iugoslávia, onde adquire os direitos de produção de *Operacija Ticijan*, sob direção de Radoš Novaković (relançado em 1965 como *Portrait in Terror* com algumas modificações<sup>5</sup>). Corman solicita que Francis Ford Coppola supervise a produção e realize os diálogos em inglês para o filme, mas após sua insatisfação com o resultado final, direciona-se para Jack Hill, que transmuta o suspense em um horror. Hill realiza novas filmagens com William Campbell, e completa em 1964 um filme de novo roteiro: *Blood Bath*. Apesar das mudanças, Corman não aprova o trabalho e Hill, que se encontrava em meio à produção de seu *Spider Baby* (1964) afasta-se do projeto, que é direcionado para Stephanie Rothman. Ela remodela a história e transforma o personagem de Campbell em um vampiro. O filme é então lançado em 1966 como *Track of the Vampire*, com a co-direção Hill/Rothman e sem créditos para Novaković.<sup>6</sup>

Temos, portanto três filmes distintos: o suspense inicial de Novaković e seu relançamento americano, a história modificada de Hill e o rastro do vampiro de Rothman. Independente da versão, todos trabalham com a temática das artes. Apesar de todos merecerem atenção, iremos nos debruçar sobre a versão de 1966 de *Blood Bath*.

Ele narra a história de Alberto “Erno” Sordi (interpretado por William Campbell), um pintor que reside na torre de uma igreja local (cujo sino tem importância crucial no desfecho da versão iugoslava). Amaldiçoado há séculos por sua modelo e amante, foi condenado a assassinar mulheres, tomar seu sangue e transformá-las em modelos em cera a fim de compor nus pictóricos imersos em terror. Independente de Hill não ter aprovado as modificações de Rothman, temos um filme uniforme. Composto basicamente por duas

---

<sup>4</sup> O tema do “artista louco” ou do artista assassino pode ser encontrado em diversos contos, especialmente nos seguintes: “The Pickman’s Model” (H. P. Lovecraft), “O Retrato Oval” (Edgar Allan Poe), ou ainda o tema da obra de arte macabra em: “O Caso de Charles Dexter Ward” (H. P. Lovecraft), “O Retrato” (Nicolai Gogol), “A Vênus de Ille” (Prosper Mérimée).

<sup>5</sup> A equipe tem os nomes trocados por pseudônimos americanos e há algumas pequenas alterações na edição.

<sup>6</sup> Toda a trajetória da produção foi detalhada por Tim Lucas em um artigo para a revista Video Watchdog, edição de 1991 e as informações retiradas do livro: WADDELL, Calum. *Jack Hill : the exploitation and blaxploitation master, film by film*. Carolina do Norte: McFarland, 2009. pp. 27-29 e da introdução de Jack Hill ao trailer de *Blood Bath* (“Jack Hill on BLOOD BATH”, produção Trailers From Hell). Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=SgmoTPw\\_U0E](https://www.youtube.com/watch?v=SgmoTPw_U0E) (acessado em 28/01/2016).

histórias principais, que se conectam pela relação de seus personagens com a arte, *Blood Bath* ou *Track of the Vampire* é um filme de uma riqueza cultural incontestável.

Porém, não é apenas na temática que um filme como *Blood Bath* liga-se com as artes plásticas. Trata-se de uma produção completamente conectada ao seu momento histórico e aos manifestos artísticos de sua época. Se por um lado temos a trama do artista-vampiro e suas produções pictóricas, a relação com a musa que persiste como um pesadelo em suas telas e a incapacidade de se relacionar com aquela que ama (uma *doppelgänger* da amante do passado e bailarina), por outro lado *Blood Bath* nos exhibe o universo *beatnik*, os bares de artistas, as produções contemporâneas e uma série de discursos sobre a arte dos anos de 1960.

Em uma das sequências iniciais, Hill nos mostra um grupo de artistas que se indagam sobre o que deve ser formal ou não em um objeto artístico e sobre o inovador na arte. Observam atentamente um metrônomo com a imagem de um olho – uma espécie de réplica do *Object to be destroyed* (1923) de Man Ray – realizado por um dos artistas locais – Abdul (Sid Haig). Max, o personagem mais conceituado por seus companheiros, critica a obra e revela sua mais nova criação - o retrato de sua namorada: uma obra formal, que em nada difere das demais composições figurativas dispostas nas paredes do local. Os colegas o indagam sobre como aquilo pode ser diferente, ao passo que Max lhes responde:

– Vocês estão prestes a testemunhar uma ocasião histórica. A primeira apresentação pública de Pintura Quântica. Eu aperfeiçoei um instrumento. Uma arma líquida, pela qual sou capaz de aplicar as moléculas da física quântica em minha arte. Por causa da natureza paradoxal da teoria quântica, é necessário que a energia seja sobreposta numa imagem completamente formal. Isso é alcançado pelos meios da arma quântica. Estou prestes a surpreender o mundo. A arma quântica contém um pequeno projétil, carregado com pigmento, que ataca a tela com uma velocidade tremenda, mas devo lhes mostrar. A tela, mesmo agora, está pronta para receber sua fração de energia.<sup>7</sup>

Max aciona uma pistola que expelle tinta na superfície da tela anteriormente pintada, nomeando sua ação como “a primeira apresentação pública de Pintura Quântica”. Todos se espantam, sobretudo a namorada, que tem a face coberta pelo jato amorfo de pigmento e não compreende a ação do artista. Os demais a sua volta enaltecem a grandiosidade do ato presenciado e anunciam: “eu nunca vi algo parecido!”. A relação parece evidente com algumas produções artísticas daquele momento, como, por exemplo e talvez mais próximo, as performances da série *Tirs*, de Niki de Saint Phalle. O ato de macular a “pintura acabada” com o uso do revólver mantém forte correspondência com as performances da artista, iniciadas poucos anos antes, em 1961. Max discorre um longo monólogo antes e depois de sua espécie de *happening*, no qual apresenta toda uma teoria envolvendo a concepção intelectual de sua obra e a originalidade contida nela. Os demais comparam os micro-fragmentos de tinta com o Universo. Na parede atrás da pintura, diversas outras

<sup>7</sup> Todas as traduções dos diálogos do filme foram realizadas pela autora.

obras do grande Max são expostas: uma tela de veia expressionista abstrata, outra cuja única representação é a assinatura do artista.

Em uma sequência posterior, Abdul imprime uma carga de tinta no rosto de sua modelo e carimba a impressão da face em um pedaço limpo de papel. Novamente ocorre um discurso sobre o que está sendo presenciado e que merece atenção. Na cena, Abdul ensina sobre sua produção:

Abdul: Desta forma, aplica-se ela diretamente na tela, eliminando a necessidade de uma mídia artificial, como o pincel.

Beatnik: Sim, eu vejo. O artista manipula diretamente a modelo sobre a tela, como ele manipularia um pincel...

Abdul: Claro! Isso é apenas um exercício. Obviamente, o próximo passo seria aplicar a técnica num estudo de corpo inteiro. Possivelmente um grupo.

Não há dúvidas que o jogo criado por Hill tem como inspiração as *Anthropométrie de l'Époque Bleue* de Yves Klein (1960). Tal qual ele, Abdul orquestra sua criação, posiciona a modelo sobre a superfície a ser trabalhada, controla seus movimentos. A fala seguinte de Max “isso precisa de algo... a toalha para a modelo” expressa a ironia de ambas as cenas. Há uma crítica gritante nas produções de Corman<sup>8</sup> e Hill ao que se refere tanto à grande arte nesse momento quanto a todos aqueles que se identificam como alheios a essas produções - os *beatniks* – que acabam (no filme) mimetizando os mesmos passos e atitudes da corrente principal da arte. Tornam-se artistas de ego inflado, cujo discurso representativo da obra vale mais que a produção por si só. O filme dialoga com questões atuais - os caminhos novos da arte, as tentativas de chocar o público, e mesmo sobre a interação deste com o que é produzido no circuito artístico (se pensarmos, por exemplo, na destruição do “objeto indestrutível” de Man Ray). Sobre isso, vale destacar uma frase do próprio Corman sobre a produção de *A Bucket of Blood*:

A audiência na exibição riu ao longo do filme e o aplaudiu no final. Eu havia feito uma comédia de sucesso que, além disso comentava as ambições e pretensões mundo da arte. Quando um crítico escreveu que o mundo da arte era uma metáfora para o mundo do cinema, eu não pude negar.<sup>9</sup>

As obras de Sordi, em contrapartida, são vazias de discurso. Os interessados em arte que frequentam o lugar não se interessam pelas produções de Max, Abdul e os demais artistas. Eles buscam uma obra vibrante e encontram isso nos quadros macabros de Sordi. Seus nus representam uma mescla de erotismo e horror. Mulheres assassinadas, cortes e ossos em exposição. É uma vontade de converter a violência em espetáculo, tal qual ocorre nos primórdios do *Grand Guignol*.

<sup>8</sup> Para além da produção do filme, Corman realizou em 1959 *A Bucket of Blood* que trafega sobre pontos similares ao filme em questão. Sobre ele, falaremos mais adiante.

<sup>9</sup> Retirado de: HALLENBECK, Bruce G., *Comedy-horror films : a chronological history, 1914–2008*. Carolina do Norte: McFarland, 2009. p.62. Tradução da autora.

Em consonância à imagem do artista assassino, outro tópico aparece em algumas produções: o uso do sangue como componente da pintura ou dos corpos mutilados ao gosto do realizador em detrimento da obra final.

*Color me Blood Red* (1965), de Herschell Gordon Lewis é o terceiro filme da considerada *Blood Trilogy* – precedido por *Blood Feast* (1963) e *Two Thousand Maniacs!* (1964). É estrelado por Gordon Oas-Heim no papel de Adam Sorg, um artista plástico em conflito pessoal, incapaz de realizar obras que o satisfaçam completamente, no entanto, amado pela crítica e público. É obcecado pela cor vermelha, mas não consegue imprimir o tom exato em suas telas. Após um acidente em que a noiva, Gigi (Elyn Warner), fere o dedo no chassi da tela e suja a superfície branca com o sangue, Adam percebe que esse é o tom ideal de rubro para suas pinturas. Tenta inicialmente usar seu próprio sangue, mas após quase sucumbir de fraqueza, passa a matar mulheres e drenar o sangue delas para compor os quadros. Sua primeira vítima é a própria companheira do protagonista, Gigi.

É possível que Lewis tenha se inspirado em *A Bucket of Blood* de Roger Corman e assim como ele também insere uma crítica ao mercado artístico (ou mesmo ao cinema)<sup>10</sup>. A começar pelo galerista, que apesar da aceitação das obras de Sorg, não compreende nem a forma como deve ser exposta. Numa sequência, Adam e Farnsworth mudam constantemente o posicionamento de um quadro. O galerista insiste que deve ser horizontal, enquanto que o artista o pendura verticalmente. O filme é completamente marcado pela presença constante do vermelho. É possível identificar, praticamente em todas as cenas, algo em vermelho que acompanha o filme: o maiô de Gigi, seu marcado o batom vermelho, o esmalte em close nos pés de April, o suéter do casal na praia, e mais evidentemente, nas telas de Adam Sorg. H. G. Lewis comenta sobre a realização do filme: “É uma história original, mas relativamente boba porque o artista pensa que precisa de sangue humano para pintar. Se apenas ele tivesse percebido que sangue de frango possui a mesma cor, não teríamos filme algum!”<sup>11</sup>

Sorg poderia de fato ter se utilizado de sangue animal, e talvez dessa forma, como comenta o diretor, o filme não teria existido. Contudo, o sangue humano é um elemento fulcral na composição dos quadros. Sorg, nos momentos finais do filme, discorre sobre a produção de suas pinturas, enquanto trava um conflito com o namorado de sua (quase) vítima:

E aquela garota na praia...ela não era ninguém. Ela poderia viver ou morrer, que importância teria? Mas agora, ela viverá para sempre na minha tela. Ela é imortal. Ela viverá para sempre. Aquela coisa na praia...É uma casca vazia, apenas. Mas sua vida, seu sangue, foi isso que

<sup>10</sup> Em uma entrevista para o *The Bright Film Journal* (2001), Lewis afirma ser suspeito em relação aos cineastas que se consideram *auteurs* e artistas, e identifica o cinema como uma indústria, não uma forma de arte. Disponível em: <http://brightlightsfilm.com/wizard-gore-herschell-gordon-lewis-speaks/> (acessado em 29/01/2016)

<sup>11</sup> PALMER, Randy. *Herschell Gordon Lewis, godfather of gore: the films*. Carolina do Norte: McFarland, 2006 p. 91. Tradução da autora.

mantive. A mantive viva em minha pintura. Sua vida, seu sangue... As pessoas irão admirá-la para sempre.<sup>12</sup>

Para Sorg é o sangue que mantém sua pintura viva. Não precisamos nos alongar muito sobre como a sedução pelo sangue é um tema já difundido no universo do horror: o sangue humano é o elixir da vida. É o que se faz necessário para a sobrevivência dos vampiros, e é o que mantém as pinturas de Sorg. Não é à toa que seus admiradores passam a desejar ainda mais suas pinturas ao passo que o sangue é ali incorporado. Para eles, pouco importa o conteúdo – o que atrai é o vermelho escarlate do sangue (mesmo que não saibam).<sup>13</sup>

Vale lembrar ainda que uma de suas vítimas – a fatídica “garota na praia”, é - após ser assassinada - pendurada pelos braços na sala de Sorg. Com o ventre aberto e as tripas expostas, o artista aperta o intestino da moça entre os dedos, fazendo verter dele o sangue de suas entranhas. *Color Me Blood Red*, entretanto, não é o único filme a trabalhar a temática do sangue como pigmento pictórico.

Algo semelhante ocorre em *Anamorph* (2007), de Henry S. Miller. Willem Dafoe interpreta um detetive que se depara com um possível *copycat* de um assassino considerado morto, resultado de um caso policial passado. Uncle Eddy, o psicopata em questão, assassinava pessoas articulando a cena do crime como um *tableau*. O “novo” assassino vai além – trabalha com técnicas de anamorfose, introduzindo a cada morte, uma nova perspectiva. Stan (Dafoe) é cada vez mais inserido nos homicídios. Sua coleção de cadeiras, suas relações pessoais. Tudo é articulado com maestria pelo assassino, de forma a conectar todos os crimes a fim de criar sua obra-prima final: a morte de Stan tal qual o retrato do Papa Inocêncio X, de Bacon<sup>14</sup>.

Em um deles, especificamente, Stan é obrigado a utilizar um pantógrafo para completar um tríptico de retratos (que também nos faz lembrar aqueles de Bacon) e se depara com o corpo póstumo de um colega de trabalho disposto como uma espécie de Cristo Morto caravaggesco. De ventre aberto e braços caídos, o corpo de Ruiz se transforma em uma paleta de sangue, um receptáculo da tinta, onde obliquamente repousa o pincel, o qual Stan deve inserir na ponta do pantógrafo.

Esse tópico é também desenvolvido em séries televisivas como no episódio 8º da terceira temporada de *Tales From the Crypt* (1989-1996). Em “Easel Kill Ya”, de 1991, escrito por Larry Wilson e sob direção de John Harrison, o *crypt keeper* conta-nos sobre Jack Craig, um artista plástico, protagonizado por Tim Roth. Como Sorg, não tem sucesso artístico (aqui nem pessoal, quão pouco profissional) e tenta, inclusive,

<sup>12</sup> Fala de Adam Sorg em *Color Me Blood Red* (1965).

<sup>13</sup> A questão da sedução pelo sangue foi explorada nos artigos: *Atrações perversas: Apontamentos sobre Macabro (1980) de Lamberto Bava*, no VIII Encontro de História da Arte (2011). E em *A presença da arte no cinema de horror italiano*, no X Encontro de História da Arte (2014) (<http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas/2012/Leticia%20Badan.pdf> )

<sup>14</sup> É necessário dizer que este trabalho não seria possível sem o auxílio do colega Dirceu Carlos Marins, que ministrou em 2015 uma belíssima aula sobre o filme em questão na disciplina “Cinema e História: A obra de arte no cinema” (Prof. Responsável: Martinho Junior), explorando as referências artísticas de Henry S. Miller, conexões literárias e a temática do assassinato como arte no cinema detetivesco. <http://www.ifch.unicamp.br/ifch/pf-ifch/public-files/graduacao/ementas/7530/hh728a.pdf>

explorar diversos estilos pictóricos - valendo-se por vezes de tentativas de ironizar as composições simétricas e complementares das produções do *De Stijl*, como vemos no início do episódio.

Jack tem problemas em conter a própria raiva e num acidente, assassina o vizinho do apartamento de baixo. Ele passa, então, gradualmente, a incorporar os assassinatos em sua arte. Inicialmente fotografa o corpo morto do rapaz, e utiliza-se das imagens para compor uma pintura realista que exhibe o corpo esfacelado no chão. Ao descobrir que há um colecionador de arte macabra que se interessa por suas obras, Jack continua sua saga de homicídios – mata a dona de seu apartamento lançando-a escada abaixo, cujo corpo é perfurado por uma tesoura de jardinagem, e um médico com o crânio esmagado.

O mais interessante é compreender como o episódio se utiliza da História da Arte em função dos assassinatos conseguintes, que com a sucessiva conversão estilística, envolve também um maior uso do corpo da vítima na elaboração do objeto artístico. Se inicialmente o jogo é de ironizar as composições neoplásticas, posteriormente há uma transição com os diversos estilos: podemos comparar a pintura resultante da morte do vizinho com, como dito anteriormente, composições realistas. O quadro que forja após matar a dona do apartamento se compõe em uma pintura de veia abstrata, na qual o corpo metamorfoseia-se em uma massa disforme, atravessada pelas duas grandes lâminas da tesoura e cuja matéria primordial para sua confecção é, como nos casos anteriores, o sangue. A morte do médico, por fim, poderia se ligar ao movimento da *arte povera*, por exemplo, cujo suporte utilizado é, ao invés da tela e do pincel, uma placa de papelão, sangue, restos mortais e, é claro, o dedo do artista.

O envolvimento do sangue na feitura da obra não é, entretanto exclusiva ao universo da ficção. Artistas como Marc Quinn e Phil Hansen concebem o sangue como material artístico. O primeiro, natural de Londres, no Reino Unido, possui a série *Self*, iniciada em 1991 (mesmo ano do lançamento do episódio de *Tales from the Crypt*), um autorretrato composto de sangue congelado do artista. A cada cinco anos, Quinn desenvolve um novo autorretrato, que para se manter intacto permanece numa caixa de vidro refrigerada. Hansen, por outro lado, trabalha com o sangue de uma forma mais minuciosa. Ao invés de criar um grande objeto com litros de sangue concentrado, pinga, gota a gota o líquido em curativos e os dispõe numa superfície. O resultado é um retrato de Kim Jong-Il (2007).

Há ainda diversos filmes e produções cuja temática abarca o sangue como pigmento. Contudo, no pouco espaço deste texto, optou-se por trabalhar com aqueles que ainda não haviam sido postos em diálogo.<sup>15</sup> Apesar de o sangue ser a essência da vida, é no âmbito da escultura que a presença física da

---

<sup>15</sup> É válido mencionar que *La casa dalle finestre che ridono* (1976), de Pupi Avati é um desses filmes não explorados aqui. O uso do sangue na composição do objeto artístico e suas referências visuais foram trabalhados nos seguintes textos: *A presença da arte no cinema de horror italiano*, X Encontro de História da Arte (2014, UNICAMP) <http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas.htm> e *Terror das imagens: O universo artístico do cinema de horror italiano*, XIX Encontro da Socine (2015) <http://www2.socine.org.br/publicacoes/anais/>

vítima se faz por completo, através do uso dos corpos como base estrutural e estética da composição escultórica.

Em *A Bucket of Blood*, Roger Corman revela a história de Walter Paisley, interpretado por Dick Miller. Um garçom de um bar *beat*, voltado para um público apreciador da arte. No sonho de se tornar um artista renomado, tenta, de formas improdutivas, aproximar-se dos círculos artísticos que frequentam o estabelecimento. Artistas plásticos, poetas, críticos. Tudo em vão. Sua vida banal limita-se a limpar as mesas e encher os copos, sempre fielmente observado pelo patrão. O filme começa com um monólogo de Maxwell (Julian Burton) sobre arte e artistas:

Vou lhes falar da arte... Já que não há outra coisa para falar... porque não existe mais nada. A vida é um misterioso ser que caminha pelos atalhos da arte. Amigos, aproveitem e deixem-nos a seu dispor... Mas não percam a fé. A criação é tudo... o resto é nada. O que não é criação é escuridão. Todos lutamos para ser o grande criador. Somente o artista é pessoa... os demais não. Uma tela é uma tela, ou um quadro. Uma rocha é uma rocha, ou uma estátua. Um som é um som, ou uma música. Um ser humano é um ser humano, ou um artista. Onde estão John, Joe, Jake, Jim, Jean, Jerk? Mortos, mortos, mortos. Eles nunca nasceram. Antes de nascer, eles não nasceram. Onde estão Leonardo, Rembrandt, Ludwig. Vivos, vivos, vivos. Eles nasceram.

Levem à multidão esse monte de peixes. Ensine-os a viver livremente e a nutrir do artista. Retirem suas escamas e coloquem-nos em um lenço. Mostrem suas espinhas nos quadros para apreciarem a pintura. Deixem-nos morrer... e que suas mesquinhas mortes sejam argila em suas mãos... e virem um cinzeiro, ou um arco. Porque a visão artística tudo vê. Os outros peixes são cegos que nadam na caverna da solidão. Nadem, incultos e intolerantes, idiotas, porém cuidado... porque em algum dia... um artista lançará seu gancho e você morderá. Quando isto acontecer você morrerá. Mais em seu estômago... você encontrará a imortalidade.<sup>16</sup>

Ao retornar para casa, após uma noite de trabalho, Walter tenta, sem sucesso, produzir a escultura de Carla (Barboura Morris), pela qual é apaixonado, perturbado pelo miado do gato Franky, que involuntariamente prende-se entre as paredes do edifício. Paisley, na tentativa de resgatar o felino, acaba assassinando-o com uma faca de cozinha enfiada em seu abdômen. Um surto de criatividade e delírio o invadem e o discurso de Maxwell o captura como um mantra. Walter tem, portanto, a brilhante ideia de transformar o gato morto em um objeto de arte e o leva para expor no bar. A escultura é considerada uma obra-prima, levando-o a produzir mais peças, evidentemente, carregadas de mais e mais crueldade.

Como em *The Little Shop of Horrors* (1960), Corman insere os assassinatos de forma leve e ocasional. O primeiro crime aciona um gatilho de crimes posteriores, que ocorrem ao acaso. Como que tomado por

---

<sup>16</sup> Discurso de Maxwell – tradução obtida através de legenda disponível na internet.



uma força maior, ou na inércia dos fatos, as mortes passam a ser naturais a ele, e ocorrem com certa normalidade. Suas peças, uma a uma, conquistam admiradores. Todavia, é importante destacar um ponto: no interior das carcaças de argila, residem os cadáveres de suas vítimas. O gosto de seus fãs marca o gosto pela mistura entre arte e crueldade. A capacidade de aprisionar na obra de arte o momento-chave da expressão do horror, a morte.

Permanecendo em produções de baixo orçamento, *Sculpture* (2009) de Pete Jacelone utiliza-se de uma maneira um pouco diversa dos corpos e, contrariamente a todos os demais artistas aqui expostos, o filme se concentra no ponto de vista de uma protagonista feminina, Ashley Steele (Raine Brown). Filha de um fisiculturista e uma artista plástica, presenciou desde criança a opressão feminina dentro da família. A mãe era impossibilitada de realizar pinturas de nus masculinos pelo pai, que num ataque de ciúmes assassina o modelo que posava para ela. Ashley testemunha o ocorrido e passa a ser vítima de abusos sexuais do pai (e do irmão). Anos mais tarde, volta para a cidade da família para tomar conta da academia do pai após seu falecimento. Traumatizada pelo ocorrido, a protagonista nutre uma paixão incestuosa pelo irmão, que constantemente tenta impedir seu relacionamento com os demais funcionários e clientes do lugar. Ela então assassina um a um, na tentativa de compor uma obra-prima, a escultura do seu “homem perfeito”. Escolhe um modelo ideal para cada membro. Os seduz e durante o sexo decepa o pedaço anatômico de sua preferência. Pernas, tronco, braços, pênis e a cabeça, que retira do próprio irmão. Os homens que a vida toda lhe dominaram, passam num processo inverso, a serem dominados por ela.

Após o término da obra, Ashley “monta” sua escultura e observamos, assim como ela, fascinados, o objeto final de sua criação: o homem perfeito, de físico escultórico, pele polida e esbranquiçada, tal qual uma escultura em mármore. A cena é cortada e entramos agora na galeria onde Ashley irá expor pela primeira vez o seu *perfect man*. A cortina que recobre a escultura desce, e dona da galeria anuncia o título da obra. Somos então postos de frente para o público, sem saber o que aguarda à sua frente. Todos com expressão de horror, enojados pelo que observam no salão. Completamente tomada de êxtase pela sua criação, Ashley não entende a reação do público. Ela se volta então para sua escultura e vemos pedaços destroçados de carne em putrefação, suspensos em uma estrutura de metal. Aos poucos, a obra começa a se desfazer, e seu homem perfeito, envolto em sangue, tripas, pele costurada e vermes, em nada se parece com a imagem que Ashley havia idealizado.

Se todos esses filme operam na chave do artista louco e da obra de arte, um deles, o pinku eiga *Mōjū* (盲獣, 1969) de Masumura Yasuzō completa o ciclo entre o artista, a modelo e o ideal plástico. O filme revela a obsessão do escultor cego Michio por uma modelo, Aki (Midori Mako). Criado a vida toda por sua mãe de forma possessiva, que o impedia de um contato adulto com o mundo exterior. Ele visita uma exposição realizada a partir de fotografias da modelo (que poderiam por si só compor uma exposição fora do

filme) e encontra, no centro da galeria, uma escultura cuja representação é o corpo nu de Aki. Ao passo que Michio (Funakoshi Eiji) toca o seio da estátua, Aki, observando-o silenciosamente do outro lado da sala, sente o toque em seu próprio seio.

Michio a sequestra e leva para seu ateliê. Um local completamente surreal: cada parede é recoberta por dezenas partes de corpos: pernas, olhos, bocas, mãos. E ao centro, um gigantesco corpo feminino reclinado de pernas abertas. No decorrer do filme os dois se envolvem amorosamente e Aki, que antes queria fugir, é cegada pela obsessão do próprio artista. Após ambos ficarem completamente cegos e completarem a escultura, Aki lhe suplica que a mate. Ele começa a romper seus quatro membros e juntamente com ela, a escultura também é destruída. O vínculo se completa quando Michio após assassinar sua amante, comete o *seppuku*, cravando no abdômen a adaga que usara para destruir-lhe os membros.

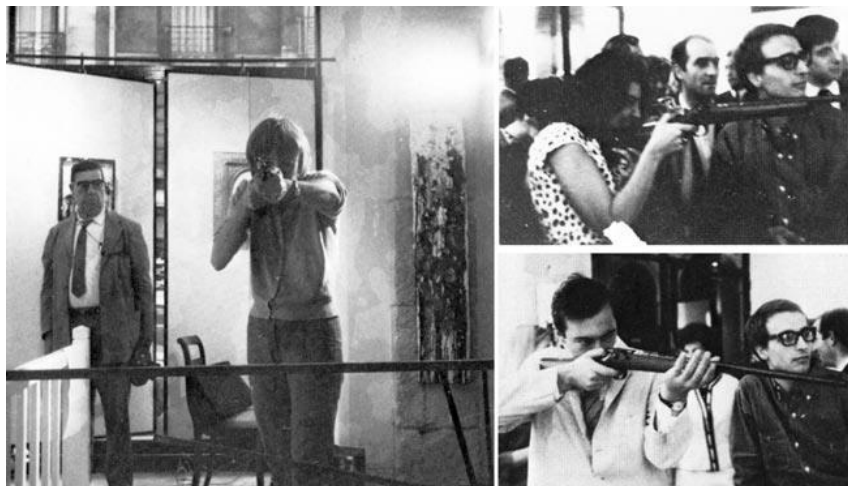
Vemos, portanto, com esses filmes uma crescente inserção da vítima na obra de arte. De modelos póstumos flagelados como em *Blood Bath*, o artista passa a incorporar a vítima fisicamente, através do uso do sangue e do corpo ou de uma ligação imaterial, como em *Mōjū*. A consumação pelo objeto artístico é tão intensa, que resta a seus criadores apenas a morte. São consumidos por suas antigas vítimas, pela matéria escultórica de suas composições, pelas modelos ou pela ideia da grande arte. Com exceção de Ashley, todos os demais artistas sucumbem à morte. No caso de alguns, ainda, transmutam-se em suas obras finais conforme é o caso de Sordi, Paisley e Sorg. A conclusão da obra-prima chega ao final, bem como seus criadores. Buscamos mostrar de que forma o cinema de horror, em específico o de baixo orçamento, nutre fortes relações com a História da Arte e como se utilizam de elementos e referências as mais diversas. Trata-se ainda de um trabalho em desenvolvimento e espera-se que esse texto traga um olhar cada vez mais atento para as produções do cinema B.



**Figura 01.** Cena de *Blood Bath* (1966). O objeto “formal” de Abdul.



**Figura 02.** Cena de *Blood Bath* (1966). Max atira o pigmento sobre a composição formal.



**Figura 03.** Niki de Saint Phalle na Galerie J – Paris, junho de 1961: “Feu à volonté”



**Figura 04.** Niki de Saint Phalle. Grand Tir - Seance, Galerie J, 1961 143 x 770 cm



**Figura 05.** Cena de *Blood Bath*- Abdul ensina sobre sua obra antropométrica.



**Figura 06.** Yves Klein. *Anthropométrie de l'Époque bleue*, 1960



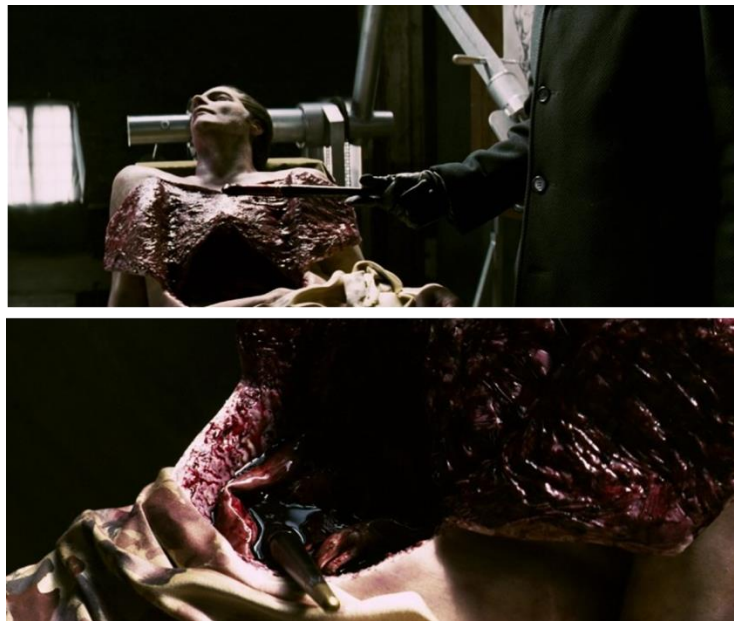
**Figura 07.** Yves Klein. *Anthropométrie sans titre* (ANT 19), 1960



**Figura 08.** Cena de *Blood Bath* – A pintura de Sordi.



**Figura 09.** Cena de *Color me blood Red* (1965) – o sangue como tinta.



**Figura 10.** Cena de *Anamorph* (2007) – O corpo de Ruiz como receptáculo para a tinta (sangue)



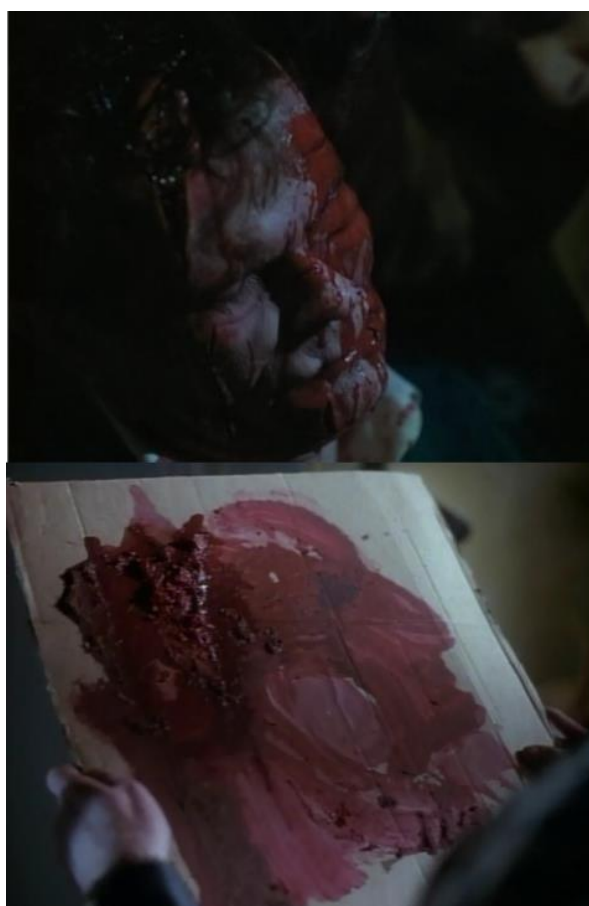
**Figura 11.** Cena de *Easel Kill Ya* – jogo irônico com o neoplasticismo.



**Figura 12.** Cena de *Easel Kill Ya* – o assassinato do vizinho.



**Figura 13.** Cena de *Easel Kill Ya* – A composição abstrata e o uso do sangue como pigmento.



**Figura 14.** Cena de *Easel Kill Ya* – A morte do médico.



**Figura 15.** Marc Quinn. *Self*, 1991. 208x63x63 cm - sangue, aço inoxidável, acrílico e equipamento de refrigeração.



**Figura 16.** Phil Hansen. *Value of Blood*, 2007 - 500 ml do sangue do artista numa tela com 6000 curativos.

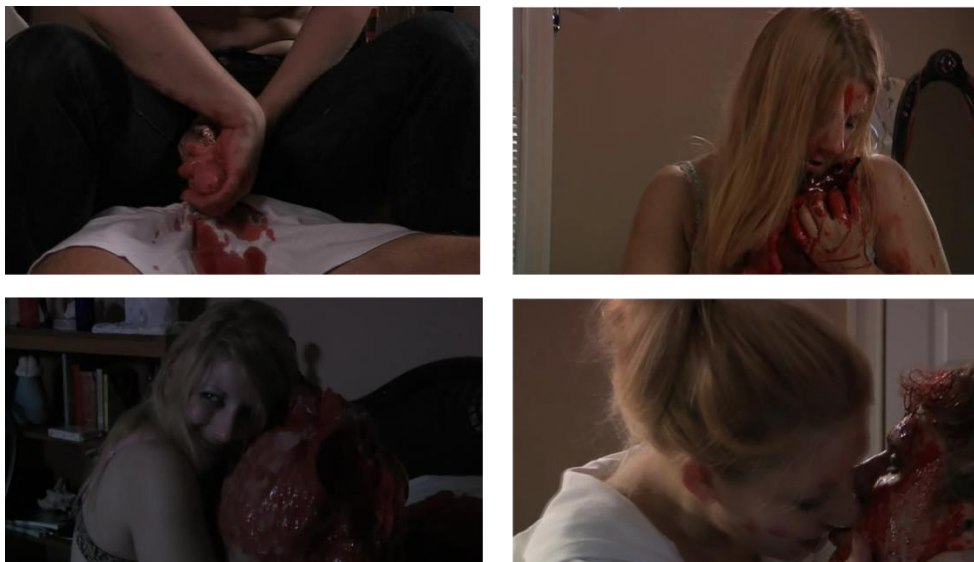


**Figura 17.** Cena de *A Bucket of Blood* (1959)





**Figura 18.** Cena de *Sculpture* (2009) – As partes anatômicas perfeitas.



**Figura 19.** Cena de *Sculpture* - A coleção de pedaços de corpos.



**Figura 20.** Cena de *Sculpture* – O “Homem Perfeito” aos olhos de Ashley.



**Figura 21.** Cena de *Sculpture* – A obra em seu estado real, na galeria.



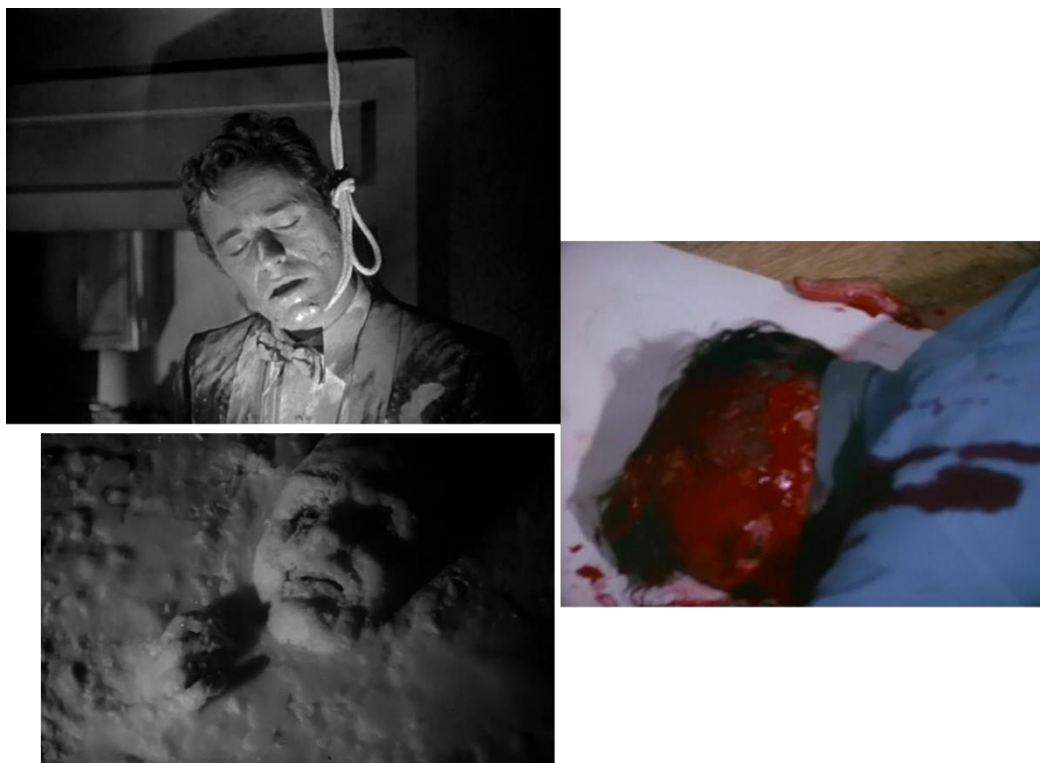
**Figura 22.** Cena de *Mōjū* (1969) – A coleção de fotografias de Aki.



**Figura 23.** Cena de *Mōjū* – O ateliê de Michio.



**Figura 24.** Cena de *Mōjū* – A morte da modelo, do artista e da obra de arte.



**Figura 25.** Cenas de *A Bucket of Blood*, *Color me blood red* e *Blood Bath* – Artistas transformados em suas obras finais.

**Filmografia citada:**

- LA CASA DALLE FINESTRE CHE RIDONO (A Casa das Janelas Sorridentes). Pupi Avati. Itália: A.M.A. Film, 1976.
- A BUCKET OF BLOOD (Um Balde de Sangue). Roger Corman. EUA: AIP/MGM, 1959.
- BLOOD BATH aka TRACK OF THE VAMPIRE. Jack Hill/Stephanie Rothman. EUA, Iugoslavia: Avala/AIP, 1963-66.
- OPERACIJA TICIJAN. Radoš Novaković. Iugoslávia/EUA: Avala, 1963.
- PORTRAIT IN TERROR. Radoš Novaković (Michael Roy). Iugoslávia/EUA: Avala, AIP, 1965.
- MŌJŪ (盲獣, Cega Obsessão). Masumura Yasuzō. Japão: Daiei, 1969.
- LITTLE SHOP OF HORRORS (A Pequena Loja dos Horrores). Roger Corman. EUA: AIP, 1960.
- SCULPTURE. Pete Jacelone. EUA: THR Productions, Screaming Productions, 2009
- COLOR ME BLOOD RED. Herschell Gordon Lewis. EUA: Box Office Spetaculars, 1965
- “EASEL KILL YA” (episódio da série *Tales From the Crypt*). John Harrison. EUA: Home Box Office (HBO), Tales From The Crypt Holdings, 1991.

**Referências Bibliográficas**

- COLI, Jorge. “A semelhança e a aura: sobre Proust e Walter Benjamin *seguido por* Considerações sobre a distinção entre autor e artista” IN *O Corpo da liberdade*. São Paulo: Cosac Naify, 2010. p.267-284.
- CAMPOS, Leticia B. P. K. de. “Atrações perversas: Apontamentos sobre Macabro (1980) de Lamberto Bava” IN *Atas do VIII Encontro de História da Arte* (2012). pp. 360-375.
- Disponível em: <http://www.unicamp.br/cha/eha/atas/2012/Leticia%20Badan.pdf> (acessado em 29/01/2016)
- BALMAIN, Colette. *Introduction to Japanese Horror Film*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2008.
- HALLENBECK, Bruce G., *Comedy-horror films: a chronological history, 1914–2008*. McFarland: Carolina do Norte, 2009.
- MCGILLIGAN, Patrick. “Charles B. Griffith: Not of this Earth - Interview by Dennis Fischer” IN *Backstory 3: Interviews with Screenwriters of the 60s*. Berkeley: University of California Press, 1997. pp.157-173.
- PALMER, Randy. *Herschell Gordon Lewis, godfather of gore: the films*. Carolina do Norte: McFarland, 2006
- WADDELL, Calum. *Jack Hill: the exploitation and blaxploitation master, film by film*. Carolina do Norte: McFarland, 2009