

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ESCOLA DE BELAS ARTES

Cinema de Animação e Artes Digitais

PAULO HENRIQUE DE ALCANTARA CANDIDO

HORROR NA ANIMAÇÃO:

Uma análise de *Coraline* e *A Casa Monstro*

Belo Horizonte,

Maio de 2023.

Paulo Henrique de Alcantara Candido

HORROR NA ANIMAÇÃO:

Uma análise de *Coraline* e *A Casa Monstro*

Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientadora: Prof^ª. Ana Lúcia Andrade
(Depto. de Fotografia e Cinema – EBA / UFMG)

Belo Horizonte,

2023.

AGRADECIMENTOS

À UFMG pela oportunidade de cursar Cinema de Animação e Artes Digitais.

À minha orientadora, Prof.^a Ana Lúcia Andrade, que, com dedicação, me guiou durante todo o processo com suas correções e conselhos.

Aos meus pais, que sempre apoiaram e incentivaram meus sonhos, sempre com muito amor e acreditando no meu potencial.

À minha irmã, Patrícia, minha companheira de assistir filmes de Horror, sendo eles bons ou ruins.

A todas as amigadas que criei durante esses anos na faculdade. Em especial, Aline, João Pedro, Luan, Luisa, Matheus, Miriam, Shin-iti, Vitória e Yari, pelo apoio e carinho.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

RESUMO

Este artigo propõe analisar animações *mainstream* de longa-metragem, com temáticas e estratégias narrativas direcionadas ao horror, buscando-se referências e elementos deste gênero. A partir de uma definição focada principalmente na visão do filósofo Noel Carroll, em seu livro *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*, abarcam-se filmes, como *Coraline e o Mundo Secreto* (*Coraline*, EUA / Japão, 2009), de Henry Selick, e *A Casa Monstro* (*Monster House*, EUA / Canadá, 2006), de Gil Kenan, no sentido de realizar uma breve análise de animações com escopo voltado ao horror.

Palavras-Chave: Cinema; Animação; Horror; Estratégias Narrativas.

ABSTRACT

This article proposes to analyze mainstream feature-length animations, with themes and narrative strategies directed to horror, looking for references and elements of this genre. Based on a definition focused mainly on the vision of philosopher Noel Carroll, in his book The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart, films such as Coraline (USA / Japan, 2009), by Henry Selick, and Monster House (USA / Canada, 2006), by Gil Kenan, in order to carry out a brief analysis of animations with a scope focused on horror.

Keywords: Cinema; Animation; Horror; Narrative Strategies.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES:**FIGURAS**

Figura 01 - Coraline perseguida pelo Gato.....	18
Figura 02 - Sombras sugerem perseguição no filme de Tourneur.....	18
Figura 03 - Wybie mascarado.....	18
Figura 04 - Pais de Coraline do mundo “normal”.....	19
Figura 05 - Pais de Coraline do “Outro Mundo”.....	19
Figura 06 - Bela Dama.....	20
Figura 07 - Outro Pai.....	21
Figura 08 - Fusão das vizinhas.....	21
Figura 09 - Casal da obra <i>Uzumaki</i> , de Junji Ito.....	22
Figura 10 - Outra Mãe como aranha.....	23
Figura 11 - Três crianças fantasmas.....	23
Figura 12 - DJ espionando os vizinhos.....	25
Figura 13 - Trecho da sequência de sonho.....	25
Figura 14 - A Casa Monstro.....	26
Figura 15 - Ossada de Constance.....	27
Figura 16 - Transformação da Casa.....	28

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	06
1 – UMA HISTÓRIA ATERRORIZANTE	08
1.2 - Características do horror	10
2 – ANÁLISES	16
2.1 – <i>Coraline</i>.....	16
2.2 – <i>A Casa Monstro</i>	24
CONCLUSÃO	30
REFERÊNCIAS	32

INTRODUÇÃO

Mais antigo que o cinema, tendo sua origem na Literatura Gótica do século XVIII, o gênero horror sempre teve seu espaço e importância na História do Cinema (em língua inglesa, chamado de “*horror film*”, mas que também pode ser denominado de *terror*: “O terror é uma impressão física de repulsa ou pavor, provocada por algo assustador”)¹, sendo o primeiro filme considerado pertencente ao gênero *O Solar do Diabo* (*Le Manoir du Diable*, França, 1896), de Georges Méliès. Sua importância também pode ser notada no período do Expressionismo alemão e em obras de diretores renomados do cinema hollywoodiano, como Alfred Hitchcock (1899-1980): *Psicose* (*Psycho* EUA, 1960) e *Os Pássaros* (*The Birds*, EUA, 1963).

Além de sua importância histórica, o gênero horror é conhecido por sua versatilidade e subgêneros derivados, oferecendo possibilidades criativas a seus realizadores. Com esta variedade, não é incomum que filmes de horror utilizem a figura da infância variando desde personagens infantis, para serem “vítimas” ou até mesmo “monstros” (derivando ao subgênero de “crianças assassinas”) ou outras figuras da infância, como bonecos, para criar o sentimento de estranheza ou horror desejado por este tipo de obra. Em suma, as “obras que pertencem a esse gênero são caracterizadas por apresentarem em suas narrativas elementos ameaçadores e repulsivos às nossas categorias sociais. Grosso modo, trata-se do monstro” (SILVA, 2011, p. 25).

Como uma arte com linguagem própria, com possibilidades técnicas e estéticas específicas, a animação muitas vezes é popularmente vista como um “gênero infantil”, mas esta colocação está duplamente errada, como o diretor Guillermo del Toro (1964-) afirmou, ao receber o prêmio de Melhor Filme de Animação por *Pinóquio* (*Guillermo del Toro's Pinocchio*, EUA / México / França, 2022, codirigido por Mark Gustafson), na 95ª edição do Oscar, em 2023: “Animação é cinema. Animação não é um gênero”². E muito menos é voltada apenas para o público infantil.

Ainda que, no cinema industrial, muitas vezes a animação esteja associada a filmes direcionados ao público infanto-juvenil, há casos em que a animação utiliza

¹ Cf. *Dicionário teórico e crítico do cinema*, de Jacques Aumont e Michel Marie (2009b, p. 251).

² Disponível em: <https://cinebuzz.uol.com.br/noticias/cinema-premiacoes/oscar-2023-vencedor-melhor-animacao.phtml> - acesso em 20 de maio de 2023.

elementos do gênero horror em sua narrativa. Neste sentido, o presente texto se propõe a analisar duas obras de animação consideradas *mainstream*, ou seja, culturalmente dominantes e de censura livre, *Coraline e o Mundo Secreto* (*Coraline*, EUA / Japão, 2009), de Henry Selick, e *A Casa Monstro* (*Monster House*, EUA / Canadá, 2006), de Gil Kenan, com estratégias direcionadas ao horror, procurando destacar e refletir sobre referências e elementos do gênero em ambos os filmes, analisando a representação do horror na animação.

Este artigo estrutura-se da seguinte forma: no primeiro capítulo, faz-se um breve histórico do gênero horror no cinema ao longo das décadas, debruçando-se sobre suas principais características, para, a partir daí, no segundo capítulo, proceder às análises dos dois filmes propostos, no sentido de verificar como o horror se apresenta na animação.

Espera-se que este estudo possa se desdobrar futuramente em novas e mais aprofundadas pesquisas, refletindo sobre como os diversos gêneros dentro do cinema industrial de entretenimento podem ser adaptados ao universo rico e lúdico proporcionado pela animação – não apenas direcionada ao público infanto-juvenil.

1 – UMA HISTÓRIA ATERRORIZANTE

Aspectos do horror sempre estiveram presentes em histórias ao longo do tempo, principalmente em contos folclóricos, mitológicos e religiosos: na *Odisseia*, de Homero³, por exemplo, há bruxas e monstros; no Japão, há os diversos contos com *youkais* – demônios e criaturas sobrenaturais do folclore japonês. Ainda que fortemente presente no imaginário, principalmente na Idade Média, o horror como gênero é algo relativamente moderno, surgindo na Literatura do século XVIII com os romances góticos, ressaltando-se o livro *O Castelo de Otranto* (1765), de Horace Walpole. No século seguinte, novos livros marcantes para o gênero foram publicados, popularizando e criando público suficiente para adaptações em outras mídias, como *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, que em 1823 ganhou uma adaptação como peça de teatro.

Nesse breve espaço de tempo, foram produzidos romances de horror clássicos – mais tarde adaptados e readaptados para o teatro e para o cinema –, como: *O estranho caso do Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (1887), de Robert Louis Stevenson; *O retrato de Dorian Gray* (1891), de Oscar Wilde, e *Drácula* (1887), de Bram Stoker (CARROLL, 1999, p. 19).

Assim como foi adaptado da Literatura para o Teatro, não demorou muito tempo após o surgimento do Cinema para o horror se mostrar presente em mais esta nova mídia, pois, já em 1896, Georges Méliès estreou o filme *O Solar do Diabo* (*Le Manoir du Diable*, França, 1896), curta ambientado num castelo sombrio que apresenta uma personagem satânica da Idade Média – Mefistófeles.

Ainda no período mudo, após a Primeira Guerra Mundial, com o Expressionismo alemão, surgiram obras importantes, como *O Gabinete do Dr. Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*) (Alemanha, 1920, de Robert Wiene) e *Nosferatu* (Alemanha, 1922, de F. W. Murnau), referenciadas até os dias atuais – com sua iluminação expressiva gerando clima sombrio – e evocadas na obra de cineastas como Tim Burton (1958-).

[...] a estética do Expressionismo Alemão ecoou na conformação das imagens do gênero horror audiovisual, mesmo que, naquele momento, elas não fossem denominadas como tal. [...] É possível dizer que, em uma escala de sucessão, o Expressionismo foi o movimento artístico

³ Um dos dois principais poemas épicos da Grécia Antiga (século VIII a.C.), atribuídos a Homero (disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Odisseia> - acesso em março de 2023).

determinante para a concepção da estética das imagens de horror cinematográficas (HUMPHREYS, 2017, p. 3).

No cinema sonoro da década de 1930, surgiram os monstros da Universal Studios, que fizeram uma ponte entre a Literatura e o Cinema, em filmes com criaturas icônicas, como Drácula, Frankenstein, entre outros⁴, constantemente referenciados e revisitados em produções posteriores. À medida que as décadas foram passando, o horror foi se reinventando em fases de estilos e temas, derivando em subgêneros, adicionando novos conteúdos ao gênero.

No final dos anos 1970 e começo dos anos 1980, os filmes *slashers*, de baixo orçamento, como *Halloween* (EUA, 1978, de John Carpenter); *Sexta Feira 13 (Friday 13th)*, EUA, 1980, de Sean S. Cunningham); *O Massacre da Serra Elétrica (The Texas Chainsaw Massacre)*, EUA, 1974, de Tobe Hooper), narravam histórias em que “uma personagem (geralmente um assassino em série e psicopata) mata várias outras personagens de forma sangrenta e espetacular” (AUMONT; MARIE, 2009, p. 236).

Nos anos 2000, houve vários “ciclos”, com *remakes* tanto de *slashers* dos anos 1980 como de filmes japoneses: *O Chamado (The Ring)*, EUA, 2002, de Gore Verbinski) e *O Grito (The Grudge)*, EUA / Japão, 2004, de Takashi Shimizu)⁵. Os filmes de “*torture porn*” apelavam para o *gore* – objetivando provocar repulsa no público com cenas de tortura e violência gráfica, exibindo “corpos mutilados, vísceras e jorros de sangue” (AUMONT; MARIE, 2010, p. 146) –, como *Jogos Mortais (Saw)*, EUA, 2004, de James Wan); *O Albergue (Hostel)*, EUA, 2005, de Eli Roth) e *Premonição (Final Destination)*, EUA, 2000, de James Wong), sendo este último de uma forma mais leve, mas ainda violenta. Ainda no final da década de 2000, popularizou-se a febre dos *found footage*⁶, com *Atividade Paranormal (Paranormal Activity)*, EUA, 2009, de Oren Peli) – embora o

⁴ *Dracula* (EUA, 1931, de Tod Browning); *Frankenstein* (EUA, 1931, de James Whale); *A Múmia (The Mummy)*, EUA, 1932, de Karl Freund); *O Homem Invisível (The Invisible Man)*, EUA, 1933, de James Whale), entre outros.

⁵ Refilmagens hollywoodianas de *Ringu: O Chamado (Ringu)*, Japão, 1998), de Hideo Nakata (1961-), e de *Ju-on: O Grito (Ju-on)*, Japão, 2002), do mesmo diretor japonês Takashi Shimizu (1972-).

⁶ Segundo Rodrigo Carreiro (2014) "*Found footage* de horror são construídos, parcial ou totalmente, a partir de falsos registros amadores de fatos extraordinários. A estilística documental valoriza certa imperfeição formal, de modo a gerar no espectador a ilusão (muitas vezes consentida) de que cada um deles constitui um documento histórico – um registro não encenado de um pedaço de realidade” (disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/157/found-footage--o-ataque-dos-falsos-documentarios-de-horror> - acesso em 18 de março de 2023).

precursor tenha sido lançado no final dos 1990: *A Bruxa de Blair (The Blair Witch Project)*, EUA, 1999, de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez).

Assim como a maioria dos gêneros, pode-se dizer que o horror é uma modalidade dramática em constante mudança que, através desses ciclos e da saturação dos mesmos, acaba gerando novos subgêneros ou reinventando os já existentes. Um exemplo é o filme *Pânico (Scream)*, EUA, 1999, de Wes Craven), lançado no final dos anos 1990, quando o *slasher* já estava em decadência pelo número excessivo de produções do tipo, explicitando os clichês utilizados e relendo-os através de estratégias de metalinguagem⁷.

Nesse sentido, percebe-se, o horror como um gênero com muitos caminhos possíveis a serem percorridos que, com liberdade criativa, revela-se um terreno fértil também para filmes de animação com censura livre.

1.2 – Características do horror

De acordo com Luis Nogueira (2010, p. 3), gênero é “uma categoria classificativa que permite estabelecer relações de semelhança ou identidade entre as diversas obras”. Aumont & Marie (2009b, p. 122) destacam que características podem ser abarcadas, inclusive, entre gêneros distintos:

Para além da sua definição pelo referente, o género pode incluir cenas obrigatórias [...], que, até certo ponto, regem a sua economia formal e simbólica [...]. Como é evidente, um filme pode sempre jogar, a *contrario*, com essas ‘obrigações’ ou combiná-las; algumas alianças entre gêneros foram férteis [...].”

Como visto, no caso do gênero horror, que se compartimenta em diversos subgêneros, podendo ainda conter características de outros gêneros, como ficção-científica, por exemplo, pode-se afirmar que são filmes que “procuram provocar alguma espécie de efeito emocional nefasto no espectador, a tipologia destes efeitos pode ser bastante diversa: o medo, o terror, a repulsa, o choque, o horror, a abjeção” (NOGUEIRA, 2010, p. 36).

⁷ Cf. *O filme dentro do filme; a metalinguagem no cinema*, de Ana Lúcia Andrade (1999).

Numa das primeiras exibições cinematográficas, realizada em Paris pelos irmãos Lumière, que continha o filme *A Chegada do Trem à Estação* (*L'arrivée d'un train à La Ciotat*, França, 1896), em que um trem, como diz o título, chega à estação de La Ciotat, é conhecida a lenda de que os espectadores chegaram a se levantar assustados, com medo de serem atropelados pelo trem. Nesse sentido, alguns estudiosos consideram-no como o “primeiro filme de terror” (MERTEN, 2003, p. 22). Porém, é impossível dizer se os irmãos Lumière pretendiam provocar tal sentimento com o filme. Além disso, a reação de medo dos espectadores poderia não se tratar sobre o filme em si, mas sobre o primeiro encontro deles com a nova tecnologia. Segundo Guilherme Mendonça de Souza (2015, p. 381):

Podemos relacionar a sala de cinema, escura, em que apenas um feixe de luz projeta imagens na tela, como forma prática da alegoria da caverna, em que o espectador, diante de imagens animadas, obtinha uma experiência distanciada do mundo fenomênico.

Considera-se aqui, um filme pertencente ao gênero horror, como aquele que busca ativamente provocar no espectador tais sentimentos citados por Nogueira (2010, p. 36), assim como as sensações de desconforto, estranheza e/ou de repulsa, através de recursos da linguagem audiovisual, como montagem, composição de enquadramentos, ambientação – fotografia e direção de arte –, trilha sonora, entre outros. É importante que esses elementos sejam percebidos na maior parte da duração do filme, assim excluindo narrativas em que tais artifícios sejam usados apenas em um determinado trecho ou cena. Vale ressaltar que, mesmo que um filme busque causar esses sentimentos, não é garantido que terá sucesso neste quesito⁸, pois todo espectador é diferente e, como disse Stephen King (2012, p. 20): “o terror não aterroriza, a menos que o leitor ou espectador se sinta pessoalmente tocado”. Sobre as sensações que um filme pode provocar no espectador, o teórico Hugo Münsterberg (*in* XAVIER, 1983, p. 52) ponderou:

O horror que vemos nos dá realmente arrepios, a felicidade que presenciamos nos acalma, a dor que observamos nos provoca contrações musculares; todas as sensações resultantes – dos músculos, das articulações, dos tendões, da pele, das vísceras, da circulação sanguínea e da respiração – dão o sabor de experiência viva ao reflexo emocional dentro da nossa mente.

⁸ Há filmes que conseguem, às vezes propositalmente, causar sentimentos de repulsa e choque, como é o exemplo de *Jackass - O Filme* (*Jackass - The Movie*, EUA, 2002, de Jeff Tremaine), entre outros filmes de comédia besteiro.

Outro aspecto importante para definir o gênero são as personagens, que podem se dividir, principalmente, em duas categorias: os “monstros” e as “vítimas” – respectivamente, antagonistas e protagonistas dos filmes de horror. Como visto, os monstros acompanham o horror desde a época da Literatura Gótica, como vampiros, lobisomens, fantasmas, demônios, até os mais atuais, bonecos assassinos, *aliens* e *serial killers* mascarados. Porém, como diz o filósofo norte-americano Noel Carroll (1999, p. 31), em seu livro *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*, a presença de um monstro qualquer não qualifica a história necessariamente como de horror:

O que parece servir de demarcação entre a história de horror e meras histórias com monstros, tais como os mitos, é a atitude das personagens da história em relação aos monstros com que se deparam. Nas obras de horror, os humanos encaram os monstros que encontram como anormais, como perturbações da ordem natural. Nos contos de fadas, por outro lado, os monstros fazem parte do mobiliário cotidiano do universo.

O monstro do horror é uma perturbação, algo anormal, mas, além disso, sua existência na história é tratada como algo ameaçador às outras personagens. O monstro do horror precisa, obrigatoriamente, ser ameaçador e, de acordo com Carroll (1999, p. 64): “Isso pode ser conseguido simplesmente tomando o monstro letal. Basta que ele mate e mutila. O monstro também pode ser ameaçador psicológica, moral ou socialmente”.

Carroll afirma ainda que ao buscar criaturas horrorizantes, impuras, segue-se uma estruturação desta impureza no horror, em que se tem a *fusão* e a *fissão*. A *fusão* é uma estrutura um pouco mais popular, que “depende do amálgama, da combinação ou da condensação de elementos categóricos distintos e/ou opostos num monstro espaço-temporalmente contínuo” (CARROLL, 1999, p. 67), formando algo não-natural, como zumbis, múmias, fantasmas, vampiros, o próprio monstro do Dr. Frankenstein – mortos e vivos ao mesmo tempo. Na *fissão*, há essa questão de elementos contraditórios, assim como na *fusão*, mas, diferente desta, não há espaço-tempo contínuo. Carroll (1999, p. 67) utiliza o lobisomem para exemplificar a *fissão*, em que lobo e homem habitam o mesmo corpo, mas em momentos distintos:

Os lobisomens, por exemplo, violam a distinção categorial entre seres humanos e lobos. Nesse caso, o animal e o ser humano habitam o mesmo corpo (entendido como um protoplasma espacialmente situável); todavia, fazem isso em horas diferentes.

Outros exemplos de *fissão* seriam alter-egos, como Jekyll e Hyde, de *O Médico e o Monstro*, ou *doppelgangers*⁹ (duplos), como os vistos em *Nós* (*Us*, EUA, 2019, de Jordan Peele).

Em contrapartida ao monstro, tem-se a vítima, a personagem ou grupo de personagens principais que detém o ponto de vista da história; e, mesmo que sejam os heróis, sofrem a carga dramática e o terror causados pelo monstro. A partir da vítima, o espectador se coloca na história, podendo se identificar e sofrer junto com ela.

Por um lado, a centralidade narrativa e dramática da vítima, com a qual o espectador é convidado a identificar-se, muitas vezes através da assumpção do seu ponto de vista. É nessas circunstâncias que o espectador partilha com a vítima o seu maior medo (NOGUEIRA, 2010, p. 38).

Sendo assim, existem três pontos presentes na maioria dos filmes do gênero: a intenção de um “efeito emocional nefasto” presente na maneira como se apresentam o filme e as representações das personagens de monstro e vítima. Desde o Expressionismo alemão, com filmes como *O Gabinete do Doutor Caligari* e *Nosferatu*, há a atmosfera sombria com contrastes entre luz e sombra, os monstros que dão nome aos títulos e suas respectivas vítimas. Nos *slashers* dos anos 1970 e 80, como *Sexta-feira 13* e *Halloween*, há uma abordagem mais violenta e sangrenta para gerar desconforto; os monstros clássicos ficaram um pouco mais humanizados visualmente com os *serial killers* mascarados, e as vítimas se tornaram adolescentes.

Embora esses elementos sejam constantes, são extremamente abrangentes, pois há diversas maneiras de causar medo, repulsa ou choque, com variados tipos de monstros e vítimas.

A enorme variedade de situações e pretextos narrativos, bem como de vítimas e vilões, faz com que o gênero de terror estenda as suas fronteiras para lá das convenções que lhe são características ou as confunda mesmo com outras categorias de filmes (NOGUEIRA, 2010, p. 38).

⁹ Palavra cuja origem remete ao folclore alemão: “O termo é utilizado para se referir a pessoas idênticas que existiriam por aí” (disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/webstories/entretenimento/2020/06/o-que-sao-doppelgangers/>> - acesso em 20 de março de 2023).

Cabe dizer que é surpreendente como um gênero tão amplo possa ter tão poucos exemplos na animação, ainda mais se contarmos com a grande ligação de elementos infantis ao horror. Apesar de a animação não ser direcionada a nenhuma faixa etária específica, há um senso comum construído, principalmente dentro do cinema industrial, de que a animação majoritariamente tenha como alvo o público infantil.

Assim, antes de abordar aqui os filmes de animação que se encaixariam com a definição estabelecida para o horror, cabe citar brevemente obras com potencial, mas que não se encaixam diretamente com o proposto. Verificando os grandes lançamentos comerciais de filmes animados, é possível reparar que a maioria pouco tem a ver com o horror. Há títulos que, à primeira vista, parecem flertar com o gênero – como *A Noiva Cadáver* (*Corpse Bride*, EUA / Reino Unido, 2005, de Tim Burton e Mike Johnson) e *O Estranho Mundo de Jack* (*The Nightmare Before Christmas*, EUA, 1993, de Henry Selick) –, aproveitando-se muito da estética gótica e sombria, além de possuírem personagens monstruosas, mas que também adicionam elementos de gêneros musicais e romance que se sobrepõem ao horror. Como afirma Andrade (2014, p. 736) acerca do cinema de Tim Burton:

Sua filmografia marcante é apreciada pelo grande público capaz de identificar [seu] estilo em suas narrativas que imbricam gêneros diversos, com toques de contos de fadas bizarros em estética ‘pop-gótica’. Suas personagens estranhas para o mundo dito ‘normal’ revelam um surpreendente comportamento diante de sua aparência assustadora ou lúgubre e que, por vezes, subvertem a dicotomia clichê entre ‘bem’ e ‘mal’.

Além disso, nesses filmes, os monstros fazem parte do universo de maneira natural, pelo menos para o espectador: há antagonistas, mas não há um grande monstro ameaçador ou uma vítima – não há medo, mesmo que em alguns momentos as personagens demonstrem medo aos ditos monstros desses filmes. Em *A Noiva Cadáver*, por exemplo, no primeiro encontro de Victor com a Noiva Cadáver e os outros habitantes do mundo dos mortos, Victor claramente se assusta, mas logo se acostuma com a situação e, a partir do momento em que o medo desaparece, desaparece também o horror, pois “quando os monstros deixam de ser ameaçadores, deixam de provocar horror” (CARROLL, 1999, p. 45).

Em outros casos, como *ParaNorman* (EUA / Reino Unido, 2012, de Chris Butler e Sam Fell), *Frankenweenie* (EUA, 2012, de Tim Burton) e *Wendell e Wilde* (EUA,

2022, de Henry Selick), novamente ocorre de as personagens terem um breve momento de horror com os monstros das histórias, mas logo perdem qualquer medo por não haver sinal de ameaça, tornando-se apenas “uma fórmula já há muito consolidada de aventura com roupagem ‘assustadora’, mas de classificação etária livre”, como diz Daniel Moreira de Sousa Pinna (2012), em seu artigo “Terror Animado – questões de gênero nos estudos de Animação”.

Embora Pinna (2012) também considere *Coraline e o Mundo Secreto* (*Coraline*, EUA / Japão, 2009, de Henry Selick) nessa categoria, afirmando que “raras vezes nos deparamos com obras que genuinamente se enquadram no gênero terror” (PINNA, 2012), a definição do gênero proposta neste artigo possibilita que se discorde do autor em alguns pontos, argumentando que *Coraline* possui características e estratégias que se encaixam no gênero horror, bem como a animação *A Casa Monstro* (*Monster House*, EUA / Canadá, 2006, de Gil Kenan).

2 – ANÁLISES

Para proceder às análises, este trabalho recorre ao livro *A Análise do Filme*, no qual os teóricos Jacques Aumont e Michel Marie (2009a, p. 108) afirmam que “é, sobretudo, importante lembrarmo-nos de que um filme é também uma obra plástica, que busca, pelo menos parcialmente, um certo tipo de prazer dos olhos; e a seguir, estender à forma fílmica a noção de uma dependência do tema em relação à forma”. Diante disso, este capítulo propõe verificar a utilização de estratégias narrativas contemplando o gênero horror nos filmes de animação *Coraline* (EUA / Japão, 2009), de Henry Selick, e *A Casa Monstro* (*Monster House*, EUA / Canadá, 2006), de Gil Kenan.

2.1 – *Coraline*

Coraline e o Mundo Secreto é um filme de animação em *stop-motion* estadunidense lançado em 2009, produzido pelos estúdios Laika e dirigido por Henry Selick. Adaptação do livro de mesmo nome de Neil Gaiman, publicado em 2002, o filme conta a história de Coraline Jones e sua família que acabam de se mudar para uma casa nova, o Palácio Rosa, uma antiga residência que foi reformada e transformada em um complexo de apartamentos. Por receber pouca atenção de seus pais e por sua natureza curiosa, Coraline, ao explorar a nova casa, acaba achando uma porta que a leva para um lugar mágico – o Outro Mundo – onde todos os seus desejos parecem se realizar; porém, aos poucos, este mundo dos sonhos revela sua verdadeira natureza, tornando-se pesadelos.

Vê-se que logo em sua premissa *Coraline* já se encaixa em um dos *tropes* (palavra usada para sinalizar um padrão narrativo) do horror: a casa mal assombrada, onde uma presença sombria no local afetará seus moradores, muitas vezes famílias que acabaram de se mudar para o local – uma versão modernizada dos filmes de castelos assombrados.

Ao analisar o filme utilizando os referidos três elementos propostos para classificar um filme como pertencente ao gênero horror, primeiramente temos as sensações que a sua estrutura passa ao espectador. Como dito anteriormente, figuras ligadas à infância são muitas vezes ligadas ao gênero horror e as cenas iniciais de

Coraline abraçam completamente esta premissa: ainda nos créditos iniciais, já temos uma ambientação, no mínimo, macabra.

Nela acompanhamos a reconstrução manual de uma boneca, por meio de mãos autômatas esqueléticas. A partir de uma série de planos-detalhes, as cenas se desenrolam remetendo a um misto de empalhamento e estripamento, comum aos filmes de horror (ACKER; RODRIGUES, 2019, p. 6).

Logo no início, a imagem de mãos como algo esquelético, algo morto, feitas de agulhas, algo pontudo que machuca, já traz elementos monstruosos ao que mais tarde irá se revelar como parte da verdadeira aparência da Outra Mãe, junto com o elemento da boneca – uma representação sem alma do ser humano – que se transforma, por contrapartida, em uma representação sem alma de Coraline, trazem sentimentos de desconforto ao espectador. Além disso, a música da cena, que se assemelha a uma cantiga infantil, em contraste com a imagem macabra na tela é outro atenuante desse desconforto, tática utilizada em outros filmes de horror, como na franquia *A Hora do Pesadelo* (*A Nightmare on Elm Street*, EUA, 1984), de Wes Craven, em que há personagens infantis cantarolando uma música cuja letra é, na verdade, um aviso de que o assassino do filme, Freddy Krueger, está indo atrás de suas vítimas. Cena que, por sinal, já remetia, desde o filme de Craven, ao início do notável *M - O Vampiro de Dusseldorf* (*M - Eine Stadt sucht einen Mörder*, Alemanha, 1931), de Fritz Lang, em que uma mãe aflita que aguarda, em vão, sua filha voltar da escola se irrita com crianças que cantam sobre um assassino de crianças.

Essa busca por uma atmosfera de horror continua ao longo do filme, como na cena em que Coraline é apresentada: a personagem é perseguida pelo Gato, e leva um susto com o felino no final (Figura 1), podendo ser vista como uma referência ao filme *Sangue de Pantera* (*Cat People*, EUA, 1942, de Jacques Tourneur) – conhecido por ser um dos primeiros “*jumpscare*”¹⁰, na cena em que a personagem de Jane Randolph é supostamente perseguida pela criatura felina do título (Figura 2). Em ambas as cenas, o sentimento de aflição da perseguição é atenuado pelos sons dos felinos, tendo apenas sombras ou vislumbres de sua imagem.

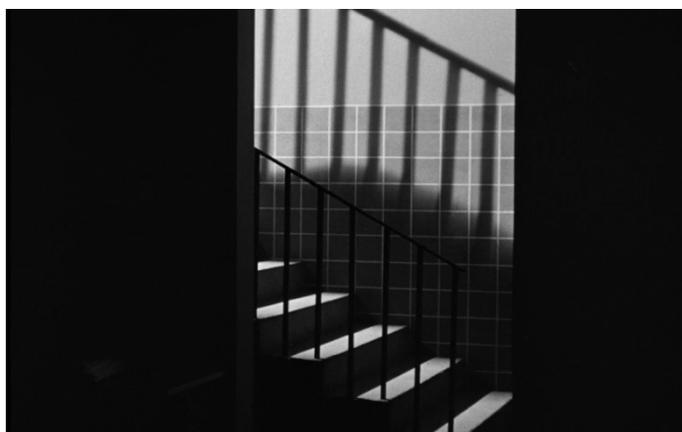
¹⁰ Artificio usado em alguns filmes de horror – a ponto de derivar em uma espécie de subgênero –, com “o intuito de assustar o público, surpreendendo-o com uma mudança abrupta de imagem ou evento, geralmente trazendo um som alto e assustador que impacta o espectador” (disponível em: <<https://cinetop.com.br/hora-do-susto-relembre-10-filmes-com-jumpscare-de-gelar-espinha-380168/>> - acesso em 30 de março de 2023).

Figura 1 – Coraline perseguida pelo gato.



Fonte: Fotografia de *Coraline* (2009) – Reprodução.

Figura 2 – Sombras sugerem perseguição no filme de Tourneur.



Fonte: Fotografia de *Cat People* (1942) – Reprodução.

Além disso, logo em seguida, há a apresentação de Wybie, neto da dona do Palácio Rosa, junto a trovões, vestindo uma máscara com pintura de caveira – uma clara referência aos assassinos mascarados, famosos por serem os vilões dos filmes *slashers* a partir dos anos 1980 (Figura 3).

Figura 3 – Wybie mascarado.



Fonte: Fotografia de *Coraline* (2009) – Reprodução.

O monstro principal do filme, a criatura que ameaça Coraline, é a Outra Mãe ou A Bela Dama, uma entidade sorrateira que ao longo dos anos atrai as crianças que moram no Palácio Rosa para sua armadilha no Outro Mundo a fim de se alimentar de suas vidas. Pode-se dizer que Bela Dama seja um exemplar interessante para a galeria de monstros do horror, pois ela consegue utilizar tanto a *fissão* quanto a *fusão*.

Para exemplificar um monstro que utiliza *fissão*, Carroll (1999) cita os *doppelgangers*. No mundo real, essa palavra de origem alemã diz respeito a duas ou mais pessoas sem nenhum parentesco conhecido que são extremamente parecidas. Na fantasia, esse termo pode ser referenciado a criaturas metamórficas que assumem a aparência de outras, exatamente o que os habitantes do Outro Mundo fazem ao longo de boa parte do filme. De início, a Outra Mãe utiliza a aparência da mãe “real” (da tela) de Coraline para não assustá-la e dar uma falsa sensação de conforto e segurança, mas, apesar de ter a aparência semelhante, a personalidade das duas mães é praticamente oposta (Figuras 4 e 5).

Figura 4 – Pais de Coraline do mundo “normal”.



Fonte: Fotografia de *Coraline* (2009) – Reprodução.

Figura 5 – Pais de Coraline do “Outro Mundo”.

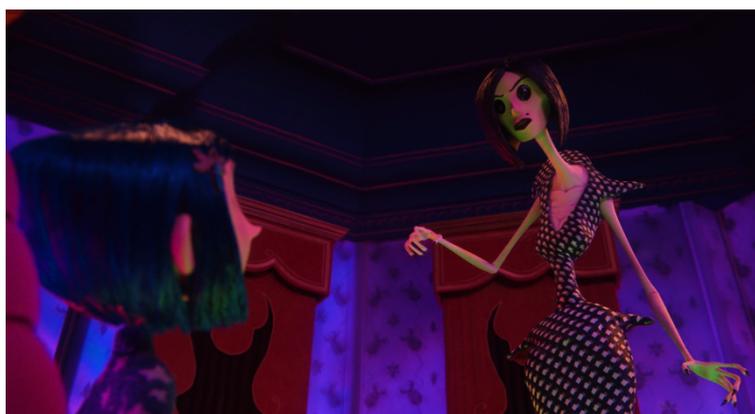


Fonte: Fotograma de *Coraline* (2009) – Reprodução.

Enquanto a mãe verdadeira aparenta estar constantemente cansada, não dando muito carinho e atenção para Coraline, é mostrado que ela se importa com a filha sim, embora Coraline, como uma criança, não entenda. Em contrapartida, a Outra Mãe, sempre com um sorriso no rosto, parece se importar muito com Coraline, realizando seus desejos, tentando ser a mãe “perfeita”, “corrigindo” até algo pequeno, como o nariz torto da mãe real. No entanto, a sensação de algo errado nunca é abandonada; não só a constante positividade e perfeição da personagem e do ambiente criado por ela geram uma estranheza e artificialidade, como o diferencial gritante dos habitantes do Outro Mundo são os olhos de botão – e se, como diz o ditado popular “os olhos são as janelas da alma”, é significativo que estes faltem a essas criaturas.

A partir do momento em que Coraline começa a ir ativamente contra o Outro Mundo e a Outra Mãe, essa fachada perfeita cai. A *fissão* dá lugar à *fusão*. Na primeira cena de grande confronto entre Coraline e a Outra Mãe, todos os móveis da sala se movem, já criando a combinação de objeto/ser vivo, além de ser uma mistura de objetos/insetos. A Bela Dama (Figura 6) se deforma diante de Coraline; sua figura cresce e se torna mais esguia, esquelética, um entremeio entre sua aparência como Outra Mãe e sua forma final no filme.

Figura 6 – Bela Dama.



Fonte: Fotograma de *Coraline* (2009) – Reprodução.

Embora curta, representando apenas cerca de 10 minutos do filme, na cena da busca pelos olhos, vemos as versões “fusionadas” dos outros habitantes do Outro Mundo que, apesar do tempo de tela reduzido, ainda apresentam uma imagem horrorizante.

No jardim, além das plantas, temos o Outro Pai com um corpo de abóbora, controlado por sua máquina de jardinagem em formato de gafanhoto, com sua voz distorcida e boca caída, numa expressão de tristeza exagerada (Figura 7).

Figura 7 – Outro Pai.



Fonte: Fotograma de *Coraline* (2009) – Reprodução.

No teatro do apartamento de baixo, temos uma matilha (ou seria alcateia?) de cães com asas e comportamento de morcego; além, é claro, das senhoras Spink e Forcible que se enrolam uma na outra (Figura 8), em uma imagem que poderia ter sido tirada de alguma história de *body horror*¹¹ de terror cósmico ou um *mangá* de Junji Ito¹² (Figura 9).

Figura 8 – Fusão das vizinhas.



Fonte: Fotograma de *Coraline* (2009) – Reprodução.

¹¹ Subgênero do horror com violações gráficas ao corpo humano, como violência gratuita, sexo violento, mutilações, mutações, entre outros.

¹² Mangaká japonês (nascido em 1963) conhecido por suas histórias de horror.

Figura 9 – Casal da obra *Uzumaki*, de Junji Ito.

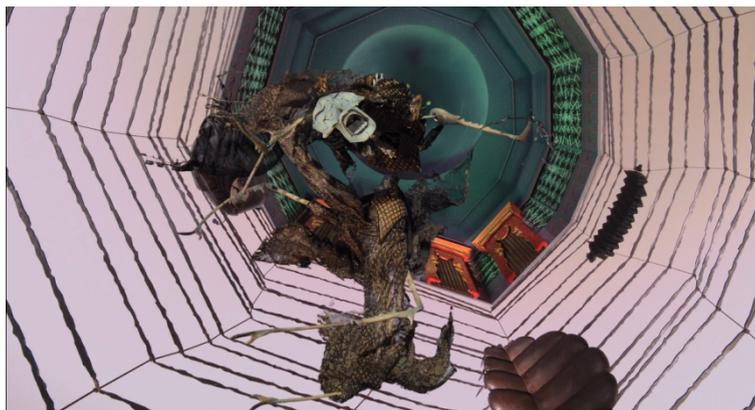


Fonte: *Uzumaki* (1998-1999).

Após recuperar os olhos, desenrola-se o confronto final entre Coraline e a Outra Mãe que, finalmente, parece assumir sua verdadeira forma: continuando a temática de insetos, seu corpo parece se tornar um exoesqueleto, com seu peitoral e pescoço sendo literalmente ossos, além de braços e pernas – que agora se tornaram quatro – metálicos, semelhantes a agulhas. Torna-se bem semelhante a uma aranha, semelhança que se evidencia ainda mais quando a sala se transforma numa grande teia de aranha, revelando o que já era óbvio: o Outro Mundo é apenas uma grande armadilha.

O elemento inseto aparece bastante ao longo do filme, principalmente quando se trata da Outra Mãe e sua verdadeira natureza (Figura 10). É interessante, pois insetos possuem possibilidade de mimetismo na natureza – capacidade de simular fisicamente outras espécies, utilizando este artifício tanto para se esconder, fugir ou até mesmo como armadilha.

Figura 10 – Outra Mãe como aranha.



Fonte: Fotografia de *Coraline* (2009) – Reprodução.

Também vale mencionar as personagens das três crianças fantasmas citadas (Figura 11) que foram vítimas anteriores da Outra Mãe, mas que, apesar de serem fantasmas, monstros comuns de histórias de horror, não representam um perigo para Coraline – na verdade, são lembretes, agouros, uma triste demonstração do futuro que a espera, caso ela falhe em sua tarefa.

Figura 11 – Três crianças fantasmas.



Fonte: Fotografia de *Coraline* (2009) – Reprodução.

Por fim, a personagem de Coraline é a óbvia vítima, com o filme girando em torno de sua perspectiva. Interessante notar que, apesar de em alguns momentos Coraline aproveitar o Outro Mundo sem aparente receio, ela constantemente demonstra estranheza àquele lugar e preocupações sobre voltar para o Mundo Real. Facilitando a identificação do espectador com Coraline, vemo-la sofrer ao longo do filme pela mão do monstro e é possível dividir seus medos com o espectador: medo de ficar sozinha, medo de perder os pais, medo de perder os olhos e, por consequência, medo de perder a alma.

A partir de algumas cenas destacadas aqui, pode-se perceber que *Coraline* contempla características do horror, sendo que, ainda, faz referência a outros filmes do gênero. No *Dicionário teórico e crítico do cinema*, Jacques Aumont e Michel Marie (2009b, p. 123) ressaltam que:

O gênero é particularmente propício à citação, à alusão e, de forma mais geral, a todos os efeitos intertextuais. Algumas cenas ou formas prescritas por um gênero [...] assemelham-se de um filme para outro e acabam por constituir uma espécie de repertório que cada novo filme convoca de forma mais ou menos consciente.

2.2 – A Casa Monstro

A Casa Monstro, do original *Monster House*, é uma animação com captura de movimento, lançada em 2006, com produção executiva de Steven Spielberg e Robert Zemeckis, sendo o primeiro longa-metragem do diretor Gil Kenan. No filme, acompanhamos a história do garoto DJ que mora em frente a Nebbercracker, um apavorante senhor de idade que mora numa casa velha e que constantemente briga com as crianças que se aproximam de sua casa, “confiscando” todos os brinquedos que caem em seu quintal. DJ nutre a desconfiança de que algo sinistro ocorre naquela casa e por isto investiga seu vizinho, observando-o através de um telescópio. Em uma véspera de *halloween*, enquanto tenta recuperar a bola de seu amigo, Chowder, DJ acaba entrando em conflito com Nebbercracker, desencadeando um ataque cardíaco no senhor, levando-o ao hospital. Isso traz a revelação de que a casa está de fato “viva” e é perigosa. Assim, DJ, Chowder e Jenny, que acaba se juntando aos garotos na investigação após escapar de um ataque da casa, buscam uma maneira de destruí-la antes do *halloween*.

Assim como *Coraline*, *A Casa Monstro* remete ao subgênero do horror de casas mal-assombradas; porém, em vez de uma família se mudar para o lugar, a história parte do ponto de vista dos moradores da região que são vítimas constantes da situação. O enredo parece carregar forte inspiração em *thrillers*¹³ como *Janela Indiscreta* (*Rear Window*, EUA, 1954, de Alfred Hitchcock), com o protagonista observando seus vizinhos pela janela (Figura 12), ou outros filmes de terror, como *A*

¹³ Gênero muitas vezes ligado ao terror, tendo como principal elemento o suspense/mistério.

Hora do Espanto (*Fright Night*, EUA, 1986, de Tom Holland), em que o protagonista descobre que seu vizinho é um vampiro.

Figura 12 – DJ espionando os vizinhos.



Fonte: Fotograma de *A Casa Monstro* (2006) – Reprodução.

Desde o começo, é possível reparar que o filme traz diversos *tropes* do horror para si: a história ocorrer no *halloween* já cria uma ambientação digna ao gênero, pois o dia das bruxas é provavelmente a data comemorativa mais ligada ao horror e seus subgêneros. Pode-se até mesmo considerar o enredo de DJ precisar de uma babá para passar o *halloween* como uma referência ao filme *Halloween*, de 1978. Além disso, temos outros *tropes*, como *jumpscare* falso causado por personagem que acha que seria engraçado; telefonema misterioso/silencioso e a cena que “não passava de um sonho” (Figura 13).

Figura 13 – Trecho da sequência de sonho.



Fonte: Fotograma de *A Casa Monstro* (2006) – Reprodução.

Percebe-se um grande diferencial, tanto deste filme quanto de *Coraline*, mas que em *A Casa Monstro* parece mais claro e constantemente dito no próprio filme: a sensação de perigo que as personagens correm. As cenas de ataque do monstro são

vistas como tentativas “reais” de a Casa matar as personagens, não só pelo espectador, como também pelas personagens e pela estrutura do filme. As personagens que ao longo da história são “comidas” pela Casa Monstro – o jovem Bones, o cachorro e dois policiais – praticamente são dados como mortos; após os ataques sofridos, somem do filme e nem há sinal ou menção a estarem vivos quando as personagens principais entram na casa em um dos seus planos para destruí-la. Isso, é claro, se elas não tivessem reaparecido no fim do filme, em pequenas cenas que passam entre os créditos, após a história já ter sido encerrada. Entretanto, como são cenas de créditos, é possível que parte dos espectadores não as tenham percebido.

Como dito, *A Casa Monstro* é um filme de casa mal-assombrada, mas, diferente de *Coraline*, não há um fantasma ou entidade que habita a casa, sendo a própria casa o monstro. Carroll (1999, p. 50) diz que: “Objetos também podem provocar dúvidas categoriais por serem representantes incompletos de sua classe, como coisas podres e em decomposição, bem como por não terem forma, como a sujeira, por exemplo”. Esta característica pode ser atribuída à casa do filme que tanto por fora quanto por dentro demonstra uma aparência velha e acabada, com papéis de parede rasgados e madeiras que parecem estar apodrecendo (Figura 14).

Figura 14 – A Casa Monstro.



Fonte: Fotograma de *A Casa Monstro* (2006) – Reprodução.

Além disso, pouco depois da metade do filme, é revelado que a casa na verdade está possuída pelo espírito de Constance, a falecida esposa de Nebbercracker, que morreu há anos, após ser alvo de travessuras de crianças em um *halloween*, quando a casa estava em construção. A cena em que as crianças estão dentro da casa e encontram a ossada da falecida é especialmente aterrorizante (Figura 15): elas caem

em um cômodo no porão, onde são guardados diversos brinquedos que foram coletados por Nebbercracker ao longo dos anos – quase como um cemitério para vítimas antigas –; a tubulação acima de suas cabeças se move minimamente como entranhas, apenas o suficiente para manter na mente do espectador que a casa está viva e que eles estão praticamente na barriga do monstro; então, é revelado o túmulo de Constance, a origem da assombração.

Figura 15 – Ossada de Constance



Fonte: Fotograma de *A Casa Monstro* (2006) – Reprodução.

Constance, como a Casa Monstro, é uma criatura discreta, pelo menos inicialmente; seus ataques ocorrem quando as pessoas estão isoladas, como acontece com Bones e o cachorro, ou quando ela volta rapidamente ao seu estado inanimado, ao perceber outras pessoas se aproximando – como é o caso de quando ela está atacando as três crianças, no início do filme, e Zee, a babá, aparece para avisar que alguém está ao telefone; para evitar ser descoberta, a Casa cessa o ataque imediatamente. Isso recria outra *trope* do horror, muitas vezes vista em filmes de assombração, em que uma personagem está ciente do perigo, mas todos que tentam avisá-la não acreditam nela ou a ignoram, até que seja tarde demais.

Outra característica de *A Casa Monstro* que cabe ressaltar, dizendo respeito a seu elemento de *fusão* do monstro, é sua particularidade física que, mesmo sendo uma casa, mantém um antropomorfismo: as janelas como seus olhos, a porta como sua boca, madeiras que se partem e se levantam formando dentes, um tapete como língua e uma espécie de luminária com bolas brilhantes como sua úvula (que ajudar a “vomitar” coisas para fora). Além disso, sua aparência vai evoluindo ao longo do filme, ficando cada vez mais monstruosa, intensificando a ameaça que ela representa. ganhando braços ao se juntar a duas árvores, a Casa adquire a capacidade de se

locomover, aumentando assim o perigo que deixa de ser apenas o de se aproximar dela. No fim, ela ainda passa por mais uma transformação, após se destruir e reconstruir, tornando-se um amontoado de aço, madeira e tijolos, com uma silhueta com diversas pontas, uma alusão a espinhos ou algo afiado representando perigo – ela perde sua forma, deixando de ser uma casa ou pessoa, tornando-se mais explicitamente um monstro (Figura 16).

Figura 16 – Transformação da Casa.



Fonte: Fotogramas de *A Casa Monstro* (2006) – Reprodução.

O trio de personagens protagonistas são as óbvias vítimas principais do filme – exatamente o que as vítimas devem ser em um filme de horror: personagens para o

espectador se colocar no lugar, simulando suas emoções. Há, porém, uma quarta vítima que vale ressaltar: o senhor Nebbercracker. Ele começa o filme como uma figura antagonista a DJ e todas as outras crianças da região; conhecido por brigar com todos que pisem em sua propriedade, roubando qualquer brinquedo que caia em seu jardim. Porém, ao longo do filme, descobrimos que ele só fazia isso para criar medo nas crianças, evitando que elas se aproximassem da casa monstro. Então, revela-se ao espectador que, na verdade, Nebbercracker é provavelmente a maior vítima de Constance que, por não abandonar seu ódio e rancor ao morrer, tornou Nebbercracker um prisioneiro daquela casa, temendo constantemente que outros se ferissem por causa de seu amor, evidenciando-se assim como outro arquétipo de personagem do horror, muito comum em filmes *slashers*: o velho de aparência medonha que tenta avisar os protagonistas e é ignorado. Por causa da sua aparência, retratada de maneira monstruosa, gera desconforto em personagens e espectadores, fazendo com que suas palavras não pareçam de confiança.

Verifica-se que, assim como *Coraline*, *A Casa Monstro* apresenta elementos do horror, ainda que ambos os filmes não contemplem cenas de violência exacerbada ou sanguinolenta, como alguns subgêneros derivados. Mesmo que catalogados como “censura livre”, ambos os filmes evidenciam que o horror também pode ser uma opção narrativa eficaz em filmes de animação para crianças de todas as idades.

CONCLUSÃO

Cabe ainda apontar que ambas as animações aqui exploradas – assim como outros filmes citados com uma estética ou temática mais sombria/gótica, não classificados neste artigo como horror – têm em comum serem obras de animação 3D, *stop-motion* ou digital.

A partir das análises apresentadas, percebe-se que tanto *Coraline* quanto *A Casa Monstro* se encaixam nas definições de *horror* dadas por Noel Carroll (1999), mostrando apenas parte das possibilidades que a animação traz ao gênero, provando que há maneiras de atrelar o horror à animação, no caso, de censura livre.

Em ambos os filmes, nota-se a presença da ameaça de morte às personagens, mas não de maneira lúdica, como ocorre, por exemplo, em *A Noiva Cadáver*, que é visto de forma leve e até mesmo um pouco cômica. Nos filmes aqui abarcados, a morte é algo a ser temido e evitado a todo custo, ainda mais para crianças, que são os protagonistas e vítimas. Usando uma linguagem audiovisual muito atrelada à infância, a animação tenta também desencadear medos infantis, como o de perder os olhos/ficar cego, do abandono (*Coraline*) ou de ser devorado (*A Casa Monstro*).

Pode-se dizer que ainda há caminhos a se explorar nessa combinação de animação com horror. Embora não haja nada de errado na maneira como o gênero está representado nos filmes citados, eles ainda tentam manter um público alvo infantil – apesar de todo o perigo corrido pelas personagens, não há sinal de sangue – o que não impossibilita que outras faixas etárias aproveitem e sintam as emoções nefastas que propõem.

Assim, ainda que não haja muitas representações de horror em animação *mainstream* voltadas a um público mais adulto, com a popularização mais recente de “animações adultas” nas plataformas de *streaming*, como *Love Death and Robots* (EUA, 2019)¹⁴ e *Invencível (Invincible)* (EUA, 2021)¹⁵, acredita-se que estamos mais próximos de longas-metragens de animação voltados para um horror mais explícito, como ocorre no *gore* ou outros subgêneros.

¹⁴ Série original Netflix, criada por Tim Miller. Trata-se de uma antologia de animação adulta, com a primeira temporada lançada em 2019, rendendo mais duas temporadas, e com uma quarta a caminho. Produzida por diversos diretores, estúdios de animações e países diferentes.

¹⁵ Série de animação exclusiva do Amazon Prime Video, baseada no quadrinho de mesmo nome, criada por Robert Kirkman e produzida por Maude Lewis.

Entretanto, como afirmam Aumont & Marie (2009b, p. 125):

O *gore* é um bom exemplo de circulações das convenções figurativas de uma categoria de produção para outra em função dos limites da censura, da composição social do público e do reajustamento das leis de mercado.

Espera-se que estas considerações iniciais possam gerar desdobramentos no futuro, propondo-se novos estudos que permitam, inclusive, a trajetória de criação de um projeto de horror em animação mais voltado a outras faixas etárias, escrutinando, através da potencialidade lúdica da animação, o rico universo do gênero, bem como seus subgêneros, que oferecem uma forma de catarse ao explorar nossos medos e ansiedades mais profundos.

REFERÊNCIAS

A CASA MONSTRO. Direção: Gil Kenan; Produção de Robert Zemeckis e Steven Spielberg. Estados Unidos. Columbia Pictures. 2006.

A NOIVA CADÁVER. Direção: Mike Johnson e Tim Burton; Produção de Tim Burton e Allison Abbate. Estados Unidos/Reino Unido. Warner Bros. Pictures. 2005.

ACKER, Ana Maria; RODRIGUEZ, Alexia. **As experiências de horror na infância no filme *Coraline***. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-0796-1.pdf>> - acesso em 20 de abril de 2023.

ANDRADE, Ana Lúcia. Intertextualidade no cinema de Tim Burton. *In: Avanca Cinema International Conference 2014*. Avanca, Portugal: Edições Cine-Clube de Avanca, 2014 (p. 736-741).

ANDRADE, Ana Lúcia. **O filme dentro do filme; a metalinguagem no cinema**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Tradução Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009a.

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Tradução: Carla Bogalheiro Gamboa e Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009b.

CARREIRO, Rodrigo. *Found footage: o ataque dos falsos documentários de horror*. **Revista Continente**. 01 de janeiro de 2014. Disponível em: <<https://revistacontinente.com.br/edicoes/157/found-footage--o-ataque-dos-falsos-documentarios-de-horror>> - acesso em 18 de março de 2023.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Trad. Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus, 1999.

CORALINE. Direção: Henry Selick; Produção de Bill Mechanic, Claire Jennings, Henry Selick e Mary Sandell. Estados Unidos. Focus Features. 2009.

FRANKENWEENIE. Direção: Tim Burton; Produção de Tim Burton e Allison Abbate. Estados Unidos. Walt Disney Pictures. 2012.

HUMPHREYS, Juliana Porto Chacon. O Surgimento das Imagens Cinematográficas de Horror: influências e implicações no gênero. **XI Encontro Nacional de História da Mídia**, 2017, São Paulo. São Paulo: ALCAR Associação Brasileira de Pesquisadores de História da Mídia, 2017. Disponível em: <<https://bityli.com/qoewx>> - acesso em 20 de abril de 2023.

KING, Stephen. **Dança macabra** [recurso eletrônico]: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero / Stephen King; tradução Louisa Ibañez. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

MERTEN, Luiz Carlos. **Cinema: entre a realidade e o artifício**. Porto Alegre, RS: Artes e Ofícios, 2003.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã, Portugal: LabCom Books, 2010.

O ESTRANHO MUNDO DE JACK. Direção: Henry Selick; Produção de Tim Burton e Denise Di Novi. Estados Unidos. Buena Vista Pictures Distribution. 1993.

PARANORMAN. Direção: Sam Fell e Chris Butler; Produção de Arianne Sutner e Travis Knight. Estados Unidos. Focus Features. 2012.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. **Terror Animado: questões de gênero nos estudos de Animação**. Disponível em: <<https://www.rua.ufscar.br/terror-animado-questoes-de-genero-nos-estudos-de-animacao/>> - acesso em 20 de abril de 2023.

SILVA, Rodolfo Stancki. **Representações sociais do cinema de horror: um estudo de recepção**. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais Aplicadas). Universidade Estadual de Ponta Grossa. Ponta Grossa, 2011. Disponível em: <<http://tede2.uepg.br/jspui/handle/prefix/306>> - acesso em 20 de abril de 2023.

SILVEIRA, Raquel Gomes de Souza; ANDRADE, Ana Lúcia (orientadora). **Cinema de gênero e de autora: um olhar sobre a obra de Gabriela Amaral Almeida**. Monografia (Jornalismo). Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2022.

SOUZA, Guilherme Mendonça de. Panorama, fantasmagoria e cinema: uma representação imagética e imersiva. In: DE JESUS, S. (org). **Anais do VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: arquivos, memórias, afetos**. Goiânia, GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2015. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2015.GT2_guilhermemendoca.pdf> - acesso em 20 de março de 2023.

TAVARES, Caroline. **Cinema de Horror: o medo é a alma do negócio**. Disponível em: <<https://ichca.ufal.br/grupopesquisa/intermidia/artigos/carolinetavares.pdf>> - acesso em 20 de abril de 2023.

WENDELL & WILDE. Direção de Henry Selick; Produção de Henry Selick e Jordan Peele. Estados Unidos. Netflix. 2022.

XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: Antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal/Embrafilme, 1983.