

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

FRANCISCO GABRIEL GARCIA

**RAIMIVERSO: a experiência multidimensional  
no cinema de Sam Raimi**

**SÃO PAULO  
2024**

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

FRANCISCO GABRIEL GARCIA

**RAIMIVERSO: a experiência multidimensional  
no cinema de Sam Raimi**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob a orientação da Profa. Dra. Maria Ignês Carlos Magno.

**SÃO PAULO  
2024**

Ficha Bibliográfica elaborada pela biblioteca UAM  
Com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

G216r Garcia, Francisco Gabriel  
Raimiverso: a experiência multidimensional no cinema de Sam  
Raimi - / Francisco Gabriel Garcia – 2024.  
151f; 30 cm.

Orientadora: Maria Ignês Carlos Magno.  
Dissertação (Pós-Graduação em Comunicação) - Universidade  
Anhembi Morumbi, 2024.  
Bibliografia: f. 113 -128.

1. Raimiverso. 2. Sam Raimi. 3. Multidimensionalidade.  
4. Cinema. 5. 4D I. Título.

CDD 659

Anhembi Morumbi

Autor: GARCIA, Gabriel Francisco

Título: "Raimiverso: a experiência multidimensional no cinema de Sam Raimi"

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi para a obtenção do título de Mestre.

Banca Examinadora:

---

Profa. Dra. Maria Ignês Carlos Magno (Orientadora)  
Universidade Anhembi Morumbi (UAM)

---

Prof. Dr. Vicente Gosciola (Titular Interno)  
Universidade Anhembi Morumbi (UAM)

---

Prof. Dr. Lúcio De Franciscis dos Reis Piedade (Titular Externo)  
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

*I think the best movies are  
the ones that stay with you long  
after you've watched them.*

Sam Raimi

## AGRADECIMENTOS

À minha esposa Jaqueline, que tanto me apoiou a ingressar no Mestrado; e ao meu filho Danilo, que também acompanha de perto meu trabalho autoral e assistiu a alguns filmes comigo. Vocês estão em cada detalhe da minha vida.

Aos meus pais, Edson e Cladir, professores, escritores e educadores de carreira, pelo ensinamento, desde cedo, sobre a importância dos estudos e da leitura.

À minha orientadora, professora Maria Ignês, pelo incentivo em manter o trabalho, o mais perto possível, daquilo que eu gostaria que fosse.

À professora Nara Lya, pelas orientações e parceria. Aos professores Vicente Gosciola, Daniel Gambaro, Fábio Uchôa, Rogério Ferraraz e Sérgio Nesteriuk, pelas trocas e indicações. E ao professor Lúcio Reis, grande leitor dos meus quadrinhos, que aceitou o convite para participar da banca como membro externo e, dessa maneira, também me apontou caminhos valiosos.

À professora Laura Cánepa, que desde a época do convite para que eu palestrassem na Insólito Com de 2019, validou a razão pela qual eu escolheria o programa da Anhembi Morumbi para acolher este filho do horror.

Às amigas e amigos de jornada: Nina, Jennifer, Carol, Rafa, Marcos Jr., Patty, Bia e Amanda, que, entre dicas, ajudas e conversas, também dividiram momentos especiais. E aos amigos Vinicius e Amanda, pela prontidão em me ajudar a encontrar alguns filmes.

## RESUMO

Esta pesquisa visa refletir uma possível relação existente entre a maneira como o filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), do cineasta Sam Raimi, é assistido na experiência do cinema 4D, e o modo como o seu primeiro filme, *Uma Noite Alucinante* (1981) foi filmado. O estudo propõe um olhar sobre a evolução da criatividade no fazer cinema e como a tecnologia vem transformando tanto os produtos audiovisuais quanto o modo que o espectador do século XXI os experimenta. O cineasta Sam Raimi, participante ativo desta evolução, está presente na cultura popular por mais de quatro décadas. É pensado, portanto, o universo transmidiático de filmes do cineasta, cujas marcas autorais de horror-cômico e aparatos analógicos criativos que visam atingir profundidade em suas tomadas compõem o chamado “Raimiverso”. O romancista de horror Stephen King é posicionado como o crítico fundamental para a formação desse universo, ao escrever sobre o primeiro filme de Sam Raimi. São, então, traçadas relações com a magia dos filmes de truques, os filmes de William Castle, o Cinema de Atrações, e perspectivas sobre o observador, a percepção, a narrativa e a experiência no cinema 4D – este como uma espécie de cinema de atrações contemporâneo. Dessa forma, o estudo propõe duas analogias, a partir da experiência multidimensional: o Efeito Montanha-Russa, em que os estímulos contam mais do que a narrativa, como acontece num passeio dessa atração; e a Gangorra dos Estímulos, em que o conforto do espectador e o seu envolvimento com a narrativa diminuem conforme aumentam os estímulos sensoriais a que este é submetido. Essas observações sugerem um percurso evolutivo dos processos criativos no cinema e convidam à reflexão sobre relações diferentes e similares entre fazer e assistir a filmes. Além disso, o trabalho pode contribuir com um importante reconhecimento de como a tecnologia influencia a prática de produção cinematográfica contemporânea, e quais os maiores interesses, sejam mercadológicos, comerciais ou culturais.

**Palavras-chave:** Raimiverso; Sam Raimi; Multidimensionalidade; Cinema; 4D.

## ABSTRACT

*This research aims to reflect a possible relation between the way in which the film Doctor Strange in the Multiverse of Madness (2022), by filmmaker Sam Raimi, is watched in the 4D cinema experience, and the way in which his first film, The Evil Dead (1981) was filmed. The study proposes a look at the evolution of creativity in filmmaking and how technology has been transforming both audiovisual products and the way that 21st century spectators experience them. Filmmaker Sam Raimi, an active participant in this evolution, has been present in popular culture for more than four decades. Therefore, the transmedia universe of the director's films is considered, with horror-comic auteurism style and creative analog devices that aim to achieve depth in their shots compose the so-called Raimiverse. Horror novelist Stephen King is positioned as the fundamental critic for the formation of this universe, after writing about Sam Raimi's first film. Relations are then drawn between the magic of trick films, William Castle's pictures, the Cinema of Attractions, and perspectives on the observer, perception, narrative and experience in 4D cinema – this as a kind of contemporary cinema of attractions. Thus, the study proposes two analogies, based on the multidimensional experience: the Roller Coaster Effect, in which the stimuli count more than the narrative, as happens on a ride on this attraction; and the Seesaw of Stimuli, in which the viewer's comfort and involvement with the narrative decrease as the sensory stimuli to which they are subjected increase. These observations suggest an evolutionary path of creative processes in cinema and invite reflection on different and similar relations between making and watching films. Furthermore, the work can contribute to an important recognition of how technology influences the practice of contemporary film production, and what its major interests are, whether marketing, commercial or cultural.*

**Keywords:** *Raimiverse; Sam Raimi; Multidimensionality; Cinema; 4D.*

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Ash foge do olhar da câmera em <i>Uma Noite Alucinante 2</i>	21
<b>Figura 2:</b> Trecho da crítica de Rubens Ewald Filho	22
<b>Figura 3:</b> Parte do pôster de <i>Doutor Estranho no Multiverso da Loucura</i>	24
<b>Figura 4:</b> A lâmpada é um intertexto com o filme <i>Encanadores por Acaso</i>	26
<b>Figura 5:</b> Sam Raimi e a super-8 de <i>Within the Woods</i>	30
<b>Figura 6:</b> Sam Raimi, Robert Tapert e Bruce Campbell	31
<b>Figura 7:</b> Visão da câmera sobrevoa o pântano, na abertura do filme	32
<b>Figura 8:</b> Sam coordena a filmagem da cena da ponte	32
<b>Figura 9:</b> Efeito da janela estilhaçada com a <i>Ram-o-Cam</i>	34
<b>Figura 10:</b> A viagem da câmera termina no zoom em Ash	35
<b>Figura 11:</b> A possessão de Ash em <i>Uma Noite Alucinante 2</i>	36
<b>Figura 12:</b> A câmera passeia com fluidez e zooms na cena das gargalhadas	37
<b>Figura 13:</b> O truque do olho voador	39
<b>Figura 14:</b> Bastidores de <i>Darkman</i>	40
<b>Figura 15:</b> Os olhos voadores constituem um clássico do Raimiverso	41
<b>Figura 16:</b> A primeira aparição do Doutor Estranho nos quadrinhos	42
<b>Figura 17:</b> O Doutor Estranho zumbi e algumas das mãos do Raimiverso	43
<b>Figura 18:</b> O horror presente em <i>Doutor Estranho</i>	44
<b>Figura 19:</b> O terceiro olho de Ash, que evolui até se duplicar num Ash do mal	45
<b>Figura 20:</b> A intertextualidade com <i>Uma Noite Alucinante 2</i>	47
<b>Figura 21:</b> O carro Oldsmobile, <i>easter egg</i> clássico do Raimiverso	48
<b>Figura 22:</b> Carrie na cena do baile	52
<b>Figura 23:</b> Trechos da coluna King <i>King's Garbage Truck</i>	53
<b>Figura 24:</b> King reconstrói sua crítica de Amityville em <i>Dança Macabra</i>	57

<b>Figura 25:</b> A primeira menção num jornal sobre o filme de Sam Raimi	59
<b>Figura 26:</b> Trecho do pôster do filme com a citação extraída da crítica de King	61
<b>Figura 27:</b> Foto da revista <i>Twilight Zone</i> com a crítica de Stephen King	62
<b>Figura 28:</b> <i>A Feiticeira Escarlata</i> referenciando <i>Carrie</i> de Stephen King	66
<b>Figura 29:</b> O <i>gimmick</i> Emergo	69
<b>Figura 30:</b> A apólice de seguro de vida	70
<b>Figura 31:</b> O <i>gimmick</i> Perceto: prenúncio dos efeitos 4D?	71
<b>Figura 32:</b> O dispositivo óptico <i>Ghost Viewer</i>	72
<b>Figura 33:</b> <i>O Mestre dos Truques</i> , William Castle	73
<b>Figura 34:</b> Esquema da <i>Shaky-Cam</i>	76
<b>Figura 35:</b> Esquema da <i>Ram-o-Cam</i>	76
<b>Figura 36:</b> Esquema da <i>Vas-o-Cam</i>	77
<b>Figura 37:</b> O esquema do <i>Ellievator</i>	77
<b>Figura 38:</b> A estrutura mecânica giratória e a <i>Sam-o-Cam</i>	78
<b>Figura 39:</b> Rob Tapert, Steve Frankle, Sam Raimi, Tim Philo e Josh Becker	79
<b>Figura 40:</b> Méliès: ilusão com um truque simples	81
<b>Figura 41:</b> Méliès e o esqueleto da dama	82
<b>Figura 42:</b> A magia de corpos flutuando aos pedaços	84
<b>Figura 43:</b> Figuras assustadoras no primeiro filme de horror da história	85
<b>Figura 44:</b> A montagem de D.W. Griffith favorece a narração	86
<b>Figura 45:</b> Polos de sentido e presença no tango	89
<b>Figura 46:</b> Dimensionalidades no cinema	92
<b>Figura 47:</b> <i>Hale's Tour</i> e o cinema 4D	94
<b>Figura 48:</b> O Efeito Montanha-Russa	99
<b>Figura 49:</b> A Gangorra dos Estímulos	105
<b>Figura 50:</b> A relação inversa entre os filmes de Sam Raimi	108

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>16</b>
<b>2. CAPÍTULO 1. O RAIMIVERSO .....</b>	<b>19</b>
2.1. UMA LINDA DANÇARINA DESPERTA A MAGIA .....	19
2.2. TRÊS PATETAS E UMA CABANA .....	25
2.3. O <i>BRICOLEUR</i> ANALÓGICO .....	31
2.4. O HORROR ESTRANHO .....	41
2.5. A FUGA DA CABANA .....	48
<b>3. CAPÍTULO 2. O ESCRITOR CRÍTICO FUNDAMENTAL .....</b>	<b>51</b>
3.1. O BAILE DE FORMATURA E UMA INTRODUÇÃO SANGRENTO .....	51
3.2. A DANÇA MACABRA E SEUS PASSOS TEÓRICOS .....	55
3.3. A CRÍTICA ALÉM DA IMAGINAÇÃO E UMA PONTE PARA O RAIMIVERSO ....	58
3.4. A REVERÊNCIA FINAL .....	64
<b>4 CAPÍTULO 3. O CINEMA DE TRUQUES .....</b>	<b>67</b>
4.1. TRUQUES PARA UMA NARRATIVA .....	67
4.2. OS TRUQUES DO CASTELO .....	68
4.3. OS TRUQUES DA FLORESTA .....	74
4.4. TRUQUES DO PRIMEIRO CINEMA .....	80
<b>5. CAPÍTULO 4. A EXPERIÊNCIA MULTIDIMENSIONAL .....</b>	<b>87</b>
5.1. UMA INTRODUÇÃO DURANTE A SUBIDA .....	87
5.2. AS DIMENSIONALIDADES DO CINEMA .....	90
5.3. O CINEMA COM ATRAÇÕES .....	94
5.4. O EFEITO MONTANHA-RUSSA .....	97
5.5. A GANGORRA DOS ESTÍMULOS .....	102
5.6. O <i>LOOP</i> DE INQUIETAÇÕES .....	106
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>109</b>

<b>7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>113</b>
7.1. REFERÊNCIAS DA <i>WEB</i> .....	117
7.2. FILMOGRAFIA .....	124
<b>8. APÊNDICES .....</b>	<b>128</b>
8.1. A ARANHA DESPENCOU PELO PRÉDIO .....	128
8.2. A QUARTA DIMENSÃO .....	136
8.3. O RAIMIVERSO NO XXV SOCINE .....	139
8.4. SEMINÁRIO EFEITOS DAS TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO EM IMAGENS.....	143
8.5. DISPOSITIVO ÓPTICO E ILUSTRAÇÕES SENSORIAIS REVELADAS .....	148

## APRESENTAÇÃO

O despertar do morto-vivo se inicia ainda dentro da cova, com o abrir de olhos vítreos. Em seguida, a mão cadavérica, com seus dedos estendidos, rompe as pedras que até então cobriam o resto do corpo. Em meio ao trovejar, uma figura escaveirada se ergue da tumba e ruma cambaleante para seu destino, noutra dimensão. Percebo inúmeros *closes* na mão deste estranho herói – e como as mãos serão importantes daqui para a frente –, de onde saem os primeiros espíritos demoníacos do além que farão de tudo para reclamar sua alma. Não restam dúvidas: com as ameaças proferidas ao morto-vivo protagonista, vindas de vozes sob efeitos sonoros típicos que retratam criaturas diabólicas, estou diante de um filme de horror. A luta do herói descarnado segue então pela neve, enquanto o ar gelado me sopra o rosto, até que ele, finalmente, consegue domar as bestas e usá-las a seu favor, como uma capa. Quando ele voa, o movimento da cadeira em que estou sentado tenta imitá-lo, embalando uma carona. Seus voos, típicos de Super Homem, com piruetas e rasantes, naturalmente me fazem lembrar que assisto a um filme que também é de herói. Após vencer facilmente os primeiros capangas e se ver de frente com a vilã principal, o morto-vivo lança sua capa esvoaçante, constituída dos demônios que ele próprio domou. O lado cômico dos monstros que passam a gritar em cima da feiticeira maligna espontaneamente me arranca gargalhadas e, com isso, constato que estou me divertindo horrores com o filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*<sup>1</sup>, do cineasta norte-americano Sam Raimi<sup>2</sup>, projetado na tecnologia do cinema 4D.

A proposta de uma das aulas da disciplina Comunicação Audiovisual e Teorias do Contemporâneo I, ministrada pela professora Dra. Laura Cánepa e pelo professor Dr. Vicente Gosciola, de assistirmos ao filme do *Doutor Estranho* numa sala de cinema 4D, foi fundamental para o nascimento da ideia e o andamento desta pesquisa, por, essencialmente, dois motivos. O primeiro é que não acompanho muito os filmes de heróis, praticamente desde a trilogia do Homem-Aranha<sup>3</sup>, do próprio Sam Raimi; portanto sequer imaginava estar diante de um produto do diretor – embora já

---

<sup>1</sup> *Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, EUA, 2022. Lançado no Brasil em maio de 2022. Ao longo do trabalho, poderá ser mencionado apenas como *Doutor Estranho*.

<sup>2</sup> Samuel Marshall Raimi é diretor e produtor. Nascido no estado do Michigan, EUA, em 1959.

<sup>3</sup> A trilogia do Homem-Aranha de Sam Raimi faz parte da perspectiva do Raimiverso, e é um trabalho complementar que pode ser conhecido nos apêndices *A aranha despencou pelo prédio* e *A quarta dimensão*.

estivesse apreciando as inserções de horror cômico, uma de suas marcas autorais –, fato que tomei conhecimento apenas diante do nome exibido nos créditos finais. O segundo motivo fica por conta de que, ao entender que havia assistido a uma obra de Sam Raimi, as diversas marcas autorais identificadas durante a projeção me produziram um outro sentido, quase imediato, pela maneira como *experimentei* o filme. A ideia estava lançada: há muitos intertextos em *Doutor Estranho* possíveis de serem relacionados com o seu primeiro filme, *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio*<sup>4</sup>, de 40 anos antes, principalmente acerca da *minha* experiência em assistir o mais recente na tecnologia 4D, e do conhecimento prévio de toda a história envolvendo os processos criativos para a filmagem da película mais antiga, adquirido através da leitura do livro do jornalista Bill Warren, intitulado *Evil Dead: A Morte do Demônio – Arquivos Mortos*<sup>5</sup>, e de documentários do tipo *making of*, entrevistas e afins. Mais ainda: a linguagem de Sam Raimi, o estilo das suas tomadas e ângulos, seus truques, sua “magia” de fazer cinema, as presenças transmidiáticas de atores e outros elementos fílmicos me parecem constituir um universo autoral – o aqui chamado Raimiverso. As viagens interdimensionais que seus personagens vivem nas histórias e até entre filmes, as profundidades de campo alcançadas de modos criativos e as diferentes maneiras dimensionais de como assisti a esses filmes (afinal, a tela do cinema ou da TV é sempre 2D e à tecnologia dos óculos 3D somam-se aparatos sensoriais que resultam no termo “4D”, ainda que estejamos apenas falando de *marketing*) corroboram a experiência multidimensional.

Aliás, vem daí a escolha do artigo “a” ao me referir a essa experiência no título do trabalho; na pesquisa exponho uma percepção tão-somente individual, em detrimento de um estudo comparativo de subjetividades, pois não se trata de uma pesquisa de campo. Não estamos falando de “uma” experiência qualquer, mas sim daquela que despertou minha curiosidade; nem tampouco, de uma experiência comum a toda pessoa que por ventura assista aos seus filmes. O trabalho propõe um estudo sobre algumas experimentações físicas conhecidas (e muito bem relatadas pelo diretor) durante os processos criativos das filmagens de *Uma Noite Alucinante*

---

<sup>4</sup> *The Evil Dead*, EUA, 1981. No Brasil, o filme chega apenas no formato VHS, em 1985. Na pesquisa será referenciado como “Uma Noite Alucinante” (em vez de “A Morte do Demônio”), para facilitar a compreensão com relação às suas sequências, “Uma Noite Alucinante 2” e “Uma Noite Alucinante 3” e pelo motivo de serem referenciados, às vezes, nesta pesquisa, como a “trilogia Uma Noite Alucinante”.

<sup>5</sup> Publicação da Darkside Books. 2013. Doravante mencionado como “Arquivos Mortos”.

que, por si só, em muito se assemelham às que experimentei durante o evento *Doutor Estranho*, na sala 4D: movimentos bruscos, rápidos, e sensações de vento e frio, por exemplo. Apoiado nessa materialidade do Campo da Comunicação, busco compartilhar esses estudos e convidar o leitor a uma reflexão sobre os processos de Sam Raimi e a experimentação física da tecnologia do cinema 4D, que favoreceu uma percepção única, pessoal, vinda de um olhar de um trabalhador das artes, do desenho, das histórias em quadrinhos e da animação; em suma, vinda de um olhar de quem também usa de sensibilidades e experimentações textuais para *criar*.

Está lançado, portanto, ao corajoso leitor, o convite para uma reflexão de como os processos criativos do cineasta Sam Raimi inspiraram-me, a partir de uma experiência física, durante a projeção numa tecnológica sala de cinema 4D, a pensar o Raimiverso. Um universo cinematográfico autoral, cujas narrativas heroicas de horror-cômico ganham configurações curiosas e, às vezes, relações inversas.

Certa vez, Sam Raimi falou em entrevista, que “os melhores filmes são aqueles que ficam conosco mesmo muito tempo depois de tê-los assistido”. Compartilho dessa frase que é, inclusive, a epígrafe deste trabalho. Esse é, sem a menor dúvida, um dos motivos que me levou a escolher *Uma Noite Alucinante* para uma jornada de tamanha importância como o Mestrado: devo isso àquela criança, que, se maravilhada diante das cenas mágicas do filme projetado no salão de Halloween não entendia muito bem a que assistia, hoje, adulta, possui meios para estudar e tentar compreender por que o horror ainda a fascina.

## 1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa visa refletir uma possível relação existente entre a maneira como o filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*, do cineasta Sam Raimi, é assistido na experiência do cinema 4D, e o modo como o seu primeiro filme, *Uma Noite Alucinante*, produzido quarenta anos antes, foi filmado. Ainda que a ideia nasça de uma inquietação particular e não tenha por objetivo traçar comparações subjetivas sobre a recepção dos filmes, o estudo propõe um olhar sobre a evolução da criatividade no fazer cinema e como a tecnologia vem transformando tanto os produtos audiovisuais quanto o modo que o espectador do século XXI os experimenta. Além disso, o trabalho pode contribuir com um importante reconhecimento de como a evolução tecnológica vem influenciando a prática de produção cultural contemporânea, e quais os maiores interesses, sejam mercadológicos, comerciais ou culturais. O cineasta Sam Raimi, participante ativo dessa evolução, possui trabalho presente na cultura popular por mais de quatro décadas, com uma filmografia relevante e de onde desdobram diversos produtos audiovisuais transmidiáticos, como filmes, séries, peças musicais e jogos de *videogame*.

Dessa maneira, a presente pesquisa busca propor uma reflexão sobre a marca do cinema autoral de Sam Raimi, inicialmente a partir das tomadas sinuosas de sua câmera, usada em seu primeiro filme, *Uma Noite Alucinante*, de 1981. A chamada *Shaky-Cam*, criada em decorrência dos poucos recursos financeiros, trouxe o olhar da câmera subjetiva vagando sinuosamente atrás de suas vítimas e atribuindo profundidade de campos. Diversos outros aparatos inventivos para essas filmagens são relacionados à “magia” que Sam, desde criança, fazia ao experimentar com a Super-8 (RAIMI, 2013), e pudesse se tornar, de acordo com a proposta desta pesquisa, um *bricoleur* analógico da multidimensionalidade com o seu cinema. Há, no processo criativo dos filmes do diretor, o advento da tecnologia 3D acoplado à câmera que desliza por cabos, além de outras tomadas subjetivas e diversos traços de horror-cômico, presentes em praticamente toda sua filmografia que remetem a *Uma Noite Alucinante*, seu filme precursor. O conceito do Raimiverso é baseado no reconhecimento de diversas marcas autorais do cineasta, sejam elas: truques que visam os efeitos especiais nas narrativas; ângulos tortuosos (*dutch angles*); passeios de câmeras que buscavam atingir diferentes profundidades de campos, já notados em críticas de veículos de comunicação, nacionais e internacionais, na época do primeiro

filme; o *zoom* acelerado de início e atenuado no *close* dos personagens, característica que remete inclusive às histórias em quadrinhos; os cortes rápidos que intensificam algo dramático e podem remeter ao horror e/ou ao cômico; a própria temática do horror investida em *Doutor Estranho*, criado e filmado para exibição no cinema 4D; e diversos elementos transmidiáticos que servem como “entradas independentes ao universo narrativo” (Gosciola, 2019) multidimensional de Sam Raimi. O trabalho ainda faz referência à imagem digital e como a tecnologia pode influenciar criações cinematográficas em projeções 2D, 3D, 4D.

Tentaremos responder, ou refletir sobre algumas das seguintes questões: quais são as principais características multidimensionais do cinema de Sam Raimi, desde *Uma Noite Alucinante*, incluindo os filmes seguintes *Uma Noite Alucinante 2*<sup>6</sup>, *Uma Noite Alucinante 3*<sup>7</sup>, até chegar no *Dr. Estranho no Multiverso da Loucura*, de 2022? A presença do romancista de horror Stephen King na história de Sam Raimi é importante para essa formação? Há marcas autorais nos filmes *Darkman: Vingança sem Rosto*<sup>8</sup> e *Arraste-me Para o Inferno*<sup>9</sup> que corroboram a estruturação desse universo? Como podem, portanto, compor o chamado Raimiverso – o universo está amarrado em elementos transmidiáticos de horror-cômico e de herói? Há um percurso evolutivo da tecnologia empregada nos processos criativos desses filmes? É possível pensarmos em diferentes experiências ao se assistir aos filmes de Sam Raimi nas tecnologias 2D, 3D e 4D? E por que pensarmos em multidimensionalidade, o que esse termo significa dentro do Raimiverso?

No percurso metodológico, são referenciadas entrevistas diversas com o próprio cineasta, oriundas de textos midiáticos recentes, de documentários sobre *makings-of* e efeitos especiais, e do material colhido no livro *Arquivos Mortos*, do já citado jornalista Bill Warren, sobre a filmografia do diretor. Para o *corpus*, é feito um levantamento exploratório de cenas específicas das trilologias de *Uma Noite Alucinante*, bem como passagens do filme do *Doutor Estranho* e de outros produtos audiovisuais, que visam contextualizar o Raimiverso como uma marca autoral, presente na

---

<sup>6</sup> *Evil Dead 2*, EUA, 1987. Primeiro filme da franquia a chegar ao Brasil nos cinemas, em 1988.

<sup>7</sup> *Army of Darkness*, EUA, 1992. O terceiro filme da franquia chegou aos cinemas do Brasil em 1994. De acordo com o livro *Arquivos Mortos*, a confusão com os títulos “A Morte do Demônio” e “Uma Noite Alucinante” se deu por questões comerciais: o primeiro agrada bastante ao público das locadoras; já o segundo é mais palatável para exibições em programas típicos da TV aberta da época. Ainda que ambas sejam traduções erradas do termo original “*Evil Dead*”.

<sup>8</sup> *Darkman*, EUA, 1990.

<sup>9</sup> *Drag Me To Hell*, EUA, 2009.

multidimensionalidade do cinema de Sam Raimi, tais como: a profundidade do passeio da *Shaky-Cam* nas cenas de abertura e de encerramento em *Uma Noite Alucinante*; as intertextualidades com *Uma Noite Alucinante* em *Doutor Estranho*; e a experiência física de se assistir a esse filme, na projeção 4D, e as relações inversas de presença e sentido com a experimentação do próprio Sam Raimi durante as filmagens de *Uma Noite Alucinante*. Em seguida, a pesquisa relaciona Stephen King como o catalisador do Raimiverso, posicionando o renomado autor como um escritor crítico influente que, ao usar de suas teorias para a construção de horror (como as que pontua em seu livro teórico *Dança Macabra*), contribui para que *Uma Noite Alucinante* pudesse ser distribuído e mundialmente conhecido. O trabalho também busca relacionar o cinema do diretor William Castle<sup>10</sup>, conhecido por utilizar aparatos tecnológicos próprios e os truques (*gimmicks*), a fim de despertar diferentes sensações em seu público, com o cinema de Sam Raimi – ele também é um criador de aparatos analógicos para a produção de seus filmes, o que o torna um improvisador. Ainda, a pesquisa procura refletir o cinema 4D como uma espécie de Cinema de Atrações (Gunning, 2006) e (Costa, 2005), em que os polos de narrativa e mostraçã o oscilam – porém nunca se anulam –, e fornecem algo como um espetáculo que visa impressionar o espectador através de suas percepções. Parte do embasamento teórico da pesquisa vem com o conceito de observador e da materialidade da visão e outras sensorialidades humanas (Crary, 2012) e o conceito de produção de presença e produção de sentido (Gumbrecht, 2010).

Como resultado do trabalho, duas analogias são propostas dentro da experiência multidimensional no Raimiverso e, decididamente, merecem futuras pesquisas e aprofundamentos: a primeira, que chamei de “Efeito Montanha-Russa” (termo que me veio à mente quando li os textos de Tom Gunning, Ben Singer e Flávia Cesarino Costa sobre o nascimento das narrativas do cinema, em atrações como as *Hale’s Tours* e o *Vaudeville*) sugere um envolvimento menor com a história, no cinema 4D, conforme a imersão e prazer pelo estímulo neste ambiente aumentam; e a segunda, que chamei de “Gangorra dos Estímulos”, em que os planos dimensionais oscilam numa ponta, conforme a tecnologia da projeção (entre 2D, 3D e 4D), em conjunto com os estímulos da montanha-russa, inversamente às pontas da atenção e envolvimento com a narrativa, em conjunto com o conforto do espectador.

---

<sup>10</sup> William Castle (1914-1977), diretor e produtor norte-americano.

## 2. CAPITULO 1. O RAIMIVERSO

*“It’s important to have a strong visual style in filmmaking. It helps to enhance the story and create a unique experience for the audience.”*

Sam Raimi

### 2.1. UMA LINDA DANÇARINA DESPERTA A MAGIA

Uma cabana na floresta. Uma bela lua cheia. Uma cruz improvisada com dois galhos toscamente amarrados, fincada no chão pedregoso. Uma mão cadavérica se ergue e abre os dedos aos céus, com a imagem da cabana ao fundo. Da cova rasa, o corpo esquelético de uma mulher levanta-se quase como uma tábua. Sem cabeça. Os primeiros passos e gestos proferidos pelos braços e mãos mimetizam uma bailarina, que dança sob um luar azulado. A cabeça vem logo em seguida, rolando pela terra, até encontrar o pescoço da mulher agachada. Sorridente, a bailarina continua a dançar roboticamente, enquanto o protagonista assiste à cena de dentro da cabana, através da janela. Entre esqueletos e abóboras penduradas pelo teto do enorme salão, eu assistia a essa cena de *Uma Noite Alucinante 2* – a dança macabra de Linda, a namorada de Ash<sup>11</sup> –, projetada no telão da festa de Halloween de uma escola de inglês. O ano era 1990 e, durante esta projeção de *Uma Noite Alucinante 2*, minha primeira experiência no cinema de Sam Raimi, certamente ainda não conseguia imaginar as ideias e processos criativos empregados pelo diretor do filme, apenas as percebi de maneira hipnotizante. Conforme Linda executa malabarismos em animação *stop-motion* com a própria cabeça, imagino que estou diante de algo *mágico*, algo importante. Tão importante que agora um afastamento se faz necessário. Rápido como a câmera se afasta da cabana, claramente editada em modo reverso, ao perceber que Ash a driblou, em outra cena do filme, afasto-me. O protagonista, no filme, consegue momentaneamente despistar a câmera, ou melhor, o olhar do espírito demoníaco da floresta que a câmera representa – o *olhar* que Sam Raimi explora; o olhar que flutua por pântanos, folhas e pedras, que destrói portas, janelas e pontes, e

---

<sup>11</sup> Ash J. Williams, interpretado pelo ator Bruce Campbell, é o protagonista dos filmes da trilogia *Uma Noite Alucinante*.

que é veloz, muito veloz. No livro *Arquivos Mortos*, há diversas entrevistas com os responsáveis pela produção da trilogia *Uma Noite Alucinante*. Nele, de acordo com o próprio Sam:

Era muito empolgante ver as tomadas em movimento, e decidi pôr nos filmes coisas que eu gostava de ver com a câmera. Algo que nunca me ocorreu durante o colégio foi que a posição da câmera era tão importante ou que fosse algo que tivesse um efeito visceral no público. Quando percebi isso, o cinema se tornou um meio de comunicação muito mais excitante para mim (Raimi, 2013, p. 58).

Sam Raimi trouxe o olhar subjetivo da câmera para a mediação do olhar do personagem que nunca é visto, em *Uma Noite Alucinante*<sup>12</sup>: a força sobrenatural que habita a floresta, libertada pelo Necronomicon Ex-Mortis<sup>13</sup>, e vai possuir todos aqueles em seu caminho, transformando-os em *deadites*<sup>14</sup>. Nesse caso, a *identificação primária*, como classifica Machado, o “quadro em que o espectador figura como um excluído” (2007, p. 102) é tensionada, pois o narrador deixa de ser invisível e se deixa marcar no próprio enunciado. Ora, a câmera como leva o espectador do filme a enxergar o personagem perseguido pelos olhos do *perseguidor*, que não é invisível – a entidade demoníaca é real, na história, embora nós não a vejamos, ao menos, até o final do filme – e, com isso, flutuará sinuosamente em busca de sua vítima, que foge e, às vezes, olha para o espectador. A câmera subjetiva, cuja “origem diegética das imagens equivale ao testemunho ocular de uma personagem” (Cánepa, 2021), representa o olhar do perseguidor do herói, sem que este seja um *stalker* – ou seja, sabemos que Ash não está olhando para nós, e sim, diretamente para um ser monstruoso o suficiente para que o faça correr desesperadamente (Figura 1). A utilização da câmera é muito importante para o estudo do Raimiverso e, portanto, pode ser comparada à perspectiva, ainda de Laura Cánepa, sobre a relação da câmera com filmes *slasher* dos anos 80. Ainda que *Uma Noite Alucinante* não seja propriamente categorizada como um *slasher*, a obra exhibe marcas de *voyeurismo* e perseguição:

Não apenas a temática da perseguição e do assassinato, mas o modo de filmá-los e a relação que os filmes estabelecem com a presença da câmera precisam ser consideradas para compreender-se a possível sofisticação

---

<sup>12</sup> Quando empregado apenas como “Uma Noite Alucinante”, o termo procura englobar toda a franquia *Uma Noite Alucinante*.

<sup>13</sup> O *Livro dos Mortos*, inspirado na literatura *lovecraftiana*, é fundamental na franquia.

<sup>14</sup> Termo usado, a partir do final de *Uma Noite Alucinante 2*, para designar as pessoas que são possuídas e se transformam em mortos-vivos. Fonte: Arquivos Mortos.

estilística do *slasher* e sua contribuição para a reflexão sobre o cinema de horror. (Cánepa, 2023, p. 41).

Podemos pensar as câmeras de *Uma Noite Alucinante* como um elemento especial que busca trazer um olhar subjetivo, como de um personagem, mesmo: o olhar da câmera também emite ruídos guturais, como de uma fera. Segundo Weinstock, tais efeitos obscurecem o olhar mediador da câmera e o que torna os filmes *Uma Noite Alucinante* tão distintos é justamente a “recusa maliciosa da câmera em se conformar expectativas cinematográficas convencionais em relação à posição e movimento” (p. 23, 2013).

Figura 1. Ash foge do olhar da câmera em *Uma Noite Alucinante 2*



Fonte: YouTube

A pesquisa que busca compreender o universo dos filmes de Sam Raimi propõe estudar a multidimensionalidade no uso de suas câmeras; como são feitos os sinuosos jogos de câmera, através de inventivos aparatos – rudimentares nos primeiros filmes e tecnologicamente evoluídos, nos mais recentes –; e como os filmes se relacionam numa rede de conexões transmidiáticas, em que novos sentidos são reproduzidos, na circulação atual. Em crítica da *Variety*<sup>15</sup>, publicada em 1982, já foi sugerido o seu “poderoso trabalho de câmera”; No Brasil, *Uma Noite Alucinante* chega um pouco depois, e ganha destaque apenas com o lançamento do segundo filme. Também na mídia brasileira, os primeiros registros da formação do Raimiverso se fazem presentes pelos olhos de diversos críticos. André Barcinski, em sua coluna

---

<sup>15</sup> Matéria não creditada publicada em 31 de dezembro de 1982. *Link* nas referências.

*Estética do Mau-Gosto*, publicada em 1988, no jornal *A Tribuna* (RJ), sugere que Raimi experimenta de tudo: “câmeras subjetivas, enquadramentos em diagonal, aceleração de imagens, tomadas de baixo para cima, grandes angulares em profusão, enfim, tudo o que é necessário para tirar o fôlego do espectador”, além de considerar *Uma Noite Alucinante* “como um dos mais inventivos filmes de terror dos últimos anos”. Cláudia Álvares, na coluna *Videorama*, publicada em 1989, no jornal *O Liberal* (PA) reconhece que “a grande vedete da fita acaba sendo a câmera de Raimi, sempre precisa em seus movimentos, ágeis e criativos, aliás, o que já é uma marca registrada em todos os trabalhos do cineasta”. José Cláudio Guimarães, na coluna *Sangue e Sucrilhos*, também publicada no jornal *A Tribuna* (RJ), em 1989, nota o lado *punk faça-você-mesmo* de *Uma Noite Alucinante*, ao bradar “garotos podres, baixada, *pus*, periferia, Níquel Náusea e Bob Cuspe, chegou o filme!”, e então avisar que o jogo da câmera de Raimi “chega a virtuosismos dramáticos que a dita classe ‘A’ e os Spielbergs da vida ainda não ousaram”. E, dentre tantos outros, Rubens Ewald Filho se diverte com o “terror cômico absolutamente alucinado”, com uma câmera “móvel e louca (ainda mais do que De Palma em *Os Intocáveis*)” em sua coluna *Boas opções vêm com o feriado*, publicada no jornal *A Tribuna* (SP), em 1987, conforme Figura 2.

Figura 2. Trecho da crítica de Rubens Ewald Filho



Fonte: Hemeroteca Digital Brasileira

Conforme será abordado, essa linguagem foi possível graças a inventivos aparatos desenvolvidos para a câmera, criados por Sam Raimi e sua equipe, durante as filmagens de *Uma Noite Alucinante* e aprimorados durante a filmagem de *Uma*

*Noite Alucinante 2*. Ao descobrir as possibilidades de manejar a câmera em seus primeiros filmes, turbinada de truques caseiros e improvisados, Sam Raimi ensaiou os primeiros passos rumo a explorar, de acordo com a visão sugerida para esta pesquisa, possibilidades nunca vistas, até então, na linguagem do cinema. Um cineasta cuja “perseguição tenaz à ideia fixa”, conforme André Bazin (1991, p. 27) atribuiu aos pais do Primeiro Cinema, em seu ensaio *O Mito do Cinema Total*, de 1946, apenas contribuiu para que usasse de sua máxima criatividade e improviso para contornar as dificuldades impostas pelos poucos recursos financeiros iniciais e pudesse ser um *bricoleur*<sup>16</sup> analógico da multidimensionalidade das câmeras.

Os processos criativos de Sam Raimi resultam no estilo de seu cinema, já reconhecido por críticos, como vimos, ainda nos anos 80, seja pela linguagem de história em quadrinhos, por um *close*, por uma tomada angulosa, ou por uma inserção cômica durante uma cena de horror. Segundo Lúcio Piedade, muito da característica do cinema de horror dos anos 80 se deve ao fato da perda de credibilidade que o gênero conquistou em décadas anteriores, e o mais interessante do período está, justamente:

(...) nos novos realizadores, independentes dos esquemas das grandes produtoras que, com poucos recursos continuam contribuindo com horror cinematográfico, fornecendo obras ousadas e perturbadoras que acabam, não só arregimentando os aficionados, como conseguindo aprovação da crítica. (Piedade, 2002, p. 103).

Importa, para o estudo do Raimiverso, posicionar os filmes de Sam Raimi como filmes de horror. Como será abordado ao longo do capítulo, o cineasta trabalha também os gêneros da comédia e do herói, e, muitas vezes, com inserções múltiplas, formando algo como uma tríade horror-cômico-herói (afinal de contas, Ash não deixa de ser um herói. E *Doutor Estranho* é tido como um filme de horror, embora seja um filme de herói).

O filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* é o primeiro de Sam Raimi oficialmente dentro do chamado “Universo Cinematográfico Marvel”<sup>17</sup>, visto que a

---

<sup>16</sup> “Aquele que trabalha com as próprias mãos, lidando com o acaso e o improviso” (Loddi, Martins, 2009). Ver referências.

<sup>17</sup> O Universo Cinematográfico Marvel – doravante referenciado na pesquisa como MCU, do inglês *Marvel Cinematic Universe* – teve início, oficialmente, em 2008, com o primeiro filme do Homem de Ferro. Em 2009, a Marvel Studios foi comprada pela Disney. Atualmente, há mais de 30 filmes e séries disponíveis no *streaming* Disney+. Link da matéria nas referências.

trilogia do Homem-Aranha<sup>18</sup> dirigida por ele teve início seis anos antes do filme considerado o primeiro dentro deste universo de obras audiovisuais. Produzido também com a finalidade da projeção em 3D e 4D – ápices da tecnologia contemporânea, tanto na produção quanto na exibição – o filme do *Doutor Estranho* também carrega inúmeros traços autorais do diretor, que revela ter encontrado nas ferramentas de comunicação à distância a sua maior serventia, dentre as disponíveis no campo tecnológico atual, para o desenvolvimento do filme<sup>19</sup>. Entretanto, Sam Raimi soube usar muito do que a atual tecnologia oferece, além de chamadas de vídeo com suas frentes, claro. Em *Doutor Estranho* a *multidimensionalidade* de seu cinema também está presente, como em *Uma Noite Alucinante* (Figura 3); e seus personagens também visitam outros universos. Destaca-se o termo *multidimensional* empregado nesta pesquisa como uma visão da câmera, ou cinema, que “tem múltiplas dimensões; concerne a níveis ou campos variados”<sup>20</sup>, conotando um sentido de profundidade além das duas dimensões da tela e como o observador percebe esses movimentos.

Figura 3. Parte do pôster de *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*



Fonte: UOL

Com isso, volta-se a atenção a Sam Raimi como o criador de um *universo* próprio, que é fragmentado em narrativas de diversos produtos audiovisuais, inclusive com personagens recorrentes figurando essas diferentes plataformas, o que mantém

---

<sup>18</sup> Sam Raimi dirigiu *Homem-Aranha* (EUA, 2002), *Homem-Aranha 2* (EUA, 2004) e *Homem-Aranha 3* (EUA, 2007). Consulte o apêndice *A aranha despencou pelo prédio* e filmografia.

<sup>19</sup> Em entrevista ao Collider Interviews, Sam fala sobre a utilidade da ferramenta Zoom. Link do vídeo nas referências.

<sup>20</sup> Dicionário Online de Português. Link nas referências.

*Uma Noite Alucinante* ainda presente no consumo de cultura popular, trazendo novos sentidos à franquia nessa circulação atual, quarenta anos após sua primeira exibição. Com a magia lançada pela linda bailarina da morte, portanto, é chegada a hora de conhecer o caminho até a cabana.

## 2.2. TRÊS PATETAS E UMA CABANA

“Cinco amigos decidem passar o fim de semana numa cabana isolada nas montanhas...” – assim começava a sinopse (provavelmente, a mais comum) impressa no verso da fita VHS de *Uma Noite Alucinante*. No entanto, a fim de contextualização deste trabalho, bem poderiam ser considerados três patetas – ou melhor, três amigos – a serem os primeiros a adentrar a cabana do filme. Sam Raimi, Bruce Campbell e Scott Spiegel<sup>21</sup> conheceram-se ainda nos tempos de escola e tinham em comum o apreço pelos filmes dos *Três Patetas*<sup>22</sup>. Sam confirma, em entrevistas e documentários, a importância de Scott, ao lembrar que “foi devido à influência de Scott, embora eu já gostasse deles. Mas eles nunca haviam entrado no meu mundo cinematográfico até eu conhecer Scott” (p. 38, 2013). Dessa maneira, muitos filmes caseiros com temáticas pastelão e terror seriam produzidos e homenagens como a lâmpada ensanguentada no porão, em *Uma Noite Alucinante*, cena em que “os Patetas deixaram sua marca” (Warren, p. 38, 2013), seriam cada vez mais comuns na filmografia do Raimiverso, conforme ilustra a Figura 4.

Figura 4. A lâmpada é um intertexto com o filme *Encanadores por Acaso*<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Ator, roteirista e diretor americano. Inicialmente amigo de Bruce, Scott fazia filmes em super-8. Ajudou Sam Raimi com o roteiro de *Uma Noite Alucinante 2*. Fonte: Arquivos Mortos.

<sup>22</sup> Grupo americano de comédia pastelão do século XX. Acesse: [threestooges.com](http://threestooges.com).

<sup>23</sup> *A Plumbing We Will Go* (EUA, 1940), filme dos Três Patetas.



Fonte: YouTube.

Seguindo com o contexto histórico, importante para a formação de seu universo cinematográfico, Sam Raimi cresceu assistindo a TV, indo ao cinema com os pais e lendo histórias em quadrinhos, fato que recorda em entrevista recente ao *Slash Film*<sup>24</sup>:

Comecei com os quadrinhos do Superman e depois passei para os quadrinhos do Batman. Então meus irmãos estavam lendo os quadrinhos da Marvel, que eram um pouco complexos para mim, até que meu irmão me puxou de lado e disse que você deveria ler o Homem-Aranha, que eu adorava, mas ele também lia Doutor Estranho, ocasionalmente. Ele se tornou meu quinto super-herói favorito (Raimi, 2022).

Ainda que habituado a assistir a alguns filmes de monstros, ocasionalmente na TV, Sam não era, no entanto, um fã declarado do gênero do horror: “na época, os filmes de terror me assustavam e eu não gostava de ficar assustado”, admitiu a Warren, em 2013. O caminho rumo ao horror passa por experimentação em filmes com câmeras super-8, laboratórios, pesquisa e, claro, influências de amizades.

Avançando um pouco no tempo, Bruce participava de peças na escola e buscava participar de grupos teatrais na comunidade, enquanto Scott possuía câmera super-8 e outros equipamentos de filmagens. Com a amizade, os dois chegaram a fazer diversos filmes curtos nos arredores do bairro onde moravam, em Detroit. Nesse período, Sam realizava seus próprios filmes com uma super-8 especial que ganhara do pai – especial porque o aparelho gravava o som numa faixa magnética e, mais tarde, Sam aprenderia como manipular o áudio em seus filmes. Da própria família,

---

<sup>24</sup> Portal de entretenimento. *Link* da matéria nas referências.

veio a paixão pelo cinema e... pela mágica! Sander, o irmão mais velho, fazia mágicas para Sam, que passou a reproduzi-las em festas e enxergou no cinema caseiro do pai uma extensão dessa magia. Sam recorda que o pai filmava momentos das suas festas de aniversário e depois fazia montagens com os rolos fora de ordem, para exibi-los de maneira inusitada: com o fim da festa no início do filme e terminando a apresentação com a chegada dos convidados, por exemplo. Para Sam, “era espantoso ver a manipulação do espaço e do tempo no filme” (Raimi, p. 29). A relação entre o cinema de Sam e a magia, sugerida aqui, pode ser negociada pelas palavras do próprio cineasta, em suas entrevistas no livro de Warren, em que Sam rotula essa magia da alteração dos filmes como “vinda de um portal do futuro”. E ainda:

As propriedades mágicas dos filmes, ser capaz de capturar o tempo e exibi-lo numa realidade alterada (...). Achava que essa mágica era algo com que eu devesse me envolver, algo com o qual eu devesse me consumir. Era tão fantástico, tão alucinante, que qualquer outra coisa na terra parecia sem brilho em comparação. Era a própria magia de filmar que me atraía (Raimi, 2013, p. 29).

Isso se firma durante o colegial, quando Sam se aproxima de Bruce em definitivo, durante um curso de artes dramáticas, ao descobrir que ambos tinham a paixão pelos filmes caseiros em super-8. Nessa época firma a amizade com Scott (os dois já se conheciam desde o ensino fundamental) ao identificar uma piada dos Três Patetas que ele conta durante a aula. Os três unem-se, portanto, para realizar inúmeros filmes – e exibi-los para amigos. Nessa época criam o conceito de *fake shemps*<sup>25</sup>, que viria ser muito importante na filmografia de Sam Raimi: figurantes visíveis nos filmes de longa-metragem ou aparições de substitutos de atores nos filmes em super-8 ou de baixo orçamento. A inserção de *fake shemps* é tão importante no primeiro cinema de Sam Raimi – por exemplo, para o melhor aproveitamento do dinheiro: quando a atriz terminava as participações no filme e cenas extras tornavam-se necessárias, Ted Raimi<sup>26</sup>, o irmão mais novo de Sam, emprestaria uma perna para representá-la – que seu uso passou a ser uma tradição, com Bruce Campbell sendo o mais usado, e fixando de vez seu nome com aparições no universo cinematográfico

---

<sup>25</sup> Vários filmes em que Shemp Howard, um dos integrantes dos Três Patetas, atuava, estavam incompletos. Após sua morte, em 1955, os produtores contrataram atores para completar as filmagens. Sam, Bruce e Scott, por serem fãs dos Três Patetas, conseguiam identificar os substitutos, chamando-os de “falsos *shemps*”. Fonte: Arquivos Mortos (p. 49).

<sup>26</sup> Theodore Raimi, nascido em 1965 é ator, diretor e roteirista.

de Sam Raimi, ainda que tudo isso tenha se iniciado como uma piada em referência ao trio.

Muitas das ideias que o grupo de amigos – havia muitos outros que participavam, compartilhavam equipamentos, montavam cenários, mas vamos manter o foco no trio, por ora – criava e punha em prática com a super-8 seriam embriões da identidade do Raimiverso, algo em “estágio primitivo”, que ia desde “efeitos simples descobertos por George Méliès<sup>27</sup> (...), como também produziam primitivas animações em *stop-motion* e até animações com pessoas (*pixilation*)” (Warren, 2013, p. 35). Neste momento, também a filmografia de William Castle se mostra relevante para o universo criativo de Sam Raimi pela primeira vez. Segundo Scott, foi ele o responsável por apresentar o filme *A Casa dos Maus Espíritos* a Sam<sup>28</sup>, e complementa que “na parte da velhinha ele gritou! O negócio dele era o choque, é algo que ainda faz parte do seu repertório” (Spiegel, 2013, p.50). Com isso, temos alguns dos primeiros experimentos com plateias: Sam e Scott rodavam a projeção do curta de comédia *Six Months to Live*, criado por eles em 1977 com uma super-8, e intercalavam com um filme de William Castle. O truque era mostrar um trecho de *Six Months to Live* “que fazia as pessoas rirem, e na sequência passava *Almas Mortas*<sup>29</sup>, que as fazia gritar. Era muito bem editado” (Spiegel, 2013, p.49). Com o sucesso desse truque, Sam e Scot decidem inserir no curta de comédia *It's Murder* (1977), uma cena parecida com uma vista em *Eu Vi Que Foi Você*<sup>30</sup>, filme de terror e mistério de Castle. Talvez a primeira inserção da temática do horror num filme de comédia de Sam Raimi tenha acontecido neste momento – uma marca autoral de seu cinema que parece não importar a ordem; ora uma inserção de horror num filme de comédia, ora o contrário, conforme ele relata em entrevista a Maitland McDonagh:

Eu amo a comédia, por exemplo... Terror e comédia parecem coisas totalmente opostas, mas acho que construir uma sequência de suspense para assustar uma sequência de comédia para rir são processos muito semelhantes (Raimi, 1995).

---

<sup>27</sup> Cineasta e ilusionista francês (1861-1938). Criou diversos filmes com trucagens, como *L'Homme à la tête en caoutchouc*, de 1901, em que sua cabeça parece aumentar, graças ao truque de aproximação da câmera. Ver capítulo 3. Nota minha.

<sup>28</sup> *House on Haunted Hill*, William Castle, EUA, 1959.

<sup>29</sup> *Strait-jacket*, William Castle, EUA, 1964.

<sup>30</sup> *I Saw What You Did*, William Castle, EUA, 1964.

Com a contextualização dos filmes que constituem as formas embrionárias do Raimiverso, faz sentido um olhar para o que havia de filmes do gênero horror nessa época, entre meados dos anos 1960 e o final dos anos 1970, que também serviriam de inspirações para Sam. Muitos filmes desse período, como *A Noite dos Mortos-Vivos* (*Night of The Living Dead*, George Romero, EUA, 1968), *Aniversário Macabro* (*Last House on the Left*, Wes Craven, EUA, 1972), *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chainsaw Massacre*, Tobe Hooper, EUA, 1974), e *Halloween - A Noite do Terror* (*Halloween*, John Carpenter, EUA, 1978), para citar alguns dos mais conhecidos, foram fundamentais para servir de observatório – uma espécie de fórmula que a equipe passaria a tentar seguir, na hora de executar um verdadeiro projeto de horror. Segundo Lúcio Piedade, “sombrio e assustador – mas nem por isso sem momentos em que, involuntariamente, somos levados ao riso –, *Halloween* tornou-se um referencial para o cinema de horror anos 80” (p.97, 2002), torna claro pensarmos o filme importante para os jovens cineastas amadores de Michigan. Sam assistiu ao filme *Halloween* com Robert Tapert<sup>31</sup>, amigo que já acompanhava de perto as produções e cada vez mais se entusiasmava com as produções. Rob (apelido de Tapert) teria perguntado a ele, na saída do cinema: “Sam, será que você consegue fazer um filme tão bom quanto este, talvez melhor?” (Tapert, 2013, p.53). Por achar o filme muito bom, Sam respondeu que não sabia. Mais tarde, Bruce Campbell achou que “o terror realmente se presta melhor às técnicas mais óbvias do cinema do que a comédia” e ainda comentou que “mesmo um filme de terror ruim, qualquer garoto passando por uma locadora vai dizer ‘a capa desse aqui é legal’ e alugar” (Campbell, 2013, p. 53). Ainda segundo Bruce, a escolha do horror foi por acharem o gênero a opção mais segura, em termos financeiros: “uma comédia fracassada daria menos dinheiro que um filme de terror fracassado”. Encorajados por Scott, amante do gênero, mas que precisou se afastar do projeto devido a questões familiares, o grupo seguiu adiante com a ideia, cuja maior dificuldade, provavelmente, seria levantar o dinheiro para uma produção de horror, o que certamente os levaria a ter um filme de horror de segunda linha.

A produção de *Uma Noite Alucinante* finalmente se iniciou com uma tarefa de campo: o jovem diretor Sam Raimi somou forças com Robert Tapert e Bruce Campbell para coletarem informações em cinemas *drive-in* sobre os tipos de filmes exibidos e o

---

<sup>31</sup> Robert Tapert era o colega de quarto do irmão mais velho de Sam, Ivan Raimi. Foi o produtor da trilogia e do *remake A Morte do Demônio* (*Evil Dead*, Fede Alvarez, EUA, 2013).

que funcionava de melhor neles, até encontrarem “fórmulas” que Romero, Hooper e Craven pareciam seguir. Sam trouxe a premissa:

um grupo de jovens está isolado e em perigo, aí cada membro vai morrendo, causando máximo impacto e suspense. Ele havia tirado a ideia de *A Noite dos Mortos-Vivos*, *Quadrilha de Sádicos* e *O Massacre da Serra Elétrica*, junto de mais alguns conceitos de uma disciplina de história antiga e algumas ideias que sobraram de um conto que ele escreveu para uma aula de redação (Warren, 2013, p. 54).

Fizeram então uma espécie de protótipo, o curta chamado *Within the Woods*, em 1978 (Figura 5) – filme em que Sam, correndo com a câmera a centímetros do chão, criou o efeito da força maligna, invadindo a casa com uma “lente ampla que ajudava no fator de distorção” (Raimi, p. 61), gravado na fazenda da família de Rob, no interior de Michigan – e, através de advogados contratados para redigirem um contrato profissional, buscaram investidores para o filme *Book of the Dead* (que mais tarde viria a se chamar *The Evil Dead*).

Figura 5. Sam Raimi e a super-8 de *Within the Woods*



Fonte: IMDb

*Within the Woods* de fato funcionou para atrair mais investidores e, com a modesta verba inicial de cerca de US\$ 85 mil, atores, amigos inexperientes e um inventivo diretor, o grupo se deslocou até a cabana assombrada<sup>32</sup>, no meio das

---

<sup>32</sup> Há histórias perturbadoras envolvendo mortes misteriosas na cabana, confirmadas pela *Tennessee Film Commission*. Um tempo após as filmagens, a cabana se incendiou e hoje restam apenas ruínas. Fonte: Arquivos Mortos.

montanhas do Tennessee, para produzir *Uma Noite Alucinante*. Sob a liderança dos novos três patetas – agora Sam, Bruce e Rob (Figura 6) – a magia estava prestes a flutuar por pântanos e árvores.

Figura 6. Sam Raimi, Robert Tapert e Bruce Campbell



Fonte: Reddit.com

### 2.3.O BRICOLEUR ANALÓGICO

Em meio à névoa sobre a água, a visão de alguma coisa sobrevoa o pântano e direciona-se sinuosamente à margem. O olhar representado pela câmera passa por cima de árvores e galhos que emergem e vence o nevoeiro borbulhante. Na estrada, um carro com cinco amigos se aproxima. Já em terra firme, a força sobrenatural agora sobrevoa raízes de árvores e folhas secas que repousam no solo da floresta. Os mesmos movimentos sinuosos fazem o olhar da câmera ora se desviar, se inclinar, ora subir e descer. Para a cena de abertura de *Uma Noite Alucinante* (Figura 7), Sam Raimi amarrou a câmera à própria mão e subiu num bote, empurrado por assistentes, para movimentar a câmera livremente nessas tomadas. A ideia de o diretor operar a então chamada *Sam-o-Cam*<sup>33</sup> sobre um barco que singra o pântano pode ser comparada ao que Bazin chamou de “ideia cinematográfica com uma representação total e integral da natureza; ela tem vista, de saída, a uma restituição de uma ilusão perfeita do mundo exterior, com o som, a cor e o relevo” (Bazin, p. 29). A busca pela “cópia fiel da natureza”, tão constante dentro da necessidade do realismo do cinema,

<sup>33</sup> Nome dado à câmera atada à mão de Sam. Fonte: Glossário do livro *Arquivos Mortos*.

seria, em *Uma Noite Alucinante*, elevada à categoria de como seria a cópia fiel do *sobrenatural*.

Figura 7. Visão da câmera sobrevoa o pântano, na abertura do filme



Fonte: YouTube

Ainda na cena de abertura, num próximo momento, o carro chega até uma pequena ponte de vigas de madeira. O observador assiste à cena do ângulo do para-choque do veículo, avançando em sua direção. Ainda que essa seja a identificação que Machado descreveu como primária – “na qual o espectador se reconhece, acima de tudo, naquilo em que ele não está, no quadro em que ele figura fundamentalmente como um excluído” (p. 102) – o olhar da câmera não é, neste momento, de entidade alguma: é possível entender que Sam Raimi estivesse no teto da van, à frente do carro, coordenando a câmera, com o intuito de emprestar alguma dimensionalidade à cena, conforme mostra a Figura 8.

Figura 8. Sam coordena a filmagem da cena da ponte



Há outros momentos no filme em que o espírito mau que ronda a cabana vagará pela floresta e será percebido de forma bruta e física. Para as tomadas em que a entidade flutua velozmente próxima ao chão e por entre galhos, Sam e a equipe desenvolveram um curioso aparato para adicionar profundidade às cenas: a *Shaky-Cam*<sup>34</sup>. Trata-se de uma tábua com a câmera acoplada ao centro. Com uma mão em cada extremidade da tábua, o operador consegue correr pela locação, enquanto inclina facilmente a tábua – pela lógica física da relação do pouco esforço conforme a maior distância do ponto central de inclinação. Sam explica, no programa *The Incredibly Strange Film Show*<sup>35</sup> que a *Shaky-Cam*, usada já em *Within the Woods*, confere um olhar suave ao ponto de vista por diminuir a trepidação da câmera de maneira diretamente proporcional ao comprimento da tábua. Segundo Greg Nicotero<sup>36</sup>, no documentário *The Evil Dead - The Untold Saga*<sup>37</sup>, a *Shaky-Cam* “realmente posicionava o ponto de vista como algo que fazia parte da floresta, que não ia simplesmente até os atores numa linha reta”.

Na cena em que uma amiga de Ash está no quarto, atordoada com as possessões que vêm se concretizando, a força maligna espreita, do lado de fora, com o foco na janela. O olhar do ponto de vista é lançado com força até a janela, cujos vidros se estilhaçam. Para garantir a dimensão da profundidade nessa cena, Sam usou a chamada *Ram-o-Cam*<sup>38</sup>, técnica simples que usa de algum artifício, como um pedaço de madeira, para quebrar o vidro antes que a câmera (devidamente protegida com um plástico transparente) pudesse avançar pela janela até a atriz (Figura 9).

Figura 9. Efeito da janela estilhaçada com a *Ram-o-Cam*

---

<sup>34</sup> Nome dado à câmera atada à uma tábua. Fonte: Glossário do livro *Arquivos Mortos*.

<sup>35</sup> Programa britânico em que produtores de filmes B eram entrevistados. Sam, Bruce e Scott participaram em 1988. *Link* do programa nas referências.

<sup>36</sup> Gregory Nicotero, produtor de efeitos especiais e maquiagens de inúmeros filmes e séries.

<sup>37</sup> Documentário retrospectivo sobre a produção de *Uma Noite Alucinante*, dirigido por Gary Hertz. *Link* do documentário nas referências.

<sup>38</sup> Câmera presa a duas tábuas no formato de ancinho. Fonte: Glossário do livro *Arquivos Mortos*.



Fonte: The Deadite Slayer

Há outros processos criativos que Sam e equipe usaram, a fim de driblar a falta de recursos. Criaram técnicas diversas, como um elevador para levar a atriz Ellen Sandweiss<sup>39</sup>, usando a janela como centro de apoio, o que chamaram de *Ellievator*; criaram uma gangorra, que enterrada junto de um canudo soprador, fazia a terra se mexer e liberar névoa; envolveram câmera num plástico e a posicionaram num buraco, para que fossem gravadas tomadas da terra caindo sobre a lente; entre outras.

Talvez a junção de toda essa experiência inventiva acumulada desde *Within the Woods* tenha culminado na *cena final* de *Uma Noite Alucinante*: erguendo-se do *close* de uma folha no chão, o ponto de vista perseguidor da entidade avança sinuosamente pela floresta; desvia-se de uma árvore; encontra a cabana e vê a porta dos fundos se abrindo, sozinha; vaga pelo interior da construção, derrubando outras portas; rompe a barreira da porta da frente; localiza Ash, o combatido anti-herói, de costas; e finalmente o possui, com um *zoom* no rosto (Figura 10), enquanto ele abre a boca num grito final de horror.

Figura 10. A viagem da câmera termina no *zoom* em Ash

---

<sup>39</sup> Ellen Sandweiss, atriz americana, nascida em 1958. Participou de vários filmes com Bruce e Sam, incluindo *Within the Woods* e *Uma Noite Alucinante*.



Fonte: YouTube

Em *Uma Noite Alucinante 2* o arsenal de suportes de câmera contava com grande variedade. A cena em que Ash é *possuído* começa com o mesmo passeio de uma *Shaky-Cam* pela floresta e cabana adentro, até o rosto dele, em *close*, como no final do primeiro filme. No entanto, na sequência, Ash é arremessado e gira em 360° conforme o ponto de vista avança pelo céu, com árvores passando rapidamente pelos lados (Figura 11). Amarrado em uma grua, num suporte no formato de X, Bruce Campbell era controlado por Sam, que o girava vagarosamente conforme a grua avançava por uma longa estrada em linha reta, rodeada de árvores em ambos os lados. Para que o processo ficasse ainda mais verdadeiro, Sam solicitou que seus assistentes passassem por Bruce e o golpeassem com galhos no rosto. A cena foi acelerada na edição para conferir a profundidade dimensional pretendida, assim como outros efeitos técnicos foram usados em outras passagens, como a força maligna, na forma de fumaça, se recolhendo, ou a cabeça da namorada rolando até o corpo – trechos editados em modo reverso.

Figura 11. A possessão de Ash em *Uma Noite Alucinante 2*



Fonte: YouTube.

A cena noturna em que a entidade persegue Ash cabana adentro também é filmada com o artifício da *Ram-o-Cam* (ao estilhaçar os vidros do carro) e da *Shaky-Cam*, manejada pelo próprio Sam, que chega a bater em uma parede. Por vezes, quando o espaço era apertado, o diretor usava a *Vas-o-Cam*<sup>40</sup>, uma tábua com fitas e vaselina para que o suporte em U invertido da câmera pudesse deslizar suavemente.

Ash leva um banho de sangue vermelho (e depois preto) na cena em que persegue e tenta acertar sua própria mão – decepada por estar possuída – com um tiro na parede. Nessa cena há, também, o efeito de reversão, quando o jato é repentinamente engolido pela parede. Na sequência, o observador se depara com os típicos *zooms* de Sam Raimi – outra reconhecida marca de seu cinema autoral – no *close* do troféu de cabeça de veado, pendurado na parede da cabana. Todos os objetos da cabana passam a gargalhar, assim como Ash, após ele também receber o seu *close* (Figura 12). Nesse trecho fica claro que *Uma Noite Alucinante 2* se trata de um filme “meta-horror, filmes de terror que incorporam e exageram as convenções do terror para subvertê-las” (Weinstock, 2013). Além dos efeitos mecânicos dos objetos animados, é perceptível, ainda que em espaços apertados, a fluidez do olhar da câmera, que desliza por entre os chifres do troféu até Ash, de Ash até a lamparina na mesa, e dela até as prateleiras de livros.

Figura 12. A câmera passeia com fluidez e *zooms* na cena das gargalhadas

---

<sup>40</sup> Nome dado à câmera deslizando sobre a vaselina. Fonte: Glossário do livro *Arquivos Mortos*.



Fonte: YouTube

É interessante notar como existe toda uma nomenclatura para o arsenal de aparatos analógicos que Sam usou em seus primeiros filmes, o que pode ser relacionado à criação de seu próprio *universo* cinematográfico, o *Raimiverso*. Como um mágico distrai o olhar do público, os truques de Sam, chamados de *moosh-moosh*<sup>41</sup>, foram importantes para desviar a atenção do espectador para possíveis falhas nas cenas, como por exemplo, iluminar pedaços de espelhos colados em molas, fixadas nas paredes. Em *Uma Noite Alucinante 2*, esse universo continua a se formar ao tragar o irmão Ted Raimi para dentro da roupa inteiramente emborrachada, criada pela equipe de efeitos especiais, para representar a personagem de uma senhora possuída. É no documentário para o lançamento do DVD de *Uma Noite Alucinante 2*, chamado *The Making of Evil Dead 2 or The Gore the Merrier*<sup>42</sup>, que o espectador confere muito dos bastidores de toda essa inventividade da equipe, além de ouvir do próprio Sam que há muito dos *Três Patetas* no filme, porém, como ele classifica, “na versão do horror”.

A fim de continuarmos explorando improvisos e truques do Raimiverso é necessário que se faça novamente um adendo sobre a equipe de profissionais que trabalhou com Sam Raimi nesses filmes. Como Warren postula em seu livro, é importante entender que o diretor é a “principal força de modelagem” que atua coordenando diversos colaboradores. E Sam concorda ao dizer que dirigir um filme

---

<sup>41</sup> Nome dado por Sam Raimi a qualquer truque, como vento, luz ou ângulo de câmera, usado como artifício para distrair o olhar da plateia, em sua filmografia de *Uma Noite Alucinante*. Fonte: Glossário do livro *Arquivos Mortos*.

<sup>42</sup> Documentário estilo *making of*, dirigido por Robert Ferretti. *Link* do documentário nas referências.

é definitivamente uma forma de arte colaborativa (...). O trabalho do diretor é ser o condutor de uma orquestra sinfônica, que sabe que ele precisa de um violino não aqui, mas depois. O diretor tem a sua partitura, seu plano; ele tem de se ater à partitura básica e entender que sua função é *fazer* todos os instrumentos trabalharem em harmonia e fazer algo que seja maior do que a soma de suas partes (Raimi, 2013, p.141).

Isso faz sentido quando se observa o final de *Uma Noite Alucinante*, com o efeito de derretimento do *deadite*, executado em stop-motion por Tom Sullivan, grande fã de Ray Harryhausen<sup>43</sup>, atendendo ao pedido de Sam para que o final fosse “mais violento do que todo o resto do filme” (p. 96). Em *Uma Noite Alucinante 2*, os efeitos *stop-motion* analógicos também estão presentes, como consta na abertura deste tópico, nas cenas com a dançarina morta-viva. Na ocasião, uma boneca em miniatura mecânica foi criada para que os frames fossem fotografados de acordo com sua coreografia. Para as cenas com Henrietta – monstro criado a partir de uma pele de borracha, interpretado pelo irmão Ted Raimi –, moldes de sua cabeça foram criados em argila, para que pudessem ser animados, assim como seu longo pescoço, em *stop-motion*. A figura ainda ficou pendurada em cabos – outro improviso analógico frequente nos primeiros filmes do Raimiverso. Pensando, ainda, em cabos, a cena que também responderia por uma das grandes marcas do universo autoral de Sam Raimi é a do olho voando pelo cenário. O truque é simples e consiste de um arame no formato em “U” acoplado à câmera de mão numa ponta, e o olho, na outra. Como a haste é pintada de preto fosco, fica naturalmente escondida no cenário, por estar fora de foco, como mostra a Figura 13.

Figura 13. O truque do olho voador

---

<sup>43</sup> Ray Harryhausen (1920-2013), grande referência em animações *stop-motion*, presentes em filmes como *Jasão e os Argonautas* (*Jason and the Argonauts*, Don Chaffey, EUA, 1963), *Fúria de Titãs* (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, EUA/GBR, 1981), entre tantos outros.



Fonte: YouTube

O nome de Ray Harryhausen voltaria se tornar referência forte para o Raimiverso, dessa vez durante a produção de *Uma Noite Alucinante 3*. A sequência é tida mais como uma aventura fantasiosa que se passa na era medieval, após Ash viajar por um portal interdimensional, no final de *Uma Noite Alucinante 2*. Mas nem por isso os traços do horror-cômico deixam de aparecer nessa aventura heroica. Como mostra o documentário “*The Men Behind the Army*”<sup>44</sup>, Sam referenciou o trabalho de Ray em *Jasão e os Argonautas* para as cenas de batalhas com o exército de esqueletos. Além das tradicionais cenas em *stop-motion*, a equipe criou bonecos engenhosos e flexíveis, que eram controlados através de cabos transmissores, acoplados num sistema que era operado fora das telas. O filme conta ainda com muitos efeitos especiais que serão abordados ao longo da pesquisa, como o uso dos processos tecnológicos do estúdio Introvision<sup>45</sup>, que combinavam projeções, uso de cenários em miniaturas e truques de luz. Essa técnica também foi usada no filme *Darkman*, de 1990, que na filmografia do Raimiverso, na realidade está antes de *Uma Noite Alucinante 3* (1992).

*Darkman* foi inspirado em monstros da Universal dos anos 30 e pode ter alguma semelhança com *O Homem Invisível*<sup>46</sup> e o personagem O Sombra<sup>47</sup>, de histórias policiais e também adaptado para os quadrinhos. Contudo, é um personagem original de Sam, com traços sombrios e até assustadores. Nesse filme, o diretor busca

---

<sup>44</sup> Documentário estilo *making-of* de *Uma Noite Alucinante 3*, dirigido por Todd Darling, em 1999.

<sup>45</sup> Cerca de 2/3 de *Uma Noite Alucinante 3* foram filmados em Introvision. Bruce Campbell confirma, no livro *Arquivos Mortos*: “Nesse filme quase tudo era um efeito” (p. 176).

<sup>46</sup> *The Invisible Man*, James Whale, EUA, 1933.

<sup>47</sup> *The Shadow*, criado pelo escritor Walter Gibson, em 1930.

ficar próximo de efeitos visuais práticos, como o uso do já citado Introvision e das miniaturas. O documentário “*Sense of Scale*<sup>48</sup>” mostra trechos de *makings-of* do filme, como por exemplo a cena do helicóptero, modelo que foi construído em miniatura, mas que funcionava de verdade, em meio aos prédios da cidade (Figura 14).

Figura 14. Bastidores de *Darkman*



Fonte: YouTube

No entanto, o uso das câmeras em ângulos inclinados (*dutch angles*) e o *zoom* veloz no rosto dos personagens são as marcas típicas de Sam Raimi mais evidentes nessa obra, as que mais evidenciam o trabalho prático do cineasta. Na cena do parque de diversões, em que *Darkman* passeia com a namorada, e se vê desesperado por conta do tempo que está acabando, antes de a máscara derreter e revelar sua aparência monstruosa, os truques de Sam entregam um misto de loucura, desespero, horror e até comicidade. O herói avança sobre o homem da barraca do tiro ao alvo, após sequências de imagens distorcidas, fortemente coloridas, evidenciando sua loucura, tal qual Ash vivenciara na caba em *Uma Noite Alucinante 2*, na cena das gargalhadas, tratada há alguns parágrafos.

Dentre os filmes escolhidos para compor o chamado Raimiverso, é na película *Arraste-me Para o Inferno*, horror-cômico de 2009, que vamos encontrar, talvez, uns dos últimos traços analógicos, até a chegada de *Doutor Estranho*. Filmado já na era dos efeitos especiais digitais, o filme da jovem atormentada pelo espírito lançado pela praga da cigana oferece bons sustos e gargalhadas, ao melhor estilo autoral de Sam

---

<sup>48</sup> Documentário estilo *making-of* sobre o uso de miniaturas no cinema. Dirigido por Berton Pierce, em 2011. *Link* nas referências.

Raimi. A cena da chuva de larvas, por exemplo, não foi criada digitalmente. A atriz Alison Lohman<sup>49</sup> realmente recebe centenas de larvas (de macarrão) no rosto e foi pendurada por cabos pelo cenário durante a cena em que é arremessada pela entidade. O *jumpscare* na cena da cortina – que é uma assinatura recorrente em seus filmes: o protagonista abre uma cortina, num momento de desespero, à procura de algum objeto e se depara com uma desagradável surpresa –, é a cigana que avança e enfia a mão na boca de Christine, praticamente até o cotovelo. A moça corta uma corda e uma bigorna cai sobre a cabeça da cigana, cujos olhos saem da cabeça e voam diretamente para a boca dela. A sequência dos olhos aqui foi feita a partir de gráficos digitais, mas é uma clara referência a *Uma Noite Alucinante 2* (Figura 15). Com a chegada da era dos avanços tecnológicos, seria apenas natural que Sam Raimi e sua equipe de efeitos especiais seguissem esse caminho. O que não significa dizer que esse rumo impediria que os filmes compusessem um universo de horror-cômico em que viagens multidimensionais acontecessem entre os produtos audiovisuais e gerassem experiências intrigantes no cinema.

Figura 15. Os olhos voadores constituem um clássico do Raimiverso



Fonte: YouTube

## 2.4. O HORROR ESTRANHO

O Mestre das Artes Místicas Doutor Estranho tenta localizar Wong, outro mago, que está desaparecido. Usando de seus poderes e artefatos místicos, ele consegue materializar a imagem do amigo, que parece estar morto, com a marca de

---

<sup>49</sup> Atriz norte-americana, nascida em 1979. No filme, interpreta Christine Brown.

duas presas em seu pescoço. O Mago Supremo, em seguida, reúne seus poderes e se projeta, em sua forma astral, até o local em que o amigo foi vitimado. Eis que o mestre místico se vê diante de um caixão, do qual Drácula – o Príncipe dos Vampiros – se levanta, pronto para iniciar uma batalha. A luta segue equilibrada, já que ambos são exímios magos e dominam as artes místicas com maestria. Essa breve narrativa<sup>50</sup> é o que apresenta a história em quadrinhos *O Príncipe dos Vampiros* – publicada pela primeira vez em 1976, na revista *Tomb of Dracula*, número 44<sup>51</sup>. O personagem aparece nos quadrinhos da Marvel pela primeira vez um pouco antes, em 1963, na revista *Strange Tales*, número 110, em cujas páginas se lia que o Doutor Estranho é um “Mestre da Magia Negra”, como detalha a Figura 16. Parece natural que *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* seja, portanto, um filme (também) de horror, quando adaptado dos quadrinhos para o cinema.

Figura 16. A primeira aparição do Doutor Estranho nos quadrinhos



Fonte: Slash Film

Quanto a isso não há dúvidas; ao contrário, há evidências de sobra. Tantas são, que a visão desta pesquisa chega a imaginar que o filme se integra ao Raimiverso muito mais pelo horror autoral do que pelos seus passeios de câmeras que buscam diferentes profundidades de campos. Como não notar semelhanças com os traços de horror-cômico com os espíritos escaveirados com as vozes zombeteiras, típicas daqueles que são possuídos em *Uma Noite Alucinante* e noutros produtos audiovisuais do Raimiverso? Ou deixar de referenciar a mão do mago zumbi esticada

<sup>50</sup> Extraída a partir do vídeo de Georgio Galli, quadrinista e colecionador. *Link* nas referências.

<sup>51</sup> História de Marv Wolfman e arte de Gene Colan.

com a mão da dançarina zumbi, Linda? Ou com a mão de Christine, clamando por socorro, quando é, literalmente, arrastada para o inferno? Ou, ainda, como deixar escapar a intertextualidade dessa mesma cena com o poster original de *Uma Noite Alucinante*, conforme mostra a montagem da Figura 17?

Figura 17. O Doutor Estranho zumbi e algumas das mãos do Raimiverso



Fonte: elaborado pelo autor.

O Raimiverso se forma tanto pelos passeios característicos das câmeras, pelos *zooms* e enquadramentos, quanto pela linguagem da tríade horror-cômico-herói, em diversas obras autorais. Em *Doutor Estranho*, Sam se expressa “individualmente por meio de uma estrutura de cinema de gênero, já que tal estrutura comporta variações suficientes para permitir a criação individual” (Cánepa, 2008, p. 163). A pesquisadora de horror Laura Cánepa traz uma definição muito pertinente sobre o cinema de autor de horror, que muito se encaixa para a compreensão da autoria de horror presente no Raimiverso:

um modo de fazer e de ‘ler’ filmes a partir da noção de uma escritura individual cujo domínio pertence ao diretor. Essa escritura, que pode ser reconhecida a partir da recorrência de certos temas, configurações iconográficas e posturas ideológicas, seria a chave para compreender os verdadeiros artistas e criadores cinematográficos, que deixam suas próprias marcas na superfície dos textos (Cánepa, 2008, p. 163).

A “presença” de *Uma Noite Alucinante* em *Doutor Estranho* é mais do que uma simples inspiração de Sam em seu próprio trabalho. Afinal, ele já dirigiu filmes de heróis dos quadrinhos – como já abordamos, além da trilogia do Homem-Aranha, antes dirigiu o sombrio *Darkman: Vingança Sem Rosto* – e, embora a temática do

horror, as presenças transmidiáticas de Bruce Campbell (ator que interpreta o anti-herói Ash) e as câmeras multidimensionais estivessem neles, é no filme do mago Stephen Strange<sup>52</sup> que o universo de Sam Raimi se completa. De acordo com uma recente entrevista<sup>53</sup>, Sam revela que sua experiência em ter feito os filmes de horror lhe serviram para construir o suspense e entregar sustos, e quando o filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* precisava ficar assustador, ele pôde aplicar essa linguagem (Figura 18).

Figura 18. O horror presente em *Dr. Estranho*



Fonte: Dread Central

A recepção positiva do filme que é tido, até o momento, como o primeiro filme de horror do MCU – o próprio presidente da Marvel, Kevin Feige, chegou a comentar que *Doutor Estranho* faria os fãs de *Uma Noite Alucinante 2* felizes<sup>54</sup> – ilustra um exemplo atual da articulação cultural através dos gêneros que propôs Martín-Barbero, ao notarmos o quanto o sentido se produz também no consumo, na crítica e na circulação de um produto audiovisual. Neste caso, o gênero do horror cinematográfico (ainda que *Doutor Estranho* seja um filme de herói) funciona como mediação entre a lógica da produção (com o presidente da Marvel afirmando esse intento) e a lógica do uso (o apelo do horror de Sam Raimi), num modo de interação que organiza a competência comunicativa entre emissores e destinatários (Martín-Barbero, 1997, p. 302).

---

<sup>52</sup> Nome verdadeiro do personagem nos quadrinhos e filmes. Antes, um renomado cirurgião, agora é o Mago Supremo Doutor Estranho, defensor da Terra contra ameaças místicas. Fonte: Marvel.

<sup>53</sup> Entrevista publicada pela plataforma Fandom, em maio de 2022. *Link* nas referências.

<sup>54</sup> Matéria de março de 2022. Fonte: Movieweb – *Link* nas referências.

Sam responde, em entrevista<sup>55</sup>, à pergunta “quem seria interessante o Doutor Estranho encontrar no Multiverso?” A resposta dele vem certa: “outras versões dele mesmo”. Pode-se entender o encontro de universos da filmografia de Sam Raimi aqui, uma vez que o próprio Ash foi o primeiro personagem, sob sua direção, a viajar para outra dimensão e enfrentar uma versão de si mesmo, em *Uma Noite Alucinante 3*. É verdade que ele já se encontrara com sua versão maligna em *Uma Noite Alucinante 2*, na cena do espelho, porém selecionamos essa do terceiro filme, em particular, pelo motivo de semelhanças interdimensionais, na narrativa. Ash foi parar na Idade Média e precisa encontrar o Necronomicon. Nessa busca, foge da força do mal e encontra abrigo num moinho. Dos estilhaços de um espelho no chão, mini Ashes atrevidos provocam-no numa mistura de *Três Patetas* com *Viagem de Gulliver*. Finalmente vencido e amarrado, Ash é obrigado a engolir um mini sócia seu, o que vai causar, entre outros efeitos, um olho brotando em seu ombro, como podemos observar abaixo, na Figura 19. O olho é a primeira parte do Ash do mal que aparece e vai se desenvolver até a uma completa divisão corporal em seu *doppelgänger*<sup>56</sup>.

Figura 19. O terceiro olho de Ash, que evolui até se duplicar num Ash do mal



Fonte: YouTube

São traços de uma narrativa horror-cômica que se repete, inserida em vários filmes e peças audiovisuais, aqui atribuídas ao *Raimiverso*. Nesse sentido, *narrativa transmídia*, de acordo com Vicente Gosciola é

---

<sup>55</sup> Entrevista ao canal do YouTube do Screen Rant Plus, em maio de 2022. *Link* do vídeo nas referências.

<sup>56</sup> *Doppelgänger* vem do folclore alemão e significa “duplo ambulante”. Pode conotar um sócia do mal.

uma amostragem significativa que apresenta um padrão constante, quer seja, a narrativa distribuída por diferentes plataformas e cada uma contando parte do total da história que só se conhecerá completamente se circular por todas as suas partes (Gosciola, 2019, p. 32).

Reforçando o caráter transmidiático de *Uma Noite Alucinante*, vale lembrar que a franquia rendeu a produção de uma peça musical: *Evil Dead – The Musical*; o remake *A Morte do Demônio* (*Evil Dead, Fede Alvarez, EUA, 2013*); um jogo eletrônico chamado *Evil Dead – The Game*; quadrinhos *Army of Darkness*, da editora *Dynamite*; uma *web serie* para o *streaming* intitulada *Ash Vs. Evil Dead* (primeira temporada de 2015); e o *spin-off* *A Morte do Demônio: A Ascensão* (*Evil Dead Rise, Lee Cronin, EUA, 2023*). Não seria estranho imaginar as influências de *Uma Noite Alucinante*, portanto, num filme como *Doutor Estranho*, que provém de um universo transmidiático, como é o caso do MCU, sendo que mesmo a trilogia *Uma Noite Alucinante* pode ser considerada, de acordo com essa visão, uma porta de acesso ao universo transmidiático do Raimiverso. Segundo Ribeiro<sup>57</sup>, a narrativa transmídia é uma forma de estruturação de grandes histórias e por isso afeta o mercado de comunicação de maneira contundente. Ele observa que “produções que são capazes de se expandir narrativamente, são também, conseqüentemente, aptas a se colocar no imaginário do consumidor e consolidar melhores resultados no mercado de mídia” (Ribeiro, 2019, p.67). Os filmes formam, ainda, de acordo com a proposta deste estudo, um caso de meta-narrativa, como pontua Weinstock: “os filmes finalmente se assumem como protagonistas principais, colocando em primeiro plano sua construção a cada passo e destacando que seu *significado* é infinitamente aberto” (Weinstock, 2013, p. 38).

Já observamos, no começo do tópico, a importância das mãos para o universo autoral cinematográfico de Sam Raimi. Das relações entre as aparições em cenas específicas e pôsteres, agora, voltemos ao pastelão de Bruce Campbell, presença forte e indissociável do Raimiverso (no apêndice há outras inserções curiosas). Após a cena da viagem pelo multiverso, o Doutor Estranho e America Chavez caminham pela cidade situada na dimensão em que aterrissaram. O vendedor Pizza Poppa que interage com eles na sequência é Bruce Campbell, o conhecido ator que interpreta Ash na trilogia *Uma Noite Alucinante*. A intertextualidade clara e direta com o segundo filme da série se dá quando o mago enfeitiça a mão do vendedor, que fora para cima

---

<sup>57</sup> Matheus Tagé Veríssimo Ribeiro, Doutor em Comunicação pela UAM, 2019. Ver referências.

da adolescente cobrando pela pizza. Bruce, habilidoso ator desde os tempos de teatro, passa a se golpear com a própria mão, exatamente como fez há 35 anos (Figura 20). Trata-se de uma conexão entre as narrativas e plataformas, “avaliadas e redefinidas para gerar e manter a melhor coesão entre todas” (Gosciola, p. 41), o Raimiverso em *interseção* com o MCU. Mais ainda: na segunda cena pós-crédito (tradicionalmente aguardada por praticamente todo fã do MCU) Pizza Poppa volta a aparecer, cansado da autoflagelação involuntária, quando finalmente percebe sua mão voltar aos seus domínios. Bruce rompe a quarta parede e comemora, gritando “acabou”. O Doutor Estranho, assim que fez o feitiço, é indagado sobre “quanto tempo duraria o encanto” por uma compassiva America, ao que ele responde “umas três semanas”. O versado leitor do Raimiverso sabe que os “maus tratos” dedicados a Bruce por parte de Sam Raimi duram bem mais que quarenta anos<sup>58</sup>, uma vez que o diretor sempre se divertiu com brincadeiras nos sets de filmagens. Seria o grito de “acabou” uma referência ao fim de suas dolorosas micagens de *Uma Noite Alucinante*, além, claro, ao fim de seu tormento experimentado como Pizza Poppa e também, ao final do próprio filme? Sam garante que não inseriu nada em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* para deleite pessoal, apenas para a diversão dos fãs – o que, por sua vez, obviamente, não exclui os fãs de *Uma Noite Alucinante 2*, como o próprio Kevin Feige atestou.

Figura 20. A intertextualidade com *Uma Noite Alucinante 2*



Fonte: elaborado pelo autor

---

<sup>58</sup> No livro *Arquivos Mortos*, p. 64, Sam explica sobre os rituais violentos e agressivos que submeteram Bruce à sua transição de bobalhão a herói de cinema. Em matéria de maio de 2022 da Collider.com, essa história também é resumida. [Link da matéria nas referências.](#)

Outra marca do cinema de horror típica de Sam Raimi e que também se faz presente em *Doutor Estranho* é uma referência visual ao (talvez) carro mais famoso do cinema, o Oldsmobile Delta 88 ano 1973. O carro é de tal importância para o cineasta que ele aparece em todos os seus filmes: é o carrinho de brinquedo dos filhos da Feiticeira Wanda, em *Doutor Estranho*; aparece pela segunda vez, no filme, despencando pelo portal interdimensional (Figura 21); é o carro da cigana que amaldiçoa Christine em *Arraste-me Para o Inferno*; o carro em que *Darkman* cai em cima, durante a cena do helicóptero; e, obviamente, o carro dos jovens em *Uma Noite Alucinante* e o carro do casal Ash e Linda, em *Uma Noite Alucinante 2* – presente também no terceiro filme, quando vira um automóvel de combate possante e na série *Ash vs. Evil Dead*, além de outras aparições. O carro é chamado por Sam e Bruce de “*The Classic*” e não podia ser diferente, além de ser praticamente um personagem embaixador da palavra de horror-cômica-heroica do Raimiverso, figura em divertidos *easter eggs* de serem encontrados, tais como as famosas *cameos* de Hitchcock em seus filmes.

Figura 21. O carro Oldsmobile, *easter egg* clássico do Raimiverso



Fonte: Screen Rant

## 2.5. A FUGA DA CABANA

Quando Ash finalmente consegue sair da cabana, ao amanhecer, exausto pela batalha que travou contra os *deadites* madrugada adentro, a *Shaky-Cam* faz seu último sobrevoo pela floresta. A visão da câmera arromba as portas da cabana e voa para o seu *zoom* final, no rosto horrorizado do sobrevivente. A fuga da cabana,

entendida aqui como o final deste capítulo, é um rápido passeio multidimensional pelo cinema de Sam Raimi, um *zoom* focado na compreensão de seu Raimiverso observável.

A multidimensionalidade que Sam conferiu às filmagens da trilogia *Uma Noite Alucinante*, com a intenção de entregar a profundidade da visão da câmera e como ela se referia a um ser sobrenatural visível pelos personagens do filme, feita de maneira totalmente analógica, serviu de base para ideias inovadoras num próximo momento, em que esses movimentos precisariam de novas tecnologias digitais para serem executadas e na próxima etapa viajariam por múltiplas dimensões do *Doutor Estranho*, com efeitos digitais elevados à máxima potência – justamente aqueles que não surpreendem o observador hiper estimulado do século XXI, a ponto de Sam enxergar na ferramenta *Zoom* sua maior tecnologia. Por isso, em *Doutor Estranho* vemos que o Raimiverso se solidifica ao trazer elementos que sempre estiveram presentes, desde os tempos do seu primeiro cinema: o horror que viaja por diversas dimensões, seja dentro das próprias histórias, seja entre os diferentes filmes.

A magia de fazer cinema, aquela que Sam, ainda criança, sentia que precisava estar envolvido, deixou rastros etéreos como marcas na película de sua cinematografia: os rápidos *zooms* empregados, que parecem vir das histórias em quadrinhos; os traços de horror em seus filmes de herói; os traços de comédia pastelão em seus filmes de horror. O trabalho da sua inventividade técnica funcionou, por vezes, como o de um mágico, que antes distrai o espectador para levar seu olhar a outro ponto, para então desdobrar o truque diante dos olhos. A criação de seu universo próprio, desde a nomenclatura de aparatos – utilizados inclusive pela equipe e até diretores de outros filmes – à inclusão de personagens reais, humanos e inumanos, em diversos filmes e camadas, com intertextualidades diretas e indiretas, uma verdadeira “corrente de significantes”, diferentes entre si e relacionados a todos, alterando “retroativamente o significado de cada elo da cadeia” (Weinstock, 2013), para se fecharem num ciclo interdimensional transmidiático.

Como a câmera se afastou da cabana, no começo do capítulo, agora ela retorna, se aproxima em velocidade máxima, rumo à consolidação deste universo em formação. Existe alguma figura, dentro da temática do horror, além dos já explorados *deadites* e seres escaveirados, que possa ter contribuído para que o *Uma Noite Alucinante* deixasse de ser simplesmente um filme de horror de segunda linha e

entrasse para o *hall* de filmes cultuados? Separe sua roupa de gala, leitor, o baile que pode trazer essas respostas vai começar...

### 3. CAPÍTULO 2. O ESCRITOR CRÍTICO FUNDAMENTAL

*“The most ferociously original  
horror film of the year.”*

Stephen King

#### 3.1. O BAILE DE FORMATURA E UMA INTRODUÇÃO SANGRENTO

A rainha do baile está incrédula e tomada de felicidade com o que vê diante de seus olhos. A escola inteira assiste à sua coroação, no palco, ao lado do rei. Os outros alunos, que sempre perpetraram *bullyings* contra ela, agora a veneram com seu belo vestido branco. Escolheram-na como a rainha do baile, em votação unânime. Lentamente, no entanto, conhecemos as etapas da armadilha que ameaça seu breve reinado. Uma corda. Um balde, repleto de sangue de porco, repousa na viga, no alto. Sob o palco, o casal invejoso, em poder da corda, dá o solavanco necessário para fazer o sangue banhar a rainha. Escorre o sangue por Carrie White, a rainha do vestido, agora vermelho, assim como escorre seu sonho de ser, enfim, aceita. Bem-vindo ao baile, leitor! A cena de *Carrie, a Estranha* (*Carrie, Brian De Palma, EUA, 1976*), ilustrada na Figura 22, foi inspirada no livro de Stephen King<sup>59</sup> – publicação que esteve perto de não existir, não fossem as mãos de sua esposa Tabitha<sup>60</sup>, rápidas no resgate das três primeiras páginas do romance engolidas pelas entranhas do cesto de lixo. Com a insistência de sua esposa, também ela uma escritora, King terminou a obra que viria a ser sua primeira venda bem-sucedida e que lhe pavimentaria o caminho para se tornar um dos maiores *best-sellers* do mundo.

Figura 22. Carrie na cena do baile

---

<sup>59</sup> Escritor norte-americano, nascido em 1947, publicou o romance *Carrie* em 1974.

<sup>60</sup> Escritora norte-americana, nascida em 1949, casada com Stephen King desde 1971.



Fonte: YouTube

E quantas histórias King escreveu. Em matéria de 2018 do portal Vox<sup>61</sup>, quando da adaptação recente do primeiro capítulo de *It*, King é tido como um ícone cultural, autor de mais de setenta livros, o único a bater a marca de trinta títulos *best-sellers* e, com isso, se tornar um influenciador da cultura popular, não apenas, mas principalmente pelo legado que deixará ao gênero do horror. É possível atestar que as histórias de King influenciaram diversas produções como as séries da Netflix *Stranger Things* (2016) e *Manifest* (2018), assim como desenhos animados tais como *Os Simpsons* (1989), história em quadrinhos como *Creepshow* (1982), e, evidentemente, as inúmeras adaptações cinematográficas de sua própria obra. Carrie tranca as portas do salão da escola para sua vingança incendiária e, num momento seguinte, abrem-se novas portas, de onde saem são-bernardos raivosos, carros assassinos, gatos ressuscitados, monstros do milharal... Enfim, certamente sem *Carries* dificilmente existiriam *Elevens*<sup>62</sup> erguendo caminhões.

O jovem cineasta Sam Raimi era fã de King quando o escritor assistia ao filme *Uma Noite Alucinante*, no Festival de Cannes de 1982. O que ninguém imaginava é como o autor se tornaria importante para o legado do cineasta e o aqui chamado Raimiverso. A essa altura, é conhecido por nós, dentro do estudo do Raimiverso, o fato de que os jogos de câmera sinuosos e outras marcas de seu estilo havia, em parte, sido reconhecido por críticos da época, inclusive no Brasil, anos depois. Pois

---

<sup>61</sup> Matéria de outubro de 2018 para o portal Vox, escrita por Aja Romano. *Link* nas referências.

<sup>62</sup> *Eleven* (Onze, em português), interpretada pela atriz Millie Bobby Brown, possui poderes especiais e é a personagem principal da série *Stranger Things* (2018).

King também reparou nisso de imediato, naquela noite em Cannes. E, sem que soubesse, anotaria seu nome para sempre no Raimiverso, como veremos adiante.

Com tanta influência, King é uma referência. Tão certa quanto a mira da colegial que aciona a armadilha na formatura de Carrie, tão importante que influencia produções. De seu *Twitter* o escritor atualmente lança argumentos críticos sobre assuntos diversos como filmes – o recente elogio a *X – A Marca da Morte* (*X, Ti West, EUA, 2022*), do estúdio *A24* é um exemplo<sup>63</sup> –, séries da Netflix que acompanha, atitudes e comportamentos, gírias, política, música, entre outras. Numa época muito anterior ao *Twitter*, no entanto, quatro antes do sucesso desbravador de Carrie, o tino para expressar suas opiniões já estava lá. King foi redator do jornal universitário da Universidade do Maine e responsável pela coluna *King's Garbage Truck*<sup>64</sup>, espaço em que compartilhava de forma bem humorada com seus leitores, sob o nome de *Steve King* (Figura 23), algumas de suas visões sobre a vida na faculdade, a Guerra do Vietnã, comentários sobre música, a tão aguardada chegada do verão e, por que não, seus filmes B preferidos.

Figura 23. Trechos da coluna King's Garbage Truck



Fonte: montagem elaborada pelo autor a partir de imagens do Google

<sup>63</sup> Em seu *Twitter*, o autor escreveu: "X é um filme de terror extremamente bom. Assustador, inteligente e esperto. Oh. E divertido." Reprodução da matéria de março de 2022 do portal Cine Pop. *Link* nas referências.

<sup>64</sup> A coluna "O Caminhão de Lixo de King" (traduzido livremente) contou com 47 capítulos publicados de fevereiro de 1969 a maio de 1970 no jornal universitário *The Maine Campus*. *Link* nas referências.

No período de 2003 a 2010 Stephen King escreveu críticas ensaístas para a revista *Entertainment Weekly*<sup>65</sup>. Através da sua coluna *The Pop of King*, o escritor compartilhou suas opiniões sobre obras e manifestações diversas da cultura popular, tais como lista de livros e filmes, leituras, cerimônias do Oscar, análises sobre a emergência de *audiobooks*, comidas, ideias para o cinema, entre tantas outras. King, no entanto, como costumeiramente se autoproclama um amante do cinema, falou muito sobre filmes – principalmente os de medo, que são “a sua droga preferida” (King, 2003). Com a particularidade do tipo de crítica que sempre recorre ao seu próprio universo – e não que isso seja um problema, afinal estamos tratando de um influenciador *best-seller* –, King faz referência, por exemplo, com o diálogo de seus personagens em *Stand By Me*<sup>66</sup>, que discutem quem venceria uma luta: o *Super-Homem* ou o *Super Mouse*, neste ensaio de 2003 chamado *Always, The Come Back* (traduzido aqui livremente como *Sempre, A Resposta*<sup>67</sup>) – título que por si só é um trocadilho com o conto de sua autoria chamado *Sometimes They Come Back*<sup>68</sup>. O motivo da referência? Não importa a resposta de quem venceria a luta, se *Super-Homem* ou *Super Mouse*, se *Freddy* ou *Jason* (o ensaio foi publicado na ocasião do lançamento do filme *Freddy vs. Jason*, de 2003), porque, ainda assim, seria uma boa luta – e um filme divertido.

King como escritor crítico popular avançou suas publicações pela coluna *The Pop of King*<sup>69</sup> ao longo dos anos. Ainda em 2003, fez questão em dividir sua crítica a *Kill Bill*, filme de Tarantino, em dois artigos. O título do material vem com a pergunta *Do Movies Matter? (Filmes Importam?)* e nele, King admite ter ranço do termo *spoiler* (a *internet* parecia dar os primeiros passos rumo às discussões digitais vazias e ranzinzas, aparentemente), além de relatar que assistir ao filme é como “ter a sensação de não ser entretido e, ao invés disso, se ver aquecendo as próprias mãos na fogueira das vaidades de Quentin Tarantino” (King, 2003). Já no ensaio de 2005 chamado *Long Live The Dead (Vida Longa aos Mortos)*, na ocasião do lançamento do filme *Terra dos Mortos (Land of The Dead, George Romero, EUA, 2005)*, o escritor

---

<sup>65</sup> Revista e portal norte-americano para fãs da cultura pop que aborda os assuntos sobre TV, séries, filmes, livros, música etc. *Link* nas referências.

<sup>66</sup> O conto *Stand By Me* foi publicado na coletânea *Different Seasons*, em 1982 e também foi adaptado para o cinema, em 1986, por Rob Reiner.

<sup>67</sup> Quando destacado entre parênteses, após o título original, o termo representa uma tradução livre.

<sup>68</sup> O conto *Sometimes They Come Back* foi publicado em 1974 na revista *Cavalier* e mais tarde na coletânea *The Night Shift*, em 1978. Também foi adaptado para o cinema em 1991, por Tom McLoughlin.

<sup>69</sup> Reunidas para esta pesquisa, a partir do fã clube holandês autorizado. *Link* nas referências.

enaltece a responsabilidade de Romero trabalhar com sucesso sua série de zumbis ao longo das décadas e que o diretor mantém sua visão criativa intacta após quarenta anos. Ainda com Romero referenciado, num artigo de 2008 chamado *Why Big Studio Releases Are Rare to Scare (Porque Filmes Caros Não Assustam)*, King recorre à cena inicial do filme *A Noite dos Mortos-Vivos*, em que o zumbi persegue a moça até o carro, no cemitério. O autor pontua que filmes com efeitos de garagem pela pouca verba (como *Bruxa de Blair* e os clássicos de Romero) possuem mais poética do que filmes badalados de grandes estúdios – como o lançamento neste ensaio criticado, o filme *Fim dos Tempos (The Happening, M. Night Shyamalan, EUA, 2008)* – que encham a barriga, mas não encham a alma. King encerra sentenciando a única explicação da qual um filme de horror precisa sobre o motivo da história acontecer: “porque você está em casa”.

Talvez a última parte desse convite para o baile introdutório deva passar pelo texto escrito em 2004, ainda para a seção *Pop of King*, intitulada *The Four-Star Follies (A Loucura pelas Quatro Estrelas)*. Aqui, o autor traz o fato de que críticos, inclusive renomados como Roger Ebert, se rendem ao que ele chama de “febre das quatro estrelas” e distribuem notas altas a filmes que são mero divertimento; e, segundo King, tudo bem serem apenas isso, pois ele *ama* ir ao cinema; mas não há insensatez maior do que nivelar em uma mesma categoria os filmes *Homem Aranha 2 (Spider-Man 2, Sam Raimi, EUA, 2004)* e *O Poderoso Chefão (The Godfather, Francis Ford Coppola, EUA, 1972)*. Stephen King então se recorda, justamente, quando vinte e três anos antes encantou-se com o trabalho de Sam Raimi, e de como suas peripécias de garagem, dotadas de pura poética digna de quatro estrelas, encheram sua alma de maneira que jamais esquecesse o filme *Uma Noite Alucinante*. A inauguração do salão para o baile da dança macabra teria começado, portanto, décadas antes dessa crítica de 2004.

### **3.2. A DANÇA MACABRA E SEUS PASSOS TEÓRICOS**

É com a dedicatória para seis autores do macabro, dentre eles, Jorge Luis Borges, que Stephen King convida o estranho a iniciar a leitura do seu livro de não-ficção *Dança Macabra*<sup>70</sup>. O escritor argentino Ricardo Piglia, em sua teoria sobre o escritor enquanto crítico, explica que os escritores são, no geral, “grandes

---

<sup>70</sup> Publicado em 1981 pela Berkley Books, sob o título original *Danse Macabre*.

pedagogos”, ainda que reconheça que nem todos os escritores são escritores críticos profissionais. Podemos entender que, com a familiaridade adquirida no constante uso das palavras, há um movimento natural do escritor em direção ao saber e do querer ensinar como fazer. De acordo com Piglia, todos os escritores inerentemente trabalham a escrita e a sua relação com a reflexão e com a teoria.

O ponto de partida para um debate sobre a relação do escritor com a crítica é a seguinte: quando a gente escreve ficção, muda a maneira de ler. (...) É o tipo particular de relação com a leitura dos outros textos, tipo particular de uso dos outros textos. Em certos sentidos, diria que a gente lê para escrever e, portanto, começa a ver nos outros textos as marcas daquilo que a gente quer fazer (Piglia, 1990, p.47).

E assim King parece fazer em *Dança Macabra*. Foi a partir de um telefonema em 1978, de seu editor (de quem a ideia teria partido), que ele aceita o desafio de, segundo ele próprio, “contar a verdade” – em oposição ao romancista, que pode escrever mentiras e se safar. *Dança Macabra* está dividido em capítulos, nos quais o escritor discorre sobre o gênero do horror nas suas produções culturais como a novela do rádio, filmes de TV, cinema e literatura. King manifesta sua visão e compartilha com o leitor a sua própria formação no horror. Dedicou dois capítulos, na forma de ensaios, para os filmes de horror: *The Modern American Horror Movie – Text and Subtext* (O Filme Americano de Horror Moderno – Texto e Subtexto) e *The Horror Movie as Junk Food* (O Filme de Horror como Comida Não Saudável). Inicia a conversa, no primeiro, relacionando o filme de horror como arte – arte por ele definida como “qualquer peça de trabalho criativo através da qual o público recebe mais do que dá” (King, 1981, p.129) – que promove ligações entre os medos fantasiosos e os medos reais. Isso favorece à categorização de King como um escritor crítico, de acordo com a visão deste trabalho, a partir do momento em que se faça a analogia com o que Maria Cecília Garcia pontua sobre Oscar Wilde, escritor apologista do espírito crítico, a respeito da faculdade crítica como necessária para a criação artística (p. 39). Essa categorização recebe ainda reforço de Júlio França<sup>71</sup>, em cujo artigo são analisadas as reflexões críticas de King, em *Dança Macabra*, sobre o desenvolvimento e a recepção das narrativas de horror, seguindo modelos aristotélicos.

King aborda várias obras com análises sólidas e noções que se mostram importantes para o escritor crítico, como por exemplo a revisitação de suas próprias

---

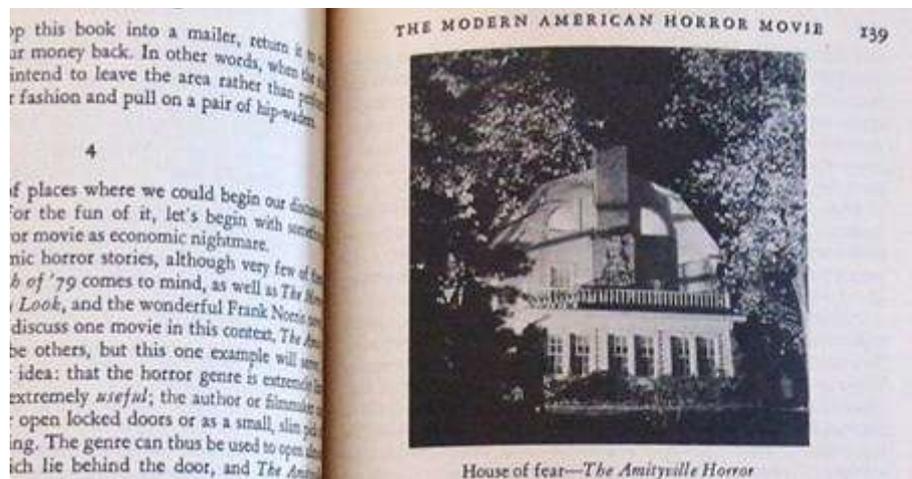
<sup>71</sup> Doutor em Literatura Comparada (UFF). Professor Adjunto de Teoria da Literatura (UERJ).

críticas anteriores; e a necessidade de se assistir a um filme diversas vezes, como o também escritor, crítico e cineasta Jean-Claude Bernardet vê o exercício íntimo com a obra analisada:

Tê-lo na parede, e, no entanto, descobri-lo a cada projeção. Trabalhar os mesmos filmes por longos períodos: dez, quinze, vinte anos, e perceber como os textos se transformam, como a relação com os filmes se transforma, isto é, como os filmes se transformam (Bernardet, 1986, p.36).

E dessa maneira King o faz, ao lembrar de um artigo escrito em 1979 para a revista Rolling Stone, no qual criticava duramente o primeiro filme da série Amityville (*The Amityville Horror*, Stuart Rosenberg, EUA, 1979) e reavaliar o filme em *Dança Macabra* como um perfeito exemplo de história para ser contada ao redor da fogueira, após assisti-lo novamente num cinema menor, acompanhado de uma plateia mais velha, que parecia absorver os horrores do filme em silêncio, como que estudando a obra (1981, p. 140), trecho detalhado abaixo, na Figura 24.

Figura 24. King revisita e reconstrói sua crítica de Amityville em *Dança Macabra*



Fonte: Abe Books.

Em seu segundo e derradeiro ensaio sobre os filmes, King não se vê como um apologista de filmes ruins; e sim apenas como alguém acostumado a frequentar os cinemas em busca de diamantes nas minas de filmes B – o que lhe desenvolve senso de humor e faro para reconhecer padrões positivos nessas películas (p. 200). Para Jean Douchet, escritor e crítico de cinema, em seu ensaio *A Arte de Amar*, a “verdadeira crítica ‘inventa’ uma obra, como se faria com um tesouro: ela capta

mantém e prolonga sua vitalidade. Ela descobre, por um incessante requestionamento, o valor dos artistas e da arte” (1961). King reconhece, em sua *Dança Macabra*, que às vezes os diamantes podem vir em lascas. Ainda, após analisar diversos filmes, o escritor não poupa críticos de cinema de então que, segundo ele, não podem ser confiáveis quando vão assistir a filmes de horror, pois “não sabem o que estão vendo” (p. 215), diferentemente dos amantes do cinema de horror – relacionados pelo autor a frequentadores de galerias de arte –, que entendem a utilidade do filme B, principalmente como uma formação de base comparativa.

É esse último passo brilhante da dança macabra de Stephen King – como escritor crítico de cinema, que teoriza e discute o gênero, que produz conhecimento e que não se vê fora do processo cultural onde se produzem as obras, como nos lembra Bernardet –, que antecipa aquela que seria sua maior valsa e que merecia integrar as páginas de seu primeiro livro de não-ficção: a crítica publicada na revista *Twilight Zone*<sup>72</sup>, em novembro de 1982, após seu regresso do Festival de Cannes daquele ano. Apague as luzes, leitor, agora o baile prossegue numa cabana na floresta.

### **3.3. A CRÍTICA ALÉM DA IMAGINAÇÃO E UMA PONTE PARA O RAIMIVERSO**

Um artigo de 2019 da *Fangoria*<sup>73</sup> conta uma história curiosa. O jornal *Kingsport Tennessee Times-News* (Figura 25) compartilhava entusiasmadamente com seus leitores, em dezembro de 1979, o fato de que a floresta de Morristown havia sido selecionada como a locação de um filme de horror intitulado *The Book Of The Dead*. Mais de quarenta anos após essa primeira simpática menção num jornal do filme que viria a se chamar *The Evil Dead* (nome que foi traduzido erroneamente como *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio*, como sabemos, quando distribuído no Brasil), são conhecidas inúmeras matérias, reportagens, entrevistas, artigos e documentários sobre o primeiro filme de Sam Raimi, em que jovens universitários lutam contra forças demoníacas durante uma viagem a uma cabana isolada. A pessoa responsável pela mudança do nome? O senhor Irvin Shapiro<sup>74</sup>, respeitado produtor e distribuidor.

---

<sup>72</sup> Revista norte-americana sobre produções do gênero de horror, publicada desde 1962. *Link* nas referências.

<sup>73</sup> Revista norte-americana sobre produções do gênero de horror. *Link* do artigo nas referências.

<sup>74</sup> Irvin Shapiro foi um dos fundadores do Festival de Cannes. As passagens aqui relatadas vêm do livro *Arquivos Mortos*.

Figura 25. A primeira menção num jornal sobre o filme de Sam Raimi



Fonte: Fangoria

Shapiro havia lidado com os primeiros filmes de Scorsese e Romero e era especialista em negociar o lançamento de filmes no exterior. Após assistir ao filme de Sam Raimi, numa dessas exhibições que visam atrair distribuidores, Shapiro – que era fã de filmes de horror e chegou a citar *A Noite dos Mortos-Vivos* como exemplo de boa produção que valia a pena promover, num artigo de 1981 – sugeriu a mudança do nome e levá-lo a festivais de filmes na Europa, pois o filme permanecia sem distribuidores nacionais interessados. É o próprio Stephen King quem conta parte dessa história no livro do jornalista Bill Warren, no capítulo *Distribuindo Sangue – Ode a Shapiro*. King estava no Festival de Cannes de 1982, promovendo *Creepshow* (seu filme com George Romero), quando assistiu ao filme de Sam pela primeira vez:

Ele me jogou pela porta de trás, pelo saguão, até a rua, figurativamente falando. (...) A maior parte do meu cérebro estava registrando coisas que eu nunca havia visto em um filme, jamais, que funcionavam perfeitamente. Umas cenas que estavam acontecendo que eram como se fossem tomadas insanas de Steadicam. Mais tarde, Sam me contou como elas haviam sido feitas, e pensei comigo que elas funcionavam porque ninguém em um estabelecimento organizado de cinema poderia pensar em tenta-las daquela maneira (King, 2013, p.112).

Quando Sam descobre que o renomado escritor Stephen King havia contemplado os horrores de *Uma Noite Alucinante*, de maneira delirante, na plateia de Cannes, Shapiro o aconselha a pedir uma citação do filme; algo que pudessem

usar como ferramenta de *marketing*. Em matéria de 2022 da *Blood Disgusting*<sup>75</sup>, Sam recorda que a resposta de King foi “não farei isso, mas vou escrever uma crítica. Se houver algo na crítica que você queira usar como citação, pode fazê-lo”. A edição de novembro de 1982 da revista *Twilight Zone* trouxe ao mundo a crítica de Stephen King – a escritura fundamental, catalisadora da formação do Raimiverso – sobre o filme *Uma Noite Alucinante*. Com os desdobramentos do texto de King, é possível extrair premissas como as que Maria Cecília Garcia enumerou, sobre Oscar Wilde, em *Elementos para uma Teoria Crítica*, tais como “a crítica é realmente criadora no mais alto sentido da palavra” (p. 41) e “impressão pessoal precisa ser valorizada porque o discurso de uma época é constituído pelas impressões pessoais dos sujeitos que produzem, criam e transformam sua época” (p. 44).

King começa a crítica compartilhando com o leitor as suas primeiras impressões, ao conhecer Sam Raimi, ainda em Cannes, e o quanto ele parecia ser um dos três: ou um ajudante de garçom, ou um colegial ou um gênio. O escritor avisa que para ele ser um gênio ainda precisaria de ser provado, mas não restam dúvidas de que o jovem cineasta fez o filme mais ferozmente original do ano de 1982 (o grifo é meu: essa viria ser a famosa citação que estampou os pôsteres e capas de fitas VHS de *Uma Noite Alucinante* – como mostra a Figura 26 –, além de inaugurar este próprio capítulo). E profetiza o problema de que o leitor da revista talvez nunca veja o filme. Com isso, o escritor escancara como Hollywood prefere distribuir um filme de muito sucesso de bilheteria, mas com pouco cérebro, como *Sexta-Feira 13*, por achar que filmes independentes como *Uma Noite Alucinante* pequem “pelo excesso”. De acordo com a proposta deste trabalho, os primeiros passos do autor em sua crítica conduzem para a formação da fagulha inicial, prestes a explodir o mercado cinematográfico com o *Big Bang* do Raimiverso.

---

<sup>75</sup> Portal de entretenimento com foco no gênero do horror. *Link* da matéria nas referências.

Figura 26. Trecho do pôster do filme com a citação extraída da crítica de King



Fonte: elaborado pelo autor a partir do Google

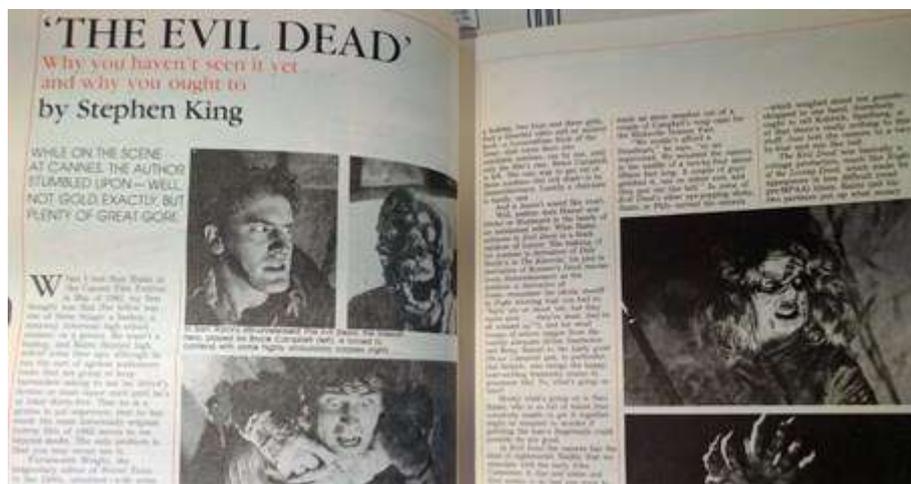
Em seguida, King parte para uma breve relação das “cinco jovens estrelas” que estão por trás de *Uma Noite Alucinante*: Sam na direção, fazendo vezes de operador de câmera, alternadamente, com Tim Philo; o produtor Rob Tapert; e a dupla responsável pelos efeitos especiais, Tom Sullivan e Bart Pierce. King elogia o resultado visual da película que, filmada em 16 mm e estourada para os 35 mm da exibição nos cinemas, gerou um granulado “estranhamente adequado”, além do clima convincente de documentário, que remete à *Noite dos Mortos-Vivos*, de Romero. Nessa parte da crítica, King também acerta ao citar as referências de Sam, que vão de Romero a Carpenter, dos filmes de *Super 8* ao clássico *O Massacre da Serra Elétrica*.

Analisando a história em si, King retorna à sua teoria que mede a qualidade de um filme de acordo com o quanto ele “pode ser contado em volta de uma fogueira” – assim como fez quando se retratou pela crítica de Amityville. King lança, então, a sinopse, relatando que não parece ser muita coisa cinco jovens passando o feriado numa cabana isolada na floresta, quando forças demoníacas despertadas pelo *Livro dos Mortos* os transforma, um a um, em zumbis imortais, até que reste apenas a estrela do filme – Bruce Campbell. E a única maneira de se livrar dos mortos maus – os *evil dead*.

O autor então elogia Sam Raimi como um talentoso diretor que oferece um “arco-íris preto de horror” em *Uma Noite Alucinante*. Compara a maquiagem de seus zumbis com aquela praticada em *O Exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, EUA, 1973); e o roteiro com os dos filmes de mortos-vivos, de Romero. Ora, e poderia haver

filmes mais respeitados como referências? King lembra das atrizes Ellen Sandweiss e Betsy Baker como “meramente adequadas”. E como poderiam – ao receberem um lápis pontudo no tornozelo ou flutuarem diante de uma janela, com tábuas atadas às costas, numa espécie de gangorra desconfortavelmente improvisada – empenharem-se mais? E para os atores Bruce Campbell – o herói Ash Williams, ícone do Raimiverso ainda em formação – e Hal Delrich, a lembrança de “razoavelmente bons” parece justa, neste momento em que buscavam apenas sobreviver a qualquer custo, mesmo que para isso precisassem serrar seus próprios amigos ao meio (Figura 27).

Figura 27. Foto da revista *Twilight Zone* com a crítica de Stephen King



Fonte: Blood Disgusting

O ponto alto da crítica de King, principalmente para o estudo do Raimiverso, é a análise precisa do *olhar da câmera* de Sam, e como ele o qualifica no texto: “a fluidez típica de um pesadelo, os mergulhos e *zooms* que fazem o espectador querer cobrir o rosto. O filme começa e termina com tomadas loucas e emocionantes que fazem a plateia pular e torcer”. A câmera desliza vertiginosamente sobre o pântano, num momento; mergulha abruptamente cabana adentro em outro. King deleitou-se, em primeira mão, com o cinema de Sam, numa questão que pode ser relacionada com o que Almeida Salles<sup>76</sup> refletiu sobre a libertação do cinema da cena teatral, ou sobre os experimentos de Griffith<sup>77</sup>: a “câmera como um espectador passivo e o início

<sup>76</sup> Francisco Luiz de Almeida Salles, brasileiro, foi crítico ensaísta de cinema. Publicou em diversos jornais e revistas, presidiu a delegação brasileira em Cannes e foi um dos fundadores da Cinemateca Brasileira.

<sup>77</sup> Cineasta americano (1875 – 1948). Um dos pioneiros na articulação dos planos do cinema. Ver referências.

da exploração da linguagem própria do cinema, através de processos de expressão inincontráveis nas outras artes” (Salles, 1986, p. 17). King ainda tem tempo para alfinetar Kubrick – o cineasta que adaptou seu romance *O Iluminado*, em 1980, na versão que o autor não gosta – ao relatar para o leitor da *Twilight Zone* de como o prodígio Sam Raimi havia tornado possível essas tomadas, sem que dispusesse de grandes verbas para arcar com o aluguel de uma *steadicam*. A engenhosidade criativa da chamada *Shaky-Cam* – câmera parafusada a uma tábua, como sabemos – tornava possível essas filmagens vertiginosas, permitindo que ele pilotasse o aparato “correndo feito um doido” pela floresta. A contribuição de Sam Raimi para o cinema pode ter sido, num primeiro momento, meramente fruto dos poucos recursos da produção de *Uma Noite Alucinante*. No entanto, seu valor é maior que isso. Em um artigo de 1954, Almeida Salles caracteriza o cinema de Jean Epstein<sup>78</sup> através de sua câmera:

(...) Epstein vê insinuada esta tendência da câmera à parcialidade do olhar, ao olhar engajado e comprometido. Para Epstein este é um novo caminho e é o que, na sua opinião, distinguirá a escola francesa da norte-americana, onde a câmera reflete alegrias e tristezas, mas é impessoal e fria, mesmo a de Griffith. Para Epstein o essencial é fazer com que a câmera perca o sangue frio e a impassibilidade (Salles, 1954, p.59).

Em *Uma Noite Alucinante*, Sam mostra que o olhar da câmera *não é indiferente*, pois, no filme, o diretor retrata, por diversas vezes, o olhar da entidade demoníaca que vaga sinuosamente pelo pântano, que espreita suas vítimas atrás das janelas e que, ao ser encarado pelos personagens, causa espanto.

King volta a ter um olhar para o mercado cinematográfico quando comenta o cuidado que Sam teve na hora de juntar parte da verba dos investidores para financiar bons advogados que os ajudariam na hora de obter contratos bem-feitos. E ressalta ainda como fizeram uma pré-produção em *Super 8* para ter algo para mostrar aos investidores, antes das filmagens. Um cuidado de respeito que uma produção caseira como *A Noite dos Mortos-Vivos*, em tempos menos difíceis, poderia conseguir. O autor lembra que o filme talvez nunca passe nos cinemas dos EUA, embora já tenha obtido, àquela altura, contratos para a distribuição em vários países, incluindo o lucrativo mercado de Hong Kong, tudo graças a Irvin Shapiro.

---

<sup>78</sup> Cineasta polaco-francês (1897 – 1953). Segundo Almeida Salles, em artigo de 1954, Epstein foi um precursor das melhores conquistas do cinema narrativo do século XX. Ver referências.

Como escritor crítico popular, que aprecia se divertir enquanto escreve uma boa história, King transcreve uma breve, mas deliciosa conversa entre Sam e Shapiro. O jovem cineasta teria perguntado sobre o seu começo na indústria cinematográfica, à qual Shapiro respondeu que havia sido “com Einstein” (ou assim Sam teria entendido). Primeiro Sam remoeu um sentido nas equações do físico na cabeça, depois achou melhor esclarecer. Shapiro então explicou que ele havia começado fazendo publicidade para o filme *O Encouraçado Potemkin* (1925), de Serguei Eisenstein.

A crítica é, enfim, encerrada com novo aceno crítico de King para o mercado de Hollywood, o qual, segundo ele, parece julgar os filmes de horror cru como coisa do passado. Numa analogia final sobre o filme estar esperando um distribuidor nacional, o escritor recorre ao carro de Sam, parado na garagem da casa dos pais, quebrado devido à cena em que ele cai da ponte. Isso mesmo, o carro do próprio Sam Raimi, usado nas filmagens de *Uma Noite Alucinante* e que será – diga-se de passagem, por *essa ponte* – presença em muitos filmes do Raimiverso.

### **3.4. A REVERÊNCIA FINAL**

Stephen King fez com que Carrie White dançasse naquele baile sangrento do romance de 1974. Anos após seu sucesso arrebatador, e já com a bagagem de escritor popular no campus da Universidade do Maine, aventurou-se a bailar pelas pistas teóricas do gênero do horror em sua *Dança Macabra*, de 1981. No ano seguinte, seu maior baile aconteceu dentro de uma cabana isolada na floresta; e, ao escrever sua crítica mais importante, sobre o filme de um jovem criativo cineasta, ajudou diretamente na criação de um universo de horror em que filmes, heróis, entidades, narrativas, estilos, comportamentos e produções audiovisuais se amarram – o Raimiverso, o universo de Sam Raimi. O próprio Sam confirma, em matéria para o site IGN<sup>79</sup>, quando perguntado se essas histórias sobre Stephen King ter visto o filme em Cannes eram verdadeiras, ao atestar que “sem a crítica, o filme estaria perdido, mas com o aval de Stephen King, conseguimos fazer nossas primeiras vendas (...) e assim encontramos um distribuidor americano. Portanto, realmente, seu endosso abriu portas para que o filme fosse assistido” (Raimi, 2015).

---

<sup>79</sup> Portal de entretenimento sobre filmes, séries e *games*. Trecho traduzido livremente. *Link* nas referências.

No filme *Uma Noite Alucinante 2*, espécie de *remake-continuação*, Ash Williams – novamente interpretado por Bruce Campbell – é mordido na mão pela cabeça decapitada de sua namorada, possuída pela entidade. Linda, que momentos antes dançava como uma bailarina da morte, rodopiando sua cabeça em *stop-motion*, aterroriza Ash, que não vê outra alternativa senão a de invadir um barracão de ferramentas, ao lado da cabana, e fixar a cabeça de sua amante na prensa, numa cena cômica digna dos *Três Patetas* – referência primordial para Sam, desde os tempos de criança, quando brincava de fazer filmes com sua Super 8. Quando Ash puxa a cortina do armário, em busca da famigerada motosserra, uma hilária pegadinha visual é aplicada no espectador: o *close* no contorno de giz, no formato da motosserra, indicando o local onde ela *deveria estar*. Stephen King não fez outras críticas (ao menos, não tão contundentes para o estudo do Raimiverso, talvez com exceção da menção de *Homem-Aranha 2*, em sua coluna para o Entertainment Weekly, em 2004) sobre o trabalho de Sam Raimi. As próximas críticas do escritor, faltantes nesse momento sobre o recente *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* – quarenta anos após sua crítica mais importante –, podem ser a ausência da motosserra, acusada pelo contorno de giz, no atentado de Sam em *causar riso* frente ao horror que seu mocinho experimentava. Adiante, Sam insiste nas piadas físicas que perseguem seu ator-parceiro Bruce Campbell. É conhecida a história de que Sam sempre se divertiu ao “torturar” o amigo durante sua filmografia, ao afligir-lhe chicotadas com galhos; rodopiá-lo em catapultas; e, recentemente, na ponta do filme do *Doutor Estranho* em que o ator aparece, exigir que ele desfira socos em si próprio (como fez no segundo filme da série *Uma Noite Alucinante*). São os “pedaços de cinema”<sup>80</sup> de Sam Raimi empregando o princípio estético da comédia física – mesmo quando se tratam de filmes de horror ou de herói – ao seu Carlitos preferido, no entanto, aqui, sem chapéu e bengala, apenas como um dos *Três Patetas*.

E a amarra de Stephen King com o Raimiverso já está concluída. Sam Raimi tratou de cuidar disso. Da bailarina zumbi de *Uma Noite Alucinante 2*, à formanda coberta de sangue no baile, de danças macabras por salões e cabanas na floresta, há um presente especial no filme do *Doutor Estranho* que parece cortejar o escritor crítico que, de certa forma, é parte inseparável de seu universo: o passeio cadenciado

---

<sup>80</sup> Referência ao texto sobre o pensamento Andradino, de João Manuel dos Santos Cunha. Ver referências.

da *Feiticeira Escarlata*<sup>81</sup>, que desfila em meio ao fogo e destruição, com o rosto ensanguentado (Figura 28), tal como o mundo do cinema via o de Carrie White, há mais de quarenta anos.

Figura 28. *A Feiticeira Escarlata* referenciando *Carrie*, de Stephen King



Fonte: YouTube

E assim, King inspira e viabiliza inspirações. Quando voltou de Cannes e pôs-se a trabalhar no texto da crítica para a *Twilight Zone*, devia estar exasperado com empolgação divina. E, da mesma forma que Sam Raimi se inspirou em George Romero, John Carpenter, Tobe Hooper e Os Três Patetas, outros produtores de filmes se inspiraram nele ao conhecerem *Uma Noite Alucinante*. Como última gota de sangue que pinga do balde pendurado, usado no trote à pobre Carrie, penso agora em encerrar essa dança, com sua licença, leitor amante do cinema e do horror, com esse pensamento de Pola Vartuck<sup>82</sup>, crítica de cinema e apreciadora de curtas-metragens e filmes em Super-8: “O artista verdadeiramente inspirado, que tantas vezes está à frente de seu tempo, é o intermediário entre os deuses e os homens, uma espécie de xamã da sociedade” (1986). E, como parte indissociável desse santuário – no caso do Raimiverso, um santuário macabro de demônios e patetas repleto de truques e mágicas –, está a crítica fundamental de Stephen King.

---

<sup>81</sup> Feiticeira Escarlata, ou Wanda Maximoff, é interpretada pela atriz Elizabeth Olsen. Fonte: IMDb.

<sup>82</sup> Extraído do ensaio de Pola Vartuck do livro *O Cinema Segundo a Crítica Paulista*. Ver referências.

## 4. CAPÍTULO 3. O CINEMA DE TRUQUES

*“I always equated filmmakers with magicians, with camera shots being their tricks. ‘Do they know how I am doing this trick? If not, then I am succeeding’.”*

Sam Raimi

### 4.1. TRUQUES PARA UMA NARRATIVA

A esta altura o leitor já deve ter percebido que gosto de contar histórias e trazer traços autorais também para um trabalho acadêmico, como este. Pois bem, certo *réveillon* estava com meu filho e sobrinhos na praia, quando eles, sedentos por histórias de terror, pediram-me para que contasse uma que realmente assustasse. Foi então que rapidamente criei a história da “Loira de Mongaguá”:

“Certa noite de *réveillon*, uma menina decidiu pular as sete ondas, bem aqui, nesta praia, à meia-noite. A cada onda pulada, ela ficava mais distante, até que simplesmente desapareceu. A família e os amigos nunca mais a viram. E toda vez que é ano novo, como hoje, dizem que ela volta, à meia-noite, para levar alguém para o fundo do mar gelado.<sup>83</sup>”

A narrativa pode parecer (e é) simples, quando lida assim, no papel, ou pela tela do computador. No entanto, usei de um truque; ou de um *gimmick*<sup>84</sup> – ainda que na época não estivesse estudando os truques no cinema e, portanto, desconhecesse o termo. Instintivamente eu sabia que precisaria usar a criatividade para surpreendê-los e oferecer uma nova percepção da história. Enquanto eu os distraía, apontando as ondas do mar com a mão direita, minha mão esquerda repousava dentro do buraco que as crianças até então cavavam – e de onde já brotava uma água gelada. No final, quando avisei que a loira volta para levar alguém com ela para o fundo do mar gelado, minha mão esquerda vagorosamente envolveu o pescoço do meu sobrinho que, assustado e arrepiado, imediatamente aprovou a história com um sorriso.

O truque utilizado na praia foi uma tentativa consciente (e, neste caso, feliz) de decorar a narrativa. Voltando ao cinema, nosso foco de estudo, é sabido que as primeiras produções cinematográficas eram voltadas para modelos teatrais, vigentes

---

<sup>83</sup> História criada pelo autor da pesquisa e contada para as crianças no dia 31 de dezembro de 2019.

<sup>84</sup> Do inglês: artifício, artefato, truque, utensílio. Comumente associado ao cinema de William Castle.

até então. De acordo com Tom Gunning, o cinema de George Méliès era uma “ilusão conscientemente construída, projetada para desviar a atenção do real processo cinematográfico em ação” (Gunning, 1989, p. 8). Por esse motivo, o autor aponta que enxergar o primeiro cinema como primitivo é “uma cilada e o truque é por nossa conta<sup>85</sup>”, uma vez que eles sabiam o que estavam fazendo: o truque era, por si só, desviar a atenção do processo cinematográfico.

Encontramos, no estudo do Raimiverso, processos criativos, a partir de artifícios específicos que serão usados em prol da narrativa, graças a uma “falta de controle institucional e também ausência de regras rígidas, tanto formais quanto morais” (Costa, 2005, p. 35). Encontramos também atrações tecnológicas contemporâneas que pretendem enfeitar a narrativa através de percepções sensoriais. Na busca de relações dessas trucagens do Raimiverso com o cinema de truques e atrações, deparamo-nos com os *gimmicks* do cineasta William Castle, que trouxe ao seu cinema horror-cômico percepções e experiências como a “mão gelada da loira de Mongaguá” em salas de cinema. É hora, portanto, de adentrarmos o castelo assombrado, onde artimanhas similares e relações inversas pululam diante de nossos olhos.

#### 4.2. OS TRUQUES DO CASTELO

Um esqueleto emerge do ácido. A mulher assiste, incrédula. Ele caminha lentamente em sua direção e profere palavras ameaçadoras. Finalmente, posiciona a mão no ombro da mulher, que passa a gritar desesperadamente, sem parar. O esqueleto, então, empurra a mulher para dentro do poço de ácido borbulhante, para o encontro com a morte. Nesse momento, a plateia que assiste ao *filme A Casa dos Maus Espíritos*, na sala de cinema, no final dos anos 1950, se depara com um dos mais conhecidos *gimmicks* de William Castle: o esqueleto Emergo (Figura 29).

Figura 29. O *gimmick* Emergo

---

<sup>85</sup> Do título do artigo “‘Primitive’ Cinema: A Frame-up? Or the Trick’s on Us”. Ver referências.



Fonte: Fans in a Flash Bulb

O utensílio de Castle emergia de uma caixa preta que ficava diante da tela do cinema e deslizava pelo teatro pendurado por cabos, se não assustando, ao menos, divertindo os espectadores. Há relatos de garotos indo à loucura e arremessando sacos de pipoca no esqueleto inflável, o que se mostrou uma verdadeira participação da plateia. O curioso é que, no filme, o personagem de Vincent Price controlava o esqueleto por meio de uma espécie de marionete mecânica – o que pode caracterizar o *gimmick* como um “meta-truque”. Seu personagem assustou a mulher por meio de um aparato, no filme, assim como Castle fez com o espectador, no teatro.

William Castle contou, em sua biografia, gostar de engenhocas de horror desde criança, quando assistiu à peça *The Monster*, na Broadway, com seus pais. Ao trabalhar desde cedo nos bastidores de filmagens, conseguiu participar de uma turnê teatral de uma peça baseada em *Drácula*, a pedido do seu ídolo Béla Lugosi, em 1929. Em 1939 já comandava ensaios de diálogos para outros diretores e, finalmente, dirigiu seu primeiro filme, em 1943. O fato é que, com o tempo, a indústria viu em Castle um “cineasta eficiente, sendo contratado para dirigir mais filmes e ganhando a reputação de ser muito competente em filmar rapidamente e com baixo orçamento” (Mateu, 2023, p.70). E isso não significa dizer que William Castle se limitou a usar apenas

esqueletos como complementos narrativos em seus filmes. Em sua filmografia, vamos entender que os filmes de artifícios não são apenas

espetáculos onde a narrativa é, na melhor das hipóteses, decorativa (...). A narrativa e o *gimmick* funcionam juntos, alinhados ao ponto em que não é apropriado dizer que o artifício serve à narrativa do filme nem que a narrativa seja um varal de apoio ao truque; nos filmes de Castle, os dois são inseparáveis (Leeder, 2011, p. 775).

O primeiro utensílio de Castle foi uma jogada de *marketing* para o filme *Macabre*, de 1958. Diante do cinema, um carro funerário estava estacionado. Na recepção do teatro, enfermeiras recebiam o público e convidavam a todos para que assinassem uma apólice de seguro de vida, que prometia pagar a quantia de mil dólares caso o espectador morresse de susto durante a projeção do filme (Figura 30).

Figura 30. A apólice de seguro de vida, o *gimmick* de *Macabre*



Fonte: The Bloody Pit of Horror

Após o sucesso com o já citado *Emergo*, aparato de *A Casa dos Maus Espíritos*, William Castle inovou a narrativa perceptiva do filme *Força Diabólica* (*The Tingler*, 1959) com a instalação, em certos assentos, do utensílio *Percepto* (Figura 31). *Percepto* se encarregava de vibrar o assento, parecido com o que as cadeiras do cinema 4D de hoje fazem, quando tremem diante de uma cena de ação eletrizante. Em *Força Diabólica*, num momento metalinguístico do filme, o parasita alienígena fogia para a plateia que assistia a um filme mudo, forçando a parada da projeção. Com a tela preta, os avisos do doutor (novamente vivido por Vincent Price) informavam que apenas o grito seria capaz de paralisar o monstro. Nesse momento, no cinema real,

algumas poltronas tremiam, indicando o ataque do ser à coluna espinhal do espectador, o que gerava gritos, sustos e diversão. O cineasta John Waters, certa vez, relatou que procurava esses assentos especialmente equipados justamente para obter a experiência completa<sup>86</sup>.

Figura 31. O *gimmick* Perceto: prenúncio dos efeitos 4D?



Fonte: montagem elaborada pelo autor

Para assistir ao filme *Treze Fantomas* (*13 Ghosts*, 1960) no cinema, o espectador recebia o dispositivo que Castle chamou de *Ghost Viewer* – um dispositivo óptico parecido com os óculos 3D, equipado com lentes em celofanes coloridos. O *gimmick* do filme é o sistema Illusion-O, tal como num sistema de cores durante as filmagens, em que atores e cenários receberam um filtro azul, ao passo que fantasmas foram sobrepostos no quadro sob um filtro vermelho. Para enxergar os fantasmas, bastava que o espectador olhasse, com os dois olhos, pela lente vermelha (*ghost viewer*); para deixar de vê-los, caso sentisse medo, o espectador desceria a visão para a lente azul (*ghost remover*), a exemplo da Figura 32.

Figura 32. O dispositivo óptico *Ghost Viewer*

<sup>86</sup> Em matéria do portal Collider, de junho de 2023. Ver referências.



Fonte: Grindhouse Database

Castle era um *showman* e gostava de apresentar seus dispositivos antes das projeções, além de frequentemente interromper a diegese do filme para avisos, o que tornava a experiência como uma ida a um parque de diversões. Dessa maneira, o diretor foi “construindo seu culto autoral à personalidade e confundindo a linha entre a diegética e o espaço do público de uma forma paralela a muitos de seus truques” (Leeder, 2016, p. 89). A exemplo disso, em *Trama Diabólica* (*Homicidal*, 1961), apresentou o truque *Fright Break* (pausa para o susto) – literalmente uma pausa de 45 minutos para a saída daqueles que sentissem medo, com a promessa de reembolso da entrada. Castle ainda criou o *Coward's Corner* (canto dos covardes), na intenção de se precaver contra abusos de golpistas que buscavam apenas tirar vantagem do benefício do *Fright Break*. No filme *A Máscara do Horror* (*Mr. Sardonicus*, 1961) o aparato era o *Punishment Poll* (enquete de punição) – um sistema de votação através do qual a plateia deveria julgar se o protagonista merecia viver ou morrer, ao apresentar um cartão que brilhava no escuro com a figura de uma mão com o polegar levantado e que, dependendo da posição mostrada, indicava o destino do senhor Sardonicus.

Conhecido como *Master of Gimmicks* (Mestre dos Truques), o diretor William Castle (Figura 33) sempre mostrou realmente ter muitos truques na manga, desde o princípio de sua carreira. Tido como o mestre do marketing aterrorizante<sup>87</sup>, Castle dava nomes aos seus aparatos, formando um glossário tecnológico de suas brilhantes invenções. Um rei do *marketing* cujas ações, às vezes, lhe causavam problemas e

---

<sup>87</sup> Alusão à matéria da Macabra TV, de maio de 2023. Ver referências.

dores de cabeça, como na ocasião em que apresentou um suposto telegrama de uma atriz alemã, em que ela negava seu retorno à Alemanha nazista, para participar de uma peça de Castle (que ainda nem existia).

Figura 33. O Mestre dos Truques, William Castle



Fonte: Macabra TV

O pesquisador Murray Leeder observa que William Castle se divertia ao desenvolver suas ideias de como enfeitar as narrativas, bem como acompanhar a reação do público. Talvez um dos motivos que seus filmes eram, muitas vezes, risíveis, e faziam sucesso com os jovens, era o fato de Castle não medir esforços e liberdades para impor uma linguagem autoral lúdica e carnavalesca. Tal linguagem era compreendida mais facilmente por jovens, que riam das caricaturas propostas, ao passo que os adultos, mais sérios, perdiam o ponto das piadas. Outro fator importante para a filmografia de Castle, ainda segundo Leeder, é que seus artifícios e aparatos tecnológicos visavam subverter a indústria com “ideias bizarras que subvertem a suavidade dos produtos de ‘prestígio’ de Hollywood com truques porcarias” (Leeder, 2016, p. 95), aspecto típico de um autor independente, livre de amarras, cujos “truques na base do *faça-você-mesmo* ainda podem ser invocados para esvaziar a pomposidade grandiosa dos excessos de Hollywood” (p. 96).

Os truques de Castle aconteciam durante as projeções, portanto, com os filmes prontos, como complementos perceptivos destinados à plateia, para que uma experiência sensorial extradiegética (Leeder, p.782) fosse agregada ao espetáculo da narrativa. A “simbiose de atração e narrativa” (Costa, 2005) funcionava porque o

momento chave dessa inserção era o elemento essencial do truque, como num evento de mágica.

O filme de artifício representa um ressurgimento evidente do cinema de atrações e aproveita a lógica do mágico e dos parques de diversões que se estende por trás do cinema – inovação, novidade, espanto. Castle empresta do filme de truque do cinema antigo o desejo de usar os recursos do próprio cinema para surpreender o público (Leeder, 2011, p.778).

Podemos compreender, portanto, os *gimmicks* de William Castle como artifícios que incrementavam seus espetáculos narrativos de uma maneira extradiégica, que rompiam a imersão dos espectadores a fim de uma experimentação sensorial externa aos filmes. O próprio público era que vivia essa experimentação, ao ser incorporado “diretamente na experiência cinematográfica, para restaurar a experiência real ou imaginada do primeiro espectador de cinema” (Leeder, 2011, p. 774). Aos poucos, os truques e filmes de Castle deixaram de fazer tanto sucesso com o público e ele naturalmente se envolveu com outras produções. No entanto, é notória a influência que a criatividade do “Mestre dos Truques” causou sobre a busca de novas tecnologias para a exibição de espetáculos cinematográficos, e por isso “as atrações e os efeitos especiais do cinema blockbuster contemporâneo devem muito aos filmes de espetáculo dos anos 50” (Ndalianis, 2000, *apud* Leeder, 2011). Além disso, sua maneira de contar histórias também influenciou diversos diretores, como o próprio mestre dos truques do Raimiverso, Sam Raimi.

#### **4.3. OS TRUQUES DA FLORESTA**

Sam Raimi, como sabemos, conheceu o trabalho de William Castle por intermédio do amigo Scott Spiegel, quando este lhe apresentou o filme *A Casa dos Maus Espíritos*, fazendo, inclusive, com que Sam gritasse na cena de susto com a velhinha. Os amigos que experimentavam filmes e truques com a super-8 chegaram a montar um grande arquivo de filmes, muitos dos quais eram de Castle. Há muita influência de William Castle no trabalho de Sam Raimi – e não apenas homenagens discretas como o logotipo da Ghost House Pictures<sup>88</sup>, que traz o crânio de um esqueleto flutuando, tal como o Emergo de Castle. É possível encontrar caminhos

---

<sup>88</sup> Produtora de cinema fundada em 2002 por Sam Raimi e Rob Tapert, casa de filmes como *Arraste-me Para o Inferno* (2009), o *remake A Morte do Demônio* (2013), entre outros.

para refletirmos algumas similaridades e outras relações aparentemente inversas, no que diz respeito à maneira como os *gimmicks* funcionam no Raimiverso.

Rob Tapert conta, no livro *Arquivos Mortos*, que eles conseguiram juntar cerca de mil pessoas para a estreia de *Uma Noite Alucinante* (nesse momento, ainda chamado de *Book of Dead*), no Redford Theater, em Detroit, um grande cinema da cidade que eles equiparam com “holofotes e uma ambulância na frente” (p. 104). O portal IGN<sup>89</sup>, além de lembrar o fato de que Sam crescera com filmes de horror dos anos 1950 e 1960 com truques de teatro espalhafatosos, aponta a clara influência de Castle nessa ação de *marketing* similar às do Mestre dos Truques:

Para a *première* de *Uma Noite Alucinante* em Detroit, Raimi, um fã desses truques de início de era, especialmente aqueles feitos pelo diretor de terror William Castle, contratou ambulâncias para estacionar fora do teatro, a fim de informar às pessoas que, independentemente da sua idade, este filme poderia causar uma emergência médica (Fowler, 2022).

Outros locais de exibições de estreia de *Uma Noite Alucinante* foram equipados com estações de doação de sangue. A ideia era presentear o doador com um ingresso para o filme, junto com um broche em que se lia “*I Bled For The Evil Dead*” (eu sangrei por *Uma Noite Alucinante*). Segundo o portal All The Right Movies, Rob brincou com a explicação da ação, numa entrevista, ao dizer que era a maneira que eles encontraram para “devolver sangue à comunidade depois de tanto sangue (falso) ter sido usado durante as filmagens” (Tapert, 2021).

Outra comparação evidente do Raimiverso com o cinema de William Castle certamente é a criação natural de um glossário<sup>90</sup> de aparatos técnicos e truques usados para as filmagens. Existe, no Raimiverso, um nome para cada *gimmick*, seja ele: relativo a um humano, como o *Fake Shemp*; relativo a objetos, como a “Cabeça de Maçã Podre”, “Esqueleto”, “Bebadeto”, “Derrameto” e “Olho Voador”; ou conceituais, como “Moosh-Moosh” e “Explosão Kandariana”.

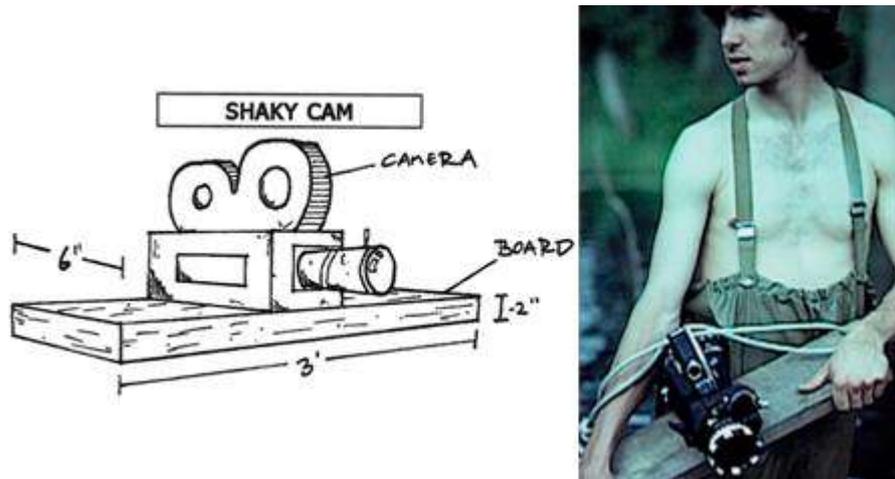
Os truques do Raimiverso que, por ora, mais interessam a perspectiva aqui proposta, referem-se às inventividades técnicas de câmeras e outras engenhocas que permitiram a criação de um estilo único, autoral, de Sam, como explicamos no primeiro capítulo. Assim, evocamos a *Shaky-Cam*, a famosa câmera parafusada à uma tábua com alças, como mostra a Figura 34.

---

<sup>89</sup> Matéria de maio de 2022. Trecho traduzido livremente. Ver referências da *web*.

<sup>90</sup> Fonte: Glossário do livro *Arquivos Mortos*.

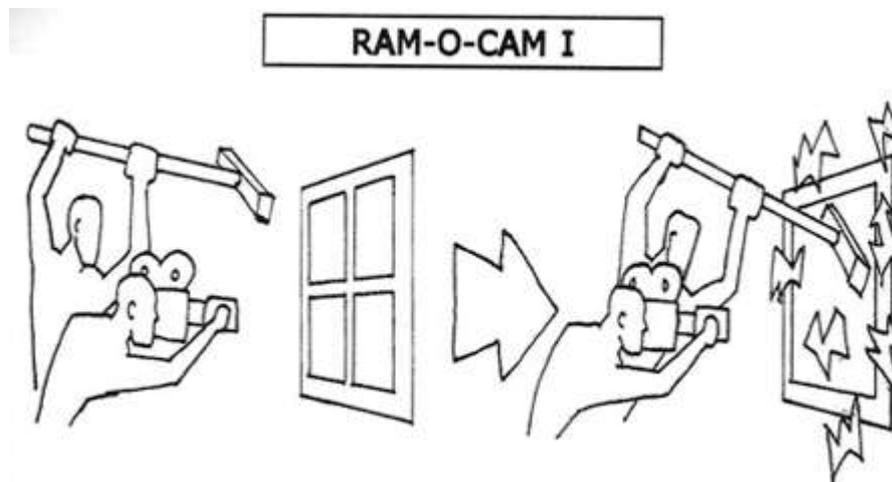
Figura 34. Esquema da *Shaky-Cam*



Fonte: The Deadite Slayer

A *Ram-o-Cam* era uma câmera protegida por um plástico, ideal para atravessar vidros, portas e janelas de carros, estilhaçados por um rodo, conforme o esquema da Figura 35.

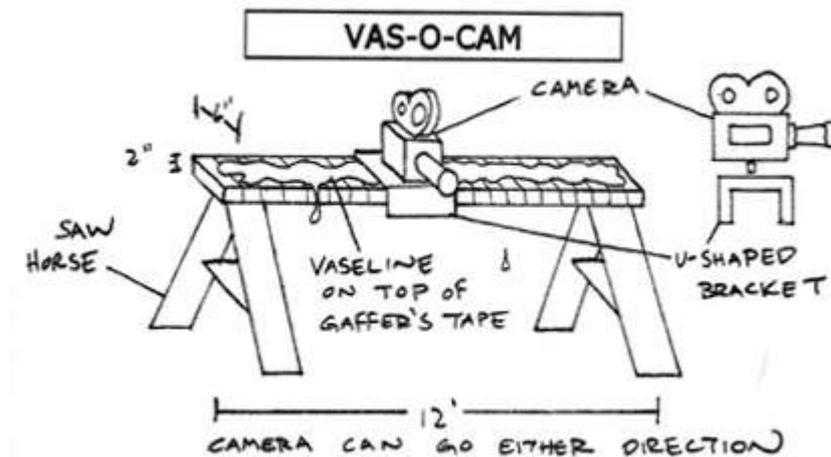
Figura 35. Esquema da *Ram-o-Cam*



Fonte: The Deadite Slayer

Ideal para a filmagem em locais apertados, ou quando uma cena precisava ser filmada num *travelling* lateral, Sam criou o aparato da *Vas-o-Cam*, um suporte em U acoplado à câmera para que ela deslizasse por tábuas repletas de vaselina, como mostra o esquema abaixo, na Figura 36.

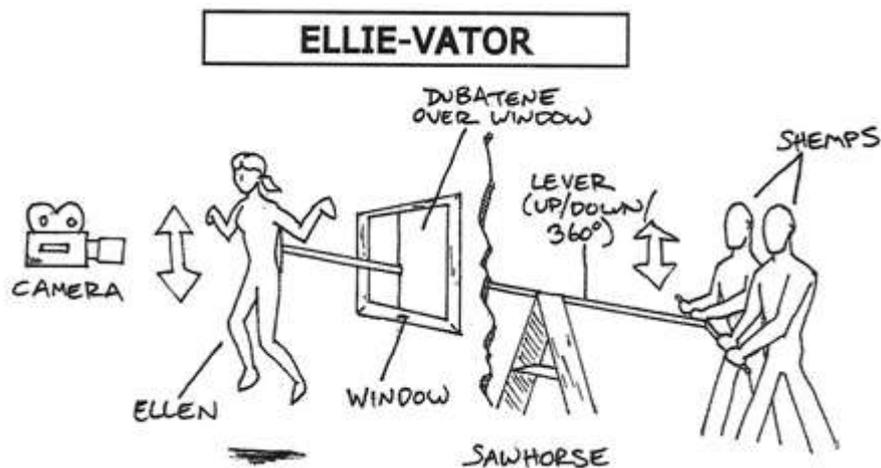
Figura 36. O esquema da Vas-o-Cam



Fonte: The Deadite Slayer

A gangorra apelidada de *Ellievator* usava a janela como uma alavanca de gangorra que fazia a atriz levitar durante a cena de sua possessão, como mostra a Figura 37.

Figura 37. O esquema do *Ellievator*



Fonte: The Deadite Slayer

A equipe frequentemente usava aparatos mecânicos, como a estrutura que rotacionou Bruce Campbell em *Uma Noite Alucinante 2*, conforme ilustra a Figura 38, na qual ainda é possível ver a *Sam-o-Cam* atada à mão do ator.

Figura 38. A estrutura mecânica giratória e a *Sam-o-Cam*



Fonte: Book of the Dead Website

A referência de Castle para a formação de Sam Raimi não é refletida apenas no seu arsenal de truques batizados de maneira cômica, mas também na forma como ele lidou com a necessidade de empregar a criatividade para driblar poucos recursos. O espírito *faça-você-mesmo* – qualidade análoga ao cinema de Castle – foi, inclusive, adotado para as sequências de *Uma Noite Alucinante*, mesmo quando havia mais dinheiro para ser usado. Dessa forma, o tom brincalhão de horror-cômico está presente não apenas na linguagem autoral de Sam, mas também no DNA técnico dos filmes do Raimiverso, durante o desenvolvimento de suas trucagens por trás das lentes. Murray Leeder atesta que

Castle era um fornecedor de diversão sem remorso, sem medo de apelar ao riso e ao horror, sincero e espontâneo. Sua abordagem irreverente caracterizaria uma geração de autores que muitas vezes o consideraram uma influência, notadamente John Waters, John Landis, Robert Zemeckis, Joe Dante, Sam Raimi e Stuart Gordon, que observaram que “você nunca encontrará um público que quer rir mais do que um público de terror” (Leeder, 2016, p. 90).

Em 2020, no aniversário de trinta anos do filme *Darkman*, o portal The Hollywood Reporter reuniu elenco e equipe técnica (incluindo Rob Tapert) para uma entrevista<sup>91</sup> que relembra o filme como então sucesso de crítica após sua estreia, em primeiro lugar nas bilheteiras. Nela, Rob revela um segredo obscuro de que “Raimi e

---

<sup>91</sup> Matéria de agosto de 2020. Ver referências.

seu editor, Bob Murawski, reeditaram o filme pouco antes de seu lançamento, sem contar a ninguém, muito menos à Universal” (Tapert, 2020). Certamente desacordos quanto ao tempo de filme, cortes e cenas são comuns entre diretores e produtores, no entanto, temos nessa manobra de *Darkman* um claro exemplo de uma subversão rebelde que busca resgatar suas liberdades criativas, e que é, acima de tudo, contrária às amarras impostas por uma “Hollywood suave”.

O último paralelo que busca comparar os cinemas de William Castle e Sam Raimi proposto neste capítulo será no formato de um truque invertido. Se nos filmes de Castle os artifícios eram empregados de maneira extradiegética, proporcionando ao público do auditório uma experiência de narrativa carnavalesca, nos filmes de Sam Raimi, os *gimmicks* são utilizados durante a construção da narrativa diegética e, por isso, podemos entendê-los como diegéticos, ou “intra-diegéticos”. Quem vive a experiência típica do parque de diversões, ao manusear e experimentar tais artefatos, é a própria equipe de filmagem (Figura 39). O público tem um contato com os artifícios apenas de uma maneira absorvida na própria realidade do filme (acompanhando a entidade sobrevoando o pântano ou estilhaçando a janela do carro, por exemplo), em seu sentido narrativo. Os truques estão “escondidos” dentro dos negativos dos filmes e o espetáculo narrativo, incrementado e diferente, chega até nós com essa experiência sensorial previamente vivida somente pelos seus criadores.

Figura 39. Rob Tapert, Steve Frankle, Sam Raimi, Tim Philo e Josh Becker



Fonte: MJ CID Wordpress

E isso foi, justamente, o que chamou a atenção de olhares mais atentos ao modo criativo de se fazer cinema de horror, como o de Stephen King, quando assistiu ao filme pela primeira vez e, certamente, se perguntou “como Sam fez aquilo com a câmera?” Ele viria aprender que essas trucagens, de tão surpreendentes e inovadoras, podem ser comparadas à magia e podem ser, por si só, consideradas atrações à parte. Assim como acontecia nos primeiros tempos do cinema.

#### 4.4. TRUQUES DO PRIMEIRO CINEMA

Nos primeiros tempos do cinema ou – conforme o foco de interesse da pesquisa do Raimiverso –, durante parte do período especificamente chamado de “primeiro cinema” (Costa, 2005, p.34), a novidade da fotografia em movimento não era tida exatamente como algo assustador, como alguns mitos foram erroneamente criados (pessoas fugindo do cinema ao verem um trem chegando à estação, no filme de Lumière<sup>92</sup>), e sim, reconhecida como uma espécie de truque. É natural imaginarmos que a origem do cinema, tendo acontecido em lugares como feiras, teatros de variedades e parques de diversões – e cujos objetivos sempre foram maravilhar o espectador –, pudesse proporcionar muita experimentação por parte de seus produtores durante seus processos criativos. Assim, Gunning sugere o termo “cinema de atrações” (que não deve substituir o termo “primeiro cinema”, como sempre fica claro, pois os diversos tipos de filmes coexistiam) para relacionar o período em que filmes com a “empolgação da demonstração” (1989) floresciam. Como o autor denomina, esse “sistema de atrações demonstrativas” (2006) era um campo fértil de criatividade e, por um tempo, a retórica de exibição foi maior do que a preocupação com a absorção narrativa, embora, de certa forma, a narrativa tenha sempre existido. Flávia Costa concorda que é “equivocada a oposição, frequentemente apontada, entre as obras fantásticas de Georges Méliès e as imagens

---

<sup>92</sup> Tom Gunning inicia o artigo “‘Primitive’ Cinema: A Frame-up? Or the Trick’s on Us”, usando trechos (traduzidos aqui livremente) do romance *McTeague: Uma história de São Francisco*, escrito por Frank Norris em 1899, no qual imigrantes comemorando o noivado visitam atrações do Vaudeville, até se depararem com o cinetoscópio, um dos primeiros instrumentos de projeção, invento dos irmãos Lumière. A história oferece, de acordo com Gunning, um olhar contemporâneo interessante, além de “rico material para compreender o horizonte de expectativas em que os filmes apareceram originalmente” (1989, p. 3), ao mostrar, embora de maneira ficcional, a reação de uma senhora imigrante ainda não estabelecida que, embora fosse “cabeça-dura” e “teimosa”, teria reconhecido o movimento dos cavalos, projetados no aparelho, como “nada mais além de um mero truque” e que era “velha demais para ser enganada”.

de Louis Lumière, como representando a oposição, respectivamente, entre filmes narrativos e não narrativos” (2005, p. 52).

No contexto dessa experimentação criativa entra o filme de truques (*trick films*). O filme de truques (ou filme de trucagens) não era o único tipo de filme sendo criado durante o primeiro cinema, mas é um ótimo exemplo como um dos que melhor representa, segundo o olhar do estudo do Raimiverso, o processo criativo que remete à magia na hora de fazer cinema. O ilusionista francês George Méliès, em seu filme *O Homem da Cabeça de Borracha* (*L'Homme à la tête en caoutchouc*, 1901), usa um truque simples: aplica um *travelling* para a frente sobre uma tomada fixa em que é filmada sua própria cabeça, isolada numa cena, e depois sobrepõe os fotogramas em uma outra cena, em que ele mesmo usa um inflador (Figura 40), para passar ao espectador a ilusão de que sua cabeça está aumentando de tamanho (inclusive, até explodir), em detrimento do simples deslocamento da câmera para a frente – truque que funciona, sobretudo, por conta da visão frontal predominante do enquadramento de todo o ato.

Figura 40. Méliès: ilusão com um truque simples



Fonte: YouTube

Existem outros exemplos de filmes de truques de Méliès que passam a ideia de mostrar algo, como uma “série de exposições, de atrações mágicas” (Gunning, p. 2005, p.383) e, portanto, são típicas do cinema de atrações. No filme *O Desaparecimento de uma Dama no Teatro Robert Houdin* (*Escamotage d'une dame*

*au théâtre Robert Houdin*, 1896), Méliès exibe uma das possibilidades mágicas do cinema através de uma trucagem: o desaparecimento (e reaparecimento) de uma moça. Méliès apresenta o cenário, a moça, ele gesticula, olha para a câmera<sup>93</sup>, mostra a cadeira, como acontece num verdadeiro truque de mágica. Ele cobre a moça com um pano e após um corte, ela desaparece. Quando ele gesticula para que ela simplesmente reapareça, um esqueleto surge em seu lugar – um traço de horror-cômico, como se a mágica não funcionasse por completo sem o artefato do tecido mágico e novamente pede nossa atenção, gesticulando para seus próprios olhos, sugerindo que o observemos (Figura 41). Ele cobre o esqueleto com o pano e, desta vez, a mulher é revelada, encerrando o número de mágica. Os dois fazem a reverência final ao público espectador e se retiram de cena.

Figura 41. Méliès e o esqueleto da dama



Fonte: YouTube

É possível realizarmos uma reflexão acerca da semelhança desse tipo de filme com a magia, não apenas pelo conteúdo do número de mágica, mas também pela maneira como se deu seu processo criativo. Segundo Flávia Cesarino Costa:

Durante todo o filme, o enquadramento apresenta inúmeras fusões, sobreposições e as “paradas para substituição”. Ao chamar a atenção do

---

<sup>93</sup> Nota-se que não existe a preocupação com a absorção diegética da ficção: o caráter do filme é exibicionista, é mostrar algo. Temos em Méliès ótimos exemplos da distante disposição dos polos de demonstração e narração; a ideia é solicitar a atenção do espectador, para que este seja maravilhado pela magia do cinema, através de máquinas que permitem a criação de truques.

espectador de forma explícita e direta, Méliès formula o projeto básico do primeiro cinema: espantar, mostrar uma novidade, exibindo junto as capacidades mágicas do cinema. Deixando aberta a ligação entre o mundo do espectador e a atmosfera exibicionista do mundo mostrado na tela, os primeiros filmes vão permitir que a própria montagem esteja a serviço do espetáculo e não da narrativa, e se mostre, por isso, explicitamente (Costa, 2005, p. 174).

Outro ponto interessante para o nosso olhar é entender a aplicação da trucagem de maneira criativa, a partir de algo que inicialmente foi descoberto por acaso, exprimindo um caráter próximo ao improvisado. É conhecido o fato de que Méliès, ao travar a câmera, sem querer, enquanto filmava um ônibus e descobrir que um carro funerário “aparecera” em seu lugar, quando ela voltou a rodar, teria inventado o primeiro efeito especial do cinema, percebendo que com a câmera ele poderia distorcer o tempo e o espaço. Méliès, enxergou o achado com o olhar de ilusionista que era, e usou o truque da pausa para substituição, por exemplo, no filme já citado *O Desaparecimento de uma Dama no Teatro Robert Houdin* e também em *As Cartas Vivas* (*Les cartes vivantes*, 1905), além de tantos outros.

E é evidente que Méliès não foi o único a explorar as trucagens na criação de filmes atrativos. No filme *A Grande Engolida* (*The Big Swallow*, 1901), o britânico James Williamson brinca com o personagem sendo filmado que, reconhecendo a presença do espectador, se aproxima do ponto fixo da câmera com a boca aberta até que a tela fique preta por completo, representando uma abocanhada do fotógrafo que o incomodava. Em *A Loja de Curiosidades Assombrada* (*The haunted curiosity shop*, 1901), as trucagens de W. Robert Booth se encarregam dos mais variados efeitos especiais: cabeças flutuam, pessoas são formadas a partir de pedaços (Figura 42), desaparecem e reaparecem transparentes como espíritos, são duplicadas e transformadas em anões, entre outros truques. Já no filme de horror-cômico *O Demônio do Raio-X* (*The X-Ray Fiend*, 1897), o britânico George Albert Smith submete um casal aos raios que os transformam em esqueletos, a partir do simples truque da substituição das roupas pretas decoradas com ossos.

Figura 42. A magia de corpos flutuando aos pedaços



Fonte: YouTube

A temática do horror era comum nos filmes de truques. Há uma passagem especialmente interessante no livro *Primeiro Cinema*, de Flávia Cesarino Costa, na qual a autora discorre sobre a sensação de desconforto que parece nos atingir quando assistimos aos filmes do período em que a mostração predomina em detrimento da narração.

Mas estes filmes nos dão, ao mesmo tempo, uma sensação estranha de morte. Todas as coisas que vemos ali já desapareceram, mudaram, morreram, incrustadas na finitude de uma duração que se extinguiu. O curioso, e é isso que nos interessa, é que esta sensação desaparece à medida que vemos filmes mais recentes, isto é, à medida que os filmes vão se tornando narrativos. Um filme dos anos 1930 tem provavelmente tantos mortos quanto um filme do começo do século, mas no primeiro caso nós facilmente nos esquecemos disso (Costa, 2005, p. 33).

Não é o foco deste trabalho categorizar os *trick films* entre os gêneros de horror e de outros tipos; no entanto, para a construção dessa linha de observação – em que truques, dispositivos e artefatos, magia, cinema, humor e horror se misturam de maneira criativa ao longo do tempo –, é, no mínimo curioso, que o (provavelmente) primeiro filme de horror da história do cinema tenha vindo do próprio George Méliès, com *A Mansão do Diabo* (*Le Manoir du Diable*, 1896), um filme de truques. Em cerca de três minutos vemos elementos bizarros e assombrosas criaturas que habitam um típico castelo medieval assombrado, como morcegos, fantasmas, esqueletos e bruxas, numa interação caótica e surreal com o protagonista (um dos dois cavaleiros

que invadem o castelo), repleta de sustos e até doses de humor, como apresenta a Figura 43. No filme é possível constatar inúmeras vezes o truque cinematográfico da substituição e edição, em que Méliès realizava o “ato de emenda, bem como uma parada de câmera, a fim de controlar com precisão a ilusão de substituição” (Gunning, 1994, p. 37).

Figura 43. Figuras assustadoras no primeiro filme de horror da história



Fonte: YouTube

E Méliès não pararia aí. Ele ainda faria outros tantos filmes de horror, utilizando de suas famosas trucagens, com o intuito de maravilhar o espectador através da magia que o cinema permitia criar. Obras como *O Pesadelo (Le Cauchemar, 1896)*, *A Pousada Enfeitiçada (L'auberge Ensorcelée, 1897)*, *O Diabo no Convento (Le Diable au Couvent, 1899)*, entre outros, são exemplos de como o gênero do horror já se mostrava a Méliès como um campo fértil para que ele exercitasse seus improvisos criativos e executasse truques durante seus processos de filmagem.

Importante ressaltar que esse cinema de atrações, como explica Flávia Cesarino Costa, “não é necessariamente oposto ao cinema que gosta de contar histórias” (p. 119). Ora, é evidente que existem histórias sendo contadas, ainda que com roteiros simples e então desprovidas das técnicas de narrativas que o americano D. W. Griffith viria a aperfeiçoar – como os tipos de planos e sequências, enquadramentos médios, deslocamento de personagens entre planos, *closes* no rosto, entre outras técnicas que, usadas em função da montagem, trariam ao mundo o princípio da linguagem cinematográfica tal como conhecemos hoje (Figura 44).

Figura 44. A montagem de D.W. Griffith favorece a narração



Fonte: YouTube

O que interessa para o estudo do Raimiverso, no entanto, é o espaço para uma apreciação dos estímulos visuais que alguns filmes do primeiro cinema permitiam. O público queria ver o cinema como instrumento em ação, descrito em revistas da época como “uma máquina ao mesmo tempo maravilhosa e assombrosa, porque produz registros reais da vida” (Costa, 2005, p. 209). E dessa vida real poderiam ser construídos (e mostrados) espetáculos para o novo tipo de espectador, acostumado com uma nova percepção, permeada pela excitação e os movimentos das grandes cidades. Para Gunning, “em certo sentido, o cinema espetáculo recente reafirmou as suas raízes nos estímulos e nas atrações de parques de diversão, no que poderia ser chamado de cinema de efeitos de Spielberg-Lucas-Coppola” (2006, p. 387). Um cinema de efeito que jamais parou de apresentar novos truques e atrações, muitas vezes dispostas a chacoalhar os assentos enquanto monstros parecem sair da tela e voar na direção do espectador. Pegue seus óculos 3D e segure-se na poltrona, leitor, você está prestes a viver uma experiência multidimensional.

## 5. CAPÍTULO 4. A EXPERIÊNCIA MULTIDIMENSIONAL

*“I believe in giving audiences  
a rollercoaster ride of emotions.”*

Sam Raimi

### 5.1. UMA INTRODUÇÃO DURANTE A SUBIDA

Ouçõ o ruído constante da execução mecânica das engrenagens, que, engatando-se uma a uma, me levam até o topo. O trepidar que sinto nas pernas, costas e assento coincidem com o disparo de um fluxo de adrenalina e cortisol, dedicados à emoção que estou prestes a experimentar. Do alto da primeira queda da montanha-russa, num parque de diversões situado no interior do meu estado, ainda tenho tempo de pensar na pesquisa em que estou trabalhando. Tudo bem, de repente já não há mais tempo para nenhuma narrativa; o carrinho vai despencar em alta velocidade e, durante os inúmeros solavancos, curvas e trancos, percebo que a experiência ali vivida me projeta a mais pura noção do que é um verdadeiro efeito de presença, ainda que quaisquer outros sentidos não deixem de existir.

O historiador Adilson Mendes, organizador do livro com ensaios de Thomas Elsaesser<sup>94</sup>, relaciona, na introdução, o metrô paulistano com a atração *Hale's Tours*<sup>95</sup>, pelo movimento das imagens de anúncios, e observa como “o presente lança novas luzes sobre o passado e permite pensar outros futuros” (2018, p.10). É precisamente esse caminhar entre passado, presente e futuro que nos leva a pensar o Raimiverso como um exemplo de como o cinema 4D pode funcionar como uma espécie de *phantom ride*<sup>96</sup>; ou seja, o cinema 4D quer ser trem – ou conforme veremos, quer ser um “passeio de montanha-russa” (Elsaesser, 2018, p. 202).

Antes, porém, de iniciarmos esse passeio, um aviso: como vivemos um provável auge da evolução dos dispositivos cinematográficos, com “ênfase cada vez

---

<sup>94</sup> Thomas Elsaesser (1943-2019), alemão, foi historiador do cinema e professor de Estudos de Cinema e Televisão na Universidade de Amsterdã. Autor dos artigos do livro *Cinema como Arqueologia das Mídias*. Ver referências.

<sup>95</sup> Atração que simulava uma viagem de trem. O falso vagão ficava estacionado, enquanto eram projetadas, numa grande tela à frente, imagens da perspectiva de um trem em movimento.

<sup>96</sup> Traduzido livremente como “passeio fantasma”, a *phantom ride* era um filme que, filmado a partir da perspectiva do trem (ou de outros meios de transporte), mostrava o caminho percorrido, aparentemente por uma força invisível – daí o termo “fantasma”.

maior na experiência corpórea, além do compromisso com a história contada” (Castanheira, Erthal, 2011, p. 131), também o leitor usará de sua presença física como parte de apreciação e participação deste trabalho. Através do que chamo aqui de “ilustrações sensoriais”, serão apresentados desenhos duplos, como imagens que oscilam – ou se alternam, por assim dizer. Para tanto, as ilustrações sensoriais são reveladas por meio do uso de um dispositivo óptico – um acetato vermelho, quase como o *gimmick Ghost Viewer* de William Castle, em seu filme *Treze Fantasma* –, que deverá ser sobreposto pelo leitor a cada vez que uma ilustração sensorial for apresentada. O intuito é fazer com que o leitor use dos efeitos de sua presença (tátil e visual) como ferramenta complementar ao efeito do sentido (extraído da leitura do trabalho), afinal:

Os fenômenos de presença não podem deixar de ser efêmeros, não podem deixar de ser aquilo que chamo de “efeitos de presença”; numa cultura que é predominantemente uma cultura de sentido, só podemos encontrar esses efeitos. Para nós, os fenômenos de presença surgem sempre como “efeitos de presença” porque estão necessariamente rodeados de, embrulhados em, e talvez até mediados por nuvens e almofadas de sentido (Gumbrecht, 2010, p. 135).

Em seus estudos da Materialidade da Comunicação, Hans Gumbrecht sugere “a experiência estética como uma oscilação (às vezes, uma interferência) entre os ‘efeitos de presença’ e ‘efeitos de sentido’” (p. 22), o que leva o autor à reflexão de que o mundo é interpretado pelos humanos através das percepções sensoriais – o que é impossível de desvencilhar; não nos há outra opção senão aquela de experimentar o mundo através dos nossos sentidos que, por sua vez, nos levam às diversas interpretações subjetivas. No entanto, o autor sugere um enfrentamento, uma tensão entre esses efeitos (ou polos), pois também lidamos com o mundo através de nossa presença corporal, ocupante das três dimensões do espaço. A Figura 45 é a primeira ilustração sensorial deste capítulo e busca apresentar uma ideia de como esses efeitos se entrelaçam a partir do que Gumbrecht observa a respeito do tango.

Figura 45. Polos de sentido e presença no tango



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Dentro da reflexão gumbretchiana, o desequilíbrio da simultaneidade entre os polos de sentido (a letra cantada) e de presença (a dança) tornaria muito difícil uma experiência totalmente imersiva, no que se refere ao dançar da música enquanto há plena compreensão de sua mensagem. O autor usa, ainda,

outras palavras – e trata-se de um exemplo perfeito do que quero dizer quando refiro uma “tensão” ou “oscilação” entre efeitos de presença e efeitos de sentido: quem tentar captar a complexidade semântica que faz tão melancólicas as letras do tango privar-se-á do prazer completo que pode surgir da fusão dos movimentos do tango com o seu corpo. Como não estou interessado em defender o predomínio dos efeitos de presença sobre os efeitos de sentido, será bom sublinhar que o oposto também é verdade: enquanto dançam, mesmo os mais perfeitos bailarinos não conseguem captar a complexidade semântica das letras do tango (Gumbrecht, 2010, p. 138).

Importante destacar que a narrativa está sempre lá. Mesmo em se tratando de um passeio de montanha-russa, produtor máximo de presença, conforme o olhar do Raimiverso, podemos adotar que existe um começo (a subida, apreensiva, imbuída de suspense), um meio (as curvas, as novas subidas e descidas) e um fim (a parada

final, em que rostos exibem sorrisos ou expressões de reprovação). Entendemos que existe uma oscilação, e esses efeitos podem até coexistir, cada um numa intensidade. É nessa combinação que a imersão pode funcionar no cinema 4D: apresentar uma história de cinema enfeitada com a diversão de uma volta na montanha-russa. Janet Murray<sup>97</sup> concorda que “a fim de experimentar a imersão multissensorial, uma das formas mais simples para estruturar a participação é adotar o formato de uma visita”. E ainda: “passeios na casa maluca dos parques de diversão constituem um modelo familiar de visita imersiva que também é uma narrativa” (Murray, 2003 p. 108). E se esse formato de visita pode ser pensado para a atração do cinema 4D, então como isso se aplica ao estudo do Raimiverso? Como a experiência multidimensional pode ser observada? Segure-se, leitor, pois o carrinho vai chacoalhar ainda mais.

## 5.2. AS DIMENSIONALIDADES DO CINEMA

Para pensarmos a experiência multidimensional no Raimiverso, podemos entender, antes de tudo, que o termo “multidimensional” se refere a diversos tipos de dimensões do cinema. Evidentemente, existe o espaço, ou, como Gumbrecht chama, “a dimensão que se constitui ao redor dos corpos” (p. 110), ou seja, a “dimensão primordial”, à qual estamos impreterivelmente inscritos e onde acontecem nossas relações e mediações com o mundo físico – como por exemplo, a experiência de uma ida ao cinema ou de assistir a um filme no conforto de casa. Estudamos, ainda, no primeiro capítulo, os passeios dinâmicos de câmera de Sam visando profundidades de planos que exploravam o espaço tridimensional em seus filmes e viagens de personagens por diferentes dimensões, épocas e até filmes. O que mais interessa, no entanto, neste momento, são as dimensões do cinema. O ponto de partida é a tela; sabemos que essa será sempre um dispositivo que exibirá imagens em duas dimensões (ainda que um monitor, aparelho de TV e até uma tela de cinema possuam três dimensões, o foco aqui é a produção imagética em si que a determinada tela proveja). Sendo assim, a dimensionalidade crescerá – do ponto de partida com o menor número possível (dois) – conforme os estímulos físicos (visuais, corporais, táteis etc.) aumentem e, portanto, gerem os termos 3D (os efeitos visuais) e 4D (efeitos físicos aliados aos efeitos visuais). É necessário reforçar o conceito do termo

---

<sup>97</sup> Professora americana na Escola de Literatura, Mídia e Comunicação do Instituto de Tecnologia da Geórgia. Em seu livro *Hamlet no Holodeck*, a autora estuda narrativas interativas no meio digital, cinema e jogos eletrônicos. Ver referências.

4D empregado neste trabalho como a noção de que é um termo de *marketing*, usado como “estratégia da indústria do cinema para aumentar a experiência imersiva do espectador” (Silva, 2019, p.5) e não a quarta dimensão<sup>98</sup> propriamente dita. Dessa forma, o número dimensional continua a subir (5D, 6D, e assim por diante) em termos mercadológicos, em que os números indicam quantidades de estímulos ou experiências alcançadas, de acordo com seus agentes fabricantes. Porém, para o estudo do Raimiverso, esses termos tornam-se irrelevantes; entendemos que, ao chegarmos ao 4D, atingimos o conceito desejado para a experiência multidimensional, compreendida pelos efeitos visuais em 3D aliados aos estímulos físicos, responsáveis pelos efeitos de presença típicos do passeio da montanha-russa.

A ideia de estimular outros sentidos, além da visão, durante uma projeção de cinema não é exatamente algo novo. Gene Youngblood (1970) propôs o conceito de cinema expandido<sup>99</sup>, em que novas interpretações da realidade são geradas a partir do avanço tecnológico que é aplicado ao cinema – daí o termo expandido: o cineasta tem uma inovação na maneira de fazer cinema e, com isso, pode requerer a presença do espectador, que interage de maneiras inéditas, levando-o a uma nova experiência. Para Youngblood, “o cinema é uma forma de ver. Vemos através dos olhos do cineasta. Se ele é um artista nós nos tornamos artistas junto com ele” (2020, p. 72). E ainda:

Os limites da nossa linguagem significam os limites do nosso mundo. Um novo significado é equivalente a uma nova palavra. Uma nova palavra é o começo de uma nova língua. Uma nova língua é a semente de um novo mundo. Nós estamos criando um novo mundo criando uma nova linguagem. Criamos novas linguagens para expressar nossa consciência inarticulada (Youngblood,2020, p. 419).

Não é objetivo, aqui, fazer análises técnicas sobre o funcionamento dos equipamentos, nem tampouco descrevê-los em detalhes, explorar seus nomes mercadológicos, catalogá-los ou ranqueá-los e, sim, apenas propor um breve olhar histórico acerca da evolução criativa em matéria da constante busca pelo estímulo dessas articulações não-verbais de espectadores que visitam espetáculos. Assim,

---

<sup>98</sup> Dimensão além da nossa realidade de três eixos ortogonais, prevista por físicos e matemáticos, mas ainda não provada de maneira conclusiva.

<sup>99</sup> Traduzidos livremente pelo autor da pesquisa a partir do livro “*Expanded Cinema*”, edição de 2020, em que se comemorou o 50º aniversário da obra. Ver referências.

entendemos que muito antes de salas de cinema 4D, de salas Imax<sup>100</sup>, de sistemas *surround*<sup>101</sup>, dentre tantas outras tecnologias disponíveis para o cinema do século XXI, já existia uma busca para o atingimento de uma percepção sensorial que visasse o realismo (como experiência real, verdadeira) no entretenimento. Antes dos óculos anáglifos<sup>102</sup>, populares nos anos 1980, e antes dos anos 1970 de Younglood – em que lentes e projeções a laser profetizavam um futuro holográfico –, a estereoscopia<sup>103</sup> (invento que inclusive precede o cinema) foi usada na exibição de inúmeros filmes nos anos 50, sempre com a intenção de fornecer ao espectador uma experiência real (Figura 46).

Figura 46. Dimensionalidades no cinema



<sup>100</sup> Tecnologia de projeção criada no final dos anos 1960, que chegou ao Brasil por volta de 2009. Suas salas oferecem câmeras monumentais e filmes com resoluções bem maiores que as convencionais. “Com IMAX você entra e sai de grandes alturas e profundezas, viajando para baixo em direção ao fundo do mar ou para cima em direção às estrelas” (Wasson, 2007). Tradução do autor, ver referências.

<sup>101</sup> Distribuição do som através de caixas situadas em diversas partes do espaço, o sistema *surround* favorece a percepção tridimensional do espaço em que o espectador se insere.

<sup>102</sup> Os óculos possuem lentes em vermelho e azul e funcionam como um filtro que “engana” o cérebro, ao esconder as cores das imagens sobrepostas, causando o efeito tridimensional. Atualmente o modelo de óculos usado pela indústria do cinema é o de lentes polarizadas, que funciona basicamente da mesma forma, porém sobrepondo as imagens simultâneas cada uma originalmente projetada em uma direção diferente da outra.

<sup>103</sup> Sistema de reprodução de imagens simultâneas que, sobrepostas, levam o cérebro a entendê-las como tridimensionais. Além dos dispositivos do século XIX, quando foi inventada, a tecnologia teve uso no cinema, principalmente nas décadas de 1950 e 1980, com os óculos anáglifos.

E certamente essa intenção de projetar o real é ainda mais antiga. Se enxergamos no advento da realidade virtual<sup>104</sup> os claros objetivos em criar sentidos de realismo perceptual através de estímulos multissensoriais, por que não poderia haver essa intenção já nos tempos do primeiro cinema? No início do século XX, a chegada da eletricidade turbinava a criação de espetáculos que simulavam viagens no tempo e no espaço e moldava novas percepções. Dioramas e panoramas animados, tais como o Stereorama<sup>105</sup>, Cineorama<sup>106</sup> e Mareorama<sup>107</sup>, eram instalados em feiras tecnológicas como atrações dotadas de luzes, telas móveis e de artifícios que geravam ruídos, cheiros e movimentos. É natural pensarmos essas atrações de outrora que buscavam simular a realidade como os pais do cinema 4D, principalmente se levarmos em conta que “o aspecto mais importante da realidade não é a exatidão da representação do real, mas o grau de crença que um filme pode inspirar de que o objeto de representação se assemelha à realidade” (Ryu *apud* Martins, 2012, p. 64).

As percepções de mundo se transformavam. O desenvolvimento do transporte mecanizado das grandes cidades, as inovações tecnológicas de produção e reprodução de imagens, o avanço científico dos meios de comunicação, tudo isso moldava um novo olhar (Crary, 2013), que precisava constantemente ser ajustado frente ao ininterrupto progresso. As pessoas se interessavam por novas atrações maquinárias que ofereciam experiências multissensoriais, capazes de estimular uma sensação de imersão realista. Ora, se até hoje – época em que já estamos acostumados com inimagináveis tecnologias – buscamos experiências de “emoção corporal intermediada pelo olho”, encontradas no cinema 4D ou em salas Imax, por exemplo, em “convenções realistas” e nos “exageros da viagem emocionante”

---

<sup>104</sup> Eduardo Zilles Borba (2020) traça três pilares da plausibilidade da realidade virtual como o realismo, a interatividade e o engajamento – sistema em que o corpo é uma “interface coletora de dados objetivos do mundo e o cérebro uma máquina de subjetividade” (p. 40). Tradução do autor.

<sup>105</sup> Atração de 1900, o Stereorama reproduzia uma viagem pelo Mediterrâneo ao longo da costa argelina e possivelmente dava “ao público uma sensação indescritível (...) de deslocamento, dentro da paisagem que se movia lentamente diante dos olhos do espectador” (Costa, 1995, p. 25).

<sup>106</sup> Patenteada em 1896, a atração simulava uma viagem de balão pela Europa, através de uma tela circular de 360 graus, em que era projetado o filme de um voo real de balão.

<sup>107</sup> Atração de 1900, o Mareorama simulava uma viagem de navio, por meio de uma tela móvel de 15 metros de altura, com paisagens pintadas. Havia atores vestidos de marinheiros, dançarinos e até uma equipe escondida que “trabalhava para movimentar a cabine dos passageiros simulando oscilações marítimas (...). Movimentavam ainda uma plataforma coberta de algas marinhas, para criar a ilusão (olfativa!) de uma brisa marítima” (Costa, 1995, p. 26).

(Wasson, 2007, p. 88), é possível entender que o espectador do início do século passado estivesse empolgado para ser estimulado. Ou melhor, hiperestimulado.

### 5.3. O CINEMA COM ATRAÇÕES

Talvez o espetáculo “ultrarrealista” (Costa) mais conhecido dos Estados Unidos tenha sido a Hale’s Tours – direitos comprados pelo ex-chefe de bombeiros George C. Hale, numa exposição em Paris e batizada originalmente como *Hale’s Tours and Scenes of the World* –, cuja primeira exibição se deu em maio de 1905. A atração prometia a experiência de uma verdadeira viagem de trem, em que o vagão era sacudido, ouvia-se o apito do trem, o ruído das rodas e havia até vento. Tudo para tornar o passeio o mais realista possível. De acordo com Flávia Costa, era uma “diversão sempre presente nos parques de diversão”, onde muita gente teve “seu primeiro contato com o cinema” (Costa, 1995, p. 30). Novamente, é possível refletirmos similaridades entre o espectador que frequentava um passeio da Hale’s Tour, no começo do século XX, e o que assiste a um filme no cinema 4D, no século XXI, como exemplifica a ilustração sensorial da Figura 47.

Figura 47. *Hale’s Tour* e o cinema 4D



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Se no começo do cinema, “o movimento real das coisas era uma atração” (Costa, 1995, p. 123), hoje temos filmes produzidos com adentros da computação gráfica de última geração, sempre com o intuito de se mostrar a realidade. Conforme Flávia Costa, o desafio dos filmes de hoje “é conseguir simular o movimento da realidade e a atração é nada mais que este movimento simulado da natureza” (p. 123). Thomas Elsaesser parece colaborar com esse sentido, quando diz que

há pouco que possa ser chamado fundamentalmente de novo acerca dos efeitos obtidos por meio de imagens digitais ou das atrações geradas pelas multimídias contemporâneas. Pode-se até sustentar que o estado presente da arte de magia visual e criação virtual de imagens é uma reversão aos primórdios do cinema e antes disso (Elsaesser, 2018 p. 182).

É preciso deixar claro, neste momento, que as relações propostas entre o cinema de atrações e o cinema 4D contemporâneo, na perspectiva do estudo do Raimiverso, não devem ser vistas como uma intenção de serem a única verdade. Em sua arqueologia das mídias, Elsaesser aponta que “as distintas maneiras pelas quais a imagem em movimento (...) supera a sala de cinema, ou até mesmo sai totalmente dela, sugerem que podemos estar retornando à prática do primeiro cinema” (p. 188), e é esse tom que empregamos às nossas reflexões: uma sugestão, ou um convite a uma reflexão. Não existe aqui um atestado categórico; tampouco é a intenção deste trabalho provar que o cinema 4D contemporâneo é exatamente o que um dia foi o cinema de atrações. Na formação de sua teoria do cinema de atrações<sup>108</sup>, Tom Gunning explica a origem do termo – que ele já usava em suas aulas na Universidade de Harvard – como uma espécie de aprimoramento da tradução do termo em francês *le cinéma des premiers temps*, de André Gaudreault<sup>109</sup>, para estudar a história dos processos narrativos do cinema. Trabalhando em conjunto com André Gaudreault e, embora discordando em algumas questões, Gunning identificou o período entre 1894 e cerca de 1908 como a época em que os filmes se direcionavam ao espectador de um modo específico: visando maravilhar, encantar, espantar. Em outras palavras, os filmes dessa época seriam como atrações, nas quais a demonstração (ou a “mostração”, nas palavras de Gaudreault) de alguma coisa seria mais relevante do

---

<sup>108</sup> História contada por Tom Gunning na introdução intitulada *Attractions: How They Come into the World*, do livro *The Cinema of Attractions Reloaded*. Tradução do autor. Ver referências.

<sup>109</sup> Teorista e historiador do cinema, nascido no Canadá, em 1952.

que uma linha narrativa (o que Gaudreault chama de “narração”), que contasse uma história dentro de uma diegese como conhecemos hoje. No entanto, Gunning reconhece que mesmo tais filmes, repleto de truques, cujos objetivos eram ser espetáculos que prendessem a atenção do espectador pelas emoções, aos poucos, foram adquirindo uma síntese entre atração e narrativa<sup>110</sup>.

Dito isso, enxergamos possibilidades de traçar um paralelo entre o prazer pelos estímulos que o espectador de outrora sentia quando visitava uma atração tecnológica do novo século – “um ato de exibição de um espetáculo visível” (Costa, p. 155) – e o prazer da experiência que o espectador contemporâneo vive ao assistir a um filme como *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* – em que uma narrativa diegética está estabelecida – numa sala de cinema 4D, dotada de equipamentos multissensoriais capazes de estimular os efeitos de presença durante todo o “passeio” do filme. Pensamos o corpo do espectador do cinema 4D impactado como numa atração do início do século passado, só que hoje com a narração cinematográfica solidamente estabelecida – os efeitos somam à experiência e disputam a atenção do espectador, como veremos adiante. A sugestão é refletir a atração 4D e a narrativa do filme como exemplos válidos de “formas que se interpenetram e convivem juntas nos trabalhos cinematográficos contemporâneos” (Santos, 2008 p.9). Essa ideia pode ainda ser reforçada através de outras similaridades, como por exemplo, os locais em que essas atrações eram/são encontradas. Basta lembrarmos que em parques de diversões e feiras de variedades do início do século XX, atrações como a Hale’s Tours vendiam experiências ultrarrealistas; então, destacamos que existem em *shoppings* do século XXI brinquedos imersivos de cinema 4D<sup>111</sup>. Nesse sentido é que surge a pergunta, ainda que o cinema 4D não seja o cinema de atrações: poderíamos tê-lo como uma espécie de cinema *com* atrações? Ou seja, uma forma de cinema em que as produções se voltam muito mais pela forma de exibição do que pelo conteúdo, como se funcionassem como uma vitrine tecnológica da capacidade das salas, como um dia a novidade do maquinário cinematográfico atraiu o público.

---

<sup>110</sup> “Tom Gunning sublinha que é importante conceber a radical heterogeneidade que vemos no primeiro cinema não como ‘um programa verdadeiramente oposto e irreconciliável com o crescimento do cinema narrativo’ (...). A convivência do espetacular e do narrativo é considerada por este autor como uma ‘herança ambígua do primeiro cinema’” (Costa, 1995, p. 56).

<sup>111</sup> Novamente o termo não se refere a um modelo específico de atração; não é intuito deste trabalho analisar e categorizar nomes mercadológicos. A atração referida nesse caso é o típico brinquedo de *shopping*, com “sessões de curta duração e narrativa não necessariamente linear. O importante aqui é a experiência e não o enredo” (Castanheira, Erthal, 2011 p. 132).

A eletrificação trouxe fluxo contínuo da maquinaria que, como sabemos, de acordo com Crary (2013), favoreceu o desenvolvimento de um novo olhar do espectador – ou seja, a própria percepção humana foi sendo reconfigurada pelo ritmo da vida moderna, pela velocidade de automóveis e outros meios de transporte, e pelas formas de consumo e cultura. Esse novo olhar torna-se, portanto, adepto do cinema, cada vez mais acostumado e familiarizado com sua linguagem ou, como pontua McLuhan, “o espectador de cinema como o leitor de livros, aceita a sequência como coisa racional. A audiência aceita tudo o que a câmara quer mostrar. Somos transportados para um outro mundo” (1964, p. 321). Para McLuhan, a nossa compreensão de mundo vem da relação dos nossos sentidos e os meios de comunicação. Podemos, então, entender que os espectadores adaptaram seus olhares através dos sentidos explorados por essas atrações dos primeiros tempos do cinema. E esse novo olhar perdura e certamente permanece em constante evolução, ainda hoje. Atualmente, consumimos filmes em qualquer dimensão (2D, 3D ou 4D), como plenos entendedores de suas narrativas, mas como espectadores treinados do século XXI precisamos de mais estímulos, queremos experimentar as emoções de um passeio de montanha-russa *em conjunto* com narrativas estruturadas em montagens diegéticas; na visão do Raimiverso, a mudança de uma preposição em “cinema com atrações” passa a fazer sentido.

Para entendermos este mundo – urbanizado e industrializado, como Flávia Costa explica, nascido numa “outra velocidade (...) e que estava começando a gerar outros medos” (p. 31) – ou resumido por Ben Singer (2001) como um “bombardeio de estímulos”, é hora de encarar o perigo de mais uma descida da montanha-russa.

#### 5.4. O EFEITO MONTANHA-RUSSA

Coney Island, com suas “cachoeiras” e “solavancos”, “acrobacias aéreas da morte” e “balanços circulares”, “aparelhos que fazem cócegas”, *peep shows*, bares e maravilhas gastronômicas diversas, é a estação de lazer favorita de milhares de jovens nova-iorquinos. Há “alguma coisa acontecendo a cada minuto” ... (Woolston, *apud* Singer, 2001, p. 139).

O trecho acima não corresponde exatamente à primeira vez que pensei na montanha-russa Cyclone<sup>112</sup>, quando li este que tenho como o meu texto favorito da

---

<sup>112</sup> A montanha-russa *The Cyclone*, uma das mais conhecidas atrações do parque de diversões de Coney Island, foi fundada em junho de 1927 e opera até os dias de hoje.

jornada do Mestrado (lido antes, inclusive, da minha experiência multidimensional no filme do *Doutor Estranho em 4D*). O texto *Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular*, de Ben Singer, pode muito bem ser, por si só, numa visão particular, uma atração: como se me afivelasse um cinto de segurança, prendeu minha atenção; como se me levasse às alturas vagorosamente, mexeu com a minha curiosidade; como se repentinamente me empurrasse, apresentou ilustrações de horror de um tempo perdido; e como se me virasse de cabeça para baixo sucessivas vezes, plantou ideias que nem imaginava que surgiriam depois, quando fosse visitar o cinema 4D.

Minha primeira anotação relacionando a montanha-russa ao texto veio em forma de indagação, com o termo “*roller coasters?*”, no trecho em que Singer explica a inauguração de um “comércio de choques sensoriais” com a modernidade e que o suspense surgia como “a tônica da diversão moderna” (p. 133). Singer nos apresenta a fragmentação das percepções da experiência urbana que as grandes cidades tratavam de impor às pessoas com as mudanças tecnológicas e sociais que aconteciam na virada do século. O hiperestímulo<sup>113</sup> a que as pessoas estavam submetidas no dia a dia vinha da aglomeração e do caos dos transportes urbanos, como o bonde elétrico e os automóveis. A ansiedade era explorada comercialmente pelos jornais, onde se publicavam charges alarmistas, com maquinistas sorridentes escaveirados sedentos pela morte nos trilhos. Neste contexto, o espetáculo sensacionalista se popularizava: o medo, a repulsa, a surpresa e a “estética do espanto” (p. 136). O entretenimento popular precisava oferecer muitos estímulos para que a vida na cidade grande fosse viável. Seria possível sobreviver a tanto horror, que a modernidade trazia de carona com suas evoluções tecnológicas, sem estímulos que aguçassem as percepções? Surgem, então, os parques, como Coney Island, as atrações variadas do *vaudeville* e empolgação mágica do cinema – que funcionaria até mesmo como um treinamento perceptivo, no auxílio para lidar com o excitante (e perigoso) mundo moderno.

Então, vivi minha experiência multidimensional no cinema 4D, com o filme de Sam Raimi – que, conforme expliquei, não tinha a informação prévia de que se tratava de um filme dele. Sem que soubesse, o Efeito Montanha-Russa foi o que me levou (além do dever acadêmico da proposta de aula da Profa. Laura, evidentemente) a

---

<sup>113</sup> Desenvolvido pelo pesquisador Michael Davis em seu artigo *The Exploitation of Pleasure*, de 1910, conforme Singer explica em suas notas finais (p. 143).

querer assistir ao filme de herói do universo Marvel, que raramente acompanho. A iminência dos estímulos sensoriais que eu sabia a que seria submetido foi justamente a ideia mais atrativa, naquele momento, como quem chega a um parque de diversões e sabe que enfrentará passeios emocionantes. Como “vítima” da empolgação que o Efeito Montanha-Russa gera, o filme parecia até secundário; o passeio que estava prestes a experimentar me trazia expectativas como o balançar do carrinho, o vento, as luzes, as explosões sonoras e como tudo isso se relacionaria com a narrativa. Tudo na exibição 4D é excitante, como numa volta de montanha-russa, como se fosse um simulador que visa colaborar com a experiência realista, que provoca emoções e sensações – a despeito do filme. É o que a próxima ilustração sensorial, apresentada na Figura 48, mostra.

Figura 48. O Efeito Montanha-Russa



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Então, descobri que o filme *Doutor Estranho* se tratava de um Sam Raimi e passei a trabalhar a ideia inicial – antes mesmo de pensar a constituição do Raimiverso – da relação entre o filme assistido na experiência do 4D e o filme *Uma Noite Alucinante*. Uma relação curiosamente inversa me pareceu naturalmente gravada ali, entre os aspectos, que eu já conhecia, ligados aos processos criativos do

filme *Uma Noite Alucinante* – ou como me referi no capítulo “Os Truques do Cinema”, em seu DNA – e a experiência da montanha-russa do 4D. A analogia começava a nascer: a visão da câmera subjetiva da entidade, no primeiro filme, voa como a nossa visão acompanha as viagens interdimensionais, no último; Sam Raimi balançava a *Shaky-Cam*, conforme o assento balança; o vento e o frio que a equipe sentiu na floresta de *Uma Noite Alucinante* é o vento que me fez vestir o moletom na sala 4D, na cena da neve. Senti o filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* com minha presença (ainda que o sentido estivesse sempre ali: imagino que eu seja “hiperestimulado” a ponto de conseguir acompanhar uma linha narrativa enquanto sou chacoalhado) da mesma maneira como Sam sentiu a presença em pântanos na floresta, enquanto filmava *Uma Noite Alucinante*. Ao experimentar os “efeitos físicos do 4D” (Oh, Lee, Lee, 2011), como a cadeira que se move, vibra e treme, vivi típicos efeitos de presença como “realismo” e “imersão” – características do entretenimento que tentam “elevar a curiosidade e imaginação do público” (p. 377) –, de forma análoga a que Sam Raimi e equipe experimentaram estímulos sensoriais dos mais diversos, como movimentos bruscos, solavancos, arremessos no ar, vento, frio e molhado, ao filmarem *Uma Noite Alucinante*. Os truques do Raimiverso garantiram que a narrativa fizesse sentido para nós, espectadores, mostrando não apenas do que a câmera era capaz (demonstração), mas também como o cineasta inovava ao viver um 4D inverso durante a criação de sua linguagem cinematográfica – e consequentemente universo fílmico.

O passeio de uma montanha-russa é rápido, a emoção conta mais do que qualquer coisa e em poucos segundos, se esvai. Refletindo o cinema 4D como um cinema com atrações contemporâneo, seria um caminho de pesquisa sugerir que tais filmes fossem pensados com cenas específicas para que a plataforma exibisse seu potencial de maravilhar? Retorno à Flávia Cesarino Costa, ao refletir se os filmes em 4D se assemelham com os primeiros filmes, que “têm como assunto sua própria habilidade de mostrar alguma coisa” (1995, p. 120). Será que algumas produções atuais realmente sofrem influências na criação justamente pelo modelo atrativo de entretenimento, em que os estímulos físicos contam mais? São perguntas que me levaram a continuar pesquisando durante o processo para a qualificação e, com isso, chegar a mais montanhas-russas. O termo me apareceu pela primeira vez literalmente

como *roller coaster* na passagem em que Tom Gunning explica o seu termo atrações<sup>114</sup>:

É importante perceber o contexto a partir do qual Eisenstein<sup>115</sup> selecionou o termo. Naquela época, como agora, “atração” era um termo para parque de diversões, e para Eisenstein e seu amigo Yutkevich<sup>116</sup> representava principalmente sua atração favorita dos parques, a *montanha-russa*, ou como era conhecida na época na Rússia, as montanhas americanas.

A fonte é significativa. O entusiasmo da vanguarda inicial pelo cinema era, pelo menos em parte, um entusiasmo por uma cultura de massas que estava emergindo no início do século, oferecendo um novo tipo de estímulo a um público não aculturado às artes tradicionais (Gunning, 2006 p. 385).

A referência a Coney Island e a primeira lembrança da Cyclone<sup>117</sup>, que me vieram à mente durante a leitura do texto de Singer, pareciam amarrar a ideia da sugestão do Efeito Montanha-Russa como principal força atrativa para uma visita ao cinema 4D. No entanto, não é minha intenção neste trabalho me apropriar da relação que existe entre o cinema dos primeiros tempos e a montanha-russa. Mais ainda, entendo que o Efeito Montanha-Russa não esteja acima de subjetividades; outras pessoas podem não pensar assim sobre uma experiência no cinema 4D. Imagino, inclusive, qual seria a experiência de assistir a *Uma Noite Alucinante* numa sala de cinema 4D; somente assim essa analogia talvez pudesse realmente se completar, ter seu ciclo devidamente estudado (o que hoje parece impossível, por razões mercadológicas da indústria). E hoje, quando assisto ao *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*, pelo *stream*, no conforto de casa, o Efeito Montanha-Russa certamente não está lá, porque os estímulos sensoriais também não estão ali (ao menos, não da maneira como se apresentaram no 4D: como um passeio emocionante). E, assim, as diferentes relações entre os filmes, aparatos, dispositivos, truques, efeitos, percepções, imersão e atenção, me levaram a refletir possíveis problemas que pudessem conduzir a experiência multidimensional para conflitos entre

---

<sup>114</sup> Extraído de *The Cinema of Attraction(s): Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*. Tradução, notas e grifos do trecho são meus. Ver referências.

<sup>115</sup> Sergei Eisenstein (1898-1948), cineasta russo e importante pensador da obra cinematográfica.

<sup>116</sup> Sergei Yutkevich (1904-1985) foi cineasta e roteirista russo.

<sup>117</sup> Uma segunda nota sobre a Cyclone se faz necessária, a título temporal. A Cyclone não é a primeira montanha-russa de Coney Island. *The Switchback Railway* foi a primeira montanha-russa do parque, inaugurada em junho de 1884. Considerada a primeira atração deste tipo a ser construída especificamente com a finalidade do divertimento (até então, as montanhas-russas eram adaptações de trilhos de trem pré-existentes), a *Switchback Railway* possuía um desenho simples e consistia em duas rampas paralelas, pelas quais os carrinhos desciam sinuosamente, para então, subirem por torres com guindastes. Fonte: *Western Reserve Historical Society*.

a presença e a narrativa: a estrutura parece alternar, oscilar demais... como uma gangorra.

## 5.5. A GANGORRA DOS ESTÍMULOS

A experiência de assistir ao filme do Doutor Estranho no cinema 4D traz, sem dúvidas, graus a mais de estímulos sensoriais, em comparação, por exemplo, a um filme exibido em 3D, numa sala convencional com o espectador usando os óculos de lentes polarizadas. Certamente a “dimensão a mais” do cinema 4D articula no espectador diversos efeitos de presença – como os objetos que parecem saltar à frente somados à sensação do vento no rosto – que, por sua vez, atribulam os efeitos de sentido. O objetivo de causar uma imersão realista não é algo novo quando tratamos de experiências cinematográficas – e muito menos nas atrações de feiras, como vimos. Para Dirceu Lemos da Silva (2019), a experimentação tecnológica permitiu que os filmes, ao longo do tempo, tivessem suas estéticas e narrativas modificadas, além de “transformar a maneira como o consumidor recebe e imerge na diegese”. Na perspectiva do cinema 4D, uma experiência multissensorial, a “imersão é a ilusão perceptiva de estar em outro mundo, um engano dos sentidos que faz quebrar as barreiras na representação da realidade” (p. 2). Em outras palavras, são ambientes que estimulam a imersão do espectador na realidade fantástica do filme. No entanto, para a reflexão proposta com o Raimiverso, fica a pergunta: apenas uma imersão realista multidimensional seria capaz de conduzir o espectador a um envolvimento com o filme?

Para seguirmos com o estudo das relações entre essas imagens técnicas, dispositivos multissensoriais, a própria história do filme e o espectador, é preciso que entendamos o cinema 4D também como uma nova realidade, em seu contexto. Segundo Zilles Borba,

configurou-se uma nova verdade para as coisas virtuais, como se eles fossem suas próprias versões originais. Por mais que a imaterialidade dos objetos e espaços nas experiências seja uma verdade – afinal, não são elementos atômicos, mas *bits* agrupando pixels para a visualização de imagens sintéticas – é preciso encarar essas imagens técnicas como uma nova composição de materialidade e espacialidade de ambientes comunicacionais (Borba, 2020 p. 46).

Para o autor, a narrativa digital da realidade virtual compreende um novo capítulo dentro da materialidade da comunicação, o que permite abrir novos caminhos para o estudo do que ele chama de narrativa de corpo inteiro. A ideia aqui é emprestar esse contexto à reflexão do cinema 4D, em que o espectador, de corpo inteiro, em sua presença na sala, participe do filme – se não de maneira interativa, tomando decisões que mudam a narrativa; mas que viva diferentes momentos com o próprio corpo, ao sentir os efeitos físicos do dispositivo e, por consequência, possa construir um sentido da sua narrativa decorada –, em outras palavras, tenha a sua experiência.

É possível enxergarmos o cinema convencional naturalmente como um ambiente imersivo, cujos elementos levam o espectador ao esquecimento do corpo (a sala escura, a grande tela à frente, o som alto) e, portanto, favoreça o envolvimento com a diegese do filme exibido (diminuição do efeito de presença em favor do efeito do sentido). No entanto, no cinema 4D, os efeitos de presença voltam a ser acentuados justamente por conta de estímulos que visam agregar fatores de realismo à experiência – o que não necessariamente prejudica a compreensão do sentido; não é isso que busco afirmar. Os espectadores de sete filmes, exibidos no cinema 4D, participaram de um estudo empírico realizado na Coreia do Sul, em 2010 (Oh, Lee, Lee) e, a despeito do foco deste trabalho não ser um estudo comparativo das subjetividades, algumas questões que envolvem a experiência dita realista, causada pelos efeitos físicos do cinema 4D, parecem relevantes para o estudo do Raimiverso e na composição gráfica do que chamei de Gangorra dos Estímulos. Houve respostas de participantes que corroboram para a analogia dessa gangorra, pensada exclusivamente para a experiência do filme do *Doutor Estranho* em 4D. Efeitos do assento se movendo podem favorecer a sensação de imersão e realismo, quando aplicados de acordo com o passeio da câmera, por exemplo, na cena da Feiticeira Escarlata presa na armadilha de espelhos. Porém parecem estar ali sem um sentido qualquer se acionados numa cena em que há apenas um diálogo entre os atores estáticos, evidenciando um exagero – ou um estímulo desnecessário. Como citei no tópico anterior, o frio aplicado na cena da neve me levou a buscar o agasalho, atribulando (ainda que por míseros segundos) a condução da narrativa; tal como na resposta de um dos participantes da pesquisa coreana, ao demonstrar preocupação a respeito da limpeza da água borrifada em sua face, pois um pouco entrou em sua boca – o que, com certeza o levou a se desconectar brevemente da imersão. Chama ainda a atenção, o fato de que o Efeito Montanha-Russa se mantém o principal motivo

de um espectador querer viver a experiência do cinema 4D – corroborado por um participante que demonstrou empolgação pelo realismo do movimento dos assentos aplicados numa cena de montanha-russa (p. 378) e reconhecer a experiência como agradável por estar rodeado de amigos, tal como num parque de diversões.

Muito do que analogia da Gangorra dos Estímulos propõe pode ser encontrado em Gumbrecht, quando ele diz que presença e sentido “sempre aparecem juntos e sempre estão em tensão. É impossível compatibiliza-los ou reuni-los numa estrutura fenomênica ‘bem equilibrada’” (p. 134). É nesse sentido que a gangorra se aplica na experiência multidimensional do cinema de Sam Raimi: de como graus dimensionais de presença refletem – e coexistem, se alternam, ou interferem – em percepções de sentidos. Gumbrecht avança:

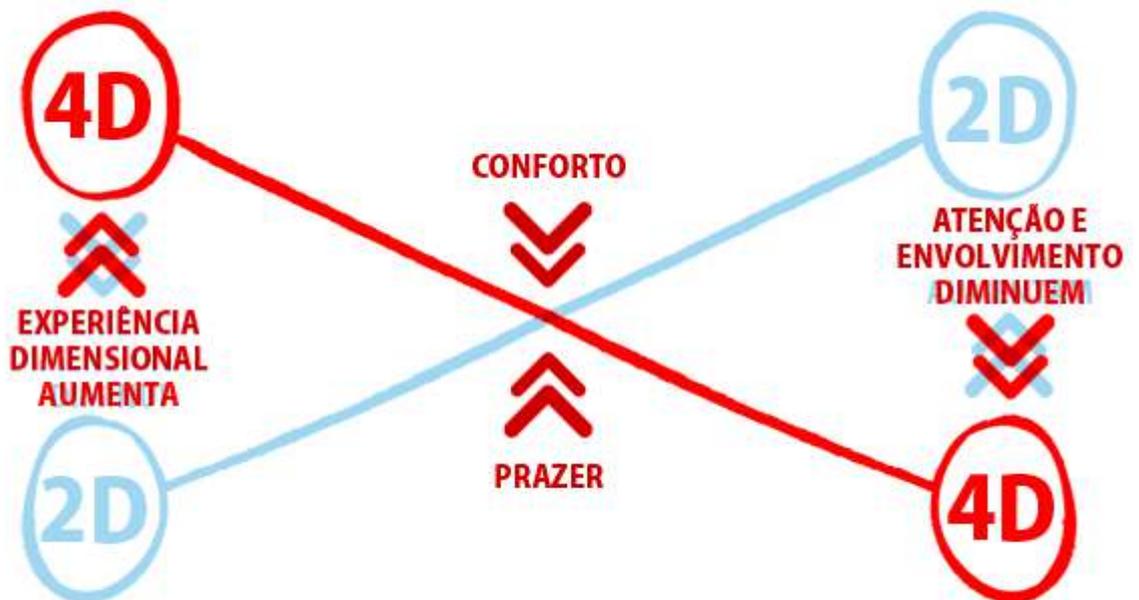
Sempre que ela se apresente diante de nós, devemos viver essa simultaneidade como uma tensão ou como uma oscilação. É essencial o argumento de que, nessa constelação específica, o sentido não ignorará, não fará desaparecer os efeitos de presença, e a presença física – não ignorada – das coisas (de um texto, uma voz, uma tela com cores, um drama interpretado por um grupo de teatro), em última análise, não reprimirá a dimensão de sentido. A relação entre efeitos de presença e efeitos de sentido também não é uma relação de complementaridade, na qual uma função atribuída a cada uma das partes em relação à outra daria à copresença das duas a estabilidade de um padrão estrutural. Ao contrário, podemos dizer que a tensão/oscilação entre efeitos de presença e efeitos de sentido dota o objeto de experiência estética de um componente provocador de instabilidade e desassossego (Gumbrecht, 2010 p. 137).

Outro aspecto levado em consideração para a analogia da gangorra é o reconhecimento de que os diversos estímulos oferecidos num ambiente comunicacional como o cinema 4D compreendem uma simultaneidade de informação perceptiva que dificilmente será aproveitada no seu todo. Dessa maneira, podemos entender a percepção como uma “atividade subtrativa” (Castanheira, Erthal, 2011, p. 135), ou seja, num ambiente de múltiplas sensações, é provável que existam escolhas (conscientes ou não) dessas percepções às quais estamos submetidos. A ideia me parece coerente quando lembro que costumo baixar o volume do rádio, de modo não intencional, quando estou dirigindo e erro o caminho, por exemplo.

A proposta da Gangorra dos Estímulos é fixar as dimensões do cinema de Sam Raimi nas duas extremidades, que sobem e descem. A experiência dimensional sobe, portanto, de 2D para 3D e, finalmente, 4D. Para o filme *Uma Noite Alucinante*, o primeiro de Sam Raimi, é atribuída a dimensão 2D, visto que o filme foi exibido

apenas em cinemas convencionais e aparelhos de TV (contamos apenas as duas dimensões da tela, como explicamos no segundo tópico). Para o filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*, as dimensões 3D e 4D relacionam-se, respectivamente, aos efeitos visuais (gerados pela projeção polarizada e visualizados pelos óculos) e aos efeitos físicos (gerados pelos dispositivos mecânicos do assento, equipamento que gera as luzes, ventos, vapores d'água etc. e sentidos pelo corpo). O movimento da gangorra faz subir a experiência dimensional (ou a presença), conforme o envolvimento com a narrativa (ou o sentido) cai. O ponto de ancoragem da gangorra se baseia no aumento do prazer pelo estímulo (o próprio Efeito Montanha-Russa) e na diminuição do conforto (por exemplo, o uso do dispositivo óptico, o exagero de movimentos, o frio etc.), conforme aumenta a experiência dimensional. Como as “almofadas de sentido” de Gumbrecht, esse modelo não visa sugerir uma total substituição de uma percepção por outra; nem de um sentido por outro. Por essa razão, a escolha da gangorra, como demonstra a ilustração sensorial da Figura 49: ela é instável, oscila e sugere uma coexistência de elementos perceptuais e narrativos, cujas predominâncias sejam seleções intencionais ou inconscientes.

Figura 49. A Gangorra dos Estímulos



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Durante a experiência do filme do Doutor Estranho em 4D senti que minha atenção variava conforme o estímulo sofrido: quando luzes piscavam, por exemplo, minha visão periférica notava os *flashes* sem que o foco na tela se comprometesse. Houve uma vez que precisei tirar os óculos, brevemente, para aliviar o desconforto do plástico em contato com a pele e das lentes, cansando os olhos. Como sugere a gangorra, houve, portanto, breves desenlaces da narrativa, porém como um espectador hiperestimulado do século XXI, treinado e acostumado com as trocas constantes de atenção entre telas e dispositivos, o enredo principal não me ficou comprometido. Para Crary, “a mobilidade, a novidade e a distração se tornaram elementos constitutivos da experiência perceptiva” (2013, p.53), ou seja, o próprio corpo, num contexto socioeconômico, artístico e cultural de interação com o mundo, possui diversas ferramentas perceptivas – e que às vezes entram em disputa. E essa relação entre estímulos e percepções continuará mudando sempre, uma vez que os avanços tecnológicos são infundáveis.

Por fim, outro elemento que constantemente ofusca a imersão dita realista na experiência do 4D é a própria aparelhagem da sala. O esquecimento do corpo é muito tensionado pelos efeitos de presença; os efeitos físicos e o desconforto que visam a simulação da realidade são justamente aqueles que me remetem a lembrança de que estou experimentando uma simulação (nada daquilo é verdadeiro, não vem da diegese do filme) ainda que existam momentos divertidos e prazerosos dignos de um passeio emocionante.

A experiência multidimensional, então, se encerra. Os assentos sossegam, luzes se acalmam e cessam os ventos molhados. Ainda há tempo para uma típica atração do cinema contemporâneo, seja a dimensão qual for: as conhecidas e tão esperadas cenas pós-créditos.

## **5.6. O LOOP DE INQUIETAÇÕES**

Quando a volta na montanha-russa de madeira, aos moldes da Cyclone, no parque de diversões, se encerra, saio com algumas constatações e muitas incertezas. Durante o percurso não conseguiria dispor de atenção a um enredo; realmente o processo de subtração perceptiva parece funcionar. Uma piada não poderia ser contada ali, na montanha-russa. E, se alguém conseguisse contar, imagino se um outro alguém a entenderia (a gargalhada provavelmente seria por conta de uma queda brusca, não pela interpretação de sentido). Ainda assim, numa visão gumbretchiana,

o sentido está em tudo e a interação com o mundo vem de percepções sensoriais; não poderíamos mudar isso nem que tentássemos: enquanto eu era sacudido pelos trilhos, sabia exatamente onde eu estava e o que estava acontecendo. Ao buscar uma emoção primitiva como a que a montanha-russa oferece, teria eu me sucumbido ao que Singer chamou de “passatempos estimulantes que correspondiam às energias nervosas de um aparelho sensório calibrado para a vida moderna” (p. 139), ao explicar o cinema como treino? Com o treino contínuo de tecnologias cada vez mais imersivas, sedentas por nossa atenção, será que um dia um espectador hiperestimulado conseguirá compreender uma receita de bolo, por exemplo, durante um *looping* de montanha-russa? Ou se emocionar verdadeiramente diante de uma narrativa dramática, enquanto se esforça para se equilibrar numa bananeira? Em outras palavras: viveremos um dia em ambientes comunicacionais tão inundados de informações e estímulos que esses nos moldarão em espectadores de uma nova ordem, capazes de eliminar de vez a subtração perceptiva? A própria alusão de Sam Raimi à atração, na epígrafe deste capítulo, me faz refletir o motivo de relacionarmos a montanha-russa com altos e baixos emocionais.

E como fica a experiência multidimensional no cinema de Sam Raimi? É proposta uma relação inversa quando reflito Sam Raimi sob os efeitos de um cinema 4D (ao experimentar estímulos físicos com sua presença) para criar o sentido de *Uma Noite Alucinante*, em 2D, para nós – ao passo que quarenta anos depois ele cria o sentido do filme no conforto da ferramenta *Zoom*, para que nós experimentemos a narrativa decorada pela plataforma multissensorial com nossa presença. Num primeiro momento pude me envolver mais com a narrativa de *Uma Noite Alucinante* pela televisão (2D), pois a disputa pelas minhas sensorialidades era menor, do conforto do sofá. Por outro lado, a empolgação de assistir ao *Doutor Estranho* de maneira estimulante (4D) tratou de trazer competidores pela minha atenção, que, se não comprometem, ao menos atribulam o envolvimento com a narrativa, em decorrência dos nem sempre confortáveis efeitos extra diegéticos, como mostra a última ilustração sensorial, representado abaixo na Figura 50.

Figura 50. A relação inversa entre os filmes de Sam Raimi.



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor.

A intenção aqui não é favorecer uma forma de exibição em detrimento de outra. Ao contrário, fica o desejo de ter mais material para continuar a pesquisa: afinal de contas, como seria assistir a *Uma Noite Alucinante* – obra repleta de truques de câmeras que visam o sobrenatural; de sangue e gosmas de todas as cores; de calor de uma decrépita cabana abafada; de frio de uma floresta maldita; de violência e desmembramento de *deadites*; e do mais puro horror – na atração da montanha-russa que é o cinema 4D?

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Encontrar caminhos e argumentos que colaborassem com a visão dessa pesquisa certamente não foi tarefa fácil. O próprio andamento do trabalho de relacionar inversamente o filme do Doutor Estranho, assistido na experiência do cinema 4D, com a maneira que *Uma Noite Alucinante*, filme de quatro décadas anteriores, foi filmado, em muito se assemelha com uma emocionante volta de montanha-russa. Neste percurso, deparei-me com muitos altos e baixos, voltas, *loops* e muitas, muitas atrações. Precisei, inclusive, criar truques para o olhar atento do leitor, na forma de ilustrações sensoriais – cujas tarefas, além de maravilhar, foram também as de lembra-lo constantemente de sua presença física enquanto adquiriam o sentido do texto.

Procurei indicar os objetivos do trabalho a partir de reflexões particulares e ponderações sobre processos criativos vindas de um estudante, que também tem o olhar criativo como parte obrigatória do ofício; dentre outras curiosas relações encontradas conforme ia me aprofundando em leituras descobertas ou recomendadas. Assim, a pesquisa não chega com a intenção de um experimento de campo, de comparações de recepção, e ainda de generalizações e apropriações de termos. Foi proposto, portanto, um olhar sobre a criatividade do fazer cinema – principalmente o fazer cinema que busca inovar, improvisar e ser inventivo com os recursos dispostos, nem sempre favoráveis.

Inicialmente, reconhecemos o Raimiverso – o universo de filmes de Sam Raimi – com seus filmes de horror, em que as marcas autorais estão presentes na linguagem das câmeras, profundidades, passeios, *zooms* típicos dos quadrinhos, traços cômicos – muitas viabilizadas por truques analógicos criativos, que somente foram experimentados por quem estava fazendo os filmes. O estilo de Sam Raimi é visto, ainda, décadas depois de *Uma Noite Alucinante*, em filmes como *Darkman*, *Arraste-me Para o Inferno* e, obviamente, *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*.

Com esse reconhecimento, foi possível pensar, além do início, na consolidação desse universo. Entra o papel de Stephen King, romancista do gênero de horror respeitadíssimo desde os anos 1970, que através de uma crítica do filme *Uma Noite Alucinante* – assistido por ele no Festival de Cannes de 1982 – escrita para a revista *The Twilight Zone* daquele ano, foi fundamental para que portas se abrissem

e o trabalho de Sam Raimi fosse lançado rumo a um caminho sem volta e ter seu espaço garantido entre os filmes cultuados da história do cinema.

Parte do percurso importante da pesquisa foi estudar o cinema de truques, com seu caráter típico de espetáculos de mágica e entender que parte do *show* é justamente maravilhar o espectador, nem que para isso trucagens precisassem ser usadas. Essa relação dos truques do primeiro cinema e os do cinema de Sam Raimi foram referenciadas aos artifícios de William Castle (inspiração e influência de Sam), tanto em matéria de criatividade, marcas autorais, ousadia e *marketing* quanto até mesmo na subversão contra amarras mercadológicas impostas pela indústria. Os *gimmicks* do castelo aconteceram de maneira extra diegética: com os espectadores de Castle os experimentando diretamente na sala de cinema; ao passo que os truques da floresta aconteceram no momento das criações dos filmes com a equipe de filmagem: os espectadores de Sam assistiram às narrativas que continham trucagens, gravadas na aura dos filmes, no cinema ou pelo VHS. O próprio Sam Raimi relaciona os truques do cinema ao trabalho do mágico, que para encantar a plateia com sucesso precisa esconder seus artifícios.

O trabalho finalmente tratou da experiência multidimensional, ao relacionar o reconhecimento do universo fílmico autoral, seus truques, a magia e o cinema de atrações, com a evolução dos modos de exibir cinema, as dimensionalidades do cinema, novos modelos de atrações e como as percepções sensoriais vêm constantemente mudando. Foi proposta a reflexão acerca da principal ideia da pesquisa: a relação inversa entre as sensorialidades do cineasta e do espectador de *Uma Noite Alucinante* e *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*. No primeiro filme, Sam Raimi sentiu os efeitos de sua presença, típicas da experiência 4D (na água do pântano, no frio da floresta, na falta de água que o obrigaram a lavar as mãos com café quente, nos movimentos frenéticos de suas câmeras; enfim, todos os estímulos físicos a que foi submetido – detalhes que são conhecidos pelos documentários e relatados no livro *Arquivos Mortos*), para que fosse gerado o sentido da narrativa para o espectador, no conforto da tela em 2D, sem o uso de dispositivos especiais. No último filme, Sam gerou o sentido da narrativa por meio do conforto de ferramentas como o *Zoom*, pensando em cenas que potencializassem os efeitos de presença (como assentos em movimentos, o sopro de ventos gelados, o vapor d'água borrifado e *flashes* de luzes) no espectador que visitasse a atração imersiva (e não tão confortável) da plataforma 4D, ainda que tantos estímulos sensoriais disputassem sua

atenção perceptiva. O cinema 4D foi particularmente percebido como uma espécie de cinema com atrações: o principal motivo que leva o espectador a visitar essa atração do século XXI parece, em partes, com os mesmos que levavam as pessoas a atrações como a *Hale's Tour*, no começo do século XX. Dessa maneira, a primeira analogia proposta foi o chamado Efeito Montanha-Russa: o prazer pelos estímulos físicos pode ser mais atrativo do que o apelo da narrativa, na escolha da exibição 4D. A segunda analogia, chamada de Gangorra dos Estímulos, procurou apontar a oscilação entre os polos de presença e sentido, atração e narrativa, envolvimento e conforto, variando conforme os estímulos sensoriais que cada dimensão oferece, dentro da experiência multidimensional no cinema de Sam Raimi. A pesquisa ainda conclui que o objetivo dessas analogias não é tentar estabelecer o modelo ideal de cinema, no que tange a dimensões, estímulos e narrativas, mas observar como a acelerada evolução tecnológica pode influenciar a prática de produção cultural contemporânea, principalmente com interesses comerciais e mercadológicos em vista, e também os hábitos de consumo por parte de espectadores – afinal de contas, entretenimento também são negócios e “somente a aceitação por parte do consumidor pode impor um meio, e não uma tecnologia, por mais superior que esta possa ser” (Elsaesser, 2018, p. 184).

O universo das obras de Sam Raimi se expande há mais de quatro décadas e parece ocupar um lugar de respeito na cultura do cinema de horror. Estudar o Raimiverso me proporcionou o conhecimento de textos e ideias muito interessantes, que certamente contribuíram para uma perspectiva particular sobre as relações entre as origens do cinema, os processos criativos de cineastas de diferentes épocas, as evoluções tecnológicas dos meios de comunicação, os visitantes de atrações e os espectadores. Naturalmente, o Raimiverso não possui um final determinante, e algumas perguntas ainda me perseguem, como *deadites* insistentes que farão de tudo para engolir a alma de Ash: um dia assistirei a *Uma Noite Alucinante* no cinema 4D? O Efeito Montanha-Russa e a Gangorra dos Estímulos poderiam ser aplicados em outros universos cinematográficos? Sem a menor dúvida, entre outras, essas são algumas das questões que merecem futuras pesquisas. O que posso concluir é que *Uma Noite Alucinante* é um filme que “ficou comigo” desde a infância – novamente, concordo com Sam Raimi! – e tem sido um grande prazer envolvê-lo, além dos outros filmes do Raimiverso, nesta jornada tão importante quanto o Mestrado.

Acompanho o olhar da câmera que sobrevoa o leito de um rio, passa por cima e por baixo de raízes de árvores caídas, corre pela floresta e chega em alta velocidade até uma moça, sentada no deck do lago, em cena do último filme relacionado a Sam Raimi. Descubro, então, que o olhar demoníaco da entidade em questão não se trata de um ser sobrenatural, mas sim da câmera de um drone, pilotado por um rapaz que também está no lago, próximo a uma outra cabana qualquer. Em *A Morte do Demônio: A Ascensão* (lançado em abril de 2023, dirigido por Lee Cronin e produzido pelo trio Sam, Bruce e Rob), até o momento, o último filme da franquia, a câmera subjetiva leva o consumidor acostumado com os truques do Raimiverso a uma surpresa. Há relatos de cinemas da Alemanha que presentearam os espectadores da estreia com raladores de queijo ensanguentados (em alusão à cena da cozinha em que um *deadite* usa o ralador na perna da vítima), honrando as ações de *marketing* dignas de William Castle e Sam Raimi. E é disso que o cinema deveria tratar: entreter, surpreender, divertir, emocionar, tocar, maravilhar, arrepiar, provocar, chocar; enfim, comunicar e ser arte. Para ir além daqueles filmes que ficam conosco por muito tempo. Por mais filmes que fiquem conosco para sempre.

## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACKER, Ana Maria. Do Slasher Ao Found Footage: As Transformações Do Ponto De Vista No Cinema De Horror. **Revista Mídia e Cotidiano**, Artigo Seção Temática, v 12, n 2, pp 97-124, 2018.

BAZIN, André. **O Cinema**: Ensaios. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: L&PM Pocket, 2022.

BERNARDET, Jean-Calude. **O que é cinema**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2004.

BORBA, Eduardo Zilles. *Towards a full body narrative: a communicational approach to techno-interactions in virtual reality*. Lumina. **Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora**, v. 14, n. 1, p. 37-52, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/30019/20453> Acesso em: jan. 2024.

CÁNEPA, Laura Loguercio. A Noite das Brincadeiras Mortais (1986) como 'Anti-Slasher': uma proposta de análise. **Revista GEMInIS**, v. 14, n. 2, pp. 30-47, 2023.

CÁNEPA, Laura Loguercio. **Medo De Quê? Uma História Do Horror Nos Filmes Brasileiros**. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2008.

CÁNEPA, Laura Loguercio; CARREIRO, Rodrigo. Câmera intradieética e maneirismo em obras de George A. Romero e Brian De Palma. In: **Revista Contracampo**, v. 31, n. 1, ed. dezembro-março, 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Págs: 101-121.

CÁNEPA, Laura Loguercio. FERRARAZ, Rogério. HOST: Mídia assombrada e o mal-estar do confinamento. **Revista Famecos**. Mídia e Cultura, v. 28, n. 1, 2020. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/39240> Acesso em: abril. 2023.

CÁNEPA, Laura Loguercio; MONTEIRO, Juliana Cristina Borges. **Quatro voltas do parafuso**: romance epistolar, found footage e glitch gothic no ensino de cinema. *Revista Comunicação & Educação*, ano XXVII, n 1, jan/jun 2022.

CARREIRO, Rodrigo. **A câmera diegética**: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror. *Revista Significação*, v 40, n 40, 2013. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/71682> Acesso em: mai. 2023.

CASTANHEIRA, José Cláudio Siqueira e ERTHAL, Ana Amélia. O cinema sensível: sensorialidades em pré e pós-cinemas. **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**, v. 13, n. 2, 2011. Disponível em:

<https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2011.132.06> Acesso em: jan. 2024.

COSTA, Flávia Cesarino. **O Primeiro Cinema: Espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

CRARY, Jonathan. **Suspensões da Percepção: Atenção, Espetáculo e Cultura Moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do Observador: Visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CUNHA, João Manuel dos Santos. **A Lição Aproveitada: Modernismo e Cinema em Mário de Andrade de Amar**. Cotia: Ateliê Editorial, 2011.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

DOUCHET, Jean. **A Arte de Amar**. Éditions de l'Étoile, 1987.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

ELSAESSER, Thomas. MENDES, Adilson (org.). **Cinema como arqueologia das mídias**. São Paulo: Edições SESC. 2018.

FERREIRA, Joana Negri. O Observador na Contemporaneidade. Um diálogo com Jonathan Crary e com o século XIX. **Revista Entremeios**. T4, v.11, n. 11, 2015. Disponível em: <http://entremeios.com.puc-rio.br/media/t4-v11n11.pdf> Acesso em: dez 2023.

FRANÇA, Julio. **“Terror”, “Horror” e “Repulsa”: Stephen King e o cálculo da recepção**. 2020.

GARCIA, Maria Cecília. **Reflexões sobre a crítica teatral nos jornais: Décio de Almeida Prado e o problema da apreciação da obra artística no jornalismo cultural**. São Paulo: Editora Mackenzie, 2004.

GATTO, Veridiana Chiari. **Pode O Primeiro Cinema Ser Uma Experiência?** Cadernos Walter Benjamin, 2015. Disponível em: <https://scholar.archive.org/work/g7rgdmbzdfekthcjdo3lwmnzmrm> Acesso em: dez 2023.

GOSCIOLA, Vicente. **Storyworld para o Conceito de Narrativa Transmídia**. In: *Dimensões Transmídia*. Aveiro, Portugal: Ria Editorial, 2019.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. O campo não hermenêutico ou a materialidade da comunicação. Teresa. **Revista de Literatura Brasileira**, n. 10-11, 2010. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/teresa/article/view/116873> Acesso em: jun. 2023.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Production of presence: what meaning cannot convey**. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 2004.

GUNNING, Tom. **O retrato do corpo humano**: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema. In: CHARNEY, Leo e SCHATZ, Vanessa R.(orgs). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

GUNNING, Tom. "Primitive" Cinema: A Frame-up? Or the Trick's on Us. *Cinema Journal*, v 28, n. 2, pp. 3-12. University of Texas Press, 1989.

GUNNING, Tom. **The Cinema of Attraction(s): Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde**. In: STRAUVEN, Wanda R.(org). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2006.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

KING, Stephen. **Carrie**. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

KING, Stephen. **Danse Macabre**. Nova York: Berkley Books, 1983.

LAGE, Mariana. Fundamentos Não Metafísicos Do Conceito De Presença. **Revista Artefilosofia**, n 25, dez., pp 69-87, Ouro Preto, 2018.

LAU, Panhavuth. STOESEL, Jordan. **PERCEPTO! The Birth of Haptic Cinema**. Worcester: Worcester Polytechnic Institute, 2010.

LEEDER, Murray. *Collective Scrams: William Castle and the Gimmick Film*. **The Journal of Popular Culture**, v. 44, n. 4, 2011. Disponível em: [https://www.academia.edu/1531466/\\_Collective\\_Screams\\_William\\_Castle\\_and\\_the\\_Gimmick\\_Film\\_](https://www.academia.edu/1531466/_Collective_Screams_William_Castle_and_the_Gimmick_Film_) Acesso em: jan. 2024.

LEEDER, Murray. **The humor of William Castle's Gimmick Films**. In: MILLER, Cynthia J. e ROPER, A. Bowdoin Van. (orgs). *The Laughing Dead: The Horror-Comedy Film from Bride of Frankenstein to Zombieland*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2016.

LEEDER, Murray. **Introduction: The Many Castles**. In: LEEDER, Murray (org). *ReFocus: The Films of William Castle*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2018.

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na Tela**. Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

MARTINS, India Mara. "Desejo de Real" e busca pelo "Realismo". *Revista Eco-Pós*. Imaginando o Real: novos realismos, v. 15, n. 3, 2012. Disponível em: [https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco\\_pos/article/view/871](https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/871) Acesso em: jan. 2024.

MATEU, Fran. HERNANDEZ, Miguel. **Floating Skeletons, Electric Shocks And Interactive Punishments In William Castle's Horror Films**. In: Santiago, Francisco Cuéllar. VALERO, Vicente Pérez (orgs). *Unusual Shapes, Fantasy & Horror*. Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca, 2023.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (*understanding media*). São Paulo: Cultrix, 1969.

MILLER, Cynthia J. e RIPER, A. Bowdoin Van. (orgs). **The Laughing Dead: The Horror-Comedy Film from Bride of Frankenstein to Zombieland**. Lanham: Rowman & Littlefield, 2016.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck** – o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

NASSER, Fernando e GOLDFARB, José Luiz (org.) **O Cinema Segundo a Crítica Paulista**. São Paulo: Nova Stella Editorial, 1986.

OH, Eunji. LEE, Minkyoungh. LEE, Sujin. **How 4D effects cause different types of Presence experience?** VRCAI Hong Kong, 2011. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2087756.2087819> Acesso em: jan. 2024.

PIEIDADE, Lúcio de Franciscis dos Reis. **A Cultura do Lixo: Horror, Sexo e Exploração no Cinema**. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2002.

PIGLIA, Ricardo. **Ficção e Teoria: O Escritor Enquanto Crítico**. Travessia – Revista de Literatura, Santa Catarina, nº 33, p. 47-59, ago-dez 1996.

RIBEIRO, Matheus Tagé Verissimo. **Isto não é só cinema: A Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa do Universo Cinemático Marvel**. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2019.

RODRIGUES, Adriano Duarte. BRAGA, Adriana A. **A Natureza Mediática da Experiência**. in Barreto, E. & alii, *Mídia, Tecnologia e Linguagem Jornalística*, João Pessoa, Editora do CCTA, 2014, páginas 188-202.

RODRIGUES, Adriano Duarte. **Experiência, modernidade e campo dos media**. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, 1999. Disponível em: <http://bocc.ufp.pt/pag/rodrigues-adriano-expcampmedia.pdf> Acesso em: jun. 2023.

SALLES, Francisco Luiz de Almeida. **Cinema: técnica ou arte?** In: NASSER, Fernando e GOLDFARB, José Luiz (org.) *O Cinema Segundo a Crítica Paulista*. São Paulo: Nova Stella Editorial, 1986.

SALVADORI, Theo Tanus. **Um Olhar Sobre O Cinema Expandido De Gene Youngblood**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2020.

SANTOS, Marcio Carneiro dos. **O Paradigma Não-Narrativo do Cinema de Atrações à Realidade Virtual**. Intercom. XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2 a 6 de setembro, 2008, Natal, RN. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1690-1.pdf> Acesso em: jan. 2024.

SANTOS, Renata Soares da Costa. **Cinema e Cinearte**: uma face e uma faceta da modernidade. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica, 2010.

SILVA, Dirceu Lemos da. **Além da tela**: a experiência multissensorial das salas de cinema. Intercom. 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2 a 7 de setembro, 2019, Belém, PA. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-0738-1.pdf>  
Acesso em: abr. 2023.

SINGER, Ben. **Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular**. In: CHARNEY, Leo e SCHARTZ, Vanessa R.(orgs). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

STRAUVEN, Wanda R.(org). **The Cinema of Attractions Reloaded**. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2006.

WARREN, Bill. **Evil Dead: A Morte do Demônio (Arquivos Mortos)**. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2013.

WASSON, Haidee. **The Networked Screen: Moving Images, Materiality, and the Aesthetics of Size**. In: LORD, Susan. e MARCHESSAULT, Janine. (orgs). *Fluid Screens, Expanded Cinema*. Toronto: University of Toronto Press, 2007.

WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **Postmodernism with Sam Raimi (or, How I Learned to Stop Worrying About Theory and Love Evil Dead)**. In: AHMAD, Aalya e MORELAND, Sean. (orgs). *Fear and Learning: Essays on the Pedagogy of Horror*. McFarland, 2013.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema. Fiftieth Anniversary Edition**. New York: Fordham University Press, 2020.

#### 7.4. REFERÊNCIAS DA WEB

**A Brief History of Early Horror**. Disponível em: < [https://viterbi-web.usc.edu/~jdsolomo/itp104/assignment\\_06/home.html](https://viterbi-web.usc.edu/~jdsolomo/itp104/assignment_06/home.html)> Acesso em: novembro. 2023.

**A Brief History of Sam Raimi Torturing Bruce Campbell, From 'Evil Dead' to Pizza Poppa**. Disponível em: < <https://collider.com/doctor-strange-2-bruce-campbell-cameo-sam-raimi-history>> Acesso em: junho. 2022.

**A Closer Look at Stephen King: Film Critic**. Disponível em: <<https://www.mtv.com/news/e7o9oy/stephen-king-film-critic>> Acesso em: dezembro. 2022.

**A cultura visual como espaço de encontro entre construtor e pesquisador bricoleur**. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/2189>> Acesso em: junho. 2022.

**Avatar é exibido em 4D na Coreia. Espera... 4D?** Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/tendencias/3635-avatar-e-exibido-em-4d-na-coreia-espera-4d-.htm>> Acesso em: junho. 2022.

**Behind The Scenes Saturday: The Evil Dead (1981).** Disponível em <<https://karliray.blog/2022/10/01/behind-the-scenes-saturday-the-evil-dead-1981>> Acesso em: dezembro. 2023.

**Book of The Dead Website.** Disponível em: <[https://www.bookofthedead.ws/website/the\\_evil\\_dead\\_production.html](https://www.bookofthedead.ws/website/the_evil_dead_production.html)> Acesso em: novembro. 2023.

**Bruce Campbell Reveals His Favorite Spider-Man Cameo.** Disponível em: <<https://movieweb.com/bruce-campbell-favorite-spider-man-cameo-revealed>> Acesso em: junho. 2022.

**Coaster Landmark – Cyclone.** Disponível em: <<https://www.aceonline.org/page/CICyclone>> Acesso em: dezembro. 2023.

**CONEY ISLAND CYCLONE.** Disponível em: <<https://lunaparknyc.com/rides/coney-island-cyclone>> Acesso em: dezembro. 2023.

**Cosmos - Carl Sagan - 4th Dimension.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UnUREICzGc0>> Acesso em: junho. 2022.

**‘Darkman’ Turns 30: Liam Neeson, Frances McDormand and More Remember the Arduous Making of Sam Raimi’s Influential Superhero Film.** Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/darkman-turns-30-liam-neeson-frances-mcdormand-and-more-remember-the-arduous-making-of-sam-raimis-influential-superhero-film-4047928>> Acesso em: dezembro. 2023.

**Darkman’s Behind-the-Scenes Struggles with Universal Revealed by Filmmakers.** Disponível em: <<https://www.denofgeek.com/movies/darkman-sam-raimi-recut-universal>> Acesso em: novembro. 2023.

**De leões selvagens até humanoides Na’vi: a evolução do cinema 3D.** Disponível em: <<http://jornalismojunior.com.br/de-leoes-selvagens-ate-humanoides-navi-a-evolucao-do-cinema-3d/>> Acesso em: junho. 2022.

**Dicionário Online de Português: Significado de Multidimensional.** Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/multidimensional>> Acesso em: junho. 2022.

**Doctor Strange in the Multiverse of Madness: Sam Raimi Interview – Screen Rant Plus.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6tet4COtYUg>> Acesso em: junho. 2022.

**Doctor Strange Multiverse Of Madness Behind The Scenes.** Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=CggWZLYfo\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=CggWZLYfo_A)> Acesso em: junho. 2022.

**Doctor Strange 2 Is a HORROR Film? Director Sam Raimi Interview – Phase Zero.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9yxUla8mvD8&t=9s>> Acesso em: junho. 2022.

**‘Doctor Strange 2’ Fans Debate Whether This Major, Pivotal CGI Moment Looks Cringey.** Disponível em: <<https://www.themarysue.com/doctor-strange-2-third-eye-cgi-bad-debate>> Acesso em: junho. 2022.

**DR. ESTRANHO ENFRENTA DRÁCULA! Museu dos Quadrinhos.** Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=9yK\\_eR3hANI](https://www.youtube.com/watch?v=9yK_eR3hANI)> Acesso em: dezembro. 2023.

**Drag Me to Hell: Sam Raimi Interview.** Disponível em: <<https://www.cinema.com/articles/6398/drag-me-to-hell-sam-raimi-interview.phtml>> Acesso em: dezembro. 2023.

**Drag Me To Hell: The 10 Best Jumpscares, Ranked.** Disponível em: <<https://screenrant.com/drag-me-hell-movie-best-jumpscares-ranked/#church-doors-burst-open>> Acesso em: dezembro. 2023.

**D. W. Griffith, pioneiro da linguagem cinematográfica.** Disponível em: <<https://auroradecinema.wordpress.com/2013/06/30/d-w-griffith-pioneiro-da-linguagem-cinematografica>> Acesso em: dezembro. 2022.

**EVIL DEAD, ACTION!** Disponível em: <<https://mjidfotovyvideo.wordpress.com/tag/movie>> Acesso em: outubro. 2023.

**Fascinado e aterrorizado pela morte: Stephen King revela seus medos em entrevista clássica.** Disponível em: <<https://macabra.tv/entrevista-stephen-king-playboy-1993-traduzida>> Acesso em: dezembro. 2022.

**Film History for Free: 10 Entertaining Early Cinema Trick Films.** Disponível em: <<https://nitratediva.wordpress.com/2013/08/09/film-history-for-free-10-entertaining-early-cinema-trick-films/>> Acesso em: novembro. 2023.

**Filmmaking on the Fringe: The Good, The Bad, and the Deviant Directors.** Disponível em: <<http://www.fakeshemps.com/fringe.htm>> Acesso em: novembro. 2023.

**First Roller Coaster in the USA June 16, 1884.** Disponível em: <<https://www.wrhs.org/blog/opening-day-first-roller-coaster-in-the-usa-june-16-1840>> Acesso em: dezembro. 2023.

**Gargantos ou Shuma-Gorath? O problema com o monstro do trailer de Doutor Estranho no Multiverso da Loucura.** Disponível em: <<https://www.marvel616.com/2022/01/gargantos-ou-shuma-gorath-o-problema.html>> Acesso em: junho. 2022.

**Hemeroteca Digital Brasileira. Biblioteca Nacional Digital Brasil.** Disponível em: <<http://memoria.bn.br/hdb/periodico.aspx>> Acesso: março. 2023.

**Homem-Aranha 3 aposta mais na tecnologia do que na trama – Universo HQ.** Disponível em: <<https://universohq.com/filmes/homem-aranha-3-aposta-mais-na-tecnologia-que-na-trama>> Acesso em: junho. 2022.

***How Stephen King's Wife Saved Carrie and Launched His Career.*** Disponível em: <<https://www.mentalfloss.com/article/53235/how-stephen-kings-wife-saved-carrie-and-launched-his-career>> Acesso em: dezembro. 2022.

***How William Castle Ended Up Producing Rosemary's Baby.*** Disponível em: <<https://weminoredinfilm.com/2018/10/20/how-william-castle-ended-up-producing-rosemarys-baby>> Acesso em: dezembro. 2023.

***In Conversation With Sam Raimi.*** Disponível em: <<https://www.empireonline.com/movies/features/in-conversation-sam-raimi/>> Acesso em: novembro. 2023.

***Is Sam Raimi's 'Doctor Strange in the Multiverse of Madness' A Horror Film That Will Scare Me?*** Disponível em: <<https://collider.com/is-doctor-strange-in-the-multiverse-of-madness-a-scary-horror-movie>> Acesso em: junho. 2022.

***Kevin Feige Says Evil Dead Fans Will Be Happy With Doctor Strange Sequel.*** Disponível em: <<https://movieweb.com/kevin-feige-evil-dead-fans-happy-doctor-strange-sequel>> Acesso em: junho. 2022.

**Linhas temporais? Realidades paralelas? Entenda o Multiverso Marvel.** Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/linhas-temporais-realidades-paralelas-entenda-o-multiverso-marvel-188073>> Acesso em: junho. 2022.

**Marvel Studios | Calendário com os próximos filmes e séries do MCU.** Disponível em: <<https://www.oficinadanet.com.br/entretenimento/40881-marvel-studios-filmes-series-mcu>> Acesso em: junho. 2022.

**O olhar apurado de Tabitha King para boas histórias.** Disponível em: <<https://darkside.blog.br/o-olhar-apurado-de-tabitha-king-para-boas-historias>> Acesso em: dezembro. 2022.

**O SEGREDO dos EFEITOS de HOMEM ARANHA 2 – Pannel Nerd.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MnQhoTravPk>> Acesso em: junho. 2022.

***Sam Raimi Admits 'Spider-Man 4' Is 'Possible' — 'It Sounds Beautiful'.*** Disponível em: <<https://www.cheatsheet.com/entertainment/sam-raimi-admits-spider-man-4-possible-sounds-beautiful.html>> Acesso em: junho. 2022.

**Sam Raimi confirma envolvimento em Doutor Estranho 2. Diretor falou sobre o projeto lembrando referência ao herói em Homem-Aranha 2.** Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/sam-raimi-doutor-estranho-homem-aranha-2>> Acesso em: junho. 2022.

***Sam Raimi Gives Us an Evil Dead History Lesson.*** Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2015/10/30/sam-raimi-gives-us-an-evil-dead-history-lesson?page=1>> Acesso em: dezembro. 2022.

**Sam Raimi on Doctor Strange 2 and His Much Longer First Cut of the Sequel.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=B5Wh7HQQnV4>> Acesso em: junho. 2022.

**Sam Raimi Recut Darkman Behind Universal's Back Right Before Release.** Disponível em: <<https://screenrant.com/darkman-movie-cut-changes-sam-raimi-release-universal>> Acesso em: novembro. 2023.

**Sam Raimi Reveals How 'Evil Dead' Influenced 'Doctor Strange in the Multiverse of Madness.** Disponível em: <<https://www.murphysmultiverse.com/sam-raimi-reveals-how-evil-dead-influenced-doctor-strange-in-the-multiverse-of-madness>> Acesso em: junho. 2022.

**Sam Raimi's Signature Car Actually Has A Second Cameo In Doctor Strange In The Multiverse Of Madness.** Disponível em: <<https://www.slashfilm.com/936064/sam-raimis-signature-car-actually-has-a-second-cameo-in-doctor-strange-in-the-multiverse-of-madness>> Acesso em: novembro. 2023.

**Spider-Man: No Way Home Will Bring Back 'Raimi Cam' From Tobey Maguire Movies.** Disponível em: <<https://thedirect.com/article/spider-man-no-way-home-tobey-maguire-raimi-cam-movies>> Acesso em: junho. 2022.

**'Spider-Man 2': A Conversation with Visual Effects Guru John Dykstra.** Disponível em: <<https://www.awn.com/vfxworld/spider-man-2-conversation-visual-effects-guru-john-dykstra>> Acesso em: junho. 2022.

**Stephen King Fanclub.** Disponível em: <<https://www.stephenking.nl/skfnieuw/king-family/columns-king-uit-entertainment-weekly>> Acesso em: dezembro. 2022.

**Stephen King has spent half a century scaring us, but his legacy is so much more than horror.** Disponível em: <<https://www.vox.com/culture/2017/8/4/16066180/stephen-king-themes-cultural-influence-explained>> Acesso em: dezembro. 2022.

**Stephen King on summer film's four-star follies.** Disponível em: <<https://ew.com/article/2007/02/01/stephen-king-summer-films-four-star-follies>> Acesso em: dezembro. 2022.

**Stephen King rasga elogios para 'X', novo sucesso do Terror lançado pela A24.** Disponível em: <<https://cinpop.com.br/stephen-king-rasga-elogios-para-x-novo-sucesso-do-terror-lancado-pela-a24-338041>> Acesso em: dezembro. 2022.

**Stephen King started writing with a column called King's Garbage Truck in the paper "Maine Campus".** Disponível em: <<http://justacarguy.blogspot.com/2020/07/steven-king-started-writing-with-column.html>> Acesso em: dezembro. 2022.

**Stephen Strange Vs. Steve Ditko: How 'Doctor Strange' Compares To The Original Marvel Comics.** Disponível em: <<https://www.slashfilm.com/547729/early-doctor-strange-comics/>> Acesso em: novembro. 2023.

**The Deadite Slayer.** Disponível em: <<https://thedeaditeslayer.com/post/79513049378/the-evil-dead-sam-raimis-low-budget-camera-rigs/amp>> Acesso em: novembro. 2023.

**The Evil Dead emerges as the ne plus ultra of low-budget gore and shock effects.** Disponível em: <<https://variety.com/1982/film/reviews/the-evil-dead-1200425402>> Acesso em: março. 2023.

**THE EVIL DEAD: Fascinating Facts Compilation For Horror Film Fans.** Disponível em: <<https://art4abstract2expressionism.wordpress.com/2021/03/04/the-evil-dead-fascinating-facts-compilation-for-horror-film-fans/>> Acesso em: novembro. 2023.

**The Evil Dead - The Untold Saga Documentary.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hxX1vQuDizA>> Acesso em: junho. 2022.

**THE EVIL DEAD Was First Announced 40 Years Ago Today.** Disponível em: <<https://www.fangoria.com/original/the-evil-dead-was-first-announced-40-years-ago-today>> Acesso em: dezembro. 2022.

**The Incredibly Strange Film Show – Sam Raimi.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-Yq4sJGM2EY>> Acesso em: junho. 2022.

**The Jurassic Park Period: How CGI Dinosaurs Transformed Film Forever.** Disponível em: <<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2013/04/the-i-jurassic-park-i-period-how-cgi-dinosaurs-transformed-film-forever/274669/>> Acesso em: junho. 2022.

**The Making of Evil Dead II OR The Gore the Merrier.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LNRJfijMkOk>> Acesso em: junho. 2022.

**The Pop of King: Always, The Come Back.** Disponível em: <<https://www.stephenking.nl/skfnieuw/king-family/columns-king-uit-entertainment-weekly/always-the-come-back>> Acesso em: dezembro. 2022.

**The Pop of King: Does Movies Matter? (1).** Disponível em: <<https://www.stephenking.nl/skfnieuw/king-family/columns-king-uit-entertainment-weekly/does-movies-matter-1>> Acesso em: dezembro. 2022.

**The Pop of King: Does Movies Matter? (2).** Disponível em: <<https://www.stephenking.nl/skfnieuw/king-family/columns-king-uit-entertainment-weekly/does-movies-matter-2>> Acesso em: dezembro. 2022.

**The Pop of King: Long Live The Dead.** Disponível em: <<https://www.stephenking.nl/skfnieuw/king-family/columns-king-uit-entertainment-weekly/the-pop-of-king-long-live-the-dead>> Acesso em: dezembro. 2022.

***The Pop of King: Horror Movies: Why Big Studio Releases Are Rare to Scare.*** Disponível em: <<https://www.stephenking.nl/skfnieuw/king-family/columns-king-uit-entertainment-weekly/the-pop-of-king-horror-movies-why-big-studio-releases-are-rare-to-scare>> Acesso em: dezembro. 2022.

***The Vanishing Lady.*** Disponível em: <<https://www.eyefilm.nl/en/childrens-activities/short-for-kids/the-vanishing-lady>> Acesso em: dezembro. 2023.

***Things You Didn't Know About Sam Raimi's Drag Me To Hell.*** Disponível em: <<https://screenrant.com/things-about-sam-raimi-drag-me-to-hell/#written-in-the-1990s>> Acesso em: dezembro. 2023.

***This Was the First Horror Movie Ever Made.*** Disponível em: <<https://movieweb.com/first-horror-movie-ever-made>> Acesso em: novembro. 2023.

***Twilight Zone Magazine.*** Disponível em: <<https://archive.org/details/twilightzonemagazine?tab=collection>> Acesso em: dezembro. 2022.

**Universo Cinematográfico Marvel — A cronologia do MCU.** Disponível em: <<https://tecnoblog.net/meiobit/412143/universo-cinematografico-marvel-conheca-a-cronologia-do-mcu>> Acesso em: junho. 2022.

***Updated: Stephen King's original review of The Evil Dead.*** Disponível em: <<https://www.joblo.com/must-read-stephen-king-s-original-review-of-the-evil-dead-186>> Acesso em: dezembro. 2022.

***Watch: How 'The Evil Dead' Became One of the Biggest Low-Budget Box Office Hits of All Time.*** Disponível em: <<https://nofilmschool.com/2017/05/watch-brief-history-evil-dead-trilogy>> Acesso em: junho. 2022.

***What Exactly Makes A Sam Raimi Movie A Sam Raimi Movie.*** Disponível em: <<https://www.slashfilm.com/866018/what-exactly-makes-a-sam-raimi-movie-a-sam-raimi-movie>> Acesso em: novembro. 2023.

***What Is the Uncanny Valley?*** Disponível em: <<https://www.verywellmind.com/what-is-the-uncanny-valley-4846247>> Acesso em: junho. 2022.

***Why Sam Raimi Deserves More Credit as a Stylized Director.*** Disponível em: <<https://movieweb.com/sam-raimi-deserves-more-credit-as-stylized-director>> Acesso em: novembro. 2023.

***William Castle: Horror's Greatest Showman.*** Disponível em: <<https://collider.com/william-castle-horror-showman>> Acesso em: janeiro. 2024.

**WILLIAM CASTLE: O MESTRE DO MARKETING ATERRORIZANTE.** Disponível em: <<https://macabra.tv/william-castle-o-mestre-do-marketing-aterroizante>> Acesso em: janeiro. 2024.

**William Castle: The Great Gimmicks and Greater Horror Movies.** Disponível em: <<https://movieweb.com/william-castle-gimmicks-movies>> Acesso em: janeiro. 2024.

**10 Ways Darkman Is Actually Sam Raimi's Best Superhero Movie.** Disponível em: <<https://www.cbr.com/darkman-sam-raimi-best-superhero-movie/#it-s-an-original-idea>> Acesso em: novembro. 2023.

**12 Things I Love About The Evil Dead.** Disponível em: <<http://www.thehorrorsection.com/2008/08/12-things-i-love-about-evil-dead.html>> Acesso em: outubro. 2023.

**16 Things You (Probably) Didn't Know About Evil Dead.** Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/things-you-didnt-know-about-evil-dead-trivia>> Acesso em: novembro. 2023.

**20 THINGS YOU (PROBABLY) DIDN'T KNOW ABOUT DRAG ME TO HELL.** Disponível em <<https://www.shortlist.com/news/20-things-you-probably-didnt-know-about-drag-me-to-hell>> Acesso em: dezembro. 2023.

**30 Best Sam Raimi Quotes.** Disponível em: <<https://www.bookey.app/quote-author/sam-raimi>> Acesso em: novembro. 2023.

**40 Years Before the 'Multiverse of Madness': Read Stephen King's 1982 Review That Saved 'The Evil Dead'.** Disponível em: <<https://bloody-disgusting.com/movie/3443522/read-stephen-kings-1982-review-saved-evil-dead>> Acesso em: dezembro. 2022.

**5 formas como D. W. Griffith revolucionou o cinema.** Disponível em: <<https://espalhafactos.com/2016/09/04/5-formas-como-d-w-griffith-revolucionou-o-cinema>> Acesso em: dezembro. 2023.

## 7.2. FILMOGRAFIA

**A Casa dos Maus Espíritos** (*House on Haunted Hill*). Direção: William Castle. Roteiro: Robb White. Produção: William Castle e Robb White. Intérpretes: Vincent Price, Carol Ohmart, Richard Long et al. Música: Von Dexter. EUA: Allied Artists Pictures / William Castle Productions, 1959. (75 min.).

**A Mansão do Diabo** (*Le Manoir du Diable*). Direção: George Méliès. Roteiro: George Méliès. Produção: George Méliès. Intérpretes: George Méliès, Jehanne d'Alcy e Jules-Eugène Legris. FRA, 1896 (3 min.).

**A Máscara do Horror** (*Mr. Sardonicus*). Direção: William Castle. Roteiro: Ray Russell. Produção: William Castle e Dona Holloway. Intérpretes: Oscar Homolka, Ronald Lewis, Audrey Dalton et al. Música: Von Dexter. EUA: William Castle Productions, 1961. (89 min.).

**A Morte do Demônio** (*Evil Dead*). Direção: Fede Alvarez. Roteiro: Fede Alvarez, Rodo Sayagues e Sam Raimi. Produção: Bruce Campbell, Sam Raimi e Robert G. Tapert. Intérpretes: Jane Levy, Shiloh Fernandez, Jessica Lucas et al. Música: Roque Baños. EUA: Ghost House Pictures / TriStar Pictures, 2013 (91 min.).

**A Morte do Demônio: A Ascensão** (*Evil Dead Rise*). Direção: Lee Cronin. Roteiro: Lee Cronin. Produção: Bruce Campbell, Sam Raimi e Robert G. Tapert. Intérpretes: Alyssa Sutherland, Anna-Maree Thomas et al. Música: Stephen McKeon. EUA: New Line Cinema / Ghost House Pictures, 2023 (96 min.).

**A Noite dos Mortos-Vivos** (*Night of The Living Dead*). Direção: George A. Romero. Roteiro: John A. Russo e George A. Romero. Produção: Karl Hardman e Russel Streiner. Intérpretes: Duane Jones, Judith O'Dea, Karl Hardman et al. Música: John Seely. EUA: Image Ten, 1968 (96 min.).

**A Pousada Enfeitiçada** (*L'auberge Ensorcelée*). Direção: George Méliès. Roteiro: George Méliès. Produção: George Méliès. Intérprete: George Méliès. FRA, 1897 (2 min.).

**Almas Mortas** (*Strait-Jacket*). Direção: William Castle. Roteiro: Robert Bloch. Produção: William Castle e Dona Holloway. Intérpretes: Joan Crawford, Diane Baker, Leif Erickson et al. Música: Van Alexander. EUA: William Castle Productions, 1964. (93 min.).

**Aniversário Macabro** (*The Last House on The Left*). Direção: Wes Craven. Roteiro: Wes Craven e Ulla Isaksson. Produção: Sean Cunningham e Katherine D'Amato. Intérpretes: Sandra Peabody, Lucy Grantham, David Hess et al. Música: David Hess. EUA: Sean S. Cunningham Films, 1972 (84 min.).

**Arraste-me Para o Inferno** (*Drag Me To Hell*). Direção: Samuel M. Raimi. Roteiro: Sam Raimi e Ivan Raimi. Produção: Sam Raimi, Ivan Raimi e Robert G. Tapert. Intérpretes: Alison Lohman, Justin Long, Ruth Livier et al. Música: Christopher Young. EUA: Ghost House Pictures / Universal Pictures, 2009 (99 min.).

**As Cartas Vivas** (*Les Cartes Vivantes*). Direção: George Méliès. Roteiro: George Méliès. Produção: George Méliès. Intérprete: George Méliès. FRA, 1905 (3 min.).

**Às Vezes Eles Voltam** (*Sometimes They Come Back*). Direção: Tom McLoughlin. Roteiro: Stephen King, Lawrence Konner e Mark Rosenthal. Produção: Dino De Laurentis. Intérpretes: Tim Matheson, Brooke Adams, Robert Rusler et al. Música: Terry Plumeri. EUA: Dino De Laurentis Communications, 1991 (97 min.).

**Carrie, A Estranha** (*Carrie*). Direção: Brian De Palma. Roteiro: Stephen King e Lawrence D. Cohen. Produção: Brian De Palma, Paul Monash e Louis Stroller. Intérpretes: Sissy Spacek, Piper Laurie, Amy Irving et al. Música: Pino Donaggio. EUA: Red Bank Films, 1976 (98 min.).

**Creepshow: Arrepió do Medo** (*Creepshow*). Direção: George A. Romero. Roteiro: Stephen King. Produção: Richard Rubinstein. Intérpretes: Hal Holbrook, Leslie

Nielsen, Adrienne Barbeau et al. Música: John Harrison. EUA: Laurel-Show Inc., 1982 (120 min.).

**Darkman: Vingança Sem Rosto** (*Darkman*). Direção: Samuel M. Raimi. Roteiro: Sam Raimi, Chuck Pfarrer e Ivan Raimi. Produção: Daryl Kass e Robert G. Tapert. Intérpretes: Liam Neeson, Frances McDormand, Colin Friels et al. Música: Danny Elfman. EUA: Renaissance Pictures / Universal Pictures, 1990 (96 min.).

**Doutor Estranho no Multiverso da Loucura** (*Doctor Strange in the Multiverse of Madness*). Direção: Samuel M. Raimi. Roteiro: Michael Waldron. Produção: Kevin Feige. Intérpretes: Benedict Cumberbatch, Elizabeth Olsen, Chiwetel Ejiofor et al. Música: Danny Elfman. EUA: Marvel Studios, 2022. (126 min.).

**Eu Vi Que Foi Você** (*I Saw What You Did*). Direção: William Castle. Roteiro: William P. McGivern e Ursula Curtiss. Produção: William Castle e Dona Holloway. Intérpretes: Joan Crawford, John Ireland, Leif Erickson et al. Música: Van Alexander. EUA: William Castle Productions, 1965. (82 min.).

**Força Diabólica** (*The Tingler*). Direção: William Castle. Roteiro: Robb White. Produção: William Castle. Intérpretes: Vincent Price, Judith Evelyn, Darryl Hickman et al. Música: Von Dexter. EUA: Columbia Pictures / William Castle Productions, 1959. (82 min.).

**Halloween: A Noite do Terror** (*Halloween*). Direção: John Carpenter. Roteiro: John Carpenter e Debra Hill. Produção: John Carpenter e Debra Hill. Intérpretes: Donald Pleasence, Jamie Lee Curtis, Tony Moran et al. Música: John Carpenter. EUA: Produtora Compass International Pictures, 1978 (91 min.).

**Homem-Aranha** (*Spider-Man*). Direção: Samuel M. Raimi. Roteiro: David Koepp. Produção: Laura Ziskin e Ian Bryce. Intérpretes: Tobey Maguire, Kirsten Dunst, Willem Dafoe et al. Música: Danny Elfman. EUA: Columbia Pictures, Marvel Enterprises, Laura Ziskin Productions, 2002. (121 min.).

**Homem-Aranha 2** (*Spider-Man 2*). Direção: Samuel M. Raimi. Roteiro: Alfred Gough. Produção: Avi Arad e Laura Ziskin. Intérpretes: Tobey Maguire, Kirsten Dunst, Alfred Molina et al. Música: Danny Elfman e Bart Hendrickson. EUA: Columbia Pictures, Marvel Enterprises, Laura Ziskin Productions, 2004. (127 min.).

**Homem-Aranha 3** (*Spider-Man 3*). Direção: Samuel M. Raimi. Roteiro: Alvin Sargent, Samuel M. Raimi e Ivan Raimi. Produção: Avi Arad, Laura Ziskin e Grant Curtis. Intérpretes: Tobey Maguire, Kirsten Dunst, James Franco et al. Música: Christopher Young. EUA: Columbia Pictures, Marvel Enterprises, Laura Ziskin Productions, 2007. (129 min.).

**Macabre**. Direção: William Castle. Roteiro: Robb White e Anthony Boucher. Produção: Aubrey Schenck, Howard Koch e William Castle. Intérpretes: William Prince, Jim Backus, Christine White et al. Música: Les Baxter. EUA: William Castle Productions, 1958. (72 min.).

**O Desaparecimento de uma Dama no Teatro Robert Houdin** (*Escamotage d'une Dame au Théâtre Robert Houdin*). Direção: George Méliès. Roteiro: George Méliès. Produção: George Méliès. Intérpretes: George Méliès e Jehanne d'Alcy. FRA, 1896 (1 min.).

**O Diabo no Convento** (*Le Diable au Couvent*). Direção: George Méliès. Roteiro: George Méliès. Produção: George Méliès. Intérprete: George Méliès. FRA, 1899 (3 min.).

**O Homem com a Cabeça de Borracha** (*L'homme à La Tête en Caoutchouc*). Direção: George Méliès. Roteiro: George Méliès. Produção: George Méliès. Intérprete: George Méliès. FRA, 1901 (3 min.).

**O Massacre da Serra Elétrica** (*The Texas Chain Saw Massacre*). Direção: Tobe Hooper. Roteiro: Kin Henkel e Tobe Hooper. Produção: Kin Henkel e Tobe Hooper. Intérpretes: Marilyn Burns, Edwin Neal e Allen Danziger et al. Música: Wayne Bell. EUA: Vortex, 1974 (83 min.).

**O Pesadelo** (*Le Cauchemar*). Direção: George Méliès. Roteiro: George Méliès. Produção: George Méliès. Intérprete: George Méliès. FRA, 1896 (1 min.).

**Terror em Amityville** (*The Amityville Horror*). Direção: Stuart Rosenberg. Roteiro: Sandor Stern, Jay Anson e George Lutz. Produção: Samuel Arkoff. Tapert. Intérpretes: James Brolin, Margot Kidder, Rod Steiger et al. Música: Lalo Schifrin. EUA: American International Pictures, 1979 (117 min.).

**Trama Diabólica** (*Homicida*). Direção: William Castle. Roteiro: Robb White. Produção: William Castle e Dona Holloway. Intérpretes: Glenn Corbett, Patricia Breslin, Eugenie Leontovich et al. Música: Hugo Friedhofer. EUA: William Castle Productions, 1961. (88 min.).

**Treze Fantasmas** (*13 Ghosts*). Direção: William Castle. Roteiro: Robb White. Produção: William Castle. Intérpretes: Charles Herbert, Jo Morrow, Martin Milner et al. Música: Von Dexter. EUA: William Castle Productions, 1960. (85 min.).

**Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio** (*The Evil Dead*). Direção: Samuel M. Raimi. Roteiro: Samuel M. Raimi. Produção: Robert G. Tapert. Intérpretes: Bruce Campbell, Ellen Sandweiss, Hal Delrich, Betsy Baker, Sarah York et al. Música: Joseph LoDuca. EUA: Renaissance Pictures, 1981. (85 min.).

**Uma Noite Alucinante 2** (*Evil Dead 2: Dead by Dawn*). Direção: Samuel M. Raimi. Roteiro: Samuel M. Raimi e Scott Spiegel. Produção: Robert G. Tapert. Intérpretes: Bruce Campbell, Sarah Berry, Dan Hicks, Kassie Wesley et al. Música: Joseph LoDuca. EUA: Renaissance Pictures / Rosebud Releasing Corp, 1987. (84 min.).

**Uma Noite Alucinante 3** (*Army of Darkness*). Direção: Samuel M. Raimi. Roteiro: Samuel M. Raimi e Ivan Raimi. Produção: Robert G. Tapert. Intérpretes: Bruce Campbell, Embeth Davidtz, Marcus Gilbert, Ian Ambercrombie et al. Música: Joseph LoDuca. EUA: Universal Pictures / Dino De Laurentiis, 1992. (81 min.).

***Within The Woods***. Direção: Samuel M. Raimi. Roteiro: Samuel M. Raimi. Produção: Bruce Campbell, Sam Raimi e Robert G. Tapert. Intérpretes: Bruce Campbell, Ellen Sandweiss e Mary Valenti. Música: EUA: Renaissance Pictures, 1978 (31 min.).

## 8. APÊNDICES

### 8.1. A ARANHA DESPENCOU PELO PRÉDIO

“Você pode não ter um soco capaz de derrubar um gorila, ou ser capaz de segurar um ônibus acima da sua cabeça, mas uma coisa da qual você certamente pode participar é voar pela cidade” – assim começa a entrevista com John Dykstra<sup>118</sup> ao AWN<sup>119</sup>, concedida no mesmo ano do lançamento do filme *Homem-Aranha 2* (*Spider-Man 2*, Sam Raimi, EUA, 2004). John afirma que Sam gostaria de passar um maior efeito de *realismo* ao espectador, durante as cenas em que o herói se pendura por teias para voar entre os prédios de Nova York. Anos antes de filmar o primeiro *Homem-Aranha* (2002), Sam conversou com John sobre suas ideias de como filmar as tomadas em que o herói cabeça-de-teia passeia pelos ares e arranha-céus da cidade. Relembrando o fato ao *Collider*, antes de responder ao entrevistador que sua tecnologia preferida para filmar *Doutor Estranho* fora o *Zoom*, Sam Raimi conta que John precisaria criar tal tecnologia para se obter os resultados multidimensionais almejados por ele, e que isso levaria cerca de um ano e meio. Sam Raimi, então, entrava para a lista de diretores como Steven Spielberg e James Cameron, cujas ideias precisavam se apoiar na criação de novas ferramentas tecnológicas que até então não existiam<sup>120</sup>. Assim como Spielberg contribuiu com a história do cinema com o tubarão mecânico e efeitos especiais em guerras espaciais, nos anos 1970, e com dinossauros totalmente gerados por computação gráfica nos anos 1990; e James Cameron, com seres de metal líquido nos anos 1990 e alienígenas gigantes animados a partir das expressões e movimentos de atores no fim da década de 2000, Sam Raimi reencontrou seu lado inventivo para levar suas ideias às telas. É a *obsessão pelo realismo*<sup>121</sup> de Sam que continua o levando à sua *arte do fazer humano* – à sua *technè*

---

<sup>118</sup> John Dykstra, supervisor de efeitos visuais da trilogia do Homem-Aranha de Sam Raimi. Fonte: AWN.com.

<sup>119</sup> Portal Animation World Network. Matéria de julho de 2004. Link nas referências.

<sup>120</sup> Matéria de abril de 2013. Fonte: The Atlantic. Link da matéria nas referências.

<sup>121</sup> André Bazin em “Ontologia da Imagem Fotográfica”. Ver referências.

(DUBOIS, 2004). No entanto, dessa vez com produtos tecnológicos para a criação de imagens que Dubois classificou de “ordem cinco”:

Trata-se da imagem informática, também chamada de imagem de síntese, infografia, imagem digital, virtual etc. (...) De fato, com a imagem informática, pode-se dizer que é o próprio ‘Real’ (o referente imaginário) que se torna maquínico, pois é gerado por computador (Dubois, 2004, p. 47).

Durante as filmagens, tanto do primeiro quanto do segundo *Homem-Aranha*, Sam usou a chamada *Spider-Cam*<sup>122</sup> para filmar o mundo real e combiná-la com efeitos gráficos tridimensionais da cidade e dos personagens. A *Spider-Cam* (Figura 7.1-1), nova integrante do *Raimiverso*, irmã vinte anos mais nova da *Shaky-Cam*, realmente despencou de uma altura de vinte e dois andares, acoplada em cabos, para então subir rapidamente e poder causar a sensação vertiginosa que uma viagem com o herói aracnídeo, de seu ponto de vista, proporcionaria.

Figura 7.1-1. A *Spider-Cam* efetuando um dos seus voos, em *Homem-Aranha 2*



Fonte: YouTube

No começo do filme, quando Peter Parker<sup>123</sup> está em seu quarto, após chegar em casa da excursão em que é picado pela aranha geneticamente transformada, o passeio da câmera – embora não seja capturado pela *Shaky-Cam* – pode ser

<sup>122</sup> Nome dada à câmera Vista Vision montada em cabos. Fonte: AWN.com.

<sup>123</sup> Peter Parker, interpretado pelo ator Tobey Maguire, é o protagonista dos filmes *Homem-Aranha* (2002), *Homem-Aranha 2* (2004) e *Homem-Aranha 3* (2007). Fonte: IMDb.

relacionado aos passeios das câmeras de *Uma Noite Alucinante*, já que o ponto de vista embaça a nitidez, conota sonolência e tomba com Peter. A câmera sobrevoa suavemente a cama de Peter, perseguindo-o, enquanto ele cai no chão e puxa o cobertor para junto de si (Figura 7.1-2). Na sequência, o *close* no rosto do adolescente é alternado com imagens de computação gráfica que mostram sua transformação no DNA, nas células e nos neurônios. No dia seguinte, a visão da câmera se levanta com ele e passa a ficar embaçada quando ele experimenta os óculos.

Figura 7.1-2. O ponto de vista da câmera embaça, tomba com Peter e sobrevoa a cama até encontra-lo no chão, no primeiro filme do Homem-Aranha



Fonte: YouTube

Houve um aumento significativo do uso da tecnologia CGI<sup>124</sup> no *Homem-Aranha 2*, se comparado ao primeiro. É conhecido o fato de que a armadura e máscara do Duende Verde<sup>125</sup>, vilão do primeiro filme, são peças de figurino reais, ao passo que o vilão do segundo, o Dr. Octopus<sup>126</sup> sofreu intervenções gráficas, combinadas com as mecânicas – no caso dos seus tentáculos e a maneira de andar –, e de reconstruções digitais totais do rosto, pele, cabelo e roupas. Não à toa, o filme recebeu o Oscar pelos efeitos visuais de 2004. Também o passeio da *Spider-Cam* em *Homem-Aranha 2* foi melhorado com a evolução da tecnologia, como por exemplo a possibilidade de programação da sua rota. John relata que no primeiro filme, os

---

<sup>124</sup> Sigla para “Computer-Generated Imagery” (Imagens geradas por computador). Fonte: Masterclass.com.

<sup>125</sup> Duende Verde, interpretado por Willem Dafoe, é o vilão do filme *Homem-Aranha*. Fonte: IMDb.

<sup>126</sup> Dr. Octopus, interpretado pelo ator Alfred Molina, é o vilão do filme *Homem-Aranha 2*. Fonte: IMDb.

prédios foram filmados com a tecnologia da fotogrametria, enquanto que no segundo, a construção dos prédios foi totalmente construída em 3D, com os mapas de textura dos prédios aplicados a partir de fotos, todas tiradas numa certa hora do dia para que ficassem homogêneas. A *cena do trem*, em que o Homem-Aranha trava uma luta com Dr. Octopus é um exemplo importante de como foram combinados os efeitos digitais com a câmera *Spider-Cam*<sup>127</sup>. A tomada se inicia com uma luta no topo de um prédio e, quando os dois caem sobre um trem em movimento, a ação é coreografada através de nítidos artifícios digitais, mesmo para os dois personagens. A luta prossegue acima, pelas laterais e até dentro do trem, quando Dr. Octopus quebra o acelerador do maquinista e, cinicamente, despede-se. Numa velocidade que nenhuma *Shaky-Cam* pudesse sonhar em alcançar, a *Spider-Cam* digital é acelerada, simulando a visão do herói e seu senso de aranha, com o ponto de vista sobrevoando os trilhos até o final da linha, à beira do rio, anunciando o tamanho da catástrofe (Figura 7.1-3).

Figura 7.1-3. A câmera acelera por todo o trilho até o rio, em *Homem-Aranha 2*



Fonte: YouTube

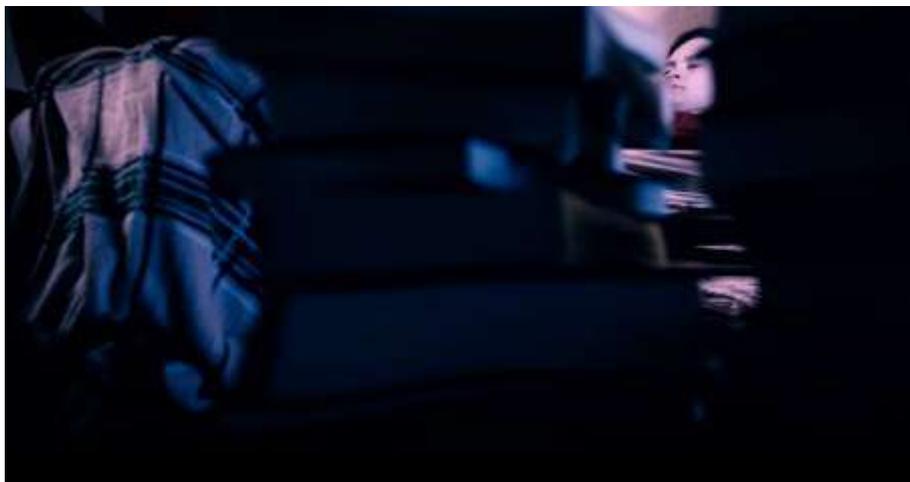
Já no filme *Homem-Aranha 3 (Spider-Man 3, Sam Raimi, EUA, 2007)*, a computação gráfica certamente está à frente dos filmes anteriores, já que a evolução desse mercado é rápida e constante. No entanto, a fim de que a análise sobre as câmeras de Sam Raimi seja relacionada com as primeiras de *Uma Noite Alucinante*, a cena escolhida é a que Peter está em seu quarto, tendo um pesadelo com o suposto

---

<sup>127</sup> Segundo consta no *making of* disponível no YouTube do canal Painel Nerd.

assassino de seu tio. O ponto de vista da câmera está *junto ao chão*, à espreita, conforme Figura 7.1-4. O clima é sombrio. Um alienígena, morfológico como uma gosma dotada de pseudópodes, busca entrar em simbiose com o Homem-Aranha, desde que chegou à Terra, num meteorito. A câmera segue o padrão de Uma Noite Alucinante, em que a força maligna passeia pelo chão da floresta, parecendo tramar sua entrada na cabana. Peter quase acorda, o que faz o olhar da “*Sam-o-Cam* digital” se esconder atrás de livros empilhados no chão.

Figura 7.1-4. A câmera simula o ponto de vista do simbionte alienígena, em *Homem-Aranha 3*



Fonte: YouTube

A tomada segue com a visão da câmera saindo de trás dos livros e, finalmente, sobe as cobertas até conseguir chegar à sua vítima. Em *closes* sequenciais e alternados com o pesadelo, o domínio do simbionte está completo; um corte e o Homem-Aranha agora está com o obscuro uniforme preto, pendurado de ponta cabeça num arranha-céu, de onde pula e solta suas teias para mais um passeio tecnológico com a *Spider-Cam*. Conforme matéria de 2007 do UHQ<sup>128</sup>, o filme “é um espetáculo de efeitos visuais, provando que não há mais limites para a computação gráfica”, ainda que o filme seja comumente tido como o menos empolgante dos três dirigidos por Sam Raimi.

Para a compreensão do percurso evolutivo dos processos de filmagens no Raimiverso, há que se voltar a atenção agora ao filme *Doutor Estranho*. Já na *primeira*

---

<sup>128</sup> Sigla de Universo HQ, portal de cultura pop. *Link* da matéria nas referências.

*cena de ação* do filme, o problema que o supervisor de efeitos visuais do *Homem-Aranha* enfrentava, 20 anos antes, com a dificuldade de fazer o tecido parecer realista, se resolve. Stephen Strange<sup>129</sup> pula da sacada do prédio com sua capa viva e tremulante, para enfrentar o polvo de outra dimensão, Shuma-Gorath (no filme denominado Gargantos por questões de não detenção dos direitos autorais por parte da Disney/Marvel). O mago aterrissa e parece abrir um portal da visualização, ao fazer o monstro, até então invisível, revelar-se enquanto ergue o ônibus. Para salvar a garota América Chavez<sup>130</sup>, Stephen abre a estrutura molecular do ônibus, fazendo as ondas elétricas de sua matéria flutuarem no espaço, abrindo passagem para chegar até ela. A luta se estende por mais alguns minutos, repleta de efeitos visuais, saltos vertiginosos, golpes sangrentos até a eliminação do monstro, com a ajuda de Wong<sup>131</sup>, outro mago supremo.

Em busca dos poderes de América, que a possibilitam viajar pelo Multiverso, a Feiticeira Escarlate<sup>132</sup> tenta, a todo custo, capturá-la. O Dr. Estranho a atrai a uma armadilha no chão que a aprisiona dentro de uma *dimensão de espelhos* (Figura 7.1-5). A câmera rodeia a vilã de baixo para cima, enquanto ela enxerga diversas versões refletidas de si mesma. De repente, espelhos pontiagudos despontam e tentam contê-la ainda mais. Cercada, ela reage com seus raios vermelhos, que ricocheteiam sem aparentemente danificar em nada a estrutura.

Figura 7.1-5. A Feiticeira Escarlate presa na dimensão de espelhos

---

<sup>129</sup> O mago Stephen Strange é interpretado pelo ator Benedict Cumberbatch. Fonte: IMDb.

<sup>130</sup> América Chavez é interpretada pela atriz Xochitl Gomez. Fonte: IMDb.

<sup>131</sup> Interpretado pelo ator Benedict Wong. Fonte: IMDb.

<sup>132</sup> Feiticeira Escarlate, ou Wanda Maximoff, é interpretada pela atriz Elizabeth Olsen. Fonte: IMDb.



Fonte: YouTube

A viagem do Dr. Estranho e America pelo *Multiverso* é uma das cenas que mais chama a atenção para a quantidade de CGI empregada, tão complexa quanto o próprio filme. Certamente os atores estão pendurados por cabos, num ambiente de *chroma key*, enquanto vagam sinuosamente pelo estúdio. No filme, Wanda finalmente está conseguindo sugar a energia valiosa de America, quando um portal atrás dela é aberto. Dr. Estranho se lança em direção à adolescente, protegendo-a ao abraça-la. Na sequência, os dois atravessam quase vinte dimensões diferentes. A câmera viaja com eles, enquanto caem e rodopiam por dimensões em que predominam representações tais como: de colunas de gelo; de luzes coloridas; de cavernas; de colmeias e abelhas gigantes; de drones; dos dinossauros; de desenhos animados; de cubos tridimensionais; de tintas espalhadas; futurista etc. (Figura 7.1-6).

Figura 7.1-6. A viagem de Dr. Estranho e America pelo Multiverso



Fonte: YouTube

Interessante notar que a multidimensionalidade da cena acontece, em sua maioria, através de imagens como “instrumento num fluxo de dados” (Machado, p. 208), em detrimento de imagens reais, de coisas palpáveis – com exceção dos atores, isso quando eles também não são reproduções tridimensionais digitais aplicadas. É um processo que usa da instrumentação imagética da mais atual – em suas entrevistas, Sam Raimi argumenta que há diversas empresas de computação gráfica plenamente estabelecidas voltadas para o cinema e, por isso, a melhor tecnologia para o *Doutor Estranho* foi a ferramenta *Zoom* – para oferecer ao olhar do observador de cinema do século XXI os estímulos que o insiram por completo nessa multidimensionalidade, que é inversamente proporcional à “realidade” analógica da multidimensionalidade criada em *Uma Noite Alucinante*. Para Jonathan Crary, as técnicas cibernéticas e eletrônicas respondem pelo deslocamento da visão para um plano dissociado, separado daquele que acontece naturalmente no observador humano quando ele vê o mundo palpável. E, falando em olhar, o terceiro olho do Dr. Estranho, obviamente aplicado digitalmente ao ator, como mostra a Figura 7.1-7, parece corroborar Crary quando ele afirma que

A maioria das funções historicamente importantes do olho humano está sendo suplantada por práticas nas quais as imagens figurativas não mantêm mais uma relação predominante com a posição de um observador em um mundo ‘real’, opticamente percebido. Se é possível dizer que essas imagens se referem a algo, é, sobretudo, a milhões de bits de dados matemáticos eletrônicos (Crary, 2012, p. 12).

Figura 7.1-7. O polêmico terceiro olho do Dr. Estranho



Fonte: Auralcrave.com

Talvez um olho aplicado por meio de maquiagem e mecanismos manuais, controlados por baixo de um rosto que replicasse o do ator, ficasse mais realista – ainda que o espectador de cinema do século XXI esteja plenamente consciente dos avanços da computação gráfica e, justamente por isso, nada mais o surpreenda – exatamente porque sabemos que aquele olho jamais poderia existir ali, e se existisse, que não fosse um incômodo aspecto de *uncanny valley*<sup>133</sup>; que se tratasse de um aparato com a função de iludir, de oferecer uma “mágica” voltada para o entretenimento, nesse caso, de horror. E, com esse olhar voltado ao horror, o *universo* de Sam Raimi expande-se ainda mais em *Doutor Estranho*.

## 8.2. A QUARTA DIMENSÃO

É no filme *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* que a *multidimensionalidade* das câmeras de Sam Raimi alcança o seu máximo em termos do uso de tecnologias digitais que objetivam o maior realismo, especialmente se o filme for consumido numa projeção 4D. Apesar do sucesso obtido com os gráficos CGI levados ao extremo, como foram apontadas nas cenas no tópico anterior, há que se levantar questões de o quanto o exagero de tais advenços contribuem para,

---

<sup>133</sup> O “vale da estranheza” pode ser entendido por uma computação gráfica que busca um realismo extremo e, no entanto, ao ser examinada, causa desconforto e estranheza. Traduzido livremente de Verywellmind.com. *Link* nas referências.

justamente, a perturbação dessa noção de realidade a que é assistida – ou, como Dubois relata sobre a teoria da “dupla hélice” de Raymond Bellour:

Quanto mais capaz for um sistema para imitar fielmente o real em sua aparência, mais ele suscitará a proliferação de pequenas formas que minam tal potência de mimetismo, visando desconstruí-lo. Curiosa revanche da imagem sobre o instrumento da máquina (Dubois, 2004, p. 55).

Com isso, assistir ao filme do Doutor Estranho no cinema 4D não é exatamente como viajar por uma dimensão diferente da nossa realidade tridimensional, como o filme sugere, ao mostrar personagens interagindo em diferentes universos dimensionais. Evidentemente, o termo 4D trata-se de uma ferramenta de *marketing*, “porque o sistema significa uma tecnologia adicionada ao sistema visual 3D” (Oh, Lee, Lee, 2011, p. 375), como uma tentativa de oferecer estímulos sensoriais externos ao espectador, para que ele experimente novas imersões durante a projeção do filme. O problema da adição de uma dimensão à experiência é que ela pode ser, sobretudo, mal interpretada, mal concebida, ou ainda, sequer percebida. Como os habitantes da *Planolândia*, de Edwin Abbott, perceberam a maçã intrusa vinda da terceira dimensão, senão com profundo desentendimento? A maçã, para que pudesse ser percebida em duas dimensões, foi seccionada e virou uma fatia no plano, enquanto os recortes planejados de papel não detinham percepção suficiente para entendê-la, por jamais virarem cubos ou esferas para visualizar a fruta em sua tridimensionalidade<sup>134</sup>. Um estudo feito na Coreia do Sul, em 2010, a partir de entrevistas a espectadores que assistiram a diversos filmes – como *Avatar*, *Jogos Mortais 7*, *Meu Malvado Favorito*, entre outros –, reúne dados interessantes sobre essas experiências. Interessantes porque há duas situações: quando o espectador gosta dos efeitos “extradimensionais” – como a cadeira se movendo com intensidade, ou o ar soprado no rosto –, são aceitos como diversões típicas de uma montanha-russa num parque de diversões, como ser “jogado” de um lado para o outro; e quando ele não gosta dos efeitos – como a água borrifada no rosto ou o aroma diferente do esperado –, sua subjetividade interfere na imersão do filme. Fica evidente que quase em nenhum caso a percepção da dimensão extra se relacionou com a história do filme em si; a experiência pouco agregou à narrativa. Quando Wong e Doutor Estranho lutam com Wanda nas montanhas geladas e um

---

<sup>134</sup> Carl Sagan (1934 – 1996), cientista e astrônomo americano, popularizou a *Planolândia*, de Edwin Abbott (1838 – 1926), escritor e professor inglês, ao explicar a quarta dimensão em vídeo.

vento frio é soprado no rosto do espectador, é mais fácil que ele busque vestir seu agasalho e perca, ainda que por meros segundos, partes da cena de ação, do que aproveite a sensação de se lutar na neve. Aplicando o ambiente de cinema 4D semelhante ao que Machado sugeriu, para a realidade virtual:

Se no futuro, os “filmes” forem capazes de simular sensação térmica, olfativa e gustativa, os espectadores de então vão se surpreender com o fato de nós, espectadores de hoje, não termos ainda conseguido perceber que os nossos filmes não têm temperatura, cheiro ou sabor, entre outras coisas (Machado, 2007, p. 201).

O consumidor de filmes do século XXI em diante, acostumado com hiper estímulos das grandes cidades, projeções tridimensionais, simuladores, óculos de realidade virtual, videogames, realidade aumentada, plenamente inserido no chamado “comércio de choques sensoriais” (Singer, p. 112), entende que todas essas sensações, aplicadas de maneira artificial nas projeções 4D, fazem melhor sentido no mundo real em que ele vive. Ora, um filme não é a realidade e não existe a necessidade de que esse entretenimento seja tão real (e nem poderia, por mais que tentasse): para isso o espectador – ou observador – tem a sua própria vida no mundo real. Numa comparação à teoria de Dubois (p. 60), em que ele afirma que “quanto maior o grau de analogia, mais imaterial se torna a imagem”, entende-se que para o cinema repleto de inserções extrassensoriais, quanto *maior a realidade, menos fílmico* ele se tornará.

Quando Sam Raimi estava disposto a entregar um realismo sobrenatural no seu primeiro cinema, munido de sua *Sam-o-Cam* numa tomada e da *Shaky-Cam* na outra, ele não esperava que à essa magia criativa cinematográfica pudessem ser acoplados efeitos de vento ou água no rosto do seu espectador; na época das filmagens de *Within the Woods* ou de *Uma Noite Alucinante* essas tecnologias sequer existiam. Sam Raimi, portanto, sentiu frio extremo; calor abafado; atravessou pântanos, com água até os joelhos; atravessou portas e janelas; pendurou-se em veículos; correu pela floresta gelada com a câmera; espremeu-se por corredores apertados; melecou as mãos em xarope e lavou-as com café quente, na falta de água limpa – tudo para que o espectador vivesse a melhor experiência multidimensional possível dentro da “limitação” das duas dimensões da tela de projeção, e não perdesse, enfim, o envolvimento com a narrativa ao ceder a atenção para outras percepções.

### 8.3. O RAIMIVERSO NO XXV SOCINE EM IMAGENS

A pesquisa “O Raimiverso: A Experiência Multidimensional no Cinema de Sam Raimi” foi apresentada no XXV Encontro SOCINE, em novembro de 2023, em Foz do Iguaçu. A apresentação integrou o Painel 14, intitulado “Criadores e suas criaturas: Reflexões sobre os filmes de autor”. A seguir, algumas imagens usadas na apresentação do seminário. A imagem da Gangorra dos Estímulos se tratava de um *gif* animado, porém aqui consta como uma imagem estática devido a limitação do formato PDF/impresso.

Figura 7.3-1. Tela de abertura



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.3-2. Tela da pesquisa



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.3-3. Tela dos elementos do Raimiverso



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor.

Figura 7.3-4. Marcas do Raimiverso



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.3-5. Tela da justificativa



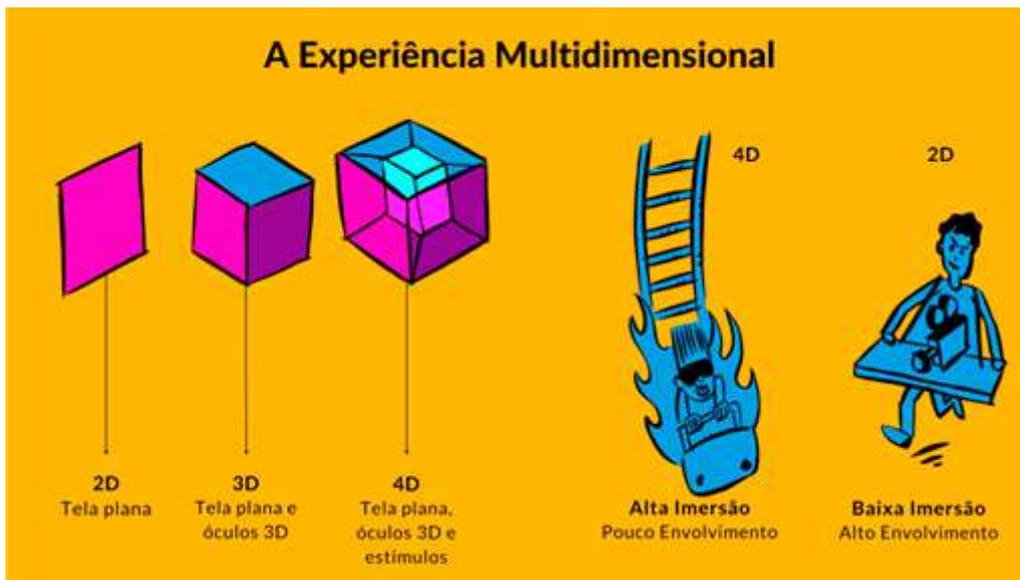
Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.3-6. Tela do quadro teórico-metodológico



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.3-7. Tela da Experiência Multidimensional



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.3-8. Tela animada da Gangorra dos Estímulos



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.3-9. Tela de encerramento



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

### 8.3. SEMINÁRIO EFEITOS DAS TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO EM IMAGENS

Apresentei um seminário sobre o texto "Rumo à narrativa do corpo inteiro", de Eduardo Zilles Borba, além de ler *Cinema Digital e Dispositivo*, de Thomas Elsaesser, como parte do encerramento da disciplina Efeitos das Tecnologias da Comunicação,

em dezembro de 2022. Foi durante os estudos para o preparo desse seminário que cheguei às primeiras ideias para as analogias do Efeito Montanha-Russa e da Gangorra dos Estímulos.

Figura 7.4-1. Tela de abertura



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.4-2. Tela de pontos introdutórios

### Ponto Introdutório

#### McLuhan (1964)

O meio é a mensagem graças às transformações das práticas comunicacionais, sociais e econômicas.

#### Flusser (2017)

A transformação das plataformas eletrônicas catapultam o criptografado (e imaterial) mundo dos computadores a um tipo de materialidade.

#### Sodré (2014)

Entender as influências das interações tecnológicas para além das interfaces digitais, mas pelo impacto na cultura e comportamento da sociedade pós-contemporânea.



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.4-3. Tela de ponto teórico

### Ponto Teórico



#### **SURFACE THINKING**

Incoraja a interpretação através de imagens e vídeos



#### **LINE THINKING**

Uso de textos para explicar conceitos

"As mensagens das mídias imagéticas são mais ricas e as mensagens das mídias conceituais são mais claras."  
**Flusser (2017)**

Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.4-4. Tela de *Conceptual Thinking / Imagery Thinking*.

### Ascensão da Imagem

"A imagem na comunicação ganha proeminência nos processos midiáticos quando as massas se interessaram pela informação." **Borba, sobre Flusser**



#### **CONCEPTUAL THINKING**

Elite letrada



Mass  
Media



#### **IMAGERY THINKING**

Recurso de mídia atraente

Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.4-5. Tela percepção e interpretação humana

## Ser um Humano é ser...



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.4-6. Tela da compreensão do mundo físico



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.4-7. Tela de representações

## Representações



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.4-8. Tela de presença / imersão

## Universo do Multissensorial



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.4-9. Tela de conclusões

### Ponto Final de um trabalho inicial: Conclusões



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.4-10. Tela de inquietações

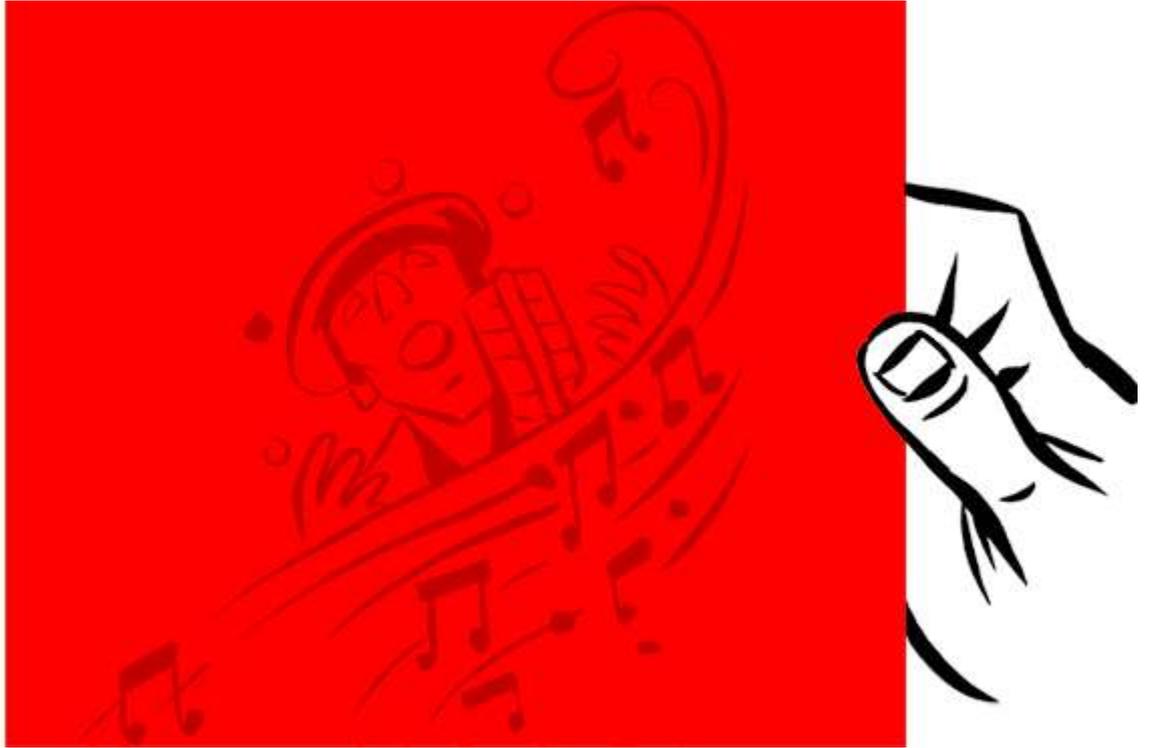


Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

## 8.5. DISPOSITIVO ÓPTICO E ILUSTRAÇÕES SENSORIAIS REVELADAS

A seguir, a revelação das ilustrações com a sobreposição do filtro.

Figura 7.5-1. Figura 45 revelada



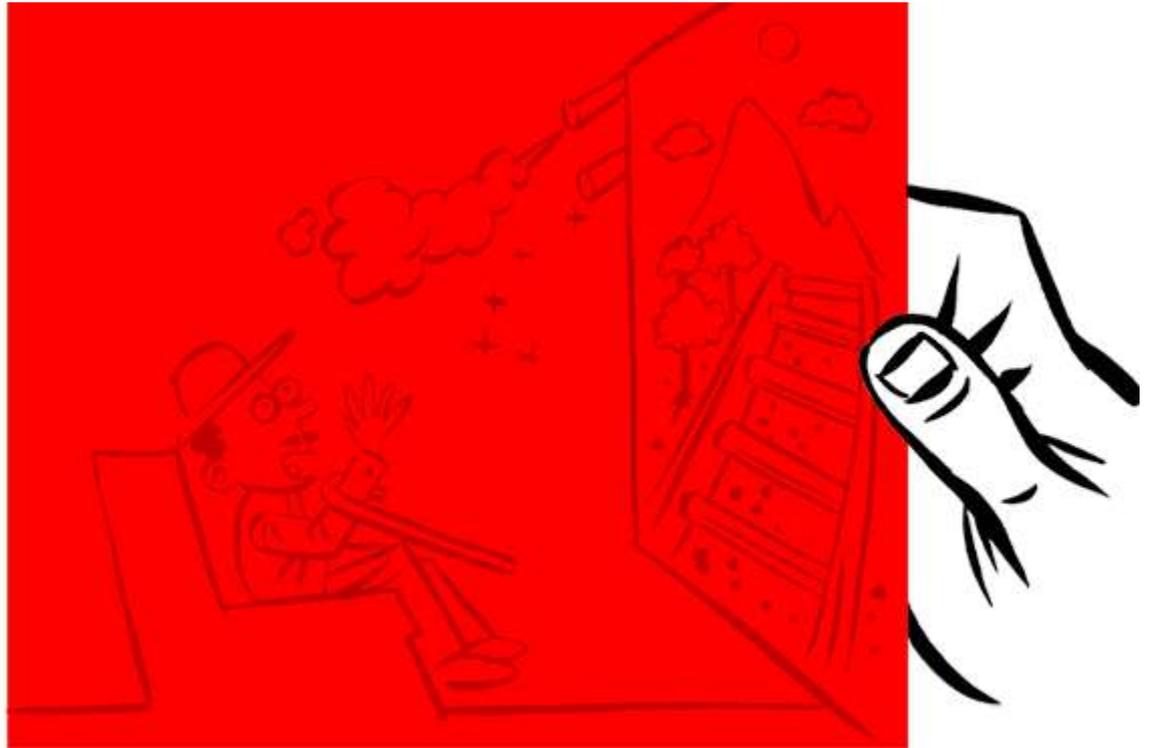
Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.5-2. Figura 46 revelada



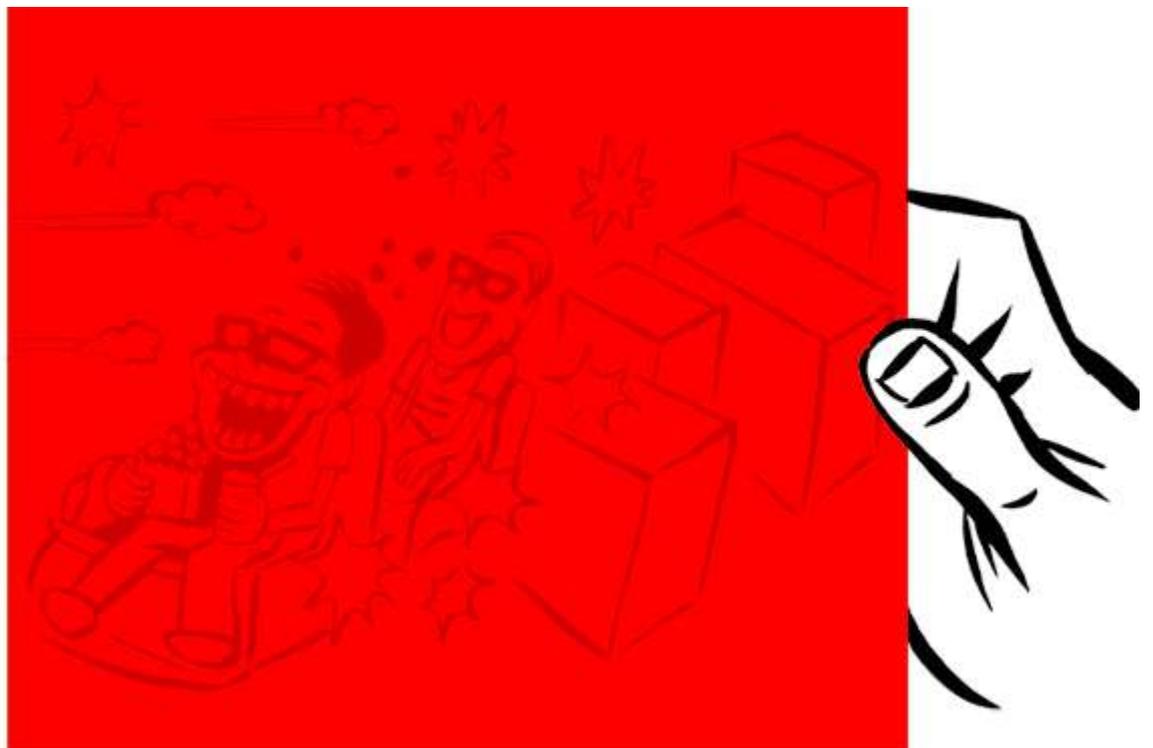
Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.5-3. Figura 47 revelada



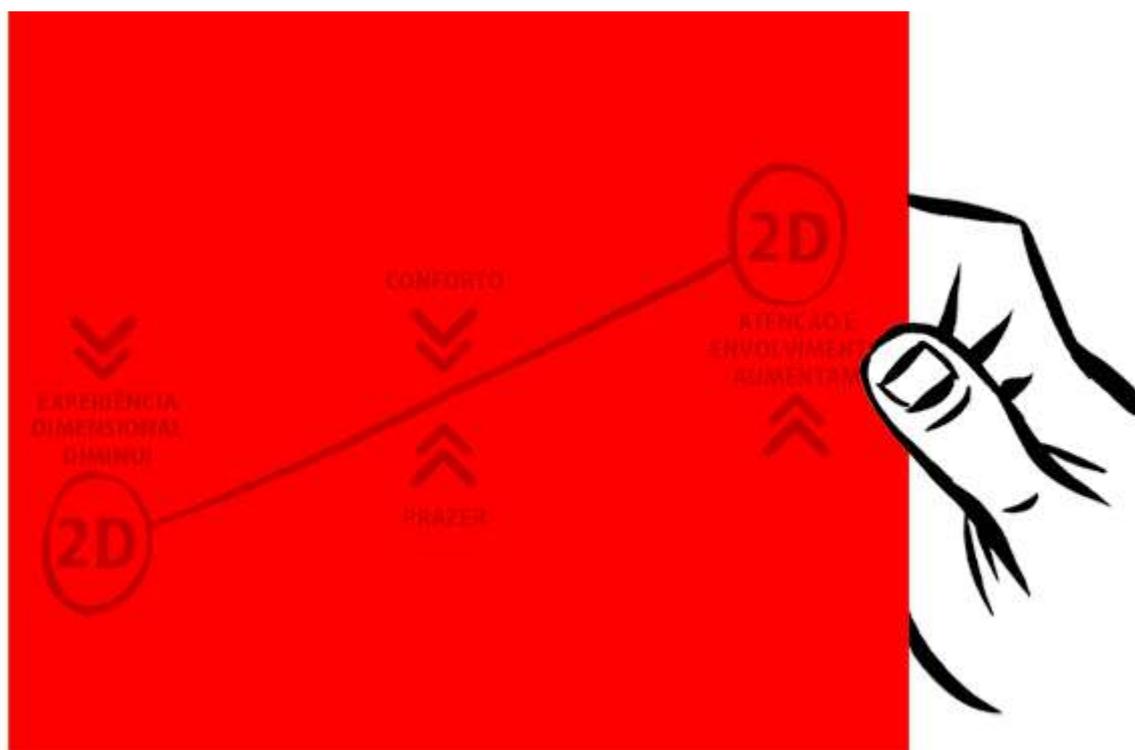
Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.5-4. Figura 48 revelada



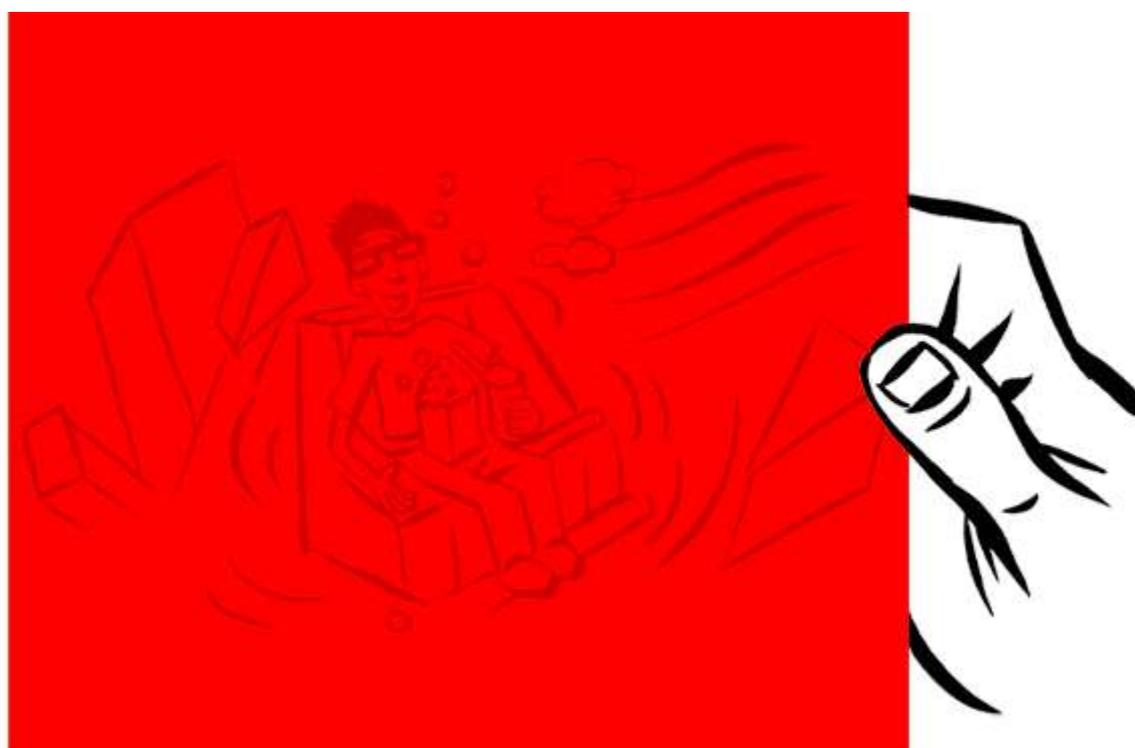
Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.5-5. Figura 49 revelada



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor

Figura 7.5-6. Figura 50 revelada



Fonte: ilustrações e montagem criadas pelo autor