

A narrativa feminina na animação de horror: um estudo de caso sobre “Chá de sangue e fio vermelho” (2006)

Female narrative in horror animation: a case study on “Blood Tea and Red String” (2006)

Maria Luiza Correa da Silva¹ 

RESUMO

Este trabalho tem a intenção de analisar o filme “Chá de sangue e fio vermelho”, de 2006, dirigido por Christiane Cegavske, e entender como ele quebrou com padrões estereotipados das personagens femininas em filmes de animação. Levando em consideração que os filmes animados foram, por muito tempo, escritos e dirigidos por homens, a representação das mulheres nessas narrativas ficou à mercê da ótica masculina, que na maioria das vezes as retratava como figuras subservientes à espera de seu príncipe encantado. Com o feminismo e a busca por novas personagens ganhando espaço entre o público, é de se reconhecer que as mulheres vêm conquistando esse lugar e garantindo uma distinta e melhor representação para essas personagens. Além disso, o trabalho também objetiva entender como o horror é representado na animação e como Christiane Cegavske conseguiu construir uma história de horror com bonecos, inspirando-se nos contos de fadas para criticar esse lugar historicamente destinado às mulheres.

Palavras-chave: Animação. Horror. Mulheres no Cinema. Chá de sangue e fio vermelho.

ABSTRACT

This work aims to analyze the film “Blood Tea and Red String”, from 2006, directed by Christiane Cegavske, and understand how it broke with stereotyped patterns of female characters in animated films. Considering that animated films were, for a long time, written and directed by men, the women’s representation in these narratives was at the mercy of the male perspective, which most often portrayed them as subservient figures waiting for their prince charming. With feminism and the search for new characters gaining space among the public, it is acknowledged that women have been conquering this place and guaranteeing a different and better representation for these characters. Furthermore, the paper also intends to understand how horror is represented in animation and how Christiane Cegavske managed to build a horror story with puppets, taking inspiration from fairy tales to criticize this historically significant place for women.

Keywords: Animation. Horror. Women in Cinema. Blood tea and red string.

¹Universidade Estadual do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo – Curitiba (PR), Brasil. E-mails: smarialuizacorrea@gmail.com; maria.luiza.769@estudante.unespar.edu.br
Recebido em: 10/06/2023. Aceito em: 29/08/2023

INTRODUÇÃO

Stephen King escreveu uma vez que “nós inventamos horrores fictícios para nos ajudar a suportar o real”. Isso nos traz uma discussão sobre como o gênero do horror não existe apenas com a intenção de nos assustar e nos fazer dormir de luz acesa por algumas noites, mas também de nos questionar sobre o horror que nos cerca e a criticar, explicitamente, uma desumanidade contida no contexto social.

O objetivo deste trabalho consistiu em analisar a escassa quantidade de produções de animação feita por mulheres e também compreender a animação de horror e como ela é encarada dentro de uma indústria cinematográfica que insiste em taxar filmes animados como sendo exclusivamente obras infantis. Por fim, a partir disso, observar o filme “Chá de sangue e fio vermelho” de 2004, dirigido por Christiane Cegavske, e como ele conseguiu romper com estereótipos femininos do cinema e, principalmente, do cinema de animação.

A pesquisa se comprometeu a analisar como a falta de representatividade das mulheres atrás das câmeras no cinema e, conseqüentemente, na animação, resultou na propagação de rótulos associados às mulheres nessas obras que as objetificavam, sexualizavam ou a diminuíam, transformando sua existência, ainda que fossem protagonistas das histórias, em uma eterna espera por um príncipe encantado.

Utilizamos entrevistas de mulheres animadoras e dados dos últimos anos para avaliar a quantidade de mulheres na animação, e principalmente a pesquisa de Henry Giroux sobre as princesas da Disney e o destaque que a empresa teve no campo da animação, além da responsabilidade de ter culminado em tais estereótipos e como eles vêm tentando quebrar com esse estigma.

A partir disso, um panorama foi traçado sobre como é vista a animação na sociedade e como animações que não são voltadas para o público infantil acabam sendo alvos de um certo receio do espectador. Por fim, falamos da violência dentro das animações e do horror em específico. Além disso, buscou-se analisar também os estereótipos contidos nas histórias de horror e como o gênero também foi responsável por propagar ideais contidas em uma ótica masculina.

Com essa base, a intenção foi analisar o filme de Cegavske e entender como ele conseguiu quebrar essas regras no cinema e se tornar um filme que teve como objetivo criticar a posição das mulheres não só na sociedade, mas também em como ela é vista no cinema, sempre por uma visão patriarcal.

A ESCASSA PRODUÇÃO DE CONTÉUDO ANIMADO FEITO MULHERES

Desde o começo do que é considerada hoje a sétima arte, as mulheres ficaram de fora de uma historiografia que as valorizasse e que enaltecasse o seu trabalho. Assim, ainda que muitas delas tivessem encabeçado produções, roteirizando, dirigindo ou produzindo, essas obras acabaram sendo menosprezadas dentro de uma cultura que tem como pilar o patriarcado e as ideias masculinas.

Essa realidade resultou em um cinema hegemônico, que tem como característica a ótica de um homem como correta. Sendo assim, a maior parte das produções

cinematográficas que tiveram um apelo econômico ou que conquistaram um grande patamar na história do cinema são exclusivas de homens no roteiro e na direção.

A revista *Variety*, uma das maiores no ramo do entretenimento nos Estados Unidos, fez um levantamento dos cem melhores filmes de todos os tempos na história do cinema. Entre os cem filmes escolhidos, apenas cinco foram dirigidos por mulheres.¹ No Brasil, essa realidade também não é diferente. Se analisamos, por exemplo, a lista da Associação Brasileira de Críticos de Cinema em relação aos cem melhores filmes brasileiros, deparamo-nos apenas com um total de sete filmes dirigidos por mulheres.²

Neusa Barbosa (2019), em seu artigo intitulado “Pioneiras na realização cinematográfica no Brasil”, faz uma constatação sobre o atraso das mulheres, de acordo com a historiografia atual, na entrada no mercado cinematográfico. Segundo a autora:

O primeiro filme feito no Brasil (do qual, segundo consta, nada restou) foi rodado em 19 de junho de 1898, pelo italiano Afonso Segreto. (...) O primeiro filme assinado por uma mulher foi feito exatamente 22 anos depois desse marco inaugural. A história registra o nome de Cléo de Verberena (1909-1972) como a primeira diretora do cinema brasileiro com o filme mudo *O mistério do dominó preto*, uma intriga policialesca envolvendo o assassinato de uma mulher em pleno Carnaval, lançado em 1930 (BARBOSA, 2019, p. 18).

O cinema de animação, assim como o cinema no geral, também foi afetado por essa realidade. No livro “Animações Brasileiras: 100 filmes essenciais”, organizado por Gabriel Carneiro e Paulo Henrique Silva (2018), apenas nove obras são exclusivamente assinadas por mulheres. Laryssa Prado e Erika Savernini (2018), abordam em sua pesquisa essa falta de mulheres na área de animação e afirmam que:

Ressalta-se que a ausência das mulheres nesses textos comemorativos não parece ser só uma opção de quem os produz, de quem opta por tratar de animações nas quais a presença masculina seja dominante, mas é mesmo um reflexo do estado da arte na produção nacional: um meio majoritariamente masculino tanto pelo predomínio de homens na direção e nas funções-chave criativas quanto pela representação (PRADO; SAVERNINI, 2018, p. 12).

Ainda que, o passar do tempo e o debate sobre representatividade na frente e por trás das câmeras tenham colaborado para levar mais mulheres para o cinema e, conseqüentemente, também para a animação, a quantidade delas nessa área ainda é preocupantemente menor do que a dos homens.

Segundo uma pesquisa feita pela *USC Annenberg Inclusion Initiative*, com o grupo *Women in Animation* em 2019, considerando os últimos 12 anos, apenas 3% das animações tinham uma mulher assinando o cargo de direção. A maioria das histórias, assim como a própria animação, acabam sendo roteirizadas, animadas,

1 Disponível em: <https://variety.com/lists/best-movies-of-all-time/all-about-eve-1950/> Acesso em 05 jun. 2023

2 Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_dos_100_melhores_filmes_brasileiros_segundo_a_ABRACCINE Acesso em 05 jun. 2023

dirigidas e produzidas por uma maioria massiva de homens, o que também influenciava nas temáticas e representações que essas obras vêm a ter, majoritariamente pela perspectiva dos homens. Kitty Turley, produtora executiva da *Strange Beast*, critica em uma entrevista que em um estúdio de animação “as mulheres estão lá para facilitar a voz criativa e a visão dos homens”.³

O resultado dessa falta de protagonismo feminino na produção dos filmes resultou em inúmeras narrativas que compactuavam com estereótipos da figura feminina sendo propagados no cinema, principalmente para crianças, que ainda são o público-alvo de grande parte dos filmes animados.

Não se pode falar sobre animação sem também falar sobre a Disney. Desde que a categoria de melhor filme de animação foi criada no Oscar, em 2002, a empresa levou o total de 16 estatuetas para casa. Além disso, é visível que a maioria das animações que tiveram sucesso no século XX e influenciaram milhares de crianças também foram produtos da empresa.

Logo, também deve-se abordar o fato de que a Disney teve uma enorme participação na propagação de estereótipos femininos. A maioria de suas histórias reforçavam uma imagem da mulher como uma princesa frágil, na qual seu único objetivo de vida era esperar ou lutar por um príncipe encantado. Essas princesas seguiam uma fórmula bem desenvolvida socialmente do que era considerado “ser mulher”. Michelle Cechin (2014) questiona sobre essa ideia:

As primeiras princesas da Disney estavam inscritas em um ideal de comportamento considerado civilizado, nobre, apresentando com um cuidado especial às regras de etiqueta, ao decoro e à higiene. Essa “distinção social” se exprimia por “sentimentos nobres”, e se exteriorizava serem belas, dóceis, polidas, passivas, laboriosas e controladas (CECHIN, 2014, p. 135).

Filmes como “A branca de neve e os sete anões” (1937), “Cinderela” (1950) e “A bela e a fera” (1991) foram responsáveis diretos pelo sucesso comercial da Disney. Todos eles partem de um princípio de que a salvação da princesa em questão só se dá a partir da chegada de um homem e do amor proferido por ele. Isso acaba resultando em uma influência concreta em relação à visão de meninas sobre elas mesmas e de um futuro pretendido, o qual fica limitado à ideia de que o “felizes para sempre” só pode vir por meio de um relacionamento amoroso ou de um casamento. Henry Giroux (1995) debate a respeito da influência da Disney nas crianças e acrescenta:

Dada a influência da ideologia da Disney sobre as crianças, é imperativo que pais, mães, professores/as e outros adultos compreendam de que forma esses filmes atraem a atenção e moldam os valores das crianças que os veem e os compram [...] como uma das principais instituições encarregadas de construir a infância nos Estados Unidos, ela deve merecer uma saudável suspeita e um debate crítico. Esse debate não deveria estar limitado ao lar, mas deveria ser um elemento central da escola e de qualquer outro local público importante de aprendizagem (GIROUX, 1995, p. 58).

³ Disponível em: <https://garotasdomotion.com/por-que-existem-poucas-mulheres-na-animacao-e-o-que-nos-podemos-fazer> Acesso em: 03 jun. 2023.

É importante reconhecer também que esse cenário, de alguns anos para cá, vem sendo alterado. Com a produção de conteúdo na internet e o feminismo ocupando mais espaço, houve um choque de realidade com a busca por conteúdos animados, infantis ou não, que em sua construção não retratassem a mulher num local passivo no enredo, além de pedirem por princesas que não tivessem o encontro com um par romântico como fim da história.

Na própria Disney foi possível observar essas mudanças. As personagens femininas começaram a ganhar um novo papel dentro das animações, agora também como heroínas. “Valente” (2012) é um grande exemplo desse novo cenário. Jéssica Dombrowski Netto (2013), em uma análise sobre o papel da mulher nos filmes da Disney, afirma que “o que Merida mostra é que não é preciso se vestir de homem, se esconder dos pais ou até querer ser quem não é para ter o seu feliz para sempre. E que esse feliz para sempre não está ligado a casamento”.

ANIMAÇÃO DE HORROR: ISSO EXISTE?

Na edição do Oscar de 2023, Guillermo del Toro⁴, vencedor da categoria de melhor animação com “Pinóquio”, abordou em seu discurso que “Animação é cinema. Animação não é um gênero para crianças, é um meio”.⁵

A discussão de que a animação não é um gênero para crianças vem sendo expandida nos últimos anos. Muito se acredita que um filme animado, ou até os que misturam animação, são exclusivamente para crianças. Essa ideia equivocada acaba por desvalorizar a animação como cinema propriamente dito, visto que tenta colocá-la num patamar “não tão sério” e também resulta em atingir um público totalmente diferente do que se pretende quando a animação tenta sair desse estereótipo.

Um exemplo disso é o famoso “Festa da salsicha” (2016), uma animação dedicada a um público adulto que se envolveu em uma polêmica no território brasileiro, quando uma candidata a vereadora gravou um vídeo repudiando o filme e dizendo que “se não é destinado a crianças, por que então é uma animação infantil?”.⁶

Ainda que seja um exemplo caricato e extremo, é comum que o espectador associe a animação a um público composto completamente de pais e crianças. Logo, quando um filme animado se propõe a sair desse nicho, ele acaba enfrentando um principal desafio: o de conquistar o espectador que não o consome normalmente.

A animação de horror já tem um espaço considerável quando se trata dos fãs do gênero. Ainda que sejam obras específicas com nomes de famosos diretores que tenham conquistado um espaço maior na indústria, é evidente que esses filmes tiveram um apelo do público enorme.

4 Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TASL0ZwXw80&ab_channel=NBC Acesso em 05 jun. 2023.

5 *Animation is cinema. Animation is not a genre for kids, it's a medium.*

6 Disponível em: <https://pipocamoderna.com.br/2017/08/esuíta-de-festa-da-salsicha-na-hbo-vira-causa-de-gente-desinformada/> Acesso em 05 jun. 2023.

Se considerarmos, por exemplo, os números arrecadados nos cinemas, “O estranho mundo de Jack” (1993) e “A noiva cadáver” (2005), ambos com o nome de Tim Burton à frente de suas produções, tiveram, respectivamente, 18 e 40 milhões de dólares de orçamento e faturaram na bilheteria a quantia de 91 e 118 milhões de dólares, um lucro três vezes maior do que o valor gasto.

Para começar a falar de animação de horror, também é importante considerar como os temas tratados no gênero são representados na animação. Sébastien Denis (2010) explica o conceito de *hurt gags*, dizendo que a maioria dos filmes animados, ainda que tenham sido feitos especialmente para o público infantil, continham a violência em sua narrativa.

Entretanto, essa violência normalmente era caricata e exagerada, além de nunca ter uma consequência de fato para aquele que a sofria. Victoria Farina Meyer (2019) exemplifica esse conceito com o famoso desenho “Coioote e Papa-Léguas”:

Coioote e Papa-léguas (1949) é, provavelmente, uma das obras mais reconhecidas por utilizar esse tipo de comédia física. A trama sempre gira em torno de Coioote perseguindo Papa-léguas para devorá-lo. Ele cria os planos mais mirabolantes, mas nunca obtém sucesso e sempre acaba se dando mal. Apesar disso, Coioote nunca desiste e, com apenas um corte de edição do programa, já está “novinho em folha (MEYER, 2019, p. 26).

Outra animação que se popularizou no território brasileiro e também se utilizou dos *hurt gags* foi “Tom e Jerry” (1940). A infinita perseguição de gato e rato sempre acabava em algo ruim acontecendo com Tom, mas o gato se recuperava em instantes e logo depois já estava pronto para ir atrás do ratinho novamente.

Para falar de um horror propriamente dito, precisamos inicialmente caracterizar o que seria o horror de fato. Horror e terror, etimologicamente, são conceitos distintos. Carlos Prinati (2010) define o terror como sendo a sensação de algo que vem do que nos aterroriza, do suspense, da tensão, enquanto o horror vem do grotesco, do contato com algo que nos causa certa repulsa.

É unânime que não existe uma fórmula ideal para definir uma história de horror. Escritores como Noël Carroll, Stephen King e Ann Radcliffe tentaram entender no que consistiria o horror de fato, entretanto, ainda que exista um consenso de que existem certos temas que são comumente associados ao horror, sendo eles fantasmas, monstros, assassinos e violência no geral, isso, por si só, não se limita a um filme do gênero.

H. P. Lovecraft (2020), escritor de horror e ficção científica no século XX e denominado, atualmente, pai do horror cósmico, define o medo de algo que se desconhece como sendo motor narrativo para muitas dessas histórias:

A emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido. Poucos psicólogos contestarão esses fatos, e a sua verdade admitida deve firmar para sempre a autenticidade e dignidade das narrações fantásticas de horror como forma literária (LOVECRAFT, 2020, p. 1).

Logo, podemos dizer que um filme de horror não precisa necessariamente ter uma violência extrema, estar repleto de *jumpscare*⁷ ou de um monstro extremamente caracterizado, mas sim possuir em sua essência temas que abarquem o medo, ainda que não seja causando esse medo diretamente ao espectador.

O horror no cinema de animação pode transitar nos subgêneros de horror o quanto for possível. Se em “Paranorman” (2012) temos uma estética não tão explícita para contar sobre um garoto que fala com mortos, em “Mad God” (2021) somos apresentados a um delírio *gore*⁸ que nos mostra o fim do mundo.

ESTEREÓTIPOS ASSOCIADOS A MULHERES NO HORROR

Além dos clássicos padrões aos quais a Disney encaixava as suas personagens femininas e que se enrustou no imaginário social e teve uma enorme influência sobre crianças, especialmente as meninas, o gênero do horror também foi responsável por propagar ideias que conspurcassem com a imagem da mulher e naturalizassem certos comportamentos associados às personagens femininas.

Uma dessas ideias nasceu na literatura, com escritores como Edgar Allan Poe, que escrevia frequentemente sobre personagens femininas mortas ou que morressem durante a história. Grace Bellin (2010) analisa algumas personagens de Poe, comparando como as mulheres eram retratadas da obra dele e de Ann Radcliffe, observando a diferença entre os dois:

As figuras femininas de Poe são também diferentes das de Radcliffe. Não se observa um interesse em retratar tais personagens como seres nobres e virtuosos, e sim como seres frágeis, que começam a adoecer e enlouquecer de diversas formas. A representação do feminino nos contos de Poe traz sempre um aspecto de horror associado à beleza e juventude, de maneira que o próprio Poe acreditava que a morte da mulher amada era o assunto mais poético do mundo (BELLIN, 2010, p. 54).

Já entrando no cinema, um dos mais famosos estereótipos que se propagou nas histórias de horror foi o das *final girls*. Carol J. Clover (2015) cunhou o termo em seu mais famoso trabalho “Men, Women and Chainsaws” e definiu as *final girls* como sendo aquelas personagens que sobrevivem no final dos filmes de horror.

Entretanto, existe uma personalidade muito bem construída dessas personagens, em contraste com as outras que morrem durante a narrativa. Enquanto as mulheres que não sobrevivem sempre são mostradas com um namorado, com uma vida sexual ativa, usando drogas ou indo para festas, as *final girls* são aquelas que não saem, não bebem, estão sempre em casa ou trabalhando e estão constantemente preocupadas com suas amigas.

Ou seja, essa ideia construída nessas narrativas acaba propagando um ideal de mulher que “merece” sobreviver a um atentado ou perseguição, enquanto coloca

7 *Jumpscare*, em tradução literal “pulo de susto”, é uma técnica utilizada em filmes e jogos de horror que consiste em uma mudança abrupta da imagem ou do som, com o intuito de surpreender e assustar o espectador.

8 *Gore* é considerado um dos subgêneros cinematográficos do horror, o qual consiste em filmes que contêm cenas extremamente violentas e gráficas, com muito uso de sangue e restos mortais.

nas outras a responsabilidade por sua morte, como se, por seus comportamentos “não adequados” para uma mulher, elas merecessem o fim que tiveram. André Campos Silva (2014) questiona sobre esse pensamento:

Elas (as final girls) são construídas para criar uma identificação com o público, convidando-o logo no começo da história a olhar o mundo pelos seus olhos. Isto pode ajudar a explicar o porquê elas não mantêm relações sexuais durante o filme, não fazem uso de drogas e nem têm atitudes que moralmente a grande parcela da população condena. Ao que parece, o público tem concepções bastante conservadora sobre sexo, bem como na maneira de uma mulher se comportar (SILVA, 2014, p. 94).

Além disso, outra ideia que também se propagou pelos filmes de horror foi a das mulheres monstruosas. Ao contrário do outro conceito que literalmente mata as personagens que não se comportam de uma determinada forma passiva e subservente, aqui as narrativas a transformam em monstro ou na vilã da história.

Bárbara Creed (1993) questiona sobre a ideia das mulheres monstruosas e afirma que muito se pesquisa sobre as personagens no papel de vítimas, mas pouco se fala sobre elas no papel de monstro. Mas que, ainda assim, são características parecidas acerca dessas mulheres que as fazem cair em um ou no outro.

Além disso, a autora também cita que muitos dos contos de fadas também utilizam a figura da mulher monstruosa, que sempre contrasta com a da princesa. Em “Branca de Neve”, por exemplo, temos a madrasta, considerada vilã por sua vaidade e incessante busca pela beleza, diferenciando-se da princesa, que não parece se importar com a aparência que tem.

A representação da bruxa é muito comum em vários contos. Durante a Idade Média, a Igreja associou a bruxaria diretamente com o gênero feminino, convocando a ideia de que era mais fácil para as mulheres serem levadas por esse pecado e provocar o que vinha a partir disso. Creed (1993) aborda essa ideia das bruxas também representada nas histórias:

The witch, of course, is a familiar female monster; she is invariably represented as an old, ugly crone who is capable of monstrous acts. During the European witch trials of recent history she was accused of the most hideous crimes: cannibalism, murder, castration of male victims, and the advent of natural disasters such as storms, fires and the plague (CREED, 1993, p. 2).

Outro estereótipo do qual o horror também se apropriou, apesar de não ser limitado a ele, foi a da maternidade. Comenta-se muito sobre as mulheres na narrativa que morrem ou que sobrevivem diante de certos comportamentos, mas também é importante observar aquelas que são escritas para terem unicamente a função de mãe dentro da narrativa e, em muitos momentos, tornam-se as que se sacrificam. A vida delas gira em completamente em torno de seus filhos, e esse sacrifício pode vir de diversas formas, seja abrindo mão de sua personalidade, seja literalmente dando a vida.

Colocar a mulher como um suporte do protagonista, sendo como par romântico ou como mãe, é um papel antigo na história do cinema. Entretanto, alguns

filmes de horror também acabaram por construir isso de forma ainda mais explícita, mostrando mulheres que se perderam completamente em busca de um filho ou da salvação dele.

Sarah Arnold (2016) trata sobre a discussão em relação à maternidade em filmes de horror afirmando que essas mães acabam tendo dois papéis únicos nessas histórias: o de boa mãe ou o de mãe ruim. Esses papéis normalmente também são definidos a depender do tamanho do sacrifício que a mãe em questão faz pela criança, sendo más aquelas mulheres que rejeitam de alguma forma a maternidade ou não são vistas como mães exemplares.

“CHÁ DE SANGUE E FIO VERMELHO”: UMA CRÍTICA ANIMADA

É nesse contexto que surge o longa-metragem de Christiane Cegavske, intitulado “Chá de sangue e fio vermelho”, de 2006, que busca abordar uma espécie de conto de fadas para adultos, mesclando narrativas infantis com o cinema de horror para relatar uma história de uma personagem feminina que é disputada por tribos rivais e que quebra com esses padrões construídos pelos homens na maioria dos filmes de animações, em sua estética e em sua narrativa.

Busca-se, partindo da metodologia da análise fílmica replicada por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), observar o filme de uma perspectiva ativa, não mais objetivando apenas o entretenimento da história, mas com o intuito de procurar e reparar as questões que pretendem ser analisadas.

A leitura analítica diante do filme pressupõe algumas questões de método. Analisar um filme não é vê-lo, mas revê-lo e, mais ainda, examiná-lo tecnicamente tomando outra atitude com relação a ele, desmontando-o, estendendo seu registro perceptivo e, fazê-lo “mover-se”, mexer em suas significações, seu impacto (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 12).

A sinopse do filme, segundo o *streaming* da Prime Video, é a que ele “conta a história da luta entre os ratos brancos aristocráticos e as criaturas rústicas que vivem sob o carvalho enquanto lutam para possuir a boneca do desejo do seu coração”. Ou seja, a narrativa vai mostrar uma boneca como centro das atenções de dois grupos formados por homens e como eles vão até as últimas consequências pela sua mulher considerada “perfeita”.

O filme se inicia com a construção de uma boneca por uma tribo de criaturas. A boneca, que inicialmente deveria ser concedida a um outro grupo, o dos ratos, acaba se tornando um objeto de obsessão para as criaturas, que se apaixonam por ela e resolvem tomá-la para si. Entretanto, os ratos, não satisfeitos com essa atitude, sequestram a boneca, o que leva as criaturas a uma jornada para tentar recuperá-la.

Como já citado, na maioria das histórias infantis, a figura feminina desejada é realmente construída como perfeição aos olhos da sociedade: bela, feminina, bondosa. Aqui, a boneca faz analogia ao que é visto como perfeito aos homens: uma figura apática, sem vida, apenas bonita esteticamente. Não há um motivo real para a paixão das criaturas e dos ratos a não ser a representação da boneca, que parece ser bela aos olhos deles.

Cegavske procura, durante a narrativa, construir inúmeros paralelos sobre a mulher dentro da sociedade, que não é só vista como um objeto de posse, mas também criada para servir aos desejos masculinos e a um destino já traçado, que é a maternidade. Ainda que a boneca não demonstre nenhum resquício de vida ou humanidade, eles a transformam, no final do filme, em uma mãe.

A diretora também busca incorporar muitos elementos dos filmes de horror para criar uma obra que não se limitasse a mostrar somente a delicadeza dos contos de fadas. Ela se utiliza de lugares-não-tão-comuns retratados na animação para criar uma história de horror. Como exemplo, as criaturas caindo em uma armadilha que os deixam completamente drogados e encontrando uma figura de uma aranha no caminho que também se interessa pela boneca, mas tendo seus motivos pessoais e distintos daqueles das duas tribos.

Ainda que alguns espectadores considerem primordial, como já mencionado, não é necessária uma aplicação de *jumpscare*s para categorizar um filme no gênero do horror. Por isso, o filme acaba se configurando como uma singular representação do gênero dentro da animação.

Tzvetan Todorov diz que a sensação de medo ou o susto causado por uma obra não define o horror, e complementa: “procurar a sensação de medo nos personagens tampouco permite definir o gênero: em primeiro lugar, os contos de fadas podem ser histórias de terror” (TODOROV, 2010, p. 21). Ou seja, “Chá de Sangue e Fio Vermelho” pode ser considerado um exemplo de um conto de fada que também é uma história de terror.

Além disso, o filme é construído de uma forma que o medo e o horror são colocados por uma perspectiva feminista dentro da animação. Cegavske utiliza de referências a aristocracia, ao parto, ao *gore*, ao lúdico, expressando a opressão sofrida pelas mulheres utilizando bonecos de pano e criatividade. A diretora busca conectar todos esses elementos para dar vida a um conto tenebroso e sensível, que quebra diretamente com o padrão das temáticas na animação e se consagra mostrando a realidade de um conto de fadas.

CONCLUSÃO

O horror é um gênero fluido, que pode se modificar e não está limitado a um assunto ou formato. Ainda que o sangue, os monstros e a morte estejam frequentemente presentes, ele se define, principalmente, por representar os medos de uma pessoa ou de um personagem, podendo ou não refletir no espectador. Logo, um dia dentro de casa pode virar um filme de terror, assim como um conto de fadas também pode transparecer no gênero.

Este trabalho não teve a intenção de afirmar as características que formam um filme de terror, mas apresentar perspectivas novas que podem ser engendradas nele. Além disso, buscou-se aqui, também, fazer um apanhado sobre as condições da mulher dentro e fora das câmeras e como, nos últimos anos, a partir de estudos feministas e de mulheres conquistando um espaço maior nesses lugares, as narrativas sobre mulheres vem alterando seus desejos e seus destinos, não mais limitados

a um homem e um casamento, mas também e, principalmente, a um autoconhecimento e às suas próprias descobertas.

Também foi necessário entender o público de histórias animadas e como o horror pode ser encaixado dentro desses filmes, explicitando que animações do gênero acabam tendo um apelo popular, seja pelos fãs do horror, ou por pessoas buscando na animação histórias não tão voltadas ao público infantil.

Portanto, o filme de Christiane Cegavske se torna uma raridade em um meio que obstaculiza de todas as formas a entrada feminina, visto que, nesse nicho específico, as mulheres foram ainda mais invisibilizadas, já que o horror teve, por muito tempo uma perspectiva e um espectador majoritariamente masculinos, enquanto a animação também excluía as mulheres de suas produções.

É importante entender o filme como uma crítica à sociedade e ao papel da mulher dentro dela. Além disso, é interessante observar a estética que a diretora usa e como ela se distingue de todas as maneiras àquelas frequentemente usadas em animações e também ao que o público consideraria uma estética exclusivamente feminina.

Ademais, a pesquisa teve a intenção de promover estudos sobre as animações de horror dirigidas por mulheres e trazer à luz filmes como o de Cegavske, que não alcançaram um grande público e que merecem mais visibilidade. Apenas dessa forma essas histórias e essas diretoras podem garantir a oportunidade de continuar produzindo filmes que não se limitem ao cinema de animação hegemônico, às historinhas para dormir e a uma visão completamente masculina da figura da mulher.

REFERÊNCIAS

- ARNOLD, S. **Maternal horror film: Melodrama and motherhood**. New York City: Springer, 2016.
- BARBOSA, N. Pioneiras na realização cinematográfica no Brasil. In: LUSVARGHI, L. **Mulheres atrás das câmeras: as cineastas brasileiras de 1930 a 2018**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 2019. p. 16-34.
- BELLIN, G. **Musas interrompidas, vozes silenciadas: a representação da identidade feminina no conto “O retrato oval”, de Edgar Allan Poe**. Ponta Grossa: UniLetras, v. 32, n. 2, p. 313-324, 2010.
- CARNEIRO, G.; SILVA, P. H. (Ed.). **Animação brasileira: 100 filmes essenciais**. Belo Horizonte: Grupo Editorial Letramento, 2018.
- CECHIN, M. B. C. **O que se aprende com as princesas da Disney?** Florianópolis: Zero-a-Seis, v. 16, n. 29, p. 131-147, 2014.
- CLOVER, C. J. **Men, women, and chain saws: gender in the modern horror film**-updated edition. Princeton: Princeton University Press, 2015.
- CREED, B. **The monstrous-feminine: Film, feminism, psychoanalysis**. London: Psychology Press, 1993.
- DENIS, S. **O Cinema de Animação**. 1. ed. Lisboa: Editora Texto & Grafia, 2010.
- GIROUX, H. A disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, T. T.; MOREIRA, A. F. **Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 49-81.
- LOVECRAFT, H. P. **O horror sobrenatural em literatura**. São Paulo: Iluminuras, 2020.
- MEYER, V. F. **Don't hug me I'm scared: o horror disfarçado de fofura**. São Leopoldo: Unisinos, 2019.
- NETTO, J. D. **O papel da mulher nos filmes das princesas da Disney**. Cadernos da Escola de Comunicação, 2013.

PRADO, L.; SAVERNINI, E. A mulher no cinema de animação brasileiro: representação, representatividade e imagem da mulher em *Frivolitá*, Dossiê Rê Bordosa e Guida. In: LEITE, S. **Diversidade na Animação Brasileira**. Goiânia: MMarte, 2018. p. 10-28.

PRIMATI, C. **A história do cinema de horror**. Porto Alegre: Cena UM, 2012.

SILVA, A. C. **O processo comunicacional do clichê cinematográfico em filmes de terror *slasher***. São Leopoldo: Unisinos, 2014.

TODOROV, T.; CASTELLO, M. C. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus Editora, 1994.

SOBRE A AUTORA

Maria Luiza Correa da Silva: mestranda pelo Programa de Pós-Graduação/Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CineAv) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar). Graduada em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Bolsista Técnica no Centro Acadêmico de Letramento e Escrita (CALE), na Universidade Estadual do Paraná (Unespar).

Conflito de interesses: nada a declarar – **Fonte de financiamento:** nenhuma.

