

Violência, Massacre e Vingança em Carrie de Brian de Palma: Corpos Políticos e Monstruosidades

*Violence, Massacre and Revenge in Brian de
Palma's Carrie: Political Bodies and Monstrosities*

Diego Paleólogo*

Resumo: O objetivo desse trabalho é pensar as possíveis dimensões políticas do filme *Carrie*, dirigido por Brian De Palma, e lançado em 1976. Ao atualizar as leituras do filme a partir das políticas e tecnologias de corpos, aproximo *Carrie* ao romance gótico de Mary Shelley, de 1816. Trata-se de narrativas que possuem pontos de tangência ao abordarem a questão da exclusão por causa da aparência monstruosa; corpo e pele como materiais e matérias que pode-se costurar, modificar, transformar; monstruosidades que são ativas pelo desejo de vingança contra seus criadores – nesse sentido, penso *Carrie* como um monstro que é fabricado por diversas mãos e não apenas pela figura da mãe-criadora. Ao estabelecer esses paralelos, gostaria de propor que *Carrie* opera uma destruição simbólica e políticas das estruturas de opressão. Em última instância, *Carrie* e o monstro de Frankenstein se vingam politicamente de um sistema que não os permite.

Palavras-chave: Corpo. Cinema. Subjetividade. Horror. Literatura.

* Universidade Federal do Rio de Janeiro, diego.paleologo@gmail.com

Abstract: *This work aims to think of the possible political dimensions of Carrie film, directed by Brian De Palma, and released in 1976. When updating the film readings from the policies and bodies technologies, Carrie approach to the gothic novel by Mary Shelley, 1816. These are narratives that have tangency points to address the issue of exclusion because of the monstrous appearance; body and skin as materials and materials which can sew up, modify, transform; monstrosities that are active by the desire for revenge against their creators - in this sense, Carrie is thought as a monster that is manufactured by different hands and not just by the figure of the mother-creator. By establishing these parallels, It is proposed that Carrie operates a symbolic and political destruction of structures of oppression. Ultimately, Carrie and Frankenstein's monster take revenge politically in a system that does not allow them.*

Keywords: *Body. Cinema. Subjectivity. Horror. Literature.*

Introdução

*If you've got a taste for terror... take Carrie to the prom.*¹

As meninas trocam de roupa em câmara lenta, em um esfumaçado vestiário de uma típica *highschool* norte-americana, enquanto uma música suave toca. Em seguida, Carrie White, a protagonista, ensaboa o corpo nu enquanto a água quente do chuveiro a acaricia. A cena remete às imagens de banhos de ninfas às beiras dos rios. Carrie desliza a mão através do leitoso corpo branco, molhado, em um movimento erótico, auto-erótico, quase ignorando que está em um vestiário e que outras meninas estão ali. Ela se acaricia quase ao ritmo da música instrumental, passando a mão entre as pernas, enquanto a câmera mostrar o vai-e-vem, em *close*, a água escorre pelas pernas. A barra de sabão, provavelmente *Irish Spring*, cai dos dedos frouxos e, na cena seguinte, a água que escorre pelas pernas de Carrie está vermelha. A música para e ouvimos o ruído do chuveiro. Carrie olha sua mão suja de sangue e o inferno começa. Gritando e pedindo ajuda, ela não sabe que menstruou pela primeira vez e acha que está morrendo. As amigas, em repulsa, nojo e revolta diante da aberração na qual Carrie se transforma, a empurram e jogam tampões, gritando “*plug it up!*”²

A sequência inicial do filme de Brian De Palma, de 1976, dá o tom da narrativa: a menstruação de Carrie White é o disparador que inicia o processo de destruição das estruturas simbólicas e seguras de um cotidiano aparentemente normal e plácido, no qual encontramos a escola, a casa (a família) e as paixões adolescentes. Baseado no primeiro romance de Stephen King, com o mesmo nome, o filme engendra questões que incomodam o imaginário ocidental. O objetivo desse trabalho é, a partir do campo semântico no qual *Carrie* se inscreve, pensar o potencial político e estético do filme e suas possíveis relações e tangências com a mitologia de *Frankenstein*, o romance gótico de Mary Shelley, publicado em 1816.

Slavoj Žižek escreve, no prefácio do livro *The Plague of Fantasies*, que uma atitude inesperada de alguém que conhecemos transforma o familiar em

¹ Slogan do poster de *Carrie*, de 1976, fazia uma óbvia alusão ao espectador masculino e ao terror que uma “mulher estranha” era capaz de provocar.

² A tradução literal seria algo similar a “*enfia isso*”.

desconhecido, coloca em risco nossa percepção e desorganiza nosso mapa cognitivo. O horror pode se dar através de um estranhamento, de uma sensação de que “*algo está errado*”, seja através de corpos repulsivos, práticas desviantes, perversidades psicológicas, o horror implica um deslocamento radical. Em *Carrie* as monstruosidades encontram-se dissolvidas e disseminadas em todos os campos. Carrie é um “acidente que ainda não aconteceu”. Não raramente, o cinema de horror opera no registro da subversão e toma o familiar, o conhecido, um brinquedo, uma criança, uma casa... alguma coisa que, através de um gesto, de uma torção, torna-se monstruoso. Zizek evoca a figura do médico austríaco Josef Fritzl³ que

(...) de um bondoso e educado colega, de repente transformou-se em um Vizinho monstruoso – para grande surpresa das pessoas que o encontravam cotidianamente e simplesmente não puderam acreditar que ele [Josef] era a mesma pessoa (ZIZEK, 2008, pág. VII).

Em *Carrie*, a eterna vítima (a pobre garota desajeitada, feia, filha de uma mulher fanática...) torna-se monstro através de microfissuras e micro-gestos que abalam a familiaridade do nosso mapa: a menstruação, o ‘errar o nome’, o confronto com a mãe para ir ao baile... essas pequenas e cotidianas atitudes, intensas em seus micro-gestos, desestabilizam, pouco a pouco, a organização do nosso mapa de sensibilidades e, preenchendo até as fronteiras nossa capacidade de contenção, testam nossa capacidade de permanecermos não monstros. Por outro lado, o capitalismo enquanto sistema opera, em nossos corpos, restrições, opressões, exclusões, sufocamentos, e raramente oferece uma saída para o excesso.

Obviamente, Carrie White não é como o médico austríaco que, por sua vez, não é como Victor Frankenstein e sua produção monstruosa, mas essas três personagens (pedimos licença para enquadrar Fritzl na categoria de personagem) dialogam através de um terrível discurso: tudo o que fabricamos em nossas “imundas oficinas de criação”, quando emerge, choca, desestabiliza, destrói e, possivelmente, mata.

³ Fritzl é o médico austríaco que, em 2008, chocou o mundo quando descobriram que ele manteve a própria filha presa em um porão durante 24 anos e teve, com ela, 7 filhos.

No campo semântico que distingue gêneros e corpos existe uma luta constante e cansativa. Somos separados por discursos, pela linguagem, por estruturas simbólicas que insistem em produzir e reproduzir, como máquinas incessantes, hierarquias inóspitas. As narrativas de terror e horror, desde o início do século XIX, se apresentam como um campo fértil para pensar e discutir as questões de gênero, corpo, subjetividade e alteridade. Afinal, o que tememos?

Fabricar esteticamente aquilo que nos provoca pavor é uma das funções mais estranhas da qual se ocupa a espécie humana. Através dos séculos, principalmente a partir do XVIII, os obscuros objetos do medo passam a surgir nas narrativas que costuram o fim do que Michel Foucault considera como Idade Clássica e o início da Idade Moderna. Ou seja, podemos dizer que as literaturas [góticas] de horror e terror surgem exatamente nessa fissura transicional entre duas sensibilidades.

A partir do final do século XIX e início do XX, o cinema passa a ser o lugar lógico do horror, produzindo visibilidade aos corpos imaginários. O espectador busca o choque, o medo, alguma forma de deslocamento e escape da realidade entediante. Consciente da fragilidade do corpo e da suscetibilidade da alma, o homem moderno parte em busca de horrores profundos – e todo o horror emana dos nossos próprios corpos e das nossas próprias experiências. Através da História, o cinema funciona, inúmeras e repetidas vezes, como uma máquina que vezes reproduz e sublinha esses discursos e, outras vezes, ameaça a desarticular certas hegemonias arraigadas no imaginário ocidental.

Enquanto *Carrie* é uma fantasia apocalíptica do universo feminino elaborada por homens, *Frankenstein* é uma fantasia gótica sobre o universo masculino, elaborada por uma mulher.

Frankenstein

Tais foram as palavras do professor – ou, melhor dizendo, tais foram as palavras do destino -, pronunciadas para me destruir. Shelley (2001, pág xx).

É no romance gótico de Mary Shelley, de 1816, que encontramos uma estranha tangência: da mesma forma que Victor Frankenstein fabrica seu monstro a partir da costura de cadáveres e, através de secretos conhecimentos, lhe dá a faísca da vida, Carrie White é meticulosamente construída enquanto monstro no decorrer do filme. As duas narrativas tangenciam também no ponto do afeto crucial que move suas personagens principais: vingança. Enquanto afeto, a vingança é um poderoso (e rancoroso) motor da experiência humana. As definições de dicionário não dão conta da intensidade desse desejo. Ao ser expulso da casa na qual pede asilo e ajuda, por conta da sua aparência terrível, o monstro maldiz seu criador:

Maldito, maldito criador! Por que razão continuei vivo? Por que, naquele instante, não extingui a centelha de existência que você tão arbitrariamente concedera? Não sei; o desespero ainda não se apoderara de mim; meus sentimentos eram a raiva e o desejo de vingança. Poderia ter destruído com prazer aquela casa e seus moradores e ter me fartado com seus gritos e sua desgraça (SHELLEY, 2001, pág. 144).

É na potencia desse afeto desmedido que encontramos o excesso, a *hybris* das nossas personagens. O desejo de vingança surge com força e violência, incutindo na criatura o prazer quase estético de observar àqueles que o repeliram sofrerem. Com poucos ajustes, a passagem acima poderia sair dos lábios de Carrie White.

O monstro sem nome de Mary Shelley, em primeira instância, tenta participar do mundo para o qual foi trazido. A partir do desejo de pertencimento, ele inicia o doloroso processo de entendimento que sua forma monstruosa e abjeta não permite a participação no jogo das trocas afetivas da modernidade. A única maneira de estabelecer um afeto positivo, quase paternal, é com um velho cego – mas, no instante em que a família do velho entra na casa, todos são tomados por intenso horror diante da deformidade física e o monstro é violentamente expulso. Em *Frankenstein*, o corpo disforme e monstruoso é a interdição: não há salvação. Ao compreender a rejeição do seu criador, o terrível demônio se engaja em um projeto de vingança muito específico: destruir os laços afetivos de Victor Frankenstein, transformando, dessa maneira, criador e criatura em uma só coisa. Tanto é esse o projeto do monstro

que, no decorrer da longa vida do romance, o monstro acabou adotando o nome do seu criador.

Frankenstein é uma ininterrupta sequência de falhas. A criação do monstro, o abandono, as tentativas de pertencimento, a tentativa de fabricação de uma noiva... uma tragédia após a outra, até o derradeiro final, no qual, aparentemente, nem monstro nem criador sobrevivem, uma vez que existem em interdependência simbiótica e a morte de um implica na destruição do outro.

É importante sublinhar que, em um momento inicial, o monstro não deseja ingressar em um caminho de destruição e vingança – caminho que será percorrido por Carrie White no final do filme – e sim pertencer, fazer parte do universo vitoriano de afetos, amizades, família etc. A vingança torna-se, após falharem todas as tentativas, a única via possível de atuação. O excesso, tônica das narrativas de terror e horror, só é instalado no instante em que a economia das narrativas (e dos corpos) não suporta mais a delicadeza da passiva aceitação e o peso emocional e psicológico dos sucessivos insucessos trágicos.

E então, todos devem pagar o preço.

O monstro elimina, um a um, os afetos de Victor e o persegue através da Terra: não haverá paz.

Carrie White

*They're all gonna laugh at you!*⁴

Em uma primeira e superficial análise, *Carrie* e *Frankenstein* são duas narrativas distintas, separadas por mais de cem anos de história. *Frankenstein* versa sobre a criação de um *proto-ciborgue*, a primeira novela de ficção científica, enquanto *Carrie* é um filme de terror do final da década de setenta, com questionamentos sobre feminismo, a monstruosidade feminina, o poder da

⁴ Margaret White para Carrie, quando a filha decide ir ao baile. Roteiro escrito por Lawrence D. Cohen e Stephen King.

menstruação, entre outras fantasias simbólicas do imaginário contemporâneo ocidental.

Mas *Carrie* é uma espécie de *Frankenstein* contemporâneo. Criada por uma mãe fanática religiosa, Carrie e Margaret replicam a relação de Victor e seu monstro em um campo de intensidades díspares: amor e ódio, atração e repulsa, são os polos nos quais essas personagens oscilam. Margaret White, em diversos momentos, deixa claro que não teve coragem de “livrar-se” de Carrie, da mesma forma que Victor não possui coragem para destruir sua horrenda produção. As duas figuras, pai e mãe, repudiam suas criações abjetas mas não conseguem destruí-las.

Essa incapacidade de destruição é verbalizada e acaba tornando-se uma espécie de inscrição física, indelével marca de abandono e rejeição. Carrie é ridicularizada na escola, seu corpo adolescente, estranho e em formação, é o lugar onde os outros, os “normais”, na acepção foucaultiana do termo⁵, depositam suas diferenças: Carrie aceita, passivamente, esse grotesco depósito, incorporando os xingamentos e as violências físicas e verbais que seus “colegas” imprimem. Não há linha de fuga para a menina: família e escola, os ambientes que deveriam ser acolhedores e protetores, são, em monstruosos, opressores e destruidores. Se pensarmos nas instituições de vigilância e disciplina que Foucault lista, podemos escrever que Carrie White encontra-se em um constante estado de vigilância e participa de uma cruel lógica de inclusão e exclusão – ela, no caso, não faz parte da norma e, por isso, é sistematicamente excluída de todas as operações sociais.

O lugar que deveria funcionar como acolhedor, o lugar de uma possível aceitação, é também explodido por Stephen King e Brian De Palma. A religião, o cristianismo, aparece como outro campo de terrores e horrores tão profundos que não abraça nem acolhe: repele, aponta, culpa e castiga.

Cercada, sitiada, Carrie White possui apenas uma coisa a seu favor. Assim como o monstro de Mary Shelley é dotado de imensa força física e

⁵ Michel Foucault escreve, em *Os anormais*, ao abordar a figura do monstro humano, na aula de 22 de janeiro de 1975: o que define o monstro é o fato de que ele constitui, em sua existência mesma e em sua forma, não apenas uma violação das leis da sociedade, mas uma violação das leis da natureza. Ele é, num registro duplo, infração às leis em sua existência mesma. (...) Digamos que o monstro é o que combina o impossível com o proibido.

resistência (por ser algo que foi criado em um *imundo laboratório*, a partir da junção de cadáveres), Carrie White, insuspeitamente, possui o dom da telecinésia, ou seja, a capacidade de mover objetos com a mente. É na mesma medida que o monstro aceita-se enquanto tal e assume o projeto de vingança e destruição, valendo-se das suas inatas características monstruosas (seus poderes sobre-humanos, por assim dizer), que Carrie percebe-se enquanto alteridade radical de um sistema e aceita sua monstruosidade. De acordo com Foucault, o monstro é

(...) paradoxalmente – apesar da posição-limite que ocupa, embora seja ao mesmo tempo o impossível e o proibido –, um princípio de inteligibilidade. No entanto esse princípio de inteligibilidade é propriamente tautológico, pois é precisamente uma propriedade do monstro afirmar-se como monstro, explicar em si mesmo todos os desvios que podem derivar dele, mas ser em si mesmo ininteligível (FOUCAULT, 2010, pág. 48).

É nesse sentido que Carrie torna-se monstro: afirma-se como monstro ao mesmo tempo que é afirmada como tal. Sua ininteligibilidade vem da sua estranheza estética, do seu ‘poder sobrenatural’ e da força abjeta, nesse sentido, a comunhão mais radical com a natureza selvagem, do sangue menstrual. Carrie não explica sua monstruosidade, apenas afirma.

Máquina de Costura

É belo (...) principalmente, como o encontro fortuito sobre uma mesa de dissecação de uma máquina de costura e um guarda-chuva! Lautréamont (2008, p. 252).

Em *Carrie*, esses fortuitos encontros, possíveis apenas na linguagem, acontecem o tempo todo, tencionando corpos e suspendendo a previsibilidade do cotidiano.

Carrie nasce para o cinema. Assim como a literatura de terror é rapidamente assimilada pelo primeiro cinema, a adaptação de *Carrie* para as telas parecia algo inevitável. A estrutura epistolar do livro, cortes rápidos, cenas fragmentadas, diálogos velozes, todo um campo pronto para o cinema. É também nesse sentido que *Carrie* é um monstro criado por um cientista sádico – dois sádicos cientistas, na verdade: Stephen King e Brian De Palma.

Absolutamente sintomático que, na visão masculina, o despertar da monstruosidade feminina esteja intimamente ligado à menstruação abjeta.

Mas *Carrie* é um campo de forças e intensidades, permitindo a leitura através de diversas chaves. É na dimensão de uma narrativa de costura que gostaríamos de observar a fabricação da monstruosidade de Carrie White, ao invés e *em oposição* à uma possível monstruosidade feminina e o lugar-comum da menstruação enquanto força simbólica (ainda mais em tempos de supressão hormonal e novos agenciamentos corporais que permitem novas configurações da mulher além da menstruação). Mas retomaremos essa discussão adiante.

Judith Halberstam aponta, em *Skin Shows*, que o horror gótico é uma tecnologia de monstros e partiremos desse lugar. Ela escreve:

A novela Gótica do século XIX e os filmes Góticos de horror do final do século XX são ambos obcecados com múltiplos modos de consumo e produção, com consumos perigosos e excessiva produtividade, e com economias de significado. O monstro em si é uma forma econômica que condensa diversas ameaças raciais e sexuais à nação, ao capitalismo e à burguesia em um corpo (HALBERSTAM, 1995, pág. 03).

A partir dessas noções, pensamos Carrie como um corpo-máquina que comporta a possibilidade de fluxos, conexões, produções e excessos, de acordo com Gilles Deleuze e Guattari em *O Anti-Édipo*. A máquina-de-costura, em *Carrie*, é o objeto simbólico que amalgama e dá forma ao tecido informe – no caso, Carrie White é esse tecido que adquire forma no decorrer do filme. O cinema, por sua vez, também funciona como essa máquina que tece a forma da narrativa. Tudo é atravessado pelas agulhas rápidas e furiosas da máquina de costura, que não cessa de produzir. Em determinada cena aprendemos que a marca da máquina é White, o sobrenome de Carrie e Margaret.

É também através da máquina, no filme de Brian De Palma, que Carrie alcança alguma espécie de liberdade: ela costura seu próprio vestido, ou seja, ela produz a pele que a levará ao baile e, posteriormente, à destruição. Carrie fabrica sua última pele, sua última roupa. Inserida nesse estranho sistema de produção que leva ao aniquilamento e à destruição (semelhante ao sistema capitalista que, como escreve Walter Benjamin, possui em si mesmo a

capacidade de autodestruição), ela participa, mesmo sem querer, de uma lógica capitalista de mercado de corpos, competitividade, pertencimento e morte.

A máquina, férrea, negra e monstruosa, costura retalhos diversos, fragmentos que se apresentam às agulhas: os colegas de classe mal intencionados; a amiga (Sue Snell, representada por Amy Irving) que tenta uma boa ação reparadora; a mãe fanática e cruel... cada personagem fornece um pedaço de pano para a composição do derradeiro vestido. Ao costurar seu próprio vestido, Carrie costura também seu destino. Ao ver Carrie usando o vestido, Margaret fala que “só podia ser vermelho!” e condena a roupa, dizendo que o vestido revela demais, deixando aparecer parte do colo e dos seios de Carrie. Ao enxergar o vestido vermelho, Margaret torna-se uma espécie de oráculo pessimista e avisa: eles vão rir de você. Carrie não dá ouvidos às proféticas palavras da mãe e a corrige: o vestido é rosa, mamãe.

A importância e o peso estético do vestido comporta uma violência simbólica. Condenado pela mãe-oráculo e elogiado pelas (falsas) amigas, o vestido-pele, ensopado de sangue e acoplado ao corpo, no final do filme, torna-se a emblemática veste da destruição. A roupa-pele, no caso de um aniquilamento político, é a marca diferencial dos corpos enquanto máquinas afetivas. Os primeiros monstros manufaturados, como no caso de Frankenstein e suas adaptações para o cinema, mostravam com orgulho as costuras, os cortes e os parafusos; em *A Noiva de Frankenstein*, de 1935, dirigido por James Whale, as roupas transformam Elsa Lanchester em uma “Techno-Nefertiti”, como aponta David Skall no livro *The Monster Show*. Seguindo esse caminho, Carrie é, então elaborada por dois homens, como observamos, mas é ela, mulher, quem fabrica seu vestido-pele; é Carrie quem costura seu próprio corpo, sem marcas visíveis – o monstro sem nome, em 1976, pulsa por dentro.

As Mulheres

Brian De Palma (re)inventa Carrie e suas mulheres. A luta silenciosa é travada no interior sombrio de uma casa no subúrbio de uma pequena cidade.

Mãe *versus* filha. A casa também torna-se personagem à medida que é desbravada e mapeada pela câmera. Os jogos da direção de De Palma tornam/transformam a casa em um labirinto gótico religioso, entulhado de imagens de santos que parecem acompanhar o espectador mesmo após o filme.

A luta é também travada nos ambientes disciplinares da escola. Menina *versus* meninas. No filme, as adolescentes já são corpos prontos para uma batalha de gêneros que ocorre em silêncio nos interstícios dos diálogos rápidos e das cenas intensas.

Chris, a antagonista, usa a arma mais básica/clichê da mulher para conseguir sua vingança pessoal contra Carrie White: sexo, erotismo e sedução funcionam como campos nos quais Chris transita com facilidade. Ao assumir esse corpo e seus agenciamentos, Chris sublinha uma espécie de lugar-comum e estereotipado.

Enquanto as mulheres no filme de De Palma convocam as trágicas heroínas gregas, valendo-se da trama, do ardil, da manipulação, do truque, para uma simbólica tomada de poder as personagens masculinas são afastadas para um segundo plano e assumem posturas infantis, pueris e passivas: Billy é seduzido por Chris, Tommy Ross é manipulado e convencido por Sue Snell para levar Carrie ao baile; há a cena em que os ‘meninos’ vão comprar as roupas para o baile e discutem moda. Essa inversão sintomática de lugares aponta para a hegemonia da mulher em *Carrie*. Trata-se de um jogo, de uma luta *entre* mulheres na qual os homens ou são meios para se chegar em algum lugar ou meramente adornos. Da mesma forma, Mary Shelley relega o interesse amoroso de Victor ao campo que cabia à mulher vitoriana: uma espécie de suporte afetivo e emocional que paga com a vida pela monstruosidade de Frankenstein.

A tensão sexual paira na atmosfera claustrofóbica construída por De Palma. A relação erótica de Chris com a corda, o balde e o sangue de porco, por exemplo: enquanto segura a corda e espera o momento exato para derramar o sangue sobre Carrie, a câmera mostra ao espectador os detalhes: o *zoom* na boca, na língua, nos olhos, nas mãos tencionadas que seguram a

corda. Sexo e horror, sexo e morte, erotismo e excesso – esses jogos funcionam juntos e a explicação pode ser encontrada em Bataille: contudo, existe uma relação entre a morte e a excitação sexual. Ver ou imaginar um assassino pode dar, pelo menos a anormais, um desejo de gozo sexual (BATAILLE, 1988). É nessa campo que a excitação erótica de Chris em puxar a corda e realizar o gozo sexual da vingança se estabelece.

O desejo de vingança, durante quase todo o filme, é de Chris: em não aceitar o castigo disciplinar que a escola impõe por causa do incidente da menstruação de Carrie e a atitude das meninas, Chris é impedida de ir ao baile. Culpando Carrie, Chris decide colocar em funcionamento uma complexa e, como sabemos, fatal máquina de vingança.

O Baile ou A Máquina em Colapso

CARRIE: I... I've been invited to the prom.

A máquina, em *Carrie* possui diversos sentidos. No final do filme, todas as máquinas entram em colapso.

A prática do *bullying* funciona, nesse cenário, como uma prática encantatória e ritualística. A repetição exaustiva da violência verbal e física contra Carrie – incluindo a pichação na parede do ginásio “Carrie White come merda” – funciona como um encantamento que ativa os poderes sobrenaturais de Carrie. Brian De Palma, em uma entrevista, conta que queria usar a telecinesia de Carrie como uma “extensão de suas emoções – seus sentimentos que eram completamente traduzidos em ações, que apenas explodiam quando ela ficava terrivelmente excitada, terrivelmente ansiosa ou terrivelmente triste.”⁶

Carrie e Tommy são eleitos Rei e Rainha do baile, e sobem ao palco para a coroação. Enquanto todos aplaudem, Chris puxa a corda presa ao balde cheio de sangue de porco. Nesse momento, Chris insere a última peça que transforma Carrie. O filme, o espectador e a audiência do baile (alunos e

⁶ Consulta online em <http://www.angelfire.com/mb/carrie/palmainterview.html>

professores) param, em choque, diante da terrível cena. O sangue escorre pelo corpo branco de Carrie. O balde cai, bate na cabeça de Tommy Ross e o mesmo desmaia.

O sangue, na narrativa de De Palma, não é uma metáfora e sim um líquido encantado revelador. Na fábula de terror adolescente, tudo é ritualístico, como já observamos: o nome, o *bullying* e, por fim, o sangue. É através de uma relação mágica com o sangue que Carrie se transforma; ou seja, o sangue em excesso é o óleo que faz a máquina de horror cinemático funcionar.

O que desencadeia a narrativa é, fundamentalmente, a primeira menstruação de Carrie, no vestiário da escola, após uma aula de educação física. A cena, descrita na introdução desse trabalho, passa rapidamente de uma relação auto-erótica de menina com o corpo para um terrível campo de batalha. Sem saber o que está acontecendo com seu corpo, Carrie corre para as outras meninas, com as mãos ensanguentadas, pedindo ajuda. As meninas, com nojo, a repudiam. Carrie é mandada para casa. Ao saber que Carrie menstruou, Margaret a tranca em um pequeno armário e a força a rezar diante de uma terrível imagem de Cristo na cruz, com grandes olhos iluminados. A imagem se assemelha, patologicamente, à mãe.

Em última instância, o filme só acontece porque Carrie menstrua; isso significa dizer que Carrie, como lhe informa a mãe, torna-se mulher. Mas é apenas no campo biológico, determinista, que esse processo acontece. No imaginário heteronormativo, torna-se mulher está associado, então à capacidade de reproduzir e ser fértil. Duplamente fabricada por imaginários impregnados por adormecidas convenções sociais, Carrie ultrapassa essa questão: sua potência enquanto mulher não está associada à reprodução e sim ao seu poder de destruição, que é anterior à menstruação.

No final do filme, na já clássica cena do massacre do baile, encharcada em sangue, outro saber emerge e Carrie entende o que aconteceu e, finalmente, afirma-se como monstro. O sangue como líquido ritualístico e o bullying como prática encantatória produzem uma revelação política. É através desse grotesco ritual que Carrie torna-se ininteligível e, simultaneamente, enxerga o mundo e decide, com um grito mudo, aniquilar qualquer esperança.

Carrie percebe que todas as chances já foram dadas e que resta apenas uma coisa a fazer. Carrie White é uma crise, uma ruptura: seu corpo carrega as marcas terríveis de diversas violências impressas, pouco a pouco, na sua história – assim como a tela do cinema aceita, passiva, as projeções dos filmes. Trata-se de uma duplicação, um jogo de oposições. A cena final é performática e não se trata apenas de uma vingança pessoal: no momento em que a personagem entende o que aconteceu, outro saber emerge: o problema é o ser humano e suas pequenas misérias.

Carrie é um monstro porque produz visibilidade. Ela expõe as rachaduras de um sistema que caminha, incessante, para a crise. Carrie White é uma espécie de corpo político enfurecido. Não é exatamente o que ela representa e sim no que ela se transforma e o que ela incorpora. Ao queimar a escola durante a noite do baile, Carrie é o corpo invertido e subvertido da clássica *“angry mob”*, a antiga multidão enraivecida que persegue o monstro de Frankenstein com tochas e ancinhos é dramaticamente revertida e convocada no corpo frágil da menina.

É no mesmo golpe, no mesmo instante que Carrie passa de vítima passiva à monstro reativo que a multidão também torna-se monstruosa. O monstro-multidão, debochado e cruel, não possui um rosto e sim todos os rostos; todos fazem parte da cruel roda que gira ao redor da cabeça de Carrie ensopada de sangue de porco. Sob o olhar incrédulo e revoltado de Carrie, todos são culpados pela sua tragédia – e então ela aniquila todos, sem distinção; destrói os símbolos de opressão de um sistema falho, corrupto e excludente. Ao retornar para casa, a cena inicial é duplicada: encharcada em sangue, Carrie lava-se novamente e busca consolo no abraço da mãe. Margaret White abraça Carrie e, com a outra mão, pega uma faca e golpeia a própria filha, que cai das escadas. Em um último impulso de aniquilação das forças político-afetivas, Carrie convoca, com seu poder, diversos utensílios da cozinha, como facas e espetos, e crucifica a mãe no umbral da gótica cozinha iluminada por velas. Em um jogo duplo de sentido, Carrie destrói também todos os seus laços de afetos. Mais uma vez sem saída, a trágica heroína faz com que a casa, a imunda oficina de criação, caia sobre si.

Considerações finais

O corpo funciona em movimentos de expansão e contração: o cotidiano, os pequenos erros e descasos, tornam-se lugares de perigos iminentes. Os jogos de câmera sublinham esses movimentos. Carrie é, simultaneamente, monstro e vítima: ela transita de uma esfera para outra até incorporar as duas situações, constituindo um interessante paradoxo. Carrie, em uma noite, destrói a vida daqueles que a rejeitavam. Quando tudo é despido e quando o mundo torna-se um lugar terrível de rostos girando, rindo e debochando, a única resposta possível é a violência. Em *Carrie*, os monstros são os outros.

O jogo de câmera, diversas vezes, assume o olhar de Carrie, como aponta Carol J. Clover no livro *Men, Women and Chainsaws*. No final, ao ser perseguida pela mãe dentro de casa, o espectador-Carrie vê a mãe do ângulo de Carrie, caída no chão, se arrastando. Esse agenciamento espectador-vítima também acontece na cena do baile, na qual a imagem é dividida em duas e o jogo de luzes é intenso até assumir-se como vermelho e Carrie transforma o baile, antes com a temática de estrelas, em um inferno em chamas.

Carrie é a incorporação da vingança. O corpo exaurido da experiência da adolescência explode em uma força devastadora. King evoca, como aponta Clover, o mito de Sansão como análogo a Carrie. Proponho que Carrie esteja mais próxima de uma Medéia ou Clitemnestra: duas mulheres que assumem suas condições político-monstruosa e realizam um massacre com tons políticos.

Na cena do baile, quando tudo dá errado – é sempre bom lembrar que o cinema (assim como a literatura de horror) opera nos interstícios, no suspense, no acontecimento/evento que poderia ser evitado mas, devido a uma série de micro-eventos infelizes, se realiza (como uma profecia da qual é impossível escapar; situamos, mais uma vez, Carrie mais próxima da mitologia grega do que da bíblia).

E, em um sentido Gótico, Carrie e o monstro de Frankenstein compartilham a mesma miséria. Em um campo de sexualidades difusas e interditas, de corpos monstruosos, impossíveis e proibidos, a menina e o

monstro se engajam em um violento processo de destruição que aniquila a todos. Mas é no interior de um sistema que possui a destruição como uma de suas subversivas bandeiras que essas duas monstruosidades são fabricadas enquanto produtos, mas são excessos, como os bonecos defeituosos de uma fábrica de brinquedos. E, enquanto excesso, os dois procuram uma saída. Não encontrando linha de fuga, Carrie e o monstro de Frankenstein, dessa vez enquanto máquinas, fabricam suas próprias saídas de um sistema que não calculou espaço para esses corpos.

Por uma nova *Carrie*?

Em 2013, a diretora norte-americana Kimberly Peirce filmou uma nova adaptação de *Carrie*. Nos papéis de Carrie e Margaret White, Chloe Grace Moretz e Julianne Moore. A recente adaptação parece trazer uma vazia estética de assepsia e higienização da contemporaneidade. Chloe Grace Moretz não possui a estranheza delicada e inquietante de Sissy Spacek; Moore não possui a intensidade monstruosa e fanática de Piper Laurie; o filme abusa dos efeitos especiais e Carrie mais se assemelha a um super-herói do que à uma menina no limite da existência.

A tentativa de situar a narrativa no cenário contemporâneo também não funciona. Na medida em que De Palma faz uma economia de efeitos especiais, Peirce abusa dos truques e parece esquecer-se das motivações e afetos das personagens. As relações políticas também não afloram.

Se *Carrie*, de 1976, funciona duplamente como uma narrativa profética acerca dos episódios de assassinato em massa em escolas e universidades norte-americanas e como um campo de possibilidades de leituras, interpretações e investimentos, a adaptação de 2013 deixa a desejar e talvez seja um sinal dos tempos: quais seriam os novos lugares do terror e do horror que dialogam com nossos medos mais íntimos? Não estaríamos buscando novas atualizações ao invés de replicar a mesma fórmula?

Carrie, de Brian De Palma, permanece atual porque, nesse sentido, poucas coisas mudaram no que tange o desejo de vingança de uma multidão ou de um corpo, ambos políticos e reprimidos por lógicas de controle e poder inerentes ao nosso sistema. *Carrie* é, ainda, a personificação de um autêntico desejo de destruir e aniquilar instituições físicas e simbólicas que oprimem, separam, julgam e excluem. O que De Palma deixa em aberto é que essas estruturas não serão completamente aniquiladas e tornam-se assombradas pela sua própria fragilidade diante do monstro, esse existindo ou não.

Referências Bibliográficas

BATAILLE, George. **O erotismo**. Lisboa: Antígona, 1988.

CLOVER, Carol J. **Men, women and chain saws: gender in the modern horror film**. New Jersey: Princeton University Press, 1992.

DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. **O anti-édipo: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Ed. 34, 2010.

FOUCAULT, Michel. **Os anormais: curso no Collège de France (1974-1075)**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

HALBERSTAM, Judith. **Skin shows: gothic horror and the technology of monsters**. USA: Duke University Press, 1995.

HERNANDES, Nilton. **A mídia e seus truques**. São Paulo: Contexto, 2006.

SKAL, David J. **The Monster Show: a cultural history of horror**. New York: Faber and Faber, 1993.