

A “CASA DE USHER” DE ROGER COR’MAN O CAMPO DE MEMÓRIA E O CROMÁTICO- DISCURSIVO NO DISCURSO FÍLMICO

Nilton MILANEZ

Professor titular do Departamento de Estudos Linguísticos e Literários da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Professor efetivo dos Programas de Pós-graduação em “Memória, Linguagem e Sociedade” e em “Linguística” na UESB.
E-mail: niltonmilanez@hotmail.com

Resumo

Este artigo analisa o discurso fílmico de “Casa de Usher” (1960) de Roger Corman, que toma como referência o conto “A queda da Casa de Usher” (1839) de Edgar Alan Poe. Focalizo a análise e a interpretação das cores nos créditos iniciais do filme e no figurino para compreender a constituição da moralidade dos comportamentos das personagens. Acesso, portanto, a noção de campo de memória de Michel Foucault em sua *Arqueologia do Saber* para compor o que denomino de cromático-discursivo, a enunciação das cores em relação a uma exterioridade histórica em um momento determinado.

Palavras-chave

Casa de Usher; Discurso fílmico; Campo de memória; Cromático-discursivo.

Lugares de enunciação

Quais são os nós que podemos desatar entre um conto e um filme? E se esse conto fosse “A queda da Casa de Usher”, de Edgar Allan Poe, escrito em 1839 e o filme “Casa de Usher”, de Roger Corman, produzido em 1960? Tal inter-relacionamento traz já em seu bojo diferenças marcantes a começar pelo suporte que os abriga, o livro e a tela do cinema, ou ainda a materialidade que os qualifica, a linguística e a imagética, sem falar do espaço temporal que os separam, mais de cem anos, um no século XIX, outro no século XX. Sem dúvida, ter como proposta elementos tão heterogêneos é uma questão instigante e que vai nos levar a pensar os lugares de enunciação desses dois objetos. Cada um deles, tanto conto como filme, apresentam regras específicas para sua construção formal, tem configurações internas próprias e cronologicamente estão distantes. Esses são aspectos que os diferenciam enquanto unidades em seus respectivos suportes. Por outro lado, busco, aqui, apontar, descrever e analisar os lugares de enunciação nos quais eles se aproximam.

Enunciar de um lugar quer dizer que um sujeito toma uma posição frente a uma situação específica, em um momento e espaços determinados. Para isso, eles não precisam estar no mesmo espaço nem partilhar do mesmo tempo, se pensarmos sob a condição descontínua na qual se produzem os discursos. Nessa passarela, o que me interessa é investigar os pontos de fricção entre conto e filme, apontando esquemas nos quais esses objetos formam uma série, que vão se desenvolvendo em eventos que se agrupam e também se modificam. Dizendo mais claramente, quero olhar para o conto e seu filme homônimo naquilo que eles têm de entrecruzamento e, paradoxalmente, de incompatibilidade. Essa dupla coerção é que marca uma atitude discursiva em um confronto como esse dos objetos escolhidos. É, portanto, sob a luz da intersecção de elementos que encontramos no conto, e que são posteriormente reconfigurados no filme, que será o lugar do qual eu mesmo também me enunciarei, demonstrando como um acontecimento dado no conto se transforma, se recompõe, se (re)cria em/com outra organização no filme.

Para ser mais objetivo é preciso que eu elenque alguns elementos discursivos do conto de Poe, que irão guiar nossa descrição e análise do filme de Corman. Ao lermos *A queda da Casa de Usher*, observamos que há posicionamentos sobre esse conto que circulam em vários estudos e que nos servem de guia para montar um quadro organizacional do discurso literário desse conto. Partilho da ideia bastante discutida de que a casa de Usher faz prevalecer um discurso da decadência e da desintegração (LAWRENCE, 1995; MORGAN, 2002). Como não poderia deixar de indicar, primeiro, o título do conto em si traz a ligação direta entre o homem e a propriedade, fazendo com que essas relações sejam intercambiáveis. Ou seja, há um deslocamento dos discursos produzidos em torno do corpo de Roderick, personagem principal do conto, e as bases estruturais de sua casa, que formam uma tríade entre ele, sua irmã gêmea e a casa, “todos partilhando uma única alma” (LOVECRAFT, 1987, p. 53). Segundo,

compartilhamos todos da discussão sobre a qual a melancolia, o medo e o terror do conto brotam da desordem do padrão mental de Roderick e Madeleine.

Posto isso, estabeleço esses lugares de enunciação como meus pontos de escuta para a problematização dos deslocamentos que se efetuaram entre conto e filme. A olhos visto cada um trata a sua maneira a casa de Usher. Enquanto no conto conhecemos os fatos pela voz de Monstresor, no filme, temos o enamorado de Madeleine, o Sr. Winthrop, que quer lhe arrancar dali e nos guia pela casa. Suas narrativizações, portanto, são dissonantes, mas não seus aspectos discursivos no que se referem à casa e seus arredores como lugar de enunciação da loucura de Roderick e Madeleine. Dessa feita, me fixarei nesses dois pontos discursivos, voltando-me para o filme. Para isso, é preciso que também nos desloquemos e entendamos que a unidade que marca o filme tem seus fios tecidos nos laços de filiação com o conto, mas nesse suporte, transformado, recodificado, reconfigurado, porém, deixando iluminada a clareira do discurso sobre quais campos de memórias se instauram.

Campos de memória

Há um feixe de intersecções entre as duas unidades discursivas, o literário e o cinematográfico, que formam um campo de memória do filme na medida em que essas intersecções constroem e recompõem a ambiência de horror e desordem mental postulada no conto. Essa proposta evidencia o caráter primeiro do *campo de memória*, segundo a maneira como compreendo Foucault (2008, p. 64-66), que é proporcionar a possibilidade do entrelaçamento de unidades diferentes, articulando a maneira pela qual elementos discordantes se relacionam uns com os outros.

Um dos campos de memória que rege a formação dos domínios do filme enquanto objeto discursivo é a linha do fantástico e do horror na qual se inserem tanto a obra de Poe como a de Corman. Podemos avaliar a influência dos trabalhos de Poe em Roger Corman apenas lançando um largo olhar sobre as obras que o cineasta americano conhecido por seus filmes B dedicou, segundo Foresti (2002), aos escritos de Poe como *O poço e o pêndulo*, *Contos de Terror*, *O enterro prematuro*, *O palácio assombrado*, *A máscara da morte rubra* e *Ligeia*. Isso demonstra o quanto a filmografia de Roger Corman está recheada dos contos de terror, mistério e morte de Edgar Allan Poe. É nesse caminho, que o diretor americano mostra a ligação de seu filme *Casa de Usher* com o escritor, e no qual busco apresentar algumas de suas subordinações do discurso do conto ao discurso do filme.

Outro campo de memória é aquele que perpassa a interpretação das cores no filme. Esse movimento entre memória histórica, cores e as posições que elas suscitam denomino de cromático-discursivo, do qual tratarei nas cores dos créditos iniciais do filme e no figurino dos personagens.¹ Esse tripé discursivo

¹ Não posso deixar de ressaltar que o cromático-discursivo estende suas tintas também para todo o mobiliário no filme, cuja composição entra em rede com o figurino. Pretendo dar continuidade a este recorte discursivo em trabalho futuro.

forma um campo de memória estreito se analisarmos a interdependência de sentidos entre eles, mas veremos que eles se alçarão a um campo de memória largo, quando formos pensar a produção discursiva das cores e suas relações na história. Portanto, tomarei esses elementos em uma série de grupamentos em um campo de memória que montam a arquitetura mental dos Usher, justificam sua desordem e espelham um tipo de desgoverno corpóreo-mental que coloca o sujeito face à anormalidade como forma de desregulação social.

O cromático-discursivo nos créditos iniciais

Nos créditos iniciais de um filme encontramos em germe a presença de toda a narratividade fílmica que, nos moldes de todo tópico introdutório, sempre encontra realmente sua clareza ao retorno a ele no final de uma análise. De qualquer forma, vamos considerá-lo, inicialmente, em sua descrição, para depois, compreendermos que tipo de subordinações e hierarquias regem o filme na sua relação com o conto. Dessa feita, vou estabelecer, então, o campo de memória que fundamenta o discurso fílmico em *Casa de Usher*, uma vez que me esforço metodologicamente para dizer quais são as leis que ordenam os enunciados horroríficos que se produzem nesse filme, pois para Foucault (2008, p. 66) “o campo de memória está ligado às formas de hierarquia e de subordinação que regem os enunciados de um texto”, sendo que texto no quadro arqueológico foucaultiano deve ser compreendido em seu *lato sensu*.

O filme se inicia com planos que mostram ondas de vapores em tons bem fortes de azul, verde e vermelho enquanto os créditos do filme são mostrados, preparando o terreno para o estabelecimento de um campo de memória. Sobre a imagem da neblina que se dispersa na tela vamos, então, poder ler o nome dos produtores executivos James H. Nicholson e Samuel Z. Arkoff. Na sequência, lemos que se trata de uma produção “*in Cinemascope and Color*”, especificação bastante relevante, porque Roger Corman foi o primeiro a gravar em cinemascope, ou seja, tela em *widescreen*, e utilizar as cores como instrumentos bem determinados, a fim de acentuar questões acerca dos sentidos de noções e sensações de fantasmagoria em um filme de horror (FORESTI, 2002). Na continuidade da leitura dos créditos, os atores são apresentados: a estrela maior, Vincent Price, que já vinha aparecendo no cinema desde 1939 (BENICHOU, 1977) e que se tornou um ícone do horror mundialmente conhecido, seguidos de Mark Damon, Mirna Fahey e Harry Ellerbe. Essa sequência vai finalizar com a imagem escrita “*in Edgar Allan Poe’s “House of Usher”*”.

Compreendendo as formas de subordinação entre a imagem dos vapores e a imagem linguística do nome dos produtores, podemos inserir a vitalidade e vibração das cores em um campo de memória econômico, colocando em evidência, primeiro, a evolução da indústria cinematográfica. A hierarquia, outro elemento para a formatação do campo de memória, na apresentação dos títulos nos créditos alerta para o lugar que o produtor executivo ocupa em detrimento até mesmo do diretor, Roger Corman, colocando em evidência o nome

de Vincent Price, cuja imagem já era por si só o lugar do horror, sobretudo, depois do filme *A casa assombrada*, em 1958, dois anos antes de *Casa de Usher*. Como podemos observar, subordinação e hierarquia estabelecem os limites para um campo de memória no qual não é qualquer coisa que pode ser dita, ou seja, a produção de enunciados na qual estamos nos lançando apresentam já nos créditos iniciais a ordem que vai guiar um certo tipo de produção discursiva fílmica.

Ainda, ressalto que o campo de memória compreende, de um lado, a delimitação da formação de um conceito, em nosso objeto indicando as condições de possibilidades que determinam o filme em cores e o lugar de dominação dos produtores, coagidos pelas tecnologias de seu tempo. Por outro lado, o lugar de Corman nesse campo discursivo é o da produção de singularidades. Ele fará da cor, instrumento de coação de seu tempo no cinema em cores, uma forma de configuração da mentalidade dos personagens de Poe. Isso nos mostra que o campo de memória inclui subordinações e hierarquias, sim, mas articula esses modos de crítica a formas de novos acontecimentos.

À parte essa conceituação, há outro elemento discursivo que nos toca. O encurtamento do título *A queda da casa de Usher* do conto de Poe para *Casa de Usher*, como lemos nos créditos do filme, vai deixar em suspenso a ligação com os discursos da decadência e desintegração, ao excluir o sintagma *A queda*. Entretanto, o efeito que se produz é o de afirmação de que é esse o título da narrativa de Poe, *Casa de Usher*. Ora, não se trata apenas de um título, mas de apresentar um esquema cuja descrição apaga o título do conto de Poe e o substitui por aquela do próprio filme, o que produz o sentido de coexistência entre a obra de Poe e de Corman, colocando-os no interior de um mesmo campo de memória por meio de um procedimento de controle do discurso, o revezamento entre os títulos, incitando-nos a tomar um pelo outro.

O campo de memória nessa relação conto/filme cria formas de aproximação e de desenvolvimento enunciativo baseadas na ordem do comentário, que estabelece, segundo Foucault (2000), a reinscrição de um texto primeiro em um texto segundo. O texto primeiro sendo tomado pelo conto de Poe na sua forma de reescrita pelo filme de Corman, compreendido, então, como o texto segundo. Vemos, de novo, se configurar mais uma maneira de delimitação do campo de memória, sob os modos de tradução do discurso literário transfigurado no discurso fílmico. Devo dizer que para Foucault (2008, p. 65), os *modos de tradução* visam “a maneira pela qual se transfere um tipo de enunciado de um campo de aplicação a outro”. Isso vale para as condições do deslizamento do literário para o cinematográfico, primeiro modo de tradução, no que se refere a uma construção de verdades que escorregariam do conto para dentro do filme. Tal funcionamento se materializa no uso da voz de Vincent Price, em um segundo modo de tradução, pois Price é um sujeito autorizado nos domínios do fantástico e do horror sobrenatural, que acaba alargando o campo de memória entre conto e filme, produzindo um efeito de co-autoria que respalda e coage o sucesso do filme, tomado pela circulação prestigiosa do conto.

Sem perder o escopo do campo de memória, devemos lançar mão da descrição dos enunciados em um percurso no qual pensamos no encadeamento dos planos de abertura com a sequência da chegada do Sr. Philip Winthrop. Aí vamos construir os sentidos do campo de memória da cena de abertura no que diz respeito à produção discursiva horrorífica. Primeiramente, a neblina em seus vapores parece apenas um recurso estético para criar a impressão daquele mundo melancólico e misterioso do qual nossos espíritos já foram nutridos pela extensão do campo de memória acessado no conto. Contudo, para um espectador que nada conhece da narrativa de Poe, se colocar óculos de analista, vai observar que a continuidade dos créditos tem seus sentidos no cenário criado dentro do *set* de filmagem, no qual vemos os arredores de um lugar com árvores secas, sem frutos, trazendo à tona o campo de memória que Poe criou, ou seja, aquela de “um vapor pestilento e misterioso, pesado, lento, fracamente visível e cor de chumbo” (POE, 2001, p. 246).

Nessa fricção entre conto e filme, deparamos com conteúdos semânticos que encontram uma forma própria de organização na produção cinematográfica e que caracteriza a dispersão das duas unidades, isto é, um tipo de discurso marcado pelo jogo da alteração linguística em imagem. Trata-se do deslizamento da imagem produzida pelo conto de Poe para a forma fílmica, cujo discurso se dá a ver na relação entre os planos. De modo algum quero aqui comparar o filme ao conto, mas demonstrar como os elementos que Poe criou linguisticamente foram recriados a partir de outro tipo de descrição, a fílmica, que estabelece seus sentidos em um campo de repetição e novos acontecimentos, marcados pelo que estou concebendo, sob o viés foucaultiano, como campo de memória.

Para além disso, a aura de mistério que a cena constrói está vinculada à vida das personagens e à mansão dos Usher. Retomo essa questão, porque a escolha das cores dos vapores nos créditos iniciais também não foi aleatória. Pensando na identidade dos enunciados dentro de uma determinada formação de campo de memória, veremos que há um entrecruzamento entre o lugar fantasmagórico criado na apresentação dos créditos com a posição sócio-histórica que os personagens Philip, Roderick e Madeleine ocupam. Perceberemos que o sentido para a produção dos discursos se constitui em rede, isto é, em campos que atualizam um acontecimento presente por meio de uma memória da história no discurso. Vamos, então, analisar essa rede e compreender os discursos que dele se depreendem e os campos de memórias que eles formam.

O cromático discursivo no figurino

Gostaria de levar em consideração agora a problematização do figurino e de suas cores para compreendermos a formação do campo de memória do qual fazem parte os personagens do filme. As roupas que nos vestem sempre tiveram papel crucial na construção de nossa imagem enquanto sujeito, deixando transparecer o lugar ao qual nos vinculamos por meio de estilos, cores,

texturas, acessórios e a posição que assumimos ao nos apresentarmos com esta ou aquela roupa em ocasiões específicas. Há, portanto, uma ordem discursiva para o figurino, na qual não devemos/podemos usar qualquer roupa em qualquer lugar. Ainda que ousemos provocar uma desordem discursiva, estaremos produzindo discursos de resistências às normas culturais pré-estabelecidas, correndo o risco de sermos desautorizados socialmente ou, quiça, tomados como voz de uma contracorrente. Ninguém discordará do coro da *vox populi* ao ouvirmos em uníssono que “o hábito faz o monge”. Dessa ou daquela forma, o figurino tem certamente um papel importante, sobretudo, aqui nessa narrativa fantástica de horror.

A pesquisadora Catherine Spooner (2004) vai nos chamar a atenção em seu livro *Fashioning Gothic Bodies* para o fato de que no século XXI o figurino passou a ter um papel integral na relação do sujeito com o corpo, criando uma via de mão dupla, na qual não apenas o sujeito é marcado pela sua roupa, mas é a roupa também que articula o sujeito. Nesse enfiamento entre corpo e roupa, o que mais me surpreende é o fato da vestimenta ser considerada uma segunda pele, “Clothing, our second skin” (SPOONER, 2004, p. 10), elemento discursivo largamente difundido na mídia impressa e televisiva sobre os sujeitos do nosso tempo. Essa consideração é bastante tocante, porque nos arrasta para a percepção do mundo por meio de nossa pele, lugar de contato entre o corpo interno e o mundo exterior. Ao tomarmos a roupa como nossa segunda pele, produz-se o efeito epidérmico para o figurino. Essa imagem nos lança para um campo de memória largo no qual a roupa como pele do corpo é o intermediário das construções sócio-históricas e das memórias sobre a desordem mental no discurso fílmico.

Tomo, então, o figurino do nosso filme em análise como forma de enunciação da pele. Considerando a pele como um organismo, ela se transforma em um sistema sensível, saindo de seu nível raso da anatomia para introduzir modos de funcionamento do sujeito, tanto em seu patamar psíquico quanto sócio-histórico. Aqui, lanço mão da discussão de Didier Anzieu, para quem a pele é constitutiva da construção do eu. Para ele, “a pele substrai o equilíbrio de nosso meio interno às perturbações exógenas, mas na sua forma, sua textura, sua coloração, suas cicatrizes, ela conserva marcas de suas perturbações” (ANZIEU, 1985, p. 16). Em termos conceituais, o campo de memória se apresenta também na interpelação de domínios do conhecimento. Essa vertente psicanalítica fala diretamente ao campo de memória que se tece entre corpo e a história, pois vou compreender o figurino, a pele do personagem, como o *link* entre a perturbação mental de Roderick e Madeleine e suas extensões com o espaço exógeno. Philip, obviamente, será o contraponto para a problematização do estado interior das personagens. Esse estado interior passará, assim, a ser entendido como um reflexo da saúde mental de Roderick e Madeleine, além de apostar na ideia de que as cores de suas roupas são um espelho de suas almas.

Philip Winthrop se veste como um cavalheiro vitoriano com sobretudo longo, paletó de comprimento médio, colete, camisa de colarinho abaixado, calça alta, gravata borboleta, chapéu de montar cavalo e botas. O que nos interessa, evidentemente, não é a roupa em si, mas o campo de memória que envolve sua coloração, no caso, de Philip, que varia entre o azul escuro e o azul claro, respectivamente para o sobretudo, o paletó e colete. As cores são o foco de meu olhar, pois elas já foram evidenciadas como lugar de enunciação e produção de um campo de memória nos créditos iniciais. É por meio da regularidade das cores que impregnam os personagens que se dão a ver os sentidos que povoam o campo de memória para cores marcantes como o azul e o vermelho em nossa memória coletiva. Portanto, seguindo o percurso de leitura que estabeleci, o figurino, enfim, a roupa em geral, é tomada como uma segunda pele, cuja expressividade está em particular na sua coloração. Nesse sentido, a cor das roupas é a fonte de ligação entre o sujeito interior e o espaço exterior, tensão que nos dará as coordenadas do ponto na qual se baseiam os sujeitos personagens do filme.

Na abertura do filme, Philip já é identificado pelo azul de sua roupa, que passa apenas a fazer sentido no momento em que essa cor entra em rede, em forma de batimento cromático, com as cores das roupas de Roderick, isto é, a dissonância das cores se estabelece pelos contornos dos campos de memória que a cena fílmica construiu para os personagens. Roderick, então, aparecerá marcadamente como um *dandy* vitoriano, cujas roupas refletem sua linguagem e comportamento refinados, reafirmando seu caráter aristocrático. A presença do vermelho impera na vestimenta de Roderick. De imediato, quando os personagens estão em cena juntos, a contradição entre as cores é reforçada pela diferença de atitudes entre os personagens. Philip toma o lado da razão e das noções de realidade, enquanto Roderick evidencia seu espírito melancólico e perturbado. Ao longo do filme vamos enlaçando as memórias de tais sentimentos às cores que vemos nas roupas das personagens, tipo de percepção que contribui para a construção de um quadro orgânico sobre as personagens.

Sabemos que as cores exercem a função de enunciar uma história no mundo das imagens. No seio do cinema, como nos explica Aumont (1995), em seu estudo sobre as cores, para além da parte industrial do filme, há um uso das cores que serve para uma determinada produção. Nessa linha, com Aumont, poderíamos nos perguntar o que as cores simbolizam. Ele nos dá inclusive algumas entradas possíveis para as cores, campos de memória cromáticos já estabilizados socialmente, que podemos assumir como verdades, para o caso do vermelho ser a cor do diabo. Sob essa perspectiva, o azul seria do divino? (MILANEZ, 2011). Enfim, como estamos levando em consideração o funcionamento das cores não como sentidos cristalizados, mas na sua relação entre si e sua construção com a exterioridade histórica, precisaremos pensar como esses sentidos podem ser deslocados e atribuídos a essas personagens.

Como dizia anteriormente, o sentido do choque entre o azul no figurino de Philip e o vermelho no de Roderick se constroem na direção de que essas duas

cores são puras, conhecidas como cores primárias por não se misturarem a nenhuma outra para sua formação, fazendo delas cores básicas. Estamos aqui no campo do conhecimento empírico das cores, que, a meu ver, participa da composição do campo de memória na produção dos sentidos. Ao colocarmos cada uma das cores lado a lado, a ideia de confronto se levanta, tanto no nível pragmático da formação das cores, para o qual vermelho e azul são cores puras, quanto em seu nível discursivo, que nos agencia o discurso simbólico de confronto e luta por meio da unidade que cada uma dessas cores representa.

Isso faz com que o cromático se insira em um campo de memória do discurso, ligando a percepção de uma memória interna nossa a um sentido histórico, externo a nós, para essas cores. Apesar disso, singularidades para essa produção cromático-discursiva vão se delineando a partir de associações, oposições e deslocamentos. Há, assim, de outro lado, um revezamento de sentidos entre Roderick e Madeleine, cujos laços fraternos, físico e emocionais - incestuosos, do ponto-de-vista de Lawrence (1995) – são identificados também pela cor vermelha do sensual vestido decotado de Madeleine. Mas a quais sentidos a associação dessas cores à alma das personagens nos leva? Quais deslocamentos essas memórias das cores propõem? Em resumo, como a vestimenta instaura um campo de memória no espaço corpóreo-mental das personagens?

Em um quadro na formação de conceitos para as cores, podemos entender o vermelho, que é marcado historicamente pelo diabo naquilo que ele faz desvelar as paixões intensas e os prazeres desenfreados, como a construção de um lugar para o excesso. Essa identificação coloca a discursivização do filme no nível do gótico, pois estou em consonância com a fala de Fred Botting (1996, p. 1), quando diz que o “Gótico significa uma escrita do excesso”, caracterizando condições de possibilidade para a racionalidade e para a moralidade, pontos que estão presentes desde a literatura gótica no século XVIII até os dias de hoje. Novamente, é o campo de memória em seus modos de descontinuidade histórica que faz irromper os laços de identidade entre a dispersão temporal do XVIII, na literatura gótica, com o XX, no filme. O campo de memória, assim, encurta os espaços temporais, naturalizando a distância entre os tempos e apresentando a possibilidade de leituras fora do tempo contínuo.

Dessa corrente lúgubre, despontam, então, essas duas posições, a da racionalidade que visa “analisar as práticas pelas quais os indivíduos foram levados a prestar atenção a eles próprios, a se decifrar, a se reconhecer e se confessar como sujeitos de desejo” (FOUCAULT, 1990, p. 11) e a da moralidade, que estabelece “de si para consigo uma certa relação que lhes permite descobrir, no desejo, a verdade de seu ser, seja ele natural ou decaído” (FOUCAULT, 1990, p. 11). Desse jeito, o vermelho das roupas de Roderick e de Madeleine dizem respeito ao desregramento de seus prazeres e da desmesura de seus atos, de si para si e de si para os outros. De um lado, Roderick pinta quadro extravagantes e horroríficos, não suporta sons fortes, toca instrumentos de cordas desarmonicamente, de outro, Madeleine se entrega aos caprichos do irmão, assume uma posição de doente, verticaliza o império fraterno, para citar apenas alguns posicionamentos dos personagens no filme.

Na outra ponta da corda, temos Phillip e o azul que, em contraste aos significados do vermelho dos irmãos Usher, faz resistência à força dos prazeres entre os irmãos, introduzindo *políticas da temperança*, no sentido que Foucault (1990, p. 149) atribui a essa ideia, fundamentadas no estilo da temperança e da moderação, regulando os desejos violentos que dominam os irmãos. Esse tipo de estratégia de gerenciamento de si reflete o entrelaçamento entre a temperança e exercícios de poder. O cromático-discursivo no azul das roupas de Philip contam uma história de dominação, de uma parte, dominar os outros, para de outra, dominar a si mesmo. Azul do controle de si, da dominação sobre si mesmo, azul do discurso do governo de si.

Retorno ao pluricromatismo dos créditos iniciais

Agora fica mais fácil notar, então, que o vermelho e o azul quando entram em jogo no discurso acessam uma rede de sentidos que não é dada *a priori*, mas que se constrói nas formas de sucessão e intersecção dos lugares de enunciação dentro de um campo de memória que os personagens mobilizam dentro da cena cinematográfica. Assim, a forma que as cores utilizam para enunciar um posicionamento estão ao mesmo tempo presas a um campo de memória que dita sua compreensão e que abre brechas para a construção de novos campos de dizeres.

Visto que estamos trabalhando com uma descontinuidade histórica para a construção dos sentidos, indo do filme para a exterioridade dele, faço também o caminho interno, do filme para o filme. Posto isto, acredito que agora podemos visualizar de maneira mais coesa a relação cromático-discursiva do figurino com os vapores dos créditos iniciais. De forma bastante geral, o que apareceu concisamente, em um campo estreito, nas cores vermelhas e azuis das nebulosas na abertura, se alarga e se associa aos sentidos cromáticos que elenquei.

Ainda, falta dizer, se relembramos as cores dos vapores, que havia também o verde, entendido aqui por meio dos sentidos que eram atribuídos a essa cor no medievo, indicando humores que revelam o mal-estar físico e a doença em potencial. Sob essa vertente, o verde em um campo de memória que abriga tanto o musgo como o limo, se tornam símbolos de morte e de decadência, mostrando “as sombras no rosto de um cadáver”, maneira como Eisentein (2002, p. 84) sublinha acerca dessa cor em seu estudo sobre a cor e a significação. Ou ainda, o posicionamento histórico para Frédéric Portal (1857), em seu estudo “Des couleurs symboliques”, no qual o verde se insere nos entraves da degradação infernal e da loucura.

De novo reafirmo que não estou tomando a cor como ideia pronta, mas na cadeia de associações possíveis na história em consonância com as produções cromático-discursivas mostradas no percurso que segui. O verde, nessa direção, agrega e acolhe os sentidos que foram historicamente e intrinsecamente delineados ao longo da sucessão de imagens fílmico-discursivas como azul e o vermelho, ou seja, dentro de um campo de memória no qual se movimentam

ao mesmo tempo a ordem da estreiteza dos enunciados, em seu funcionamento interno, como também seu modo largo, tomando o sujeito como ponto para a exterioridade histórica. Evidentemente, aqui, estas duas formas coexistem e são constitutivas para a formação de um campo de memória do desregramento mental de Roderick e Madeleine em contradição com o racionalismo temperante de Philip.

Fechando um discurso, abrindo outros

Descrever um percurso parece sempre ter nas suas linhas o sentimento de que nem tudo está bem linkado ou organizado, pois a falta nos é constitutiva. Por outro lado, acredito que o mais interessante seja poder inquietar as investigações e ao menos compreender os lugares de onde falam os personagens no filme e de que maneira seus governos e desgovernos de si se arremetam dentro de um campo de memória das cores em nossa história. Será justamente a perspectiva do cromático-discursivo que nos lançará ao universo horrífico da impossibilidade de nos governarmos a nós mesmos. Aquilo que produz o sentimento de horror no filme, ao meu ver, é o fato de os personagens não serem capazes de se gerenciar, o que os levará à desintegração e à morte. Tomando essas consequências como um dos lugares mais temidos em nossa sociedade, parece-me que não ter domínio de si mesmo é a marca da loucura em um momento de nossa história de hoje que exige cada vez mais um efeito de lucidez e clareza, que, contraditoriamente não condiz com a nossa maneira tão fugaz e liquefeita de apresentar nossas vidas hoje. Enfim, essas questões é que ainda fazem com que, com olhos de hoje, ainda possamos ler Poe e ver o filme de Corman. Espero que possamos ainda por muito tempo nos enlaçar ao horrífico dessas posições, que acabam por delimitar e propor uma vida aos moldes de uma arte de existência, sugerindo que nos olhemos a nós mesmos o tempo tendo, ressignificando-nos, seja na presença do outro, seja no seu apagamento.

MILANEZ, N. THE "HOUSE OF USHER" BY ROGER CORMAN THE FIELD OF MEMORY AND THE CHROMATIC-DISCURSIVE IN FILMIC DISCOURSE

Abstract

This article analyses the filmic discourse of "House of Usher" (1960) by Roger Corman, considering as reference the tale "The fall of the House of Usher" (1839) by Edgar Allan Poe. I focus on the color analysis and interpretation taking the opening credits of the movie and the costume designer in order to comprehend the morality constitution of characters' behavior. I access, therefore, the notion of field of memory in his "Archeology of knowledge" to compose what I call chromatic-discursive, the color enunciation concerning a historical exteriority in a given moment.

Keywords

House of Usher; Filmic discourse; Field of memory; Chromatic-discursive.

Referências

- ANZIEU, Didier. *Le moi-peau*. Dunod: Paris, 1985.
- AUMONT, Jacques (org.). *La couler en cinéma*. Éditions Mazzotta, Cinémathèque française/Musée du cinema: Milan, 1995.
- BENICHOU, Pierre-Jean-Baptiste. *Horreur et épouvante. Dans le cinema fantastique*. Paris: PAC, Collection Têtes d’Affiche, 1977.
- BOTTING, Fred **Gothic**. Routledge: London and New York, 1996.
- FORESTI, Guillaume. *Corman – Lovecraft. La rencontre fantastique*. Paris: Dreamland. Coll. Ciné Films, 2002.
- FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Tradução Luiz Felipe Baeta Neves. Forense Universitária: Rio de Janeiro, 2008.
- FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. Tradução Laura Fraga de Almeida Sampaio. Edições Loyola: São Paulo, 2000.
- FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade 2**. O uso dos prazeres. Tradução Maria Thereza da Costa Albuquerque. Rev. Téc. José Augusto Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Graal, 1990.
- LAWRENCE, D. H. **Studies in classic american literature**. New Delhi: Atlantic Publishers and Distributors, 1995.
- LOVECRAFT, Howard Philips. **O horror sobrenatural na literatura**. Tradução João Guilherme Linke. Francisco Alves Editora: Rio de Janeiro, 1987.
- MILANEZ, Nilton. **Discurso e imagem em movimento**. O corpo horrorífico do vampiro no trailer. São Carlos: Claraluz, 2011.
- MORGAN, J. **The biology of horror**. Gothic Literature and Film. Southern Illinois University: Illinois, 2002.
- POE, Edgar Allan. A queda da Casa de Usher. In: _____. **Ficção completa, poesia e ensaios**. Organizados e traduzidos por Oscar Mendes. Editora Nova Aguilar: Rio de Janeiro: 2001, p. 244-257.
- PORTAL, Frédéric. *Des couleurs symboliques. Dans l’antiquité, le Moyen-Âge et les temps modernes*. Paris: Treuttel et Würtz Libraries, 1857.
- SPOONER, Catherine. **Fashioning Gothic Bodies**. Great Britain, Glasgow: Manchester University Press, 2004.