



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA E MUSEOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM MUSEOLOGIA

LÍVIA MARIA DE SOUZA ARAÚJO

**OS QUE JÁ SE FORAM PERMANECEM AQUI: A materialidade e a relação com os
objetos no cinema de Horror.**

RECIFE

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA E MUSEOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM MUSEOLOGIA

LÍVIA MARIA DE SOUZA ARAÚJO

**OS QUE JÁ SE FORAM PERMANECEM AQUI: A materialidade e a relação com os
objetos no cinema de Horror.**

TCC apresentado ao Curso de Museologia da
Universidade Federal de Pernambuco, como
requisito para a obtenção do título de Bacharel
em Museologia.

Orientador(a): Francisco Sá Barreto dos
Santos

RECIFE

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Araújo, Lívia Maria de Souza.

Os que já se foram permanecem aqui: A materialidade e a relação com os objetos no cinema de Horror. / Lívia Maria de Souza Araújo. - Recife, 2025.
p.53 : il.

Orientador(a): Francisco Sá Barreto dos Santos

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Museologia - Bacharelado, 2025.

Inclui referências.

1. Museologia. 2. Memória. 3. Materialidade. 4. Objetos. 5. Cinema de Horror. 6. Cultura Material. I. Santos, Francisco Sá Barreto dos . (Orientação). II. Título.

300 CDD (22.ed.)

LÍVIA MARIA DE SOUZA ARAÚJO

OS QUE JÁ SE FORAM PERMANECEREM AQUI: A materialidade e a relação com os objetos no cinema de Horror.

TCC apresentado ao Curso de Museologia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Museologia.

Aprovado em: 16/04/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof.^o Dr. Francisco Sá Barreto dos Santos (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

M.e. Ertz Clarck Melindre dos Santos (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Dr.^a Elaine Santana do Ó (Examinador Externo)
Oficina Francisco Brennand

Dedico esse trabalho à arte que vira uma moradora elétrica em nossas memórias.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço à minha mãe, Rode de Souza Araújo, nome aqui escrito por extenso para ela poder ocupar cada parte que for possível dessa página. Uma mulher que explode para além do significado da palavra extraordinária e que me acompanha muito antes de eu ter consciência de mim. Pelo eterno apoio, eterno pois sei que vai mais do que a vida terrena possa alcançar, te amo e sem você nada eu seria. As minhas tias, Carla Cristiane Araújo e Suely Siqueira Menezes, estendo uma imensamente obrigada.

Agradeço à minha parceira Amanda Albuquerque, afinal de contas, para que certas ideias surjam, precisamos nos cercar de algo que nos inspire. Obrigada por ser essa pessoa tão interessante, admirável e acolhedora. A construção desse trabalho não existiria sem as nossas conversas e momentos em conjunto, obrigada por deixar todo o processo mais leve.

Obrigada às minhas amigas da jornada diária que foi o curso de graduação, Helena Accioly, Laura Alves e Marina Coutinho. Os dias seriam mais sem graça, as atividades não tão boas e a fome seria maior sem o compartilhamento de comidas estranhas. Desejo para elas o mesmo que para mim, experiências profissionais e de vida que possam ultrapassar quaisquer expectativas positivas que criamos.

Também agradeço a Allana Menezes, Diego Souza, Eduardo Santos, Marahma Pacífico, Renata Malta e Tiago Xavier que são aqueles amigos que fazemos ao longo do caminho e que se tornam família ao longo do tempo. Às minhas primas Ana Beatriz Araújo Nery, Ana Carolina Araújo Nery e Camila Pacômio, que consequentemente provam que família também vira amizade.

Ao meu orientador Francisco Sá Barreto dos Santos, que acabou orientando muito antes do que ele esperava, ao ministrar uma cadeira do terceiro período que iluminou os caminhos dessa discussão, obrigada pela paciência. Estendo agradecimentos a Elaine Santana do Ó e Ertz Clarck Melindre dos Santos por participarem da banca de avaliação e compartilharem mais do que conselhos acadêmicos, e sim experiências de vida e afetividades com a arte e sentimentos. A Universidade Federal de Pernambuco e ao Departamento de Antropologia e Museologia agradeço pelo aprendizado.

E, por último, porém não menos importante, aos filmes, músicas, poesias, livros e artes diversas, um mundo sem elas não seria um universo que valeria a pena. Que tenhamos cada

vez mais tempo para criarmos o que nos faz bem e nos permite pensar em como fazer um mundo melhor.

"And I remember there is no point where any of that ends and I begin. I remember I am energy. Not memory. Not self. My name, my personality, my choices, all came after me. I was before them and I will be after, and everything else is pictures, picked up along the way. Fleeting little dreamlets printed on the tissue of my dying brain. And I am the lightning that jumps between."

— *Midnight Mass* (2021), escrita por Mike Flanagan.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre a interseção entre museologia, cultura material e cinema de horror. Nota-se que a reflexão crítica da cultura considerada *pop* é um campo pouco explorado pela museologia e muito rico em termos de material. A cultura material aborda artefatos físicos que fazem parte do cotidiano das pessoas e carregam significados culturais, sociais e históricos. Relacionar esse tipo de discussão com uma obra ficcional permite indagar sobre os diferentes contextos e significados que um mesmo objeto obtém de acordo com quem o possui. Neste trabalho, discutem-se como os objetos no cinema de horror adquirem significados simbólicos e espirituais, funcionando como extensões da memória, da subjetividade e da espiritualidade humana. A análise fílmica, descritiva, qualitativa e exploratória, se deu por meio da descrição de determinadas cenas e acompanhamento da narrativa por meio da transcrição, priorizando a relação entre os protagonistas, coadjuvantes (*personas*) e os personagens objetos. O estudo analisa especificamente o filme *Invocação do Mal* (2013), explorando a relação entre pessoas e objetos como expressão de afetos, medos e identidades. A proposta visa ainda ampliar os horizontes da museologia por meio de uma leitura interdisciplinar, promovendo conexões com a comunicação, a arte e as narrativas culturais contemporâneas, com foco especial na subjetividade e nos vínculos afetivos mediados por artefatos.

Palavras-chave: Museologia, cinema de horror, cultura material, materialidade, objeto, memória.

ABSTRACT

This paper aims to reflect on the intersection between museology, material culture and horror cinema. It is noted that the critical reflection of pop culture is a field little explored by museology and very rich in terms of material. Material culture refers to physical objects whose are part of people's daily lives and carry cultural, social and historical meanings. Relating this type of discussion to a fictional work allows us to inquire about the different contexts and meanings that the same object obtains according to who owns it. This paper discusses how objects in horror cinema acquire symbolic and spiritual meanings, functioning as extensions of memory, subjectivity and human spirituality. The film analysis, descriptive, qualitative and exploratory, was carried out through the description of certain scenes and monitoring of the narrative through transcription, prioritizing the relationship between the protagonists, supporting characters (personas) and the object characters. The study specifically analyzes the film *The Conjuring* (2013), exploring the relationship between people and objects as expressions of affection, fear and identity. The proposal also aims to broaden the horizons of museology through an interdisciplinary reading, promoting connections with communication, art and contemporary cultural narratives, with a special focus on subjectivity and affective bonds mediated by artifacts.

Keywords: Museology, horror cinema, material culture, materiality, object, memory.

LISTA DE IMAGENS

- Figura 1 - April e a caixa de música.
- Figura 2 - April vendando a mãe para brincar.
- Figura 3 - Lorraine e Ed Warren.
- Figura 4 - Lorraine segura a caixa de música.
- Figura 5 - Visão de Lorraine.
- Figura 6 - Pôster do filme.
- Figura 7 - Fotografia da família Perron.
- Figura 8 - Ed procura por Cindy.
- Figura 9 - Boneca Annabelle.
- Figura 10 - O exorcismo.
- Figura 11 - Lorraine coloca a mão sob Carolyn.
- Figura 12 - Museu do Oculto.
- Figura 13 - A real boneca Annabelle.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	17
3	METODOLOGIA.....	23
4	ANÁLISE FILMÍCA.....	26
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
6	REFERÊNCIAS.....	52

1. INTRODUÇÃO

A discussão da temática presente no projeto de Trabalho de Conclusão de Curso adveio ao cursar a disciplina Teoria dos Objetos e Coleções, mediante os referenciais teóricos explorados na cadeira, discussões no espaço acadêmico e reflexões subjetivas. Como, por exemplo, a leitura do texto *Trazendo as coisas de volta à vida* (INGOLD, 2012), o conceito de interdisciplinaridade exemplificado e defendido pela museóloga Waldissa Rússio e do fato museal cunhado pela própria (1984). Alinhados com escolhas do repertório da discente para realizar a atividade avaliativa final, inserindo a relação de todos os materiais, sendo escolhidos, conseqüentemente, a série televisiva *A Maldição da Mansão Bly* (NETFLIX, 2020), o *Museo Frida Kahlo* e o *Museu Casa de Cora Coralina*.

A Museologia oferece diversos tipos de campos de aprendizagem, sejam mais práticos como, conservação, preservação e restauro, a abordagens teóricas, onde se originam inúmeros debates, ao oferecer espaços de reflexões culturais, sociais e políticas. A inserção da interdisciplinaridade nos estudos museológicos se faz presente ao tornar-se atrelada a diversos campos, majoritariamente das humanidades e artes. Ao sair das instituições culturais comumente exploradas, como os museus, é possível abordar a cultura material de maneiras variadas e interdisciplinares, como a comunicacional advinda da sétima arte.

Ao utilizar a arte e a comunicação presente nos produtos audiovisuais como instrumentos de estudo, é possível obter novas interpretações sobre o patrimônio e a pesquisa, reflexões acerca da vida social e subjetiva, caminhos educacionais e o enriquecimento das experiências humanas, impulsionando argumentações que transpassam o ambiente acadêmico e nichos específicos das humanidades. Sendo assim, verifica-se que temáticas associadas à Museologia encontram-se em processo de amplitude e podem estar inseridas em locais além do ambiente acadêmico e em nichos específicos das humanidades, levando a indagações sobre o entrelaçamento dos fazeres museológicos para além do trabalho técnico das instituições, por meio do movimento emergente colaborativo, onde podem nascer novas perspectivas e diversidades.

Assim sendo, atualmente, comumente são introduzidos nos próprios museus materiais midiáticos, obras e performances que exigem uma nova abordagem e manuseio dos próprios profissionais da instituição. Os olhares curatoriais e discussões propostas pelos artistas transformam-se atrelados a uma sociedade dinâmica e efervescente. Utilizando produtos

culturais específicos, expande-se o que por vezes é visto apenas como entretenimento, buscando quebrar barreiras e *status* limitantes associados ao mesmo. Trazendo à tona um tipo de debate variado, de forma a celebrar novos artistas, criações e trocas com quem os experimenta e os concebe.

O cinema de horror, com suas iconografias e narrativas, frequentemente utiliza a cultura material como meio para expressar medos, tabus e questões sociais. A forma como os itens são representados nessa tipologia artística em específico, não obstante, contribui para a construção do terror, mas consequentemente serve como um reflexo das ansiedades culturais de sua época. É perceptível e interessante notar as formas como a maioria das histórias dos filmes do gênero possui elementos simbólicos conhecidos e trabalha com metáforas que se interligam ao campo museal de alguma forma. Como, por exemplo, fantasmas, os mesmos são uma forma metafórica de memórias, que após a vida ainda perpetuam seus efeitos na atmosfera humana e espiritual. Os espíritos, semelhantes aos fantasmas, retroalimentam sua existência em determinados locais em razão dos seus pertences deixados para trás, já os itens religiosos possuem uma gigantesca carga emocional e interferem de forma notável na trama. Todos estes possuem papel decisivo na vida de outros indivíduos mediante a interação com os artefatos.

A ideia de museus e do estudo sobre os mesmos, para a população além da área acadêmica, é associada a “coisas velhas e passado”, itens congelados no tempo linear histórico. É de fundamental importância que o campo saiba dialogar com a sociedade e com a diversidade de um novo tipo de público, para além dos que já frequentam as instituições culturais, consequentemente, produzir reflexões que não reverberem apenas nos locais já conhecidos. O gênero horror, terror é pouco explorado pelos teóricos do campo e possui um repertório cultural e social fértil, pertinente a ser entrelaçado com a Museologia.

Assim, a discussão a seguir irá explorar como a presença desses artefatos no cinema de Horror se entrelaça à cultura material, tornando corpóreas as interações com a subjetividade e espiritualidade, incorporando o papel de intermediários entre o mundo físico e o sobrenatural, carregando consigo uma energia que desafia as fronteiras entre o real e o imaginário. Sob essa perspectiva, os objetos no cinema de horror deixam de ser simples elementos decorativos ou utilitários, transformando-se em entidades que invocam e intensificam as forças ocultas presentes na psique humana, possibilitando a exploração dos medos, crenças, lembranças e anseios mais profundos.

A primeira seção tem por objetivo discutir como os objetos são transgressores do simples papel da funcionalidade, adquirindo novos valores e conceitos, demonstrando que os bens materiais se transformam em parte essencial da memória social e subjetiva dos indivíduos, associados ao seu contexto cultural e refletindo modos de vida. Será por meio do levantamento bibliográfico do campo museal e semelhantes, tratando mais especificamente acerca da cultura material, que os conceitos serão explanados a fim de causar uma reflexão acerca dos mesmos. Consequentemente, a obra fílmica que elucida o cinema de Horror e a vida dos objetos para além da sua utilidade e colecionismo, a materialidade e a relação com o extrínseco, intrínseco e as características da tipologia do gênero fílmico escolhido.

Na segunda seção serão apresentados os caminhos metodológicos que conduziram a pesquisa, o motivo pelo qual a discussão originou-se, a relevância dela para o campo museológico e da Museologia em si, o porquê do material fílmico em específico ter sido escolhido e a sua relevância para o estudo então tratado. Quais influências culturais foram relevantes para a concepção da temática, como os conceitos serão abordados, os objetos que serão explorados e destrinchados e suas questões de forma a facilitar a compreensão do debate central abordado no desenvolvimento da pesquisa.

Na terceira seção, será apresentado, por intermédio da narrativa do filme escolhido, *Invocação do Mal* (2013), dirigido por *James Wan*, como se deu o estabelecimento dessa relação entre pessoas e objetos. Explicar como essa conexão significa preservar a identidade e memória da essência dessas pessoas no plano material, viver entrelaçado a algo para não ser esquecido. Destrinchar o vínculo afetivo entre a materialidade presente nos objetos e os seres que os possuíam no plano terreno, e ainda os possuem habitando neles, desafiando a morte corpórea como o fim do ser. Apontar que a comunicação entre os diferentes planos, terreno e espiritual, se dá por meio da existência dos artefatos e sua vivência emaranhada com os seus donos originais, com o convívio dos medos, felicidades, anseios e dramas dos novos humanos que habitam a mesma atmosfera. Sendo assim, demonstrar as consequências da apropriação indevida destes objetos por outras pessoas, de modo a narrar elementos da construção da trama, que envolve a descrição das cenas, rumo dos personagens, e o que acontece com quem tenta tomar estes artefatos, e qual a razão dessas consequências específicas.

A quarta e última seção refere-se à conclusão total da pesquisa, apontando o que o estudo pôde trazer de relevante para a sociedade, mais especificamente para o campo da Museologia que desejou abordar. Possibilitando novos viés de abordagem educacional e cultural por

Museus, instituições culturais e de ensino, assim como, um incentivo a discentes que escrevam sobre áreas que lhe interessam juntamente com as que estudam. Aproximar a arte cinematográfica do olhar museal, principalmente o cinema de Horror, que possui um grande impacto na sociedade contemporânea.

2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Ao entrar em contato com autores estabelecidos no campo museológico, como Waldisa Rússio e suas reflexões acerca da interdisciplinaridade dos museus, foi possível perceber e indagar sobre o entrelaçamento dos fazeres museológicos para além do trabalho técnico das instituições, por meio do movimento emergente colaborativo, onde podem nascer novas perspectivas e diversidades.

Rússio foi uma grande teórica, professora e museóloga brasileira e defendeu a Museologia como uma ciência social aplicada, formulando o conceito de *fato museal*. No artigo *Waldisa Rússio e Tereza Scheiner - dois caminhos, um único objetivo: discutir Museu e Museologia* (CARVALHO, 2011), a autora, Luciana Menezes de Carvalho em seu artigo, exemplifica:

Em 1984, no simpósio do ICOFOM “Colecionando hoje para amanhã”, Rússio Guarnieri apresenta o museu como “cenário institucionalizado do fato museológico”, sendo o fato museal (museológico) a relação do homem, sujeito conhecedor, com o objeto, parte da realidade também integrada pelo homem e sobre a qual ele tem poder de agir (CARVALHO, 2011, p. 152).

Assim sendo, o objeto detentor de um novo valor ou papel ao adentrar em um Museu, obtendo assim camadas novas de significados e direcionamentos, insere-se a um novo contexto no qual a interpretação da sua existência será diferente e desconhecida da anterior, persistindo perante o olhar de quem o visita externamente e internamente.

Relacionando esse tipo de discussão com a obra ficcional que será abordada, é importante se perguntar sobre o diferente contexto que um mesmo objeto obtém de acordo com o ambiente que o possui, ou a história que o mesmo preserva, como ele é percebido por diferentes indivíduos sendo o mesmo objeto e a carga emocional que essas variadas pessoas depositam sob o mesmo.

A cultura material aborda questões acerca da materialidade, mas especificamente sobre artefatos físicos com os quais as pessoas convivem, utilizam, guardam e colecionam ao longo de suas vidas. Esses objetos carregam significados culturais, sociais e históricos, e sua análise adentra em valores, crenças e práticas de uma sociedade, sendo a cultura um agente que atua nas transformações individuais e sociais. Cientificamente, ao ser pesquisada, teorizada e estudada, torna-se um vetor de propagação, recepção e emissão de sentimentos e lembranças. A humanidade reconhece, identifica, comunica, existe, resiste e perpetua sua imagem física e mental por meio da relação com os objetos e rituais que os envolvem, sendo a socialização o

caminho principal deles, proporcionando a longevidade do significado acerca de gerações em um mundo caracterizado pelo processo da globalização. Ao mesmo tempo, é essencial observar também a relação micro e subjetiva de uma pessoa em relação a determinados objetos e o impacto que eles têm em sua vida, assim como um espaço físico ou um saber e fazer cultural.

O antropólogo Daniel Miller, em seus estudos acerca da materialidade em *Trecos, troços e coisas: Estudos antropológicos sobre a cultura material*, destaca: “Os objetos que possuímos falam sobre quem somos e como nos relacionamos com o mundo” (MILLER, 2013). O ato de ser e de existir são indissociáveis a marcas deixadas em bens materiais, para além do sentido capitalista e mercantilista acerca dessa materialidade, e sim a identidade e vivência que compõem dados intrínsecos a acervos pessoais. O mesmo afirma que a própria cultura material não é consequência postulada da existência humana, mas sim uma constituição da mesma, que acompanha as modificações sociais e individuais, atravessando o papel da funcionalidade e adquirindo conceitos moldadores de identidades.

O autor Tim Ingold, em seu artigo *Trazendo as coisas de volta à vida: Emaranhados criativos num mundo de materiais* (2012), trabalha o conceito de “coisas” ao invés de objetos, pois estas transbordam para além de si, contrapondo-se ao papel estático e fixo que muitos têm sobre os objetos:

... a coisa tem o caráter não de uma entidade fechada para o exterior, que se situa no e contra o mundo, mas de um nó cujos fios constituintes, longe de estarem nele contidos, deixam rastros e são capturados por outros fios noutros nós (INGOLD, 2012, p. 29).

O produto final que visualizamos, o “objeto pronto” em sua forma aparente, é resultado de um complexo emaranhado de processos, que não possuem um ponto de conclusão definido. Ele integra o ambiente tanto em uma dimensão macro, perceptível a quem o observa, quanto em uma dimensão micro, relacionada à sua constituição interna e às trilhas emocionais que evoca, sempre em constante transformação. Embora o objeto possa ser fisicamente manuseado, seu impacto e as práticas que o envolvem são indefiníveis em sua totalidade. Como afirma Pollard (2004, p. 60): “Coisas materiais, assim como pessoas, são processos, e sua agência real está justamente no fato de que elas nem sempre podem ser capturadas e contidas. ”

Em *O casaco de Marx - Roupas, memória, dor* (2011), Peter Stallybrass trata de temas como perda, dor, memória, ressignificação, materialidade e relações humanas. A ideia de um casaco, que carrega a memória e a própria essência de quem o usou, pode simbolizar como as roupas estão vinculadas com nossas experiências e identidades:

Se eu vestia a jaqueta, Allon me vestia. Ele estava lá nos puimentos do cotovelo, puimentos que no jargão técnico da costura são chamados de memória. Ele estava lá nas manchas que estavam na parte inferior da jaqueta; ele estava lá no cheiro das axilas. Acima de tudo, ele estava lá no cheiro...” (STALLYBRASS, 2011, p. 10).

Ao descrever como uma confissão os sentimentos que possui em relação a um casaco que herdou de seu amigo falecido, é impossível não sentir, ao ler as palavras do herdeiro da vestimenta, a presença de seu amigo nessa peça de roupa. Pelo modo como ela foi utilizada, pelas marcas ali deixadas, pelo compartilhamento de momentos em que ele esteve presente a vestindo, pela energia que a percorre, chega a ser quase sacralizada essa relação do autor com o casaco. Como se o mesmo fosse um altar ou uma peça que acumula a potência vital de seu amigo, em simultâneo, é uma rememoração da *persona* deste indivíduo querido que não se foi completamente, pois ele vive inerentemente dá vontade de deixá-lo ir, “Os corpos vêm e vão: as roupas que receberam esses corpos sobrevivem” (STALLYBRASS, 2011, p. 11).

No artigo *A força poética na memória dos objetos* (VARGAS, 2018), Sandra Vargas discorre acerca do Teatro dos Objetos, relatando as experiências do grupo teatral Sobrevento e como a utilização dos artefatos materiais pelos criadores advém das memórias que eles mesmos carregam. “O objeto já tem muita vida naquilo a que ele nos remete, portanto, dar vida a esse objeto é revelar a história que ele porta” (p. 429). Ao destacar a história que um bem material possui, evidencia-se consequentemente a sua trajetória e quem fez parte dela. Conhecê-lo mais a fundo é saber quem o usou, qual a função que o item desempenhou e o contexto no qual estava inserido. Deixa então de ser apenas um item estático e passa a se tornar um elo entre tempos, carregando consigo as marcas das vivências, sentimentos e narrativas que o cercaram e insistem em cercar.

Os objetos que dão sentido a um lugar, e com uma carga afetiva adquirem outro status desde a ordem simbólica, se convertem em autobiografias e testemunho de lugares vividos e de enunciação da memória, isto é, os objetos acabam por ser representações da história pessoal e veículos para voltar a ver e a percorrer o território. São a bússola e o guia de regresso para encontrar o caminho que nos leva ao que já vivemos, VARGAS, p. 61)

Ao realizar uma análise das múltiplas histórias do cinema de Horror, torna-se evidente a presença de aspectos significativos na relação entre a cultura material e o vínculo afetivo estabelecido pela convivência e pelo apego dos indivíduos a objetos específicos. Esse vínculo se mantém inquebrável, mesmo após o falecimento dessas pessoas, como, por exemplo, as entidades, espíritos, fantasmas e criaturas sobrenaturais, que se mantêm vivos espiritualmente em um determinado local, mesmo após terem partido do plano terreno.

Tudo isso é possível graças à relação desses seres com os objetos com os quais tinham uma conexão antes de partir, essa ligação gera diversas consequências, atingindo geralmente as pessoas que tentam “apossar-se” desses artefatos que não lhes pertencem originalmente. Essas decorrências levam a tentativas de comunicação entre as entidades deste determinado plano não material e os vivos, sendo essas, às vezes, passivas, como também reativas.

Ao fincar nas raízes da temática voltada para o cinema de Horror, o livro *Household Horror: Cinematic Fear and the Secret Life of Everyday Objects* ¹(OLIVIER, 2020), Marc Olivier elucida que os objetos presentes nos filmes citados são tão ou mais importantes do que os personagens, obtendo uma vida própria e realizando ações na narrativa como agentes individuais e independentes. O autor divide o livro em quatro partes, sendo cada uma delas nomeada como variados locais de uma residência e a nomenclatura dos capítulos são os objetos presentes nesses espaços, como, por exemplo, *Part I Kitchen / Dining Room* 1. *Refrigerator*, 2. *Microwave*, 3. *Telephone*, 4. *Dining table*.² Olivier demonstra que certas cenas apenas são tão memoráveis por causa daqueles artefatos ou da interação que algum personagem teve com o mesmo. Em *Part IV Bathroom*³ capítulo 14, intitulado *Shower Curtain*⁴ inicia-se com comentários de usuários do *Reddit*, rede social em que indivíduos podem postar em diferentes fóruns e comentar acerca de temas específicos, assim como, no *Youtube*, plataforma de vídeos. Suas reações a respeito do filme *Psicose* (1960), dirigido por *Alfred Hitchcock*, em que majoritariamente eles tecem comentários mencionando os objetos em cena, e como isso afetou de alguma forma a vida desses espectadores: Roommate just bought a clear shower curtain for his bathroom. When I asked why he'd want a clear shower curtain, he looked at me and said “No Mildew and no murderers. ” (OLIVIER, 2020, p. 396).⁵

¹ 1. Horror doméstico: o medo cinematográfico e a vida secreta dos objetos do cotidiano (tradução nossa).

² Parte 1 cozinha / sala de jantar. 1. Geladeira, 2. Micro-ondas, 3. Telefone, 4. Mesa de jantar (tradução nossa).

³ Parte 4 Banheiro (tradução nossa).

⁴ Cortina do chuveiro (tradução nossa).

⁵ Meu colega de quarto tinha acabado de comprar uma cortina transparente para o banheiro. Quando perguntei por que ele queria uma cortina transparente, ele olhou para mim e disse: "Sem mofo e sem assassinos" (tradução nossa).

Os objetos presentes na famosa cena do chuveiro do filme criaram sua própria aura e lideram discussões cinematográficas, podendo ser vistos desde comentários engraçados como o anterior até os que procuram significados metafóricos e intrínsecos acerca da construção da cena, como noções técnicas de filmagem. A cortina, o chuveiro e a faca participam da vida situacional da personagem e influem no modo como a mesma interage com o ambiente e como será percebida pela audiência, além de permanecerem na lembrança dos que assistiram ao filme. Aquela morte em específico apenas será rememorada mediante o abrir das cortinas do chuveiro, o barulho da água caindo e tocando o chão e a trilha sonora que acompanha esses itens. Sem esses recursos narrativos, estéticos e vitais trazidos por esses utensílios do dia a dia, todo o sentido seria modificado e talvez não impactado tanto os espectadores.

A reflexão crítica acerca da cultura considerada *pop* é um meio pouco explorado pelas discussões museológicas e bastante rico em termos de material. O audiovisual possui filmes diretamente relacionados a museus desde o clássico *Uma Noite no Museu* (2006), dirigido por Matt Danner e Shawn Levy, ou um que se difere do circuito *blockbuster*, como *Bacurau* (2019) do diretor pernambucano Kleber Mendonça Filho.

Ao pesquisar no campo museológico, a relação entre Museologia e Cinema, a mesma pode ser encontrada em alguns trabalhos e dissertações que adentram nessas temáticas, porém, ao fazer o recorte para o cinema e o gênero de Horror apenas foram encontradas propostas com tipologias similares como ficção.

O Trabalho de Conclusão de Curso de Karla Cristiane Rodrigues dos Santos, *Como o cinema discute o museu? Memória, resistência, patrimônio e o poder da identidade em um estudo de caso: Museu histórico de Bacurau, do filme Bacurau (2019)*, aborda que a sua ideia surgiu mediante a cursar o componente curricular, Patrimônio e Memória na Universidade de Brasília (UNB). Refletindo sobre como os patrimônios existem e significam em vertentes diferentes, ela utiliza o objeto de estudo (filme *Bacurau*). O material audiovisual atua como um elo significativo entre a sétima arte e a Museologia, evidenciando que, embora sejam campos distintos, não há necessariamente uma lacuna entre eles. Ao realizar a análise do longa-metragem, a autora centra-se na narrativa identitária construída pela obra, explorando elementos que associam o enredo à resistência, indignação e espaço de luta representado pelo museu da cidade fictícia retratada no filme.

Em relação ao enfoque da análise crítica apoiada na cultura pop, o artigo *Museus, coisas e pessoas: três estudos de caso para refletir sobre os vínculos entre materialidade e vida social*, das autoras Joana Beleza, Juliana Müller e Cláudia da Silva Pereira, enfatiza a relação

das pessoas como sociedade e objetos que fazem parte desse “saber comum” da cultura contemporânea. Tendo como exemplos o *Harley - Davidson Museum*,

A representação de seu acervo e de toda a ambientação que o envolve, no que concerne à pertinência de certos objetos na concepção de trajetórias e estilos de vida, bem como na formação de grupos sociais e dos sentimentos de pertencimento e coletividade dela originados. ” (BELEZA, MÜLLER E PEREIRA, 2019, p. 4).

Assim como, o *Sherlock Holmes Museum* é utilizado como exemplo dessa importância da cultura popular, imaginação e vivência social. Sendo o personagem famoso advindo da literatura policial e ficcional, tendo sua imagem e memória preservada ao criar um espaço que contemple a sua história de vida, origina indagações em como um personagem que tecnicamente não existe na vida real se faz tão presente na imagética coletiva de uma forma tão impactante ao ponto de ser representado materialmente em uma instituição museal.

Ao propor uma reflexão teórica acerca dos objetos, enxergando-os e percebendo seus trajetos como *coisas* (INGOLD, 2012) que transbordam, é indissociável que neles se apresentem e multipliquem a faceta humana e sua reprodução social do próprio ser. Neles essas nuances sociais estão presentes, porém, não contidas. Afinal de contas, os artefatos trilham seu próprio caminho em diferentes vidas individuais e coletivas.

3. METODOLOGIA

O Trabalho de Conclusão de Curso descrito neste projeto opta pelo caminho metodológico qualitativo em que a análise de determinados conteúdos guia o desenvolvimento da discussão, ao utilizar abordagens descritivas e exploratórias a fim de discorrer sobre o tema apresentado. Por meio de pesquisa, levantamento bibliográfico, análise fílmica, exame em mídias e elaboração de indagações e problematizações acerca da temática, utilizou-se de um cronograma específico para melhor organização do trabalho, sem deixar de frisar a ética ao abordar os assuntos e discorrê-los.

Ao participar de diversas discussões teóricas embasadas em exemplos de vivências individuais e coletivas, no componente curricular *Teoria dos Objetos e Coleções* ministrado no 3º período da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, foi possível utilizar de diversas referências midiáticas e da cultura dita como *pop* em debates e nos próprios textos utilizados para estudo. Consequentemente, originou um trabalho final que teve como escolha principal a série *A Maldição da Mansão Bly* (NETFLIX, 2020), dirigida por Mike Flanagan, para elucidar o debate associado ao texto trabalhado durante o curso, *Trazendo as coisas de volta à vida* (INGOLD, 2012).

A realização desse trabalho em específico adentrou numa reflexão pessoal acerca de temas como materialidade, morte, vida, memórias, apego, subjetividade e musealização. Em como é possível exercer o olhar museal em locais quase inimagináveis, como um seriado de terror, em que elementos da história ficcional se intercalam com teorias acerca da memória material, patrimônio e apropriação.

Utilizando-se de recursos estéticos, aparatos técnicos e comunicação da narrativa presentes na sétima arte como instrumentos de estudo, é possível obter novas interpretações sobre o patrimônio e a pesquisa, reflexões acerca da vida social e subjetiva, caminhos educacionais e o enriquecimento das experiências humanas, impulsionando argumentações que transpassam o ambiente acadêmico e nichos específicos das humanidades.

A análise fílmica se funde aos referenciais teóricos explorados e pesquisados, pois, com o auxílio dos inúmeros autores acerca da materialidade e conexão com os indivíduos que o debate abrange, seu campo de atuação tem a Museologia e o patrimônio material como base para a construção das vias respiratórias das vidas que se recusam a deixar de habitar e gerar uma concretude em sua finitude.

A preservação, conservação e o trato de objetos permitem assegurar identidade, cultura, memória, expressão e importância do que se é condicionado. Nos filmes de terror, mais especialmente nos subgêneros que englobam as casas mal-assombradas, estas são ambientes que abrigam diversas entidades não corpóreas, assim como indivíduos organicamente. Sendo uma localidade de diálogos e interlocuções entre pessoas de diferentes planos, recordações, validações e lutas existenciais, que se assemelham aos questionamentos trazidos pelos museus e instituições culturais.

O filme em questão, *Invocação do Mal* (2013), foi escolhido como forma de análise especificamente pelo seu grande foco nos objetos. A trajetória vital de *Ed e Lorraine Warren*, na qual o longa é inspirado, se concretiza pela decisão dos mesmos de expor os itens que foram acondicionados dos casos que o casal trabalhou. Criando um museu em sua própria casa, os investigadores paranormais baseiam todas as suas atividades em como estes itens materiais abrigam forças invisíveis que precisam ser cuidadas corretamente. A obra de ficção retrata essa situação com muita clareza, demonstrando na tela a cautela que os personagens principais têm com o quarto da casa em que os objetos que eles trabalharam estão presentes, e o porquê disso.

Dessa forma, é possível enxergar a relação de respeito que esses artefatos impõem e como são tratados após serem, podemos dizer, redesignados para a residência dos *Warren*, elucidando a importância de profissionais específicos manuseá-los. Além de os mesmos reforçarem o quão é significativo obter conhecimento acerca dos itens, e enxergá-los como algo mais do que uma coleção aterrorizante. Tal perspectiva dialoga diretamente com a Museologia, uma vez que a presença desses objetos em um espaço de guarda e exposição, ainda que fora do modelo institucional de um museu tradicional, evidencia a relevância de se produzir conhecimento sobre eles. Mais do que itens assustadores, esses artefatos são compreendidos como guardas de narrativas, memórias e simbolismos, que demandam práticas de preservação, interpretação e mediação qualificada.

O enredo do produto audiovisual só existe porque a materialidade está presente ali, e os seres que se agarraram vitalmente a elas também, o próprio desenvolvimento da história depende dessa interação entre o físico e o emocional, onde a narrativa se revela por meio das memórias materializadas, permitindo que o público compreenda o impacto dessas lembranças. A construção do roteiro e da história do longa baseia-se no estudo do registro e acervo da

existência do casal protagonista, ou seja, diários, livros, fotografias, gravações e afins, sendo eles também salvaguardados ficcionalmente.

Assim, a discussão a seguir irá explorar como a presença desses artefatos no cinema de horror se entrelaçam a materialidade tornando corpóreas as interações com a subjetividade e espiritualidade, incorporando o papel de intermediários entre o mundo físico e o sobrenatural, carregando consigo uma energia que desafia as fronteiras entre o real e o imaginário. Sob essa perspectiva, os objetos no cinema de horror deixam de ser simples elementos decorativos ou utilitários, transformando-se em entidades que invocam e intensificam as forças ocultas presentes na psique humana, possibilitando exploração dos medos, crenças, lembranças e anseios mais profundos.

4. ANÁLISE FÍLMICA

Ao adentrar em diversas narrativas do cinema de horror, é possível perceber atributos narrativos utilizando-se de personagens que atravessam o que o espectador entende por plano terreno. Ao estarem parcialmente pairando entre planos e atmosferas ou compondo sua essência na realidade extrafísica, alguns exemplos desses sujeitos seriam entidades, espíritos, fantasmas, criaturas sobrenaturais. A principal questão explorada, e que será exemplificada na discussão a seguir, seria o modo como esses seres se mantêm vivos em um determinado local, mesmo após a morte conhecida como corpórea ou orgânica. Tudo isso é possível graças à relação destes personagens com os objetos nos quais eles tinham uma conexão antes de partirem.

Por mais semelhantes e de certa forma únicas que sejam estas narrativas, o ponto-chave reside nesta relação da materialidade, sentimento de posse, valor simbólico e pessoal intrínseco aos bens materiais que fazem parte da história ficcional abordada. Os personagens precisam que a conexão com os artefatos materiais se mantenha intacta, como forma de permanecer nesse mundo e preservar sua identidade e memória na atmosfera que circunda estas coisas materiais. A forma de manter essa fusão intacta se dá pela preservação e total controle de todas as situações nas quais aquele objeto perpassa e está inserido. Salvar a essência, o *ethos*, deixar vestígios de presença para não ser esquecido. Inúmeras vezes, este laço aparentemente inquebrável também se caracteriza por assuntos inacabados, gerando esta força que ancora os que não vivem aos que vivem.

Logo, como um meio de defesa a si mesmo e ataque a quem tenta desafiar a estrutura estabelecida, a repressão dos donos originais do que se é apropriado se dá por meio dos clássicos sobrenaturais já vistos, interferência na rede elétrica, móveis mudando de posição ou se tornando animados, danos físicos, possessões ligadas a algum membro da família (geralmente crianças e mulheres), agitação em animais, torturas psicológicas, doenças, visões aterrorizantes, entre outras.

A análise fílmica se dará por meio da descrição fiel de determinadas cenas e acompanhamento da narrativa por meio da escrita, priorizando a relação entre os protagonistas e coadjuvantes (*personas*) e os personagens objetos. Majoritariamente o enredo é construído por meio dos objetos, sua apresentação, problemática, solução dos conflitos, razão de certas ações, impedimentos, conexões emocionais e valoração simbólica.

A seguir pretendo discorrer sobre um filme que aborda esta conturbada união, sendo ele o primeiro da franquia *Invocação do Mal* (2013), filme estadunidense dirigido por James Wan

também diretor da sua sequência, assim como, diversos filmes *Spin-offs* (histórias derivadas do original), *Annabelle* (2014) e *A freira* (2018).

Invocação do Mal se consolidou como uma popular obra moderna dos filmes de terror, gerando mais outros três filmes. A franquia é baseada na história real do casal de investigadores paranormais, Lorraine Warren e Ed Warren, no longa, interpretados respectivamente por Vera Farmiga e Patrick Wilson. A trama se passa em 1971, quando o casal Warren é contatado por Carolyn Perron, interpretada por Lili Taylor, mãe da família de mesmo nome que se muda para uma fazenda isolada em Harrisville, Rhode Island. Ela procura os demonologistas, pois a mesma e seus entes queridos começam a vivenciar eventos paranormais ameaçadores.

Um dos objetos mais importantes e essenciais para a discussão teórica e análise dessa obra cinematográfica em específico é apresentado no início do longa, por uma das cinco filhas da família, April (Kyla Deaver). Encontrando-o próximo a uma árvore no terreno da casa, a caixa de música, similar a um pequeno circo nas cores vermelho e branco, é guardado em segurança pela garota. Após esse acontecimento, a presença do item passa a acompanhar a garota em praticamente todas as cenas em que ela aparece, conforme mostra a Figura 1.



Figura 1 - April e a caixa de música. Fonte: Filme *Invocação do Mal* (2013).

Em um determinado momento da produção audiovisual, April é vista conversando sozinha e se dirigindo à caixa de música — *Você é meu amigo, certo? Sim, vamos brincar* — diz a personagem. A sua mãe, que a observa nessa situação, indaga: — *Com quem está falando?* — *Com o Rory* — April responde. A garota pergunta se a própria mãe deseja vê-lo. Ao

responder que sim, a criança coloca a caixa de música na mão de Carolyn e a instrui: — *Quando a música para, você o vê no espelho, atrás de você... mas tem que virar a chave.* O objeto começa a desempenhar a sua função, toca uma música enquanto o espelho em formato de espiral presente na caixa gira, e a cabeça de um palhaço sobe e desce acompanhando o ritmo da música.

O filme utiliza recursos narrativos para construir o suspense da cena, como o completo silêncio que preenche a atmosfera, exceto pela música que advém da caixa, o movimento de *close up* feito pela câmera para focar no rosto da personagem e no espelho em espiral, um grande plano detalhe no qual o objeto toma conta da tela, tudo sendo mostrado vagarosamente e espaçadamente, aumentando a ansiedade para o que vem a seguir. Os espectadores, juntamente com Carolyn são assustados por April em tom de brincadeira, logo a mãe sorri aliviada e afirma — *Acho que o Rory não quer me ver, ne?*

À medida que a trama avança eventos importantes tomam a cena, como a popular brincadeira “esconde-esconde” na qual participam todas as filhas da família, resultando em um dano físico a uma das paredes da casa, sendo nesse instante em que os personagens e os espectadores descobrem um porão que aparentemente fora escondido sem motivo aparente. Nele objetos pessoais são achados como, móveis empoeirados, um piano e utensílios domésticos no qual os pais da família discutem a respeito do que fazer com o que foi encontrado. Roger Perron (Ron Livingston) afirma: — *Precisamos dar uma boa examinada nas coisas pois podem haver antiguidades bem valiosas.* Logo a sua esposa responde — *Ou lixo que o antigo dono não quis* — conclui então Roger — *Agora é nosso.*

No núcleo dos Warren, é apresentado a casa do casal, nessa cena Ed exhibe o local em que guarda diversos objetos relacionados a seus antigos casos, para um repórter (Arnell Powell) o jornalista então pergunta: — *Isso tudo é dos casos que vocês investigaram?* — Ed responde: — *Tudo que você vê aqui é mal-assombrado, amaldiçoado ou foi usado em alguma prática ritualística... Nada é brinquedo* — o repórter indaga: — *Não o preocupa o fato de ter todos esses objetos na sua casa?* — Warren acrescenta: — *Na minha opinião, é mais seguro essas coisas estarem aqui dentro. É como manter armas fora da rua.* Ao ser questionado por que não os destrói ele conclui — *Isso só destruiria o receptáculo. Às vezes é melhor manter o gênio na garrafa.* Como forma de precaução para não cair em mãos erradas e os danos permanecerem contínuos.

De volta à residência dos Perron, atividades incomuns começam a ocorrer. Carolyn repentinamente percebe que possui manchas arroxeadas ao longo de seu corpo, a temperatura da casa cai drasticamente sem nenhuma explicação aparente, existe um mau funcionamento

dos encanamentos, cheiro desagradável presente no quarto das filhas, a total paralisação dos dois relógios da casa, especificamente no horário 03:07, a televisão se encontra fora de transmissão, janelas e portas se abrem, e barulhos de passos ecoam no ar. A situação torna-se mais desesperadora à medida que as filhas da família começam a ser afetadas diretamente. Como por exemplo, Cindy (Mackenzie Foy) é flagrada tendo crises de sonambulismo e é encontrada batendo a sua própria cabeça no guarda-roupa do quarto de uma das suas irmãs. O mesmo guarda-roupa presente nas crises de sonambulismo de Cindy destaca-se no momento em que a mãe das garotas e a filha mais nova estão novamente brincando de esconde-esconde, a seguir demonstrado na Figura 2.



Figura 2 - April vendando a mãe para brincar. Fonte: Filme *Invocação do Mal* (2013).

Suas portas se abrem vagarosamente, mostrando ao espectador que não há ninguém dentro dele capaz de ter empurrado essas portas para fora no intuito de abri-las. Os espectadores do longa conseguem visualizar o que está acontecendo na cena, mas a personagem da mãe está vendada e segue em direção ao objeto, achando que ali é onde a sua filha está escondida. Carolyn pede que a filha bata palmas como parte da brincadeira. É nesse momento em que os espectadores descobrem que alguém, sendo esse alguém não a criança pequena, bate palmas naquele instante. Mais uma vez, explorando a narrativa de filmes de suspense, o filme induz a mãe a chegar mais perto do guarda-roupa guiada pelo som das palmas, estando ela convicta de que irá achar sua filha. — *Estou ouvindo você respirar* — afirma a matriarca. Logo, ela estranhamente escuta uns passos em outro cômodo. Ao tirar a venda do rosto a filha aparece do lado de fora do quarto, longe do local onde as roupas estão guardadas.

Carolyn se vê no limite ao presenciar, no horário em que todos estão dormindo, barulhos estranhos pela casa. Ela se prontifica a procurá-los e se assusta no momento em que todos os quadros contendo fotos da família caem no chão, se espatifam e quebram. Ela vai até o porão onde as “coisas” dos antigos donos estão e escuta barulhos, a mesma é trancada lá enquanto os objetos do local se manifestam por meio de movimentos e ruídos, assim como uma voz infantil se dirige a ela questionando-a: — *Ei, que brincar de esconde-esconde?* Finalizando a cena com mãos aplaudindo próximas do ouvido da personagem.

Por conseguinte, o contato com Lorraine e Ed Warren é realizado. Carolyn solicita a ajuda dos mesmos, indo a uma palestra ministrada pelos personagens sobre possessão e como eles executam o exorcismo e lidam com esse tipo de situação. O casal Warren pode ser visto demonstrando seu trabalho, em uma fotografia relatando um caso na Figura 3.



Figura 3 - Lorraine e Ed Warren. Fonte: Filme *Invocação do Mal* (2013).

Apreensiva, a mãe da família Perron afirma que tem algo estranho acontecendo em sua casa, e pede para o casal fazer uma visita ao imóvel. Sensibilizados por também terem uma filha, o casal aceita ir ao lar de Carolyn. Ao chegarem à residência, se deparam com as pessoas da família dormindo na sala pois, segundo os integrantes do núcleo familiar, é assim que as garotas se sentem mais seguras e aquecidas.

A mãe discorre sobre objetos que estão “dando problema”, um deles seria o aquecedor que, mesmo ao ser ligado, a casa permanece completamente gelada. Ao tentar entrar em um cômodo, Ed é impedido, pois as maçanetas da porta estão amarradas com cordas, limitando que as mesmas exerçam o ato de serem giradas. Roger afirma que é para impedir as portas de bater à noite. Ao ser questionado sobre a frequência das batidas, ele exemplifica que são três de uma vez e que sempre cessa ao amanhecer. Ed Warren explica que às vezes o intuito é insultar a trindade (O pai, o filho e o espírito santo). Ao continuar, também é dito que os relógios estacionaram em 03:07 da manhã, assim como a queda dos quadros que ficavam pendurados na escada, não importa quantas vezes os coloquem no lugar, algo sempre os derruba.

É interessante notar que os seres agem de uma forma ritualística própria, seguindo um sistema elaborado, e utilizam os móveis do local como forma de perpetuação dessa estrutura organizacional. Apesar de querer resguardar o ambiente, não existe respeito, na verdade, há uma repulsa em relação aos bens materiais da família que ali se instalou, provando que o dano perpassa o físico e procura instaurar marcas no que é importante para essas pessoas.

Ao chegar no quarto do guarda-roupa, já alvo de situações aterradoras, Carolyn acrescenta — *É disso que eu estava falando. Estava aqui quando nos mudamos. Há também muitas coisas no porão.* Ao chegar no porão, Lorraine fecha os olhos e entra em algum tipo de transe, a personagem então afirma: — *Algo horrível aconteceu aqui, Ed.* O pai da família Warren questiona os hematomas presentes em Carolyn, tendo como resposta a deficiência de ferro, e indaga por qual motivo a família não se mudou do local. Roger explica que não tem para onde ir, pois a compra da casa e o conserto da mesma já gastou todas as economias da família. Ed Warren aperta o botão *play* de um gravador que irá acompanhar toda a ação da dupla dos investigadores paranormais ao longo do filme. Ele é utilizado como registro das atividades do casal, coletando entrevistas dos membros da família atormentada acerca dos eventos que estão ocorrendo na localidade.

Lorraine entrevista a filha mais nova do casal, April, que não larga a caixinha de música já apresentada anteriormente. A demonologista indaga a garota sobre um possível amigo que ela mencionou para a sua mãe. April fala naturalmente sobre Rory, dizendo que ele está sempre triste e acha que algo ruim aconteceu a ele. Lorraine pergunta se pode vê-lo, a garotinha prontamente entrega à mulher a caixa de música com o espelho em forma de espiral. Ao segurar a caixa, Lorraine fica intrigada e explora mais atentamente o objeto, e repete o que a

mãe da garotinha também fez, a caixa reproduz novamente a música e faz os mesmos movimentos com o palhaço, que sobe e desce. A personagem olha atentamente para o espelho até que, em uma fração de segundo, um garoto aparece no canto esquerdo dele. Ao inclinar o pescoço vagarosamente para trás e encarar o local, não há menino nenhum, apenas o vazio do corredor da casa, a seguir demonstrada na Figura 4.



Figura 4 - Lorraine segura a caixa de música. Fonte: Filme *Invocação do Mal* (2013).

Na cena seguinte, o filme segue para o ambiente externo da casa e utiliza a técnica de *close-up* aproximando o rosto da personagem da matriarca dos Warren da câmera. Sendo assim, é possível perceber que a personagem se encontra apreensiva e com o olhar fixo em algo. Seu marido posiciona-se atrás dela e pergunta o que está acontecendo. Ao virar-se para ele, Lorraine enxerga uma pessoa enforcada na mesma árvore onde a caixa de música foi encontrada por April, de acordo com a Figura 5.



Figura 5 - Visão de Lorraine. Fonte: Filme *Invocação do Mal* (2013).

Ao buscarem informações acerca da casa, os Perron afirmam que não sabem quem foi seu proprietário prévio, sendo esta comprada em um leilão do banco. Os Warren dizem que precisam realizar um exorcismo na casa, Roger acha incomum e alega achar que exorcismos apenas são realizados em pessoas. O casal de investigadores paranormais diz que não necessariamente um exorcismo é realizado apenas em pessoas, e alertam que sair da localidade não ajudaria em nada. Ao utilizar os seus dons da mediunidade, Lorraine relata que viu a “entidade das trevas” que assombra a casa desde a primeira vez que pisou na propriedade. Alegando que ela estava presente atrás do casal, na sala de estar da família junto com as filhas, e não se separa deste núcleo familiar. É evidenciado o fato que essa entidade se nutre da família e demonstra estar cheio de ódio.

Ao ser dito que esses seres se nutrem das pessoas da casa, fortifica-se o ponto crucial da elaboração da discussão entre memória, objetos e vitalidade. O imóvel no qual se passa a maior parte da trama, todos os seus cômodos, partes internas e externas respiram, respectivamente em uníssono com aqueles que a habitam. Os antigos moradores experienciaram todas as emoções que correm nas veias das vidas humanas, transpondo-se para além de um corpo físico e esgueirando-se, pairando, aprofundando-se e tornando-se a casa, os objetos que nela existem. A liberdade pessoal dessas pessoas que ali já habitaram como proprietários encontra-se cerceada. Na atual situação, observam outros em seu lugar, esses “estranhos” perpassam em seus corredores, guardam os pertences em seus guarda-roupas, descansam a cabeça nas camas que já suportaram seus corpos, alimentam-se e se reúnem na mesa com novas comidas postas. Essa nova apropriação, vista como dominação

pelas então entidades ali presentes, é tida como ameaça destrutiva ao que restou de sua essência.

Segundo o dicionário Priberam da Língua Portuguesa, descrito como um dicionário de português contemporâneo, a palavra exorcismo tem como significado, 1. [Religião católica] Orações e cerimônias do prelado ou do sacerdote para ordenar ao demônio que deixe o possesso, 2. Preces para afugentar tempestades, insetos malignos, etc. Sendo o exorcismo sugerido pelos personagens Ed e Lorraine Warren como uma tentativa de expulsar o que existe no local.

Nessa situação, é preciso desvencilhar o vínculo das criaturas sobrenaturais com a materialidade presente, com os objetos do local, com o próprio imóvel. É necessário, como solução, esse expurgo, quebra, destruição da forma de vida depositada em cada utensílio, artefato ou “coisa”. A conexão entre os donos passados da localidade e as novas pessoas que sequer sabiam dessa situação é vivida e desafia o conceito de morte, onde o verdadeiro ato de morrer se dá pelo abandono ao que já foi pertencido.

É importante salientar a violência em cada processo da apropriação, mesmo não intencional, como a compra da casa para uma melhoria na vida da família Perron, o achar dos objetos no porão, o contato dos pertences da nova família com a antiga, a opressão sofrida pelos entes familiares, o dano aos seus objetos pessoais, a própria tentativa e destruição do núcleo familiar e o processo em si do exorcismo. Os diferentes acontecimentos citados anteriormente possuem cada qual a sua marca de violência, de uma certa forma similar a processos museais colonizadores e hegemônicos. A construção dos museus como gabinete de curiosidades e a sua consagração como forma de dominação e exibicionismo de uma determinada cultura sobre a outra.

É preciso tentar, de certa forma, exorcizar práticas destrutivas dos processos de musealização, desde sua pesquisa até às formas de se expor e nos processos educacionais. É demasiadamente urgente e adequado que se construa um debate sobre os papéis de determinados objetos em instituições culturais, o que os mesmos significam para os seus donos originais, a maneira como foram adquiridos esses materiais, o conhecimento sobre formas de acondicionamento que englobam diferentes tipologias, pessoas qualificadas para trabalharem em diferentes processos que envolvam um museu ou instituição cultural e um estudo de valoração do

patrimônio cultural, a fim de não reproduzir ou incentivar essa forma brutal de dominação, tendo os museus um grande papel de vetores desse ciclo.

Ao retornar à exemplificação dos acontecimentos do filme *Invocação do Mal*, Ed Warren alerta que a presença dele e de sua esposa no local pode irritar ainda mais os espíritos ali presentes, pois os mesmos os veem como uma ameaça. O que deixa a entender ao espectador a ciência de que esses seres podem ser eliminados da propriedade a qualquer momento, e isso os incomoda, obviamente, assim como a maioria dos seres humanos, eles também não querem ser arrastados para a solidão do esquecimento.

Judy Warren (Sterling Jerins), filha dos demonologistas, entrega à mãe um presente que comprou com a avó, um medalhão prateado, tendo este um fecho que ao abrir revela a foto da menina a mesma afirma: — *A vovó disse que assim estaremos sempre juntos. Vocês estarão comigo, e eu com vocês.* A garota possui o mesmo medalhão dourado, com a foto de seus pais.

Os Warren realizam sua própria pesquisa em relação ao caso. Lorraine encontra documentos em relação à propriedade original, sendo esta construída em 1863 por Jedson Sherman. Sua mulher chamava-se Bathsheba, e possuía laços de parentesco com Mary Towne Estey, que há anos atrás foi condenada à forca por prática de bruxaria na cidade de Salem. Bathsheba e Jedson foram pais de uma criança. Aos sete dias de idade, o bebê foi sacrificado pela mãe na lareira. O pai flagrou o ocorrido e logo após, a mulher correu para a mesma árvore que existe do lado externo da casa, na qual April encontrou a caixa de música. A localidade do acontecimento é tão importante que chega a estar no pôster do longa, como é possível visualizar a seguir na Figura 6.

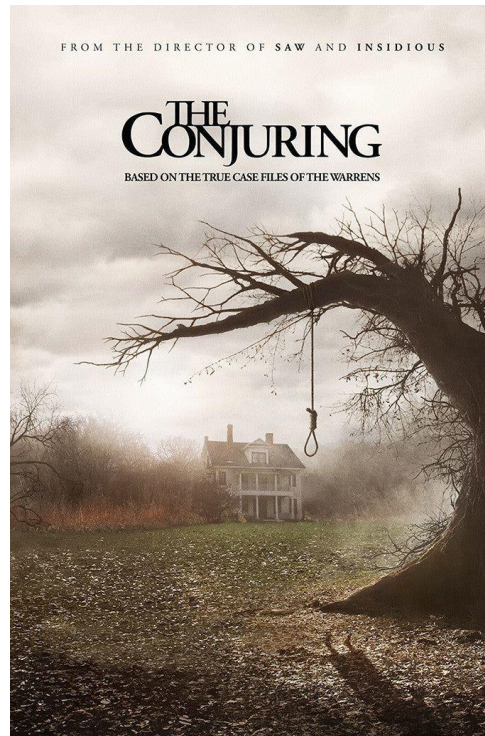


Figura 6 - Pôster do filme. Fonte: Filme *Invocação do Mal* (2013).

Assim como a visão de Lorraine no dia em que foi conhecer a propriedade, a história afirma que Bathsheba, proclamou o amor dela a Satã, amaldiçoou quem tentasse tomar as suas terras e se enforcou exatamente naquela árvore, e que esta morte ocorreu exatamente às 03:07 da manhã. Horário em que os relógios na casa dos Perron pararam, tudo encontra-se interligado, nada dessa maldição poderia ser possível sem a conexão com o terreno, transbordando-se para o imóvel construído, assim como os itens ali presentes, pois como Bathsheba pretendia, nada que era seu poderia ser tomado, apropriado e muito menos destruído.

Uma mulher com o sobrenome Walker habitou a casa anos após sua construção. Rory o filho dessa senhora, desapareceu misteriosamente na floresta, sendo esse o mesmo garoto que se comunica através da caixinha de música, visto por April e por Lorraine. Após descobrir o que ocorreu com o seu filho, a senhora Walker suicidou-se no porão da fazenda. O terreno original da propriedade, que possuía 80 hectares, foi vendido e dividido posteriormente aos seus primeiros donos, assim, são revelados todos os “acidentes” ocorridos ali, como um afogamento de criança e outros suicídios, até que Ed comenta: — *Gente que ocupou as terras dela*. Nesse mesmo instante, o gravador que também está em cena, utilizado nas gravações na casa dos Perron, começa a reproduzir sozinho o barulho das ocorrências sobrenaturais. É

possível ouvir gritos e choros de mulheres e crianças, e o relógio da mesa utilizada para a pesquisa dos Warren para exatamente às 03:07.

De forma semelhante aos pesquisadores relacionados às humanidades, mais especificamente à Museologia, os personagens dos investigadores sobrenaturais recorrem à pesquisa de acervos para compreender a história que os envolve. Se não houvesse o registro da documentação, como fotografias, mapas, certidões e notícias jornalísticas, não seria possível descobrir o que ocorreu previamente, para poder se chegar a uma conclusão do que fazer com a situação em que todos se encontram, e compreender que todas essas manifestações advêm de uma apropriação que se repete a cada novo ocupante das terras originais.

Além do casal demonologista, a equipe deles conta com um ajudante, Drew Thomas (Shanon Kook), e o policial ativo do Departamento de Polícia de Harrisville, Brad Hamilton (John Brotherton). Para o registro das ocorrências, é essencial a presença de uma gama de equipamentos específicos, sendo estes utilizados e instalados pela equipe dos Warren. Como escutas, câmeras fotográficas, gravadores, sinos enrolados nas maçanetas para a captação de barulhos, termostato, os já conhecidos crucifixos, garrafas de água benta. Especialmente os de cunho religioso são descritos como provocadores de reação a tudo que é profano. Todos os artefatos são posicionados em locais estratégicos, como por exemplo, o local no qual Bathsheba suicidou-se.

Em um determinado momento, Carolyn e Lorraine estão organizando as fotografias da família em cima da lareira da sala de estar, ao tocar na mão da matriarca da família Perron que estava segurando uma das fotos a seguir na Figura 7.



Figura 7 - Fotografia da família Perron. Fonte: Filme *Invocação do Mal* (2013).

A investigadora consegue ter uma visão referente ao dia na praia no qual o registro foi realizado e tece um comentário: — *Que belo dia na praia, hein? — Como sabe? —* Indaga a mãe das crianças. — *É como espiar a vida de outra pessoa através da cortina —* Responde Lorraine. Esse tipo de dom mediúnico advindo de uma das personagens principais do longa torna-se possível graças ao ato do toque das mãos dela, para com itens ou ambientes nos quais existam algum tipo de sentimento intenso e importante presente neles. Tudo o que se é visto, é canalizado através desse acolhimento, das memórias ali presentes e do condutor delas, os bens materiais.

As atividades paranormais começam a acontecer, como movimento de abrir e fechar de portas logo, o sino dispara e preenche a casa silenciosa e cheia de tensão, de barulho com auxílio da equipe e dos equipamentos, os Warren vão até o porão pois é o local onde ocorreu a manifestação. Então, uma das conhecidas cenas e linguagens utilizadas por filmes do gênero de terror acontece. Ed pede para que algo dê um sinal de que deseja se comunicar com eles. É importante lembrar que nesse local em específico se encontra a grande parte da mobília original dos habitantes anteriores. Lorraine começa a se sentir estranha, com as mãos geladas, e garante que tem algum tipo de energia ali.

Ainda na propriedade, a matriarca dos Warren parece ver algo na janela de cima da casa, em um dos quartos. Nele, se encontra Carolyn que dorme exaustivamente. É visível ao espectador uma marca de mão, como se fosse uma queimadura, se formar em um dos braços da mulher, enquanto a mesma acorda gritando. Logo na mesma cena, aparece uma das entidades que ali habitam. A mesma se interliga com a mãe da família oprimida por meio de uma transferência de fluidos vermelhos de sua boca para com Carolyn. Desesperada, Lorraine tenta abrir a porta do banheiro do quarto, local onde a outra mulher está presa. A integrante da família Perron sai do banheiro normalmente e diz que se sentiu enjoada, logo, segue à procura de suas filhas e seu marido.

Na segunda noite em que estão na casa, mais ocorrências surgem. Segue-se então por uma das cinco filhas da família, Cindy, vagando pela casa, e o que está perto dela a acompanhando aciona os *flashes* da câmera por onde passam, até que a mesma entra em um quarto e a porta então se fecha. Drew corre para os gravadores e aparelhos de áudio e afirma conseguir ouvir mais alguém com ela. Logo ele e Lorraine seguem atentos na escuta, uma voz infantil parece indicar à garota onde se esconder. Ao conseguirem abrir a porta do quarto, o espectador

consegue visualizar que é o mesmo quarto onde se encontra o tal guarda-roupa, o tão importante objeto presente em diversas outras cenas.

Sem sinal de onde a garota possa ter ido, Ed utiliza a luz ultravioleta, pois a mesma revela substâncias fluorescentes ou marcas invisíveis que possam estar relacionadas a fenômenos sobrenaturais, como ectoplasma, uma substância relacionada a manifestações espirituais. Como também, impressões invisíveis no ambiente, como impressões de mãos ou outras substâncias que não são visíveis sob luz normal. Com o auxílio deste objeto, é possível visualizar passos no chão, que trilham um caminho até o guarda-roupa, porém, ninguém se encontra lá a seguir, caracterizado pela Figura 8.



Figura 8 - Ed procura por Cindy. Fonte: Filme *Invocação do Mal* (2013).

Ed percebe que existe uma parede falsa por detrás desse grande armário e encontra a menina completamente abalada, até que a irmã da criança April, afirma: — *É onde o Rory se esconde quando está com medo*. Lorraine intrigada com toda a situação advinda daquele local em específico, adentra no mesmo espaço, no interior do guarda-roupa e sua parede falsa, e então se depara com diversos brinquedos escondidos. Ela pede para entregarem a caixinha de música já apresentada diversas vezes ao longo da narrativa, posicionando-a ao lado dos outros brinquedos encontrados. Ao investigar o local atentamente, ela encontra uma corda que, ao puxá-la, parece ser uma força. Nesse mesmo instante, ela é levada ao porão pois as tábuas em que se encontra se quebram e a fazem desaparecer na escuridão.

Como é possível perceber, ao longo de toda a narrativa, movimentos são feitos para que as pessoas possam acessar o porão, de livre e espontânea vontade ou forçadamente. É como se cada estrutura se convertesse em passagens, guias e sinais para o mesmo fim, a culminância no local da reunião dos artefatos originais, o verdadeiro templo do ambiente, o núcleo primordial precisa ser ouvido, sentido, experimentado.

A caixa de música também acompanha Lorraine na queda, ela então a liga no intuito de tentar enxergar, através do espelho em espiral, alguns dos seres sobrenaturais ali presentes. É perceptível que a personagem compreendeu que aquele artefato é o canal comunicador entre aqueles que já se foram do plano material, mas ali permanecem espiritualmente. Ele é uma espécie de condutor das mais variadas vidas e é o que essas almas conhecem como casa, lar e fortaleza. Logo, aparece uma mulher, de costas e choramingando — *Ela me fez fazer aquilo*.

A partir desse acontecimento e dos que virão a seguir, é possível perceber que a resolução do conflito se aproxima, iniciando-se a parte final do filme. Lorraine começa a visualizar as diferentes mortes que ocorreram no local da propriedade e tenta fugir do mesmo destino desses seres que a perseguem. Nesse ínterim, Ed consegue localizá-la e abre a porta do porão, logo o plano detalhe do colar dado pela filha do casal é mostrado, o objeto encontra-se pendurado em um dos materiais presentes no subsolo.

A Warren afirma saber o que ocorreu na casa, dizendo que Bathsheba possuía a mãe para a mesma matar o seu filho, e que ela visita Carolyn toda noite, por isso existem hematomas em seu corpo, sendo ela uma fonte de alimento para esse espírito raivoso. Neste momento em que a descoberta é proferida em voz alta, todos os objetos sagrados começam a tremer e serem derrubados. Nancy uma das cinco filhas do casal residente da casa, é arremessada em uma janela e vidros se estilhaçam no chão. Ela é puxada pelos cabelos por algo invisível que a arrasta pelos cômodos da casa, enquanto outras pessoas tentam segurá-la. A resolução desse conflito só acontece mediante o uso de um objeto cortante, a tesoura, para separar o cabelo da garota de algo que a puxa.

Desde o início da interação com a casa, Lorraine é atormentada por visões. A última foi relacionada à sua filha, nadando no lago da propriedade perto da árvore onde ocorreu o enforcamento. A personagem realiza desesperadamente uma ligação para a sua mãe e pergunta como está a garota, a avó da menina que logo informa que tudo está bem. Mesmo

após essa confirmação, ela alerta ao marido que sabe que aquilo foi um aviso, que de alguma forma ela sabe que é um alerta.

Ao seguir para a residência dos Warren, é mostrada a filha do casal dormindo, a câmera se aproxima do medalhão dourado que ela possui com as fotos dos pais, apresentado em cenas anteriores. A montagem do filme trabalha conscientemente de forma a intercalar o medalhão cor de ouro que se encontra no quarto de Judy e o prateado perdido e pendurado no porão da fazenda em Rhode Island. Ambos balançam violentamente, é nítido para o espectador o relógio parado na exata hora 03:07 no quarto da criança. A menina é acordada mediante um puxão em seu pé e sai vagando pela casa à procura de seus pais. O filme realiza mais uma vez a construção do clímax para um grande susto. O quarto onde os investigadores guardam os objetos de seus antigos casos é destacado com o som de um trovão e um relampejar de um raio, fazendo com que Judy se interesse em adentrá-lo. A câmera movimenta-se de forma a mostrar os artefatos do cômodo até que destaca uma cadeira vazia.

A garota amedrontada se tranca no quarto do casal e, ao olhar para o lado, presencia sentada em uma cadeira de balanço uma mulher, penteando o cabelo de um dos mais importantes objetos guardados na casa deles, a boneca Annabelle. O “brinquedo” gira a cabeça e encara a garota nos olhos, situação representada pela Figura 9.



Figura 9 - Boneca Annabelle. Fonte: Filme *Invocação do Mal* (2013).

Nesse momento os pais chegam em casa e encontram a avó tentando abrir a porta do ambiente em que a criança está trancada, é possível presenciar a magnitude da força opressiva atribuída às “coisas”, só o fato da cadeira de balanço se mover lentamente enquanto Judy grita o mais forte possível para sair daquele local, torna o objeto por si só maior e mais poderoso do que os próprios protagonistas em cena, se consagrando como o personagem principal. A cadeira é usada como uma arma lançada violentamente em direção à menina, Ed consegue abrir a porta a tempo e tirá-la do caminho. Ao checar onde a boneca poderia estar, é mostrado que ela permanece trancada, imaculada, em seu expositor.

Ao faltar menos de meia hora para conclusão do filme, se inicia o ponto do conflito principal, o mais preocupante, que dará origem ao digladiar entre a vida e a morte das figuras mais importantes da história ficcional aqui exemplificada. Após a última noite, a família de Roger encontra-se hospedada em um motel enquanto aguarda a autorização da realização do exorcismo em sua casa. Após o dia fora, ao chegar em sua nova residência temporária, o pai é recebido com a notícia de que sua esposa saiu do quarto, e dirigiu-se ao carro com as suas filhas mais novas, Christine e April respectivamente. Roger telefona para os Warren e explica a situação, Lorraine logo reconhece que o ciclo está a repetir-se, a possessão da mãe tendo como resultado a morte do filho.

Todos os envolvidos, menos as outras filhas do casal que permanecem no motel, seguem para a fazenda. É nesse momento que, mais uma vez, é possível perceber como as partes da casa são personagens próprios, a porta é utilizada como um obstáculo impedindo que os “indesejados” possam adentrar no ambiente, assim como na situação do cabelo de Nancy que, foi solucionada pelo uso da tesoura, dessa vez uma arma teve de ser usada por Brad para abrir a porta. A situação se agrava ao descerem ao porão e encontrarem Roger tentando impedir Carolyn de machucar uma de suas filhas com uma tesoura. Todos os adultos agem velozmente na situação, tentando controlar a mulher, enquanto Ed avisa que é preciso levá-la ao padre para o exorcismo ser realizado. Na presente situação, Lorraine percebe que a mulher não deixará Carolyn sair de casa sem que a consequência final, a morte, ocorra.

A casa não permite que mais alguma coisa seja retirada dela, e isso transpassou dos bens materiais para a figura materna, ela também é considerada como algo que pertence àquele local, que deve ser mantida, mesmo que seja pelo processo da sua autodestruição, o importante é mantê-la cravejada naquela atmosfera. Uma força visceral a arrasta novamente para o subsolo, a tendo como algo dominado, intrínseco e integrado. A cena então possui

características comuns a outras utilizadas em filmes do gênero, a pessoa possuída nesse caso, a mãe da família Perron, traduz sua linguagem corporal e oral de uma forma animalesca, arremessa e machuca todos que estão ao seu redor, e resiste ferozmente a qualquer tentativa de nocauteá-la. Ao cobri-la com um lençol, conseguem retardá-la e amarrá-la a uma cadeira, a mesma só consegue ser contida com a utilização da algema do policial, mais uma vez algum objeto atuando na resolução da situação.

É aí que o momento, digamos, principal do filme toma forma, o padre não chegará a tempo para performar o exorcismo antes que mais danos possam ser causados à vítima da possessão. Então esse papel terá que ser desempenhado por Ed, sua esposa corre velozmente em busca de um livro para entregá-lo ao seu marido. Que, por sua vez, tira o seu crucifixo de dentro de sua camisa, deixando-o à mostra, e começa a ler um texto em latim. Lorraine segura fortemente um terço em sua mão, a água benta é utilizada e, como consequência, a força maligna faz com que todos os artefatos presentes no porão comecem a se mexer agressivamente, utilizando-os como ferramentas de opressão. Os danos físicos atingem a mulher oprimida, e ela cospe sangue. Seu marido pede para que os Warren parem com o exorcismo que a reprime, porém eles continuam o que deve ser feito. A entidade faz com que a cadeira sob a qual Carolyn está sentada comece a levitar e posiciona-se de cabeça para baixo, com os pés colados ao teto, conforme mostrado na Figura 10.



Figura 10 - O exorcismo. Fonte: Filme *Invocação do Mal* (2013).

Ao ser jogada no chão violentamente pela própria entidade a cadeira se quebra em variados pedaços, continua-se a utilização dos objetos como armas, um armário é arremessado em cima de Ed, armas antigas que estão guardadas no local começam a disparar sozinhas na direção dos que tentam impedi-la.

As cenas no porão são alternadas com uma das crianças sendo retirada da casa e colocada em segurança no carro por Drew, enquanto ele segue à procura da outra nas demais partes da fazenda. Ao gritar pelo nome da menina em diferentes partes da localidade, ele escuta um choro advindo do chão da cozinha, utiliza um pé de cabra para quebrar o assoalho e o homem grita que encontrou April, atraindo a possuída Carolyn atrás da menina com a intenção de matá-la.

Existe todo um caminho entre as paredes da casa, paredes essas que pulsam como veias em um corpo funcional, elas percorrem por dentro do imóvel, desde o local mais baixo da residência, aos quartos, corredores, as entranhas da casa são exploradas como um belo labirinto de caminhos para um fim. Enquanto isso, o clima de tensão aumenta, alternando entre Carolyn perseguindo April e os outros adultos atrás da mulher. Ao agarrar a criança e tentar machucá-la, o seu nome verdadeiro é chamado por Ed Warren, Bathsheba revelasse, ao mesmo tempo em que Lorraine coloca a mão sob a cabeça da possuída, conforme a Figura 11.

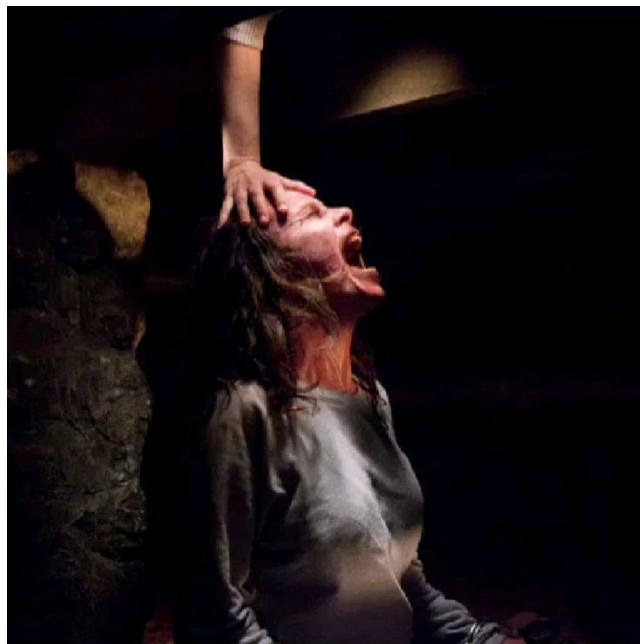


Figura 11 - Lorraine coloca a mão sob Carolyn. Fonte: Filme *Invocação do Mal* (2013).

Juntamente com a investigadora, Roger também utiliza as palavras, majoritariamente acendendo a faísca das lembranças de quem sua esposa é, falando de sua família, tentando acessá-la por meio das memórias. A demonologista então suplica: — *Lembre-se do que me mostrou*, a foto do dia da praia e as cenas daquele momento, da família Perron invadem a tela... — *Lembre-se do dia que disse que nunca esqueceria*. Ao olhar para a filha que estava perseguindo, a mulher começa a expelir um líquido vermelho e retornar às suas feições originais, voltando a si.

O longa-metragem debruça-se em seus momentos finais, com a família se reencontrando na parte externa da casa, a mãe saindo do seu estado de transe para a exaustão do entrave espiritual que enfrentou e a equipe dos Warren se recuperando. April se desata do abraço familiar para ir de encontro a Lorraine e entrega-lhe o medalhão prateado com a foto de sua filha, que havia sido perdido nas profundezas da casa.

A caixa de música em formato de circo é levada para o quarto da residência dos Warren, que abriga os outros objetos de seus casos prévios. Ed separa um local para ela em uma prateleira que possui outros artefatos de ambos os lados. Ao fechar a porta e deixar o quarto, a câmera realiza um movimento panorâmico de modo a exibir todo o cômodo e a música da famosa caixinha começa a tocar, o espelho em espiral a girar, e a cabeça do palhaço aparece, a câmera lentamente se aproxima do espelho e é possível ver o reflexo do quarto girar ritmado.

Invocação do Mal baseia-se na vida do casal Warren, muitas das histórias foram fundamentadas nas alegações dos próprios, obviamente que algumas foram exageradas e ou demasiadamente dramatizadas para criar um maior apelo nos filmes. No entanto, o casal permaneceu como uma figura central no campo da investigação paranormal até o falecimento de ambos. Ed faleceu em 2006, e Lorraine em 2019. A vida dos mesmos, suas investigações e seus casos ainda geram debate sobre o que é real ou não em suas histórias. Os créditos do filme, possuem fotografias das pessoas que fizeram parte do caso, tanto da família Perron como do casal de protagonistas e sua filha.

Lynne Kent, doutora em filosofia pela Universidade La Trobe, mestre em Artes por Pesquisa e detentora de uma vasta experiência em imagens, objetos e performance. É autora do artigo *PERFORMING OBJECTS: WORKING IN BETWEEN MATERIALITY AND THE IMAGINATION* ⁶(s.d). Ela escreve logo no resumo da pesquisa, “*Under the spotlight on*

⁶ Objetos Performáticos: Trabalhando entre a materialidade e a imaginação (tradução nossa).

*stage, objects that may have previously been perceived as passive, redundant and useless are transformed into characters and challenge notions of what is seen as active in the world*⁷. ” (p. 2).

Apesar da sétima arte ser diferente do teatro de fantoches abordado pelo artigo da doutora Kent, os objetos do filme também estão em um determinado tipo de palco, sendo vistos por diferentes espectadores, expostos em uma tela. Em cada etapa da narrativa, essas *coisas* pegando emprestado o termo cunhado por Tim Ingold (2012) abandonam o papel da passividade e se tornam agregadores de fios da vida. Tornando-se figuras essenciais tais quais os personagens humanos que só sobrevivem, compreendem ou solucionam a história mediante o auxílio desses artefatos. E ressignificam o papel de quem usa o que, ou do que se utiliza de quem, tomando para si a parte ativa central da narrativa e não se estabelecendo apenas como algo complementar, perdendo o lugar para terceiros.

Na página 03 a autora acrescenta “*The performing object on stage contains layers of meaning: historical, cultural, functional, political, artistic and semiotic*.”⁸ ”. Elucidando a discussão sobre os papéis dos bens materiais transcendentais da função utilitária, a camada de significado advém tanto desses artefatos como daqueles que os enxergam e os ambientes em que são introduzidos. Pode parecer que é apenas no caso da atividade que Lyne exerce, mas ao pensar nos Museus e sua intenção e maneiras de expor um determinado acervo, a conexão com a subjetividade material e espiritual já é criada e vivida antes mesmo do palco, seja esse “palco” onde for. “*The object contains a former occupation, a memory even a past injury perhaps that is prior to its life on stage*”⁹ (p. 09).

As camadas de significados não se limitam exclusivamente ao uso performático em cena, mas também emergem das interações entre o objeto, quem o manipula, os observa e o contexto em que o mesmo está inserido. Ao considerar instituições culturais como os museus, onde a

⁷ Sob os holofotes do palco, objetos que antes eram percebidos como passivos, redundantes e inúteis são transformados em personagens e desafiam as noções do que é visto como ativo no mundo (tradução nossa).

⁸ O objeto performático no palco contém camadas de significado: histórico, cultural, funcional, político, artístico e semiótico (tradução nossa).

⁹ O objeto contém uma ocupação anterior, uma memória, até mesmo uma lesão passada, talvez anterior à sua vida no palco (tradução nossa).

exposição de acervos previamente estudados e propositalmente selecionados instaura um amplo campo de significados que ganham novos sentidos a cada momento que estão presentes na exposição.

Um exemplo disso seria o Museu do Oculto, fundado em 1952 juntamente com a Sociedade de Pesquisa Psíquica da Nova Inglaterra e por Lorraine e Ed Warren. Nele é possível encontrar diversos itens de seus ditos casos paranormais, como a boneca Annabelle original, e itens das mais diversas tipologias, esculturas, fotografias, amuletos, roupas, máscaras, animais empalhados, objetos sacros, caveiras, bonecas, espelhos, entre outros, exemplificados na Figura 12 e 13.



Figura 12 - Museu do Oculto. Fonte: MACABRA TV (2019).



Figura 13 - A real boneca Annabelle. Fonte: MACABRA TV (2019).

O Museu é localizado no porão da casa onde o casal vivia em Monroe, Connecticut, porém, o local foi fechado em 2014. De acordo com o *The Monroe Sun*, veículo jornalístico da própria cidade, esse fechamento se deu por conta de “violações de zoneamento”. O chefe da polícia local deu entrevista ao jornal relatando os motivos que levaram ao fechamento. Por se tratar de uma residência, a rua acaba sendo muito estreita e não é adequada para a movimentação de estacionamento e tráfego de carros e grande quantidade de pessoas, afetando aparentemente os vizinhos.

Reclamações semelhantes se encontram presentes em inúmeros debates na área acadêmica de Museologia, assim como sobre o que deve ou não ser considerado um Museu, adentrando em discussões e esbarrando em estruturas conceituais de ecomuseus. Por exemplo, a casa não pode ser reconhecida como um local cultural e mantida pelos membros dela? Apesar de ter regras específicas do país em que se localiza, a interdisciplinaridade permeia e elucida este tipo de discussão e enriquece o pensamento para além dos exemplos acadêmicos.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo teve por objetivo analisar a relação da materialidade dos objetos e os valores simbólicos e intrínsecos atribuídos a eles provenientes dos personagens do filme escolhido, articulando os referenciais teóricos advindos do estudo acerca de bibliografias envolvendo humanidades, comunicação e entretenimento.

Com o objetivo de ampliar as discussões entre a Museologia, cinema e a cultura material, muito se discute no campo a razão das pessoas não frequentarem instituições culturais como o próprio museu, ou apenas enxergá-lo como um edifício de cal e pedra congelado no tempo e pouco atrativo. Ao aproximar o campo de determinados assuntos, é possível agregar o viés acadêmico com a linguagem popular da sociedade, isso implica em trocas de conhecimentos riquíssimas e novas maneiras de se ensinar a valorização do patrimônio cultural e identidade. Diante dos poucos estudos acerca dessas questões, é interessante que os locais de formação de museólogos incorporem novas ferramentas acerca do ensino museal, e que os estudantes produzam conhecimento que unifique variadas perspectivas, e inclua os indivíduos de forma abrangente e não excludente, colocando em prática interdisciplinaridade e confiança em novas maneiras de ver o mundo.

Assim como a Museologia pode e deve ser atrelada ao campo cinematográfico, sendo enxergada como uma linguagem comunicadora, agregadora e interligada com os mais diversos tipos de arte. A própria equipe de uma produção audiovisual realiza uma pesquisa extensa na pré-produção de um filme até de fato chegar às suas filmagens e fase final de edição e distribuição. Juntamente com a pesquisa acadêmica, ambos possuem processos e estudos; quanto mais conhecimento de mundo, mais sensível torna-se a abordagem por meio de um olhar.

O cinema de horror ainda é desvalorizado e considerado inferior por uma grande parcela da população e críticos cinematográficos, sendo posto em um lugar que o resume à violência, sangue e morte. Assim como outras tipologias, o gênero possui um vasto catálogo variado de subgêneros e produções que vão desde filmes *slashers*, que de fato são mais violentos e abusam de elementos gráficos, aos psicológicos, concentrando-se nas emoções e percepções dos personagens, explorando os medos internos, memórias e traumas. Esse segundo tipo de abordagem vem se concretizando recentemente, como um grande vetor do gênero, sendo utilizado como referência em produções intelectuais.

A descrição detalhada do filme escolhido, *Invocação do Mal* (2013) permite identificar como os objetos se tornam protagonistas juntamente ou por vezes maiores do que as próprias

pessoas, conectando-se com a realidade material e imaginativa. Como, por exemplo, a caixa de música encontrada por uma das personagens, no exato local em que o acidente principal do filme ocorre, esse mesmo item permite que algumas pessoas do plano material se comuniquem com as que se encontram no plano espiritual. Narrando histórias de pessoas que não tiveram a oportunidade de viver o suficiente para contá-las pessoalmente, desse modo, fazem questão de serem ouvidas de outra forma, sem esse apego a esse bem material não seria possível.

Assim como a utilização de outros tipos de objetos presentes na localidade da fazenda como meio comunicacional e expressões de variados sentimentos, os relógios parando numa exata hora que fazem sentido à narrativa, o movimento de objetos pesados ou cortantes com o intuito de machucar alguns personagens, os objetos religiosos que impõem medo e chegam a irritar os seres que os desafiam, o guarda-roupa sendo utilizado de esconderijo pela criança que ali faleceu e da filha do casal que mora atualmente no local, sendo passado como essa forma de abrigo tão pessoal e ao mesmo tempo compartilhada.

É importante frisar que o casal principal do filme, Ed e Lorraine Warren possuíram o próprio Museu, expondo os objetos que fizeram parte de seus casos. Isso é retratado no filme, inclusive explicação do porquê dessa salvaguarda, como forma de proteger esses bens de caírem nas mãos da sociedade novamente, podendo ser prejudiciais a aqueles que não sabem lidar com eles. O Museu do casal apesar de estar fechado, fazia um grande sucesso advindo da dramatização da vida dos mesmos, é importante perceber que os debates museológicos se estendem e espalham seus questionamentos. Quem tem direito a ter um museu? Por qual motivo o mesmo deve existir? O que faz sentido em ser exposto? Quem pode cuidar e alimentar esses espaços? O que leva um objeto a ser musealizado?

É possível que pessoas que nunca tenham ido a um museu na vida, começaram a frequentar pela inserção no universo do filme e curiosidade acerca da vida dos Warren, da mesma forma que as pessoas possam ter visto o filme e pesquisarem sobre os artefatos que nele aparecem para conhecer mais essa relação subjetiva pessoa e objeto.

Para estudos futuros uma nova hipótese é que a apropriação indevida acaba sendo o motivo catalisador em que os objetos ganhem essa importância nos filmes do gênero de terror, esse seria o único motivo desses itens ganharem vitalidade e destaque? E como a Museologia tem lidado com o tema da apropriação de objetos importantes para indivíduos, sociedades e culturas? O debate sobre apropriação, de fato, tem ultrapassado os limites das universidades e espaços acadêmicos especializados, alcançando um público mais amplo por meio de exposições e redes sociais. As instituições museológicas têm se dedicado cada vez mais a

tornar essas conversas mais acessíveis ao público geral, por meio de iniciativas educacionais, parcerias com comunidades e experiências imersivas. Porém, ainda persiste o desafio de encontrar novas formas de se conectar com o público, levando em consideração as variadas maneiras de interação e participação cultural. A reflexão sobre apropriação e o valor dos objetos permeia tanto o cinema quanto a Museologia, e a busca por uma compreensão mais profunda dessas relações expande e cria novas oportunidades para o diálogo e o engajamento.

REFERÊNCIAS

BELEZA, Joana.MÜLLER, Juliana. PEREIRA, Cláudia da Silva. **Museus, coisas e pessoas: três estudos de caso para refletir sobre os vínculos entre materialidade e vida social.** São Paulo, Nova Série, vol. 27, 2019.

CARVALHO, Luciana Menezes. **Waldisa Rússio e Tereza Scheiner - dois caminhos, um único objetivo: discutir museu e Museologia.** Rio de Janeiro, Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, vol. 4 nº2, 2011.

INGOLD, Tim. **Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais.** Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, 2012.

KENT, Lynne. **Perfoming Objects: working in between materiality and the imagination.** Universidade La Trobe, Melbourne, Australia.

MILLER, Daniel. **Trecos, troços e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material.** Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2013

OLIVIER, Marc. **Household Horror: Cinematic Fear and the Secret Life of Everyday Objects.** Indiana, Indiana University Press, 2020.

DOS SANTOS. Karla Cristiane Rodrigues. **Como o Cinema Discute o Museu? Memória, resistência, patrimônio e o poder da identidade em um estudo de caso: Museu Histórico de Bacurau, do filme Bacurau (2019).** Trabalho de Conclusão de Curso. Brasília, Universidade de Brasília, 2020.

STALLYBRASS, Peter. **O Casaco de Marx: roupas, memória, dor.** 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

VARGAS, Sandra. **A força poética na memória dos objetos.** Santa Catarina, Urdimento, v.2, n.32, p. 425-434, setembro 2018.

Filme a ser abordado:

INVOCAÇÃO do mal. James Wan. Tony DeRosa-Grund, Peter Safran, Rob Cowan. Warner Bros Pictures, 2013.

Sites utilizados para pesquisa:

AVENTURAS NA HISTÓRIA. Por que o museu que abriga a boneca Annabelle fechou as portas? Disponível em: <https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/almanaque/por-que-o-museu-que-abriga-boneca-annabelle-fechou-portas.phtml>. Acesso em: 10 mar. 2025.

MACABRA TV. Por dentro do museu dos Warren. Disponível em: <https://macabra.tv/por-dentro-do-museu-dos-warren/>. Acesso em: 10 abr. 2025.

PRIBERAM Dicionário da Língua Portuguesa. Exorcismo. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/exorcismo>. Acesso em: 10 mar. 2025.