



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

ADRIANO REIS COMINATO DE LIMA

PESADELOS DO PASSADO:
Realismo e Insegurança Perceptual nos filmes de Robert Eggers

Recife

2025

ADRIANO REIS COMINATO DE LIMA

PESADELOS DO PASSADO:

Realismo e Insegurança Perceptual nos filmes de Robert Eggers

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Comunicação. Área de concentração: Estética e Culturas da Imagem e do Som.

Orientador: Rodrigo Octávio d'Azevedo Carreiro

Recife

2025

.Catalogação de Publicação na Fonte. UFPE - Biblioteca Central

Lima, Adriano Reis Cominato de.

Pesadelos do Passado: Realismo e Insegurança Perceptual nos filmes de Robert Eggers / Adriano Reis Cominato de Lima. - Recife, 2025.

131 f.: il.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2025.

Orientação: Rodrigo Octavio D'Azevedo Carreiro. Inclui referências.

1. Robert Eggers; 2. Novo realismo; 3. Insegurança perceptual. I. Carreiro, Rodrigo Octavio D'Azevedo. II. Título.

UFPE-Biblioteca Central

ADRIANO REIS COMINATO DE LIMA

PESADELOS DO PASSADO: Realismo e Insegurança Perceptual nos filmes de Robert Eggers

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Estética e Culturas da Imagem e do Som.

Aprovado em: 30/05/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Rodrigo Octávio D'Azevedo Carreiro (Orientador)

Universidade Federal de Pernambuco - UFPE

Prof. Dr. Nina Velasco e Cruz (Examinador Interno)

Universidade Federal de Pernambuco - UFPE

Prof. Dr. Paulo Souza dos Santos Júnior (Examinador Externo)

Universidade Federal Fluminense - UFF

AGRADECIMENTOS

Parece mera formalidade, mas para mim faz todo o sentido começar esta sessão agradecendo ao meu orientador, Rodrigo Carreiro. Não se trata apenas de reconhecer seus aconselhamentos no decorrer desta pesquisa. Indiretamente, também, sua capacidade de se manter crítico e analítico sem jamais perder de vista a mais singela paixão pelo cinema me inspirou muito. Espero expressar tal conciliação por toda a minha vida. Em adição, cabe um agradecimento a todos os membros do grupo de pesquisa Lápis, que me co-orientaram nesta jornada. Em especial, um abraço para Amanda Cavalcanti, cuja parceria na análise de *A Bruxa* integra firmemente esta dissertação, e outro para Ian Costa, cujas veias professorais também atravessaram minha caminhada com generosidade e carinho. Agradeço também aos docentes do PPGCOM-UFPE que, por meio de suas disciplinas, tiveram grande influência no presente trabalho: José Afonso, Angela Prysthon, Carol Figueiredo, Laécio Ricardo e Nina Velasco — esta última que, inclusive, integra minha banca junto com Paulo Souza; grande abraço aos dois pelo apoio e pela ajuda.

Importante também sinalizar que, se eu acabei entrando na pós-graduação, foi porque houve influências importantes durante a minha graduação. Nesse ponto, muito obrigado ao professor Francisco Elinaldo Teixeira, que de repente "pegou na minha mão" me dizendo que eu tinha vocação para a pesquisa, e então orientou minha iniciação científica. Além disso, foi um grande amigo em muitas boas horas, fumando comigo incontáveis cigarros enquanto conversávamos sobre cultura. Sempre me recordo desses momentos com infinito apreço. Vale também ressaltar a ajuda de três veteranos meus que, hoje, também se atiram na prática acadêmica. Muito obrigado a Samuel Mariane e Victor Santos pelo incentivo e pela atenção aos detalhes, e um muito obrigado especial a Rodrigo Faustini dos Santos, que praticamente me orientou durante todo o processo que me adentrou neste mestrado.

Entrando numa seara ainda mais pessoal, fica o mais sincero agradecimento à minha namorada, a também já mestre Thaís Leandro Cavalcanti, pelo acompanhamento quase cotidiano em meu esforço. Suas opiniões e percepções sempre me transformam, e eu não tenho nada a emanar além de alegria por termos nos encontrado. Da mesma forma, quero também homenagear meus amigos Rodolfo Ventura, George Marques, Pedro Polito e Raphael Evangelista, que não só me acompanharam e incentivaram desde meus estudos iniciais, como estiveram comigo nas primeiras vezes que assisti aos filmes de Robert Eggers.

Outro salve para Esther Lourenço, minha eterna parceira artística, e Duda Melo, uma das maiores viciadas em Horror que já conheci.

Por fim, é fundamental levantar que se eu acabei concluindo um mestrado na área de cinema, não foi mero fruto do acaso: meus pais, Nurimar Reis e Fernando Lima, eram cinéfilos inveterados e acabaram me convertendo desde muito cedo. Então, muito obrigado, mãe, por me obrigar a assistir *Psicose* (1960), *Grease* (1978) e *Ghost* (1990). Muito obrigado, pai, por me empurrar *Apocalypse Now* (1979), *Blade Runner* (1982) e *Pulp Fiction* (1994). Cada um desses filmes construiu minha visão de mundo. Assim como as pessoas que me recomendaram tais obras.

RESUMO

Nas últimas décadas, o cinema mundial contemporâneo tem apresentado uma pluralidade de atualizações, reinvenções e desdobramentos das diretrizes associadas ao realismo. Dentro desse escopo, a filmografia de Robert Eggers é marcada, sobretudo, por aplicar uma abordagem realista sobre temas folclóricos de diferentes povos do passado. Seus roteiros articulam-se na sobreposição da dimensão factual de uma época ao sistema de crenças ali vigente, inserindo elementos sobrenaturais nas diegeses das narrativas, por vezes de forma imprecisa ou ambígua. Assim sendo, o objetivo da presente pesquisa é a análise dos três primeiros longa-metragens dirigidos por Robert Eggers — *A Bruxa* (2015), *O Farol* (2019) e *O Homem do Norte* (2022) — com foco em sua dimensão estilística, buscando assim desenvolver um traço autoral próprio do diretor. Partindo do histórico de debates acerca do realismo no cinema até o que se configura hoje como Novo Realismo, busca-se ponderar como cada uma das três obras, em suas distintas movimentações estéticas, promovem o efeito de “Insegurança Perceptual”, vulgo a predisposição em confundir e desestabilizar suas próprias instâncias diegéticas e narrativas.

Palavras-chave: Robert Eggers; novo realismo; Insegurança Perceptual; análise fílmica.

ABSTRACT

In recent decades, contemporary world cinema has presented a plurality of updates, reinventions and developments of the guidelines associated with realism. Within this scope, Robert Eggers' filmography is marked, above all, by applying a realist approach to folkloric themes from different peoples of the past. His scripts overlap the factual dimension of an era with the belief system in force there, inserting supernatural elements into the diegesis of the narratives, sometimes in an imprecise or ambiguous way. Therefore, the aim of this research is to analyze the first three feature films directed by Robert Eggers — *The Witch* (2015), *The Lighthouse* (2019) and *The Northman* (2022) — focusing on their stylistic dimension, thus seeking to develop the director's own authorial trait. Starting from the history of debates about realism in cinema up to what is now known as New Realism, the aim is to consider how each of the three works, in their different aesthetic movements, promote the effect of “Perceptual Insecurity”, aka the predisposition to confuse and destabilize their own diegetic and narrative instances.

Keywords: Robert Eggers; new realism; Perceptual Insecurity; film analysis.

INTRODUÇÃO.....	10
1 - REALISMO ENTRE ASPAS.....	21
1.1 - HISTÓRICO DO REALISMO CINEMATOGRAFICO.....	22
1.2 - VIRADA ONTOLÓGICA.....	29
1.3 - INSEGURANÇA PERCEPTUAL.....	35
2 - A BRUXA.....	43
2.1 - REAL E RELIGIÃO.....	44
2.2 - A JANELA SUJA.....	51
2.3 - OUVINDO VOZES.....	59
3 - O FAROL.....	68
3.1 - REAL E SUPERSTIÇÃO.....	69
3.2 - CORPO DISCIPLINADO.....	77
3.3 - FANTASMAS E GAIVOTAS.....	85
4 - O HOMEM DO NORTE.....	93
4.1 - REAL E TRADIÇÃO.....	94
4.2 - VIOLÊNCIA EM SEQUÊNCIA.....	100
4.3 - QUESTÃO DE PERSPECTIVA.....	111
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	119
REFERÊNCIAS.....	123

INTRODUÇÃO

No roteiro original de seu primeiro longa-metragem, *A Bruxa* (2015), Robert Eggers elaborou a seguinte nota:

PARA O LEITOR:

Esta é uma história sobre bruxaria, contada como uma simples família da Nova Inglaterra do século XVII poderia ter acreditado que fosse. Todas as suas crenças folclóricas e religiosas, neste filme, são verdadeiras. Foi inspirado em vários contos folclóricos, contos de fadas e registros históricos (jornais, diários, autos de tribunais, etc.) sobre bruxas e possessões na Nova Inglaterra e na Europa Ocidental antes do surto de Salém em 1692. Grande parte do diálogo, de fato, vem diretamente dessas fontes.

A fim de retratar efetivamente este mundo no qual pessoas comuns entendiam que ocorrências sobrenaturais eram uma parte esperada da vida, é essencial que todos os aspectos do filme sejam abordados com absoluto naturalismo. Os personagens devem parecer verdadeiros fazendeiros, não atores com rostos sujos. Mesmo os elementos sobrenaturais devem ser fotografados da forma mais realista possível. No entanto, com toda esta autenticidade e “realismo”, ainda é um conto folclórico, um sonho. Um pesadelo do passado. (Eggers, 2013, p. II)¹

O texto se encontra na segunda página do roteiro, antes da descrição das cenas, e logo após uma listagem dos personagens, ao estilo que se convencionou fazer em peças dramáticas (Eggers é formado em artes cênicas, e sua experiência prévia havia se dado majoritariamente no teatro). Ponderando quem seria o “leitor” do roteiro, e por consequência, da nota em questão, podemos considerar toda a equipe técnica (elenco, fotógrafos, sound designers, montadores, etc) bem como produtores, patrocinadores, e daí em diante. E de fato, nesses dois breves parágrafos, encontramos de forma sucinta diálogos fundamentais para a concepção de qualquer projeto cinematográfico: a premissa do filme, seu embasamento, e

¹No original: “TO THE READER: This is a tale of witchcraft, told as a simple family of seventeenth century New England might have believed it to be. All of their folkloric and religious beliefs, in this film, are true. It was inspired by various folktales, fairytales and recorded accounts (journals, diaries, court records etc.) of historical witches and possessions from New England and Western Europe before the Salem outbreak in 1692. Much of the dialogue, in fact, comes directly from those sources. In order to effectively depict this world in which ordinary people understood supernatural occurrences to be an expected part of life, it is essential that all aspects of the film be carried out with utter naturalism. The characters must appear as real farmers, not actors with dirty faces. Even the supernatural elements must be photographed as realistically as possible. Yet, with all this authenticity and “realism,” it is still a folktale, a dream. A nightmare from the past.”

instruções de como ele deve ser realizado. Entretanto, é deveras incomum ver tais “explicações” acerca da obra no início de um roteiro. Proponho uma análise detalhada dessa comunicação prévia estabelecida pelo cineasta. No decorrer do processo, buscarei demonstrar como seu conteúdo auxilia na compreensão não só de *A Bruxa*, mas também dos dois longas que Eggers realizou em seguida: *O Farol* (2019) e *O Homem do Norte* (2022).

Primeiramente, uma das mais evidentes “assinaturas” autorais de Eggers é sua preferência em reconstituir épocas passadas. Assim como *A Bruxa* retrata a Nova Inglaterra do século XVII, *O Farol* se debruça no universo marítimo estadunidense do século XIX, enquanto *O Homem do Norte* se concentra no cenário escandinavo do século IX. Trata-se, inclusive, de uma das práticas mais recorrentes do cinema, que já se dispôs a retratar desde episódios recentes até a era paleolítica, de modo que “praticamente toda história da humanidade foi projetada na tela, esboçando um passado imaginário tecido por graus de deformação no procedimento de mimese.” (Ferreira, 2012, p. 2). E isso ocorre na sétima arte desde seus primeiros anos. Por exemplo, ao mesmo tempo em que se consagrava como o primeiro mestre em efeitos especiais, Méliès produzia uma série de curtas re-encenando episódios marcantes da História recente, como *Visita submarina ao naufrágio do Maine* (1898) e *O Caso Dreyfus* (1899) — estes, isentos de truques de ótica na montagem, apostavam apenas na imersão histórica como fonte de apelo e fascínio.

A familiaridade e a curiosidade que os mais diversos públicos mantinham com esse grande palco que é a História já eram há tempos alimentadas pelas demais artes através do romance histórico e da pintura histórica (ambos gêneros consolidados desde o início do século XIX). Mas a multiplicidade de mecanismos estéticos e narrativos do cinema consolidaram sua conexão com o passado, “radicalizando os passos da literatura e da pintura, enfim, na afirmação da memória como espaço de problematização política, jogando com o que lembramos e com o que podemos esquecer.” (Ferreira, 2012, p. 2-3)

Se a História procura estabelecer narrativas causais, plausíveis e justificadas sobre a evolução do ser humano e sobre os acontecimentos, figuras e contextos que marcaram o seu percurso ao longo do tempo, o Cinema encontra facilmente uma relevância no sentido da comunicação e da análise de momentos e personalidades históricas. (Alves, 2017, p.79)

Dentro dessa corrente, há um ponto primordial que destaca Eggers da maioria. Como explicitado no início da nota no roteiro de *A Bruxa*, seu intuito era representar a bruxaria do

século XVII como uma simples família vivendo nesse contexto “poderia ter acreditado que fosse” (Eggers, 2013, p. II). Desse detalhe, floresce uma divergência radical, visto que o foco não está tanto em lançar luz aos grandes momentos ou personagens históricos, mas em mergulhar em perspectivas particulares de outro tempo. Na prática historiográfica, esse tipo de pesquisa remete a um campo de estudos relativamente novo, mas que tem ganhado cada vez mais atenção nas últimas décadas, denominado “História das mentalidades”.

O conceito de mentalidade pode soar escorregadio para muitos; o antropólogo Jack Goody (2000), por exemplo, acusava-o de ser “muito fácil e até simplista” (p. 50), produto de uma certa “preguiça intelectual” (p. 224). Já Peter Burke, um dos principais expoentes dessa corrente de pensamento, embora reconheça tal “preguiça intelectual” por parte de alguns colegas de seu campo, insiste no termo atestando que é o que melhor atende a “um modo de falar sobre os pressupostos humanos, sobre o que as pessoas assumem inconscientemente num dado tempo e lugar, bem como sobre as ideias que elas conscientemente têm.” (Burke, 2000, p. 225) Sobre representações das mentalidades passadas através de filmes, Burke exalta diversos nomes, e em especial Akira Kurosawa, ressaltando como as obras *Os Sete Samurais* (1954) e *A Fortaleza Escondida* (1958) não apenas retratam responsabilmente a História do Japão na transição do feudalismo para a modernidade, mas também transmitem a “nítida sensação de insegurança e confusão do período”, bem como o “*ethos* do ideal samurai, cuja tranquila concentração deve muito à tradição do Zen budismo.” (Burke, 2016, p. 243)

Ainda assim, *A Bruxa* almeja um passo mais ousado no retrato das mentalidades de outrora, posto que “todas as suas crenças folclóricas e religiosas, neste filme, são verdadeiras.” (Eggers, 2013, p. II) Não se trata apenas de esboçar o pânico em torno da bruxaria, mas em materializar a própria bruxa nos exatos parâmetros que eram imaginados na época. E tal qual, o enredo de *O Farol* povoa o cotidiano de dois faroleiros apartados com sereias e maldições, enquanto *O Homem do Norte* narra a jornada de um príncipe viking repleta de misticismo e visões divinas. Ao incluir a dimensão fantástica à diegese de cada narrativa, Eggers busca um mergulho mais profundo nos medos e anseios compartilhados pelos grupos sociais retratados. Em um teaser oficial de divulgação de *A Bruxa*, o diretor comenta seu empenho:

A bruxa do século XVII, a mais pura das bruxas, é muito mais primitiva e muito mais assustadora do que jamais poderíamos imaginar. É fundamental que o mundo inteiro seja o mais fiel possível ao século XVII, porque realmente precisamos

acreditar nesse mundo e estar super-fundamentados nele para podermos acreditar na bruxa da mesma forma que essas pessoas acreditavam. (Eggers, 2016)

A estratégia a que ele se refere pode ser entendido pela ideia de *worldmaking*, conceito trabalhado por David Bordwell (2006) referente a uma tendência do cinema mainstream pós-anos 60 de intensificar a imersão espectral através da elaboração de cenários não apenas críveis, mas extremamente complexos e recheados de detalhes. Apesar de focar primariamente em grandes obras de fantasia e sci-fi, Bordwell também engloba à discussão a prática de reconstituição histórica: “Basta comparar os cenários arejados e organizados de *Ben-Hur* (1959) com as locações cheias de minúcias de *Gladiador* (2000).” (Bordwell, 2006, p. 59). O *worldmaking* consiste em uma verdadeira “sobrecarga de informações”, orquestrando múltiplas camadas de significação pela mise-en-scène que podem estar ou não relacionadas à ação principal desenvolvida na cena. “A compreensão da história agora era multidimensional: um novato poderia acompanhar o enredo básico, mas poderia apreciá-lo ainda mais se buscasse microdados no filme ou fora dele.” (Bordwell, 2006, p. 59) Assim, por meio desse laborioso esculpimento da realidade fílmica, busca-se obter maior densidade e verossimilhança ao universo diegético.

Para chegar nessa construção de mundo historicamente acurada, *A Bruxa* foi “inspirado em vários contos folclóricos, contos de fadas e registros históricos (jornais, diários, autos de tribunais, etc.)” (Eggers, 2013, p. II). Nesse quesito, também encontramos semelhanças com a prática da História das mentalidades, que se distingue de ramos mais tradicionais da História por trabalhar “uma gama mais abrangente de evidências, na qual as imagens têm o seu lugar ao lado de textos literários e testemunhos orais.” (Burke, 2016, p. 17). Embora pesquisadores se mantenham atenciosos às distorções que tais indícios implicam à factualidade do passado, recorrem aos mesmos justamente porque são essas distorções que apontam para as ideologias e os preconceitos de seus autores; ou seja, facetas de suas mentalidades. “A imagem material ou literal é uma boa evidência da ‘imagem’ mental ou metafórica do eu ou dos outros.” (Burke, 2016, p.50) Se, num primeiro momento, pode parecer incongruente situar “contos de fada” na mesma toada de “autos de tribunal”, vale acrescentar que a noção de “crítica da fonte”, caríssima à pesquisa historiográfica, também se aplica aos registros mais tradicionais. Como colocado pelo mentor de Burke, Keith Thomas:

Pode-se argumentar que os poemas ou as peças de teatro, por exemplo, seguem um certo gênero literário, estão submetidos a convenções, são influenciados por certos

modelos, etc. Mas o mesmo pode ser dito, e com igual força, sobre os documentos encontrados nos arquivos públicos, pois eles também precisam ser interpretados e manejados com sensibilidade. (Thomas, 2000, p.144)

Por mais “oficiais” que fossem alguns documentos que Eggers manejou no decorrer de sua pesquisa, é necessário enfatizar que eles são “sobre bruxas e possessões na Nova Inglaterra e na Europa Ocidental antes do surto de Salém em 1692.” (Eggers, 2013, p. II) É necessário extremo jogo de cintura para se interpretar seu conteúdo sob a ótica dos fatos. Mas para Eggers, muito mais interessado nas mentalidades do período do que na factualidade, os jornais, diários e autos serviram perfeitamente. Não à toa, “grande parte do diálogo [do filme], de fato, vem diretamente dessas fontes.” (Eggers, 2013, p. II) Igualmente, para a elaboração tanto de *O Farol* quanto de *O Homem do Norte*, o cineasta estendeu sua pesquisa para muito além de levantamentos historiográficos tradicionais, englobando desde diários pessoais de faroleiros e marinheiros a contos de Edgar Allan Poe no primeiro caso, e uma antiga lenda viking no segundo. E em todas as suas obras, nota-se a meticulosa atenção aos vocábulos e dialetos de cada contexto. Acima de tudo, Eggers compreendia como “qualquer artefato feito por uma geração cheira a mentalidade dessa geração, quer esse artefato seja um texto histórico, um romance, uma pintura ou uma casa. É impossível evitar esse cheiro e talvez nem devêssemos tentar.” (Burke, 2000, p. 203)

Entretanto, a despeito das muitas ponderações que ainda podem ser feitas sobre a primeira metade da nota deixada no roteiro de *A Bruxa*, é no segundo parágrafo, ao meu ver, que mora a maior torrente de inquietações e discussões, bem como o problema central da presente pesquisa. Falo de quando Eggers elenca o “realismo” — sabiamente colocado entre aspas — como a melhor forma de “retratar efetivamente este mundo”. Se até então seu texto remetia à dimensão temática do filme, daí em diante ele está tratando diretamente da prática estilística a ser empreendida. Retornando a David Bordwell, o teórico defendia a leitura do estilo cinematográfico por meio de um “paradigma do problema/solução”: a ideia de que qualquer ação ou sequência inscrita em um roteiro precisa ser representada de alguma forma (o problema), e cabe ao diretor, junto de sua equipe, decidir em termos práticos e poéticos qual a melhor maneira de fazê-lo (a solução).

O contexto do ofício pode ser compreendido como uma situação em que se colocam problemas que os diretores têm de resolver. Esses problemas não são só dificuldades momentâneas de produção, como persuadir o ator principal bêbado a sair de um

trailer, mas também questões mais amplas de representação artística. (Bordwell, 2009, p.320)

De forma simplificada, podemos enquadrar o primeiro parágrafo da nota de Eggers dentro do “problema” (o que há de ser representado), e o segundo dentro da “solução” (como representar). Mas no que consistiria tal solução por meio de uma representação “realista”? Quando aborda o paradigma problema/solução, Bordwell considera a herança da História acumulada do cinema na prática estilística. No momento em que outros diretores enfrentaram previamente problemas de representação semelhantes, o cineasta em questão pode recorrer aos mesmos métodos para solucionar os seus próprios. Igualmente, ele também pode rejeitá-los, revisá-los, sintetizá-los, e daí em diante. Bordwell denomina esses repertórios como “esquemas”, conceito emprestado de Ernst Gombrich, teórico do estilo nas artes plásticas. É a noção de que, independente do quão inventivo e disruptivo um artista seja em seu respectivo campo de atuação, ele não cria sua obra a partir do nada; ele também se formou em alguma tradição.

No tocante a esse ponto, há uma imensa variedade de esquemas que podem ser associados a uma representação cinematográfica realista. À priori, encontramos algumas breves indicações do que Eggers quer dizer quando usa o termo: uma abordagem naturalista aos diversos aspectos técnicos do filme, como a aparência das personagens ou o jeito de se filmar “mesmo os elementos sobrenaturais” (Eggers, 2013, p.II). Em outras palavras, ele parece se referir a uma tentativa de afastamento de uma estética do artifício, ou então, do “espetáculo”, por assim dizer. Porém, ao mesmo tempo, ele finaliza reforçando que a obra “ainda é um conto folclórico, um sonho. Um pesadelo do passado.” (Eggers, 2013, p.II) Ou seja, ele problematiza sua própria solução. Esse provocativo paradoxo é, de fato, o que inicialmente motivou o empreendimento desta pesquisa, e será o foco das análises a serem apreendidas no seu decorrer.

Mas antes de se aprofundar em tal questão, cabe aqui considerar novamente os outros longas de Eggers. Até o momento, foi estabelecido que tanto *O Farol* quanto *O Homem do Norte* propõem um “problema” similar de representação ao enfrentado em *A Bruxa*: uma imersão em mentalidades de tempos passados, por sua vez embasadas em uma riquíssima pesquisa composta por variadas fontes. Mas o quanto uma “solução” “realista” pode ser averiguada nestas duas obras? Indo mais adiante, como definir um traço autoral à filmografia de Robert Eggers baseado não só em estruturas temáticas e narrativas, mas no que diz respeito à sua prática estilística? Para avançar nessa reflexão, consideremos o roteiro original

de *O Farol*. Nele consta, assim como no roteiro de *A Bruxa*, uma apresentação de personagens típica de uma peça teatral, acompanhada de uma outra nota:

NOTA:

Este filme *deve* ser fotografado em preto e branco, negativo 35 mm.

Enquadramento: 1.19:1

Mixagem de áudio: Mono (Eggers, 2018, p.II)²

A primeira coisa que chama atenção é como esta nota é muito mais sucinta e objetiva que a anterior: ela contorna apenas a dimensão formal-estilística, e pauta mais diretamente seus aspectos técnicos. A segunda é o quão excêntricas são as exigências agora colocadas. Pode parecer que, com *O Farol*, Eggers tendeu a uma virada radical do ponto de vista estilístico, buscando uma identidade mais artificial do que naturalista. Talvez por enxergar diferenças substanciais entre as duas temáticas abordadas, talvez por conscientemente mudar de ideia em relação à melhor forma de representá-las. Mas, talvez, não seja exatamente nenhum desses casos. Em uma palestra cedida ao instituto BAFTA em 2020, ele confessa que queria ter filmado *A Bruxa* em película, mas fora impedido por questões financeiras. Da mesma forma, a versão final do roteiro que hoje encontramos em domínio público foi concluída mediante múltiplas intervenções feitas pelos estúdios para que o filme tivesse uma roupagem mais comercial. Segundo o diretor, a batalha para transformar seu projeto em realidade durou mais de seis anos e dependeu de muitas negociações e concessões (Eggers, 2020).

É nesses tipos de impasse que a situação destoa completamente em *O Farol*. Nesse ponto de sua carreira, Eggers não era mais um estreante desconhecido com pouquíssima experiência na sétima arte. Ele era o grande vencedor da categoria de Melhor Diretor no festival de Sundance, isso com seu filme de estréia. Ademais, *A Bruxa* também coletou outras 19 premiações em festivais mundo afora e se tornou um inesperado sucesso de bilheteria em salas comerciais, angariando mais de 40 milhões de dólares em oposição a seu orçamento de 4 milhões. Em sua segunda empreitada cinematográfica, o cineasta tinha suficiente envergadura para exigir seus caprichos aos produtores. Vale frisar que o grifo em “deve” presente na nota de *O Farol* é dele próprio.

² No original: “NOTE: This film *must* be photographed on black and white 35mm negative. Aspect ratio: 1.19:1. Audio mix: Mono”

Apenas um de seus pré-requisitos não foi atendido: a mixagem de *O Farol* foi feita em 5.1, seguindo o padrão atual da indústria. Ainda assim, é notório como os demais caprichos, também deveras peculiares, se concretizaram no resultado final. Em especial, o enquadramento estreito, típico da era de transição do cinema mudo para o cinema falado e praticamente extinto do grande circuito há quase um século. Somado a isso, Eggers também contou com um orçamento de 11 milhões de dólares (quase o triplo de seu projeto anterior), e com as atuações de William Dafoe e Robert Pattinson, duas grandes estrelas hollywoodianas (em oposição aos rostos então desconhecidos presentes em *A Bruxa*). E embora suas conquistas em festivais ou salas comerciais tenham sido quantitativamente menores que *A Bruxa*, *O Farol* foi indicado ao Óscar de Melhor Fotografia e abriu as portas da grande Hollywood para Eggers.

O Homem do Norte ostenta no elenco nomes como Nicole Kidman, Ethan Hawke e a cantora islandesa Bjork, bem como um estrondoso orçamento de 90 milhões de dólares capaz de alavancar o *worldmaking* de Eggers para um patamar ainda mais apurado. Entretanto, seu novo contrato com os panteões da indústria também lhe trouxe de volta fortes imposições à sua liberdade artística. No roteiro original deste filme, não há nenhuma nota para a equipe. O que encontramos é, novamente, a listagem dos personagens (agora ocupando quase 3 páginas inteiras), e uma datação das múltiplas revisões feitas no roteiro ao longo de 2020 (seis ao todo). Em adição, o processo de finalização da obra foi extremamente conturbado: o estúdio impôs um corte final com cerca de vinte minutos a menos do que a versão proposta por Eggers, bem como obrigaram o elenco a re-dublar boa parte dos diálogos em inglês, sacrificando o apreço do diretor pela autenticidade histórica no linguajar dos personagens. (Knigh, 2022)

Tais questões de produção e recepção são fundamentais para se compreender algumas das oscilações estilísticas que as três obras apresentam entre si. Ao mesmo tempo, os apontamentos colocados acima não significam que *O Farol* seria uma manifestação “pura” do estilo de Eggers, enquanto *A Bruxa* e o *O Homem do Norte* seriam exemplos “corrompidos”. Um artigo da revista *Variety* traz comentários sobre como as condições de iluminação da locação escolhida, bem como o próprio clima meteorológico, foram fatores impositivos ao resultado final de *O Farol* (Valentini, 2019). Para além do inevitável cabo-de-guerra entre artista e indústria, são múltiplos os fatores que terminam contaminando a “intenção inicial”, por assim dizer, de um cineasta. Em seu paradigma problema/solução, Bordwell também se ateve a como os esquemas preferidos aos cineastas esbarram em contextos muitas vezes instáveis e imprevisíveis:

Tais escolhas [de representação] podem ter sido planejadas antes de filmar, podem ter emergido espontaneamente durante a filmagem ou se imposto na pós-produção. Para fazer uma distinção super simplificada, podem ser “escolhas livres”, que realizam realmente as intenções do diretor, ou podem ser “escolhas forçadas”, nascidas de limites externos, como tempo, dinheiro ou falta de poder. Dessa maneira, para explicar mudança e continuidade dentro do estilo do filme, temos de examinar as circunstâncias que influenciam mais diretamente a execução do filme — o modo de produção, a tecnologia empregada, as tradições e o cotidiano do ofício favorecido por agentes individuais. (Bordwell, 2009, p. 69).

Contudo, mesmo feitas essas ressalvas, Bordwell também compreende que o estilo particular de um cineasta ainda pode ser detectado, seja em meio ao enxame de limites externos, seja diante da diversidade de cenários que cada roteiro demanda representação. A coerência surge justamente a partir de como, diante das mais distintas situações, ele organiza seus esquemas com perspicácia e criatividade.

A originalidade aparece quando um diretor criativamente ajusta um novo meio a um fim já conhecido ou inventa novos objetivos que remaneja os meios já conhecidos. A perspectiva da resolução de problemas implica que cada questão pode ser respondida de várias maneiras trazendo muitas compensações. [...] Ao analisar como um diretor atinge um estilo singular num só filme ou na carreira inteira, chegamos a resultados mais concretos quando reconstruímos uma situação de escolha historicamente compatível. (Bordwell, 2009, p. 71-2)

E é nessa tal “originalidade” que a presente pesquisa se pauta. Busco definir algumas bases do estilo autoral de Robert Eggers com horizonte não apenas em reincidências temáticas e narrativas, mas principalmente em sua prática estilística. Para tal, me prestarei a repertoriar e analisar alguns esquemas operados pelo diretor em sua recorrente tarefa de não só representar, mas também promover profunda imersão em diferentes mentalidades do passado. Como embasamento principal, opto por me ater aos debates circundantes ao realismo cinematográfico, como o próprio Eggers indicou em sua nota. Mais pontualmente, o objetivo será compreender os efeitos paradoxais de uma abordagem “realista” aplicada aos “pesadelos do passado”.

Minha escolha demanda, inicialmente, um trabalho amplo de contextualização de como o termo “realismo” é empregado na teoria do cinema, historicizando algumas de suas

principais aplicações ao decorrer do século XX, bem como suas crises e contradições, até a emergência da tecnologia digital, quando de fato se configuram as bases do “Novo Realismo” ao qual vincularei a filmografia de Eggers. Tais debates comprometerão a totalidade do primeiro capítulo desta dissertação, se encerrando naquela que tomarei como a tendência mais expressiva na totalidade da filmografia de Eggers: a “Insegurança Perceptual”.

A seguir, dedicarei um capítulo individual para cada um dos três primeiros longos assinados por Eggers — novamente, *A Bruxa*, *O Farol* e *O Homem do Norte*. O objetivo será uma aplicação mais pontual das teorias previamente debatidas, articulando-se dentro da lógica do paradigma problema/solução. Para tal, iniciarei cada tomo dissertando sobre as dimensões temáticas e narrativas dessas obras, levantando estudos específicos de outras disciplinas das ciências humanas, em sua maioria historiográficos, porém também antropológicos, psicanalíticos, etc. Depois, prosseguirei com as análises estilísticas em mais duas sessões, onde considerarei, além de teorias realistas, outras ferramentas de análise fílmica, mantendo o cuidado para que estas complementem a chave do realismo cinematográfico sem tirar seu foco. Igualmente, também serão colocados pronunciamentos diretos de Eggers e de outros membros de suas equipes, bem como matérias jornalísticas sobre os três filmes, de modo que questões pragmáticas de produção (orçamento, meios tecnológicos, etc) também se enderecem na reflexão sobre o resultado final de cada obra.

No capítulo sobre *A Bruxa*, examinarei o enredo do filme primordialmente a partir de “O Calibã e a Bruxa”, obra seminal da historiadora Silvia Federici (2023), que condensa o longo período de “caça às bruxas” vivido no mundo ocidental e associa sua dimensão cultural a fatores econômicos e políticos, denunciando-o como uma farsa para exercer, através do pânico, maior controle sobre a população — em especial, às mulheres. Depois, abrirei uma seção dedicada à estilística do filme exclusivamente em sua visualidade, buscando compreender a importância do uso hiperbólico da escuridão através das ideias de “engolimento” (Caillois, 1984) e “ubiquidade” (Elsaesser, 2015). Na terceira seção, focarei na banda sonora, especialmente em como a “escutá háptica” (Marks, 2000) corrobora para a concepção de uma “Trilha Sonora Integrada”. (Kulezic-Wilson, 2019)

No capítulo sobre *O Farol*, partirei do famoso conceito de “inquietante” (*unheimlich*) de Freud (2010a) para compreender a loucura como principal catalisador não apenas da narrativa, mas também da temática do filme, me apoiando também em levantamentos historiográficos sobre o universo retratado e em questões mais amplas da modernidade, como o estrangeirismo e a vigilância. A seguir, repetirei a estrutura do capítulo anterior, separando uma seção para a dimensão visual do filme e outra para a sonora. Na primeira, me

concentrarei nos estudos de Laura Marks (2000) sobre uma “visualidade háptica” atuando de forma a dificultar a percepção do que se passa em tela. Na outra, continuarei a elaborar sobre o fenômeno da Trilha Sonora Integrada através dos conceitos de “brecha fantástica” (Stilwell, 2007) e “Hiper-Orquestração”. (Casanelles, 2016)

No capítulo sobre *O Homem do Norte*, discuto o enredo do filme primeiro a partir da famigerada “Jornada do Herói” (Campbell, 2008), bem como de suas principais críticas, endereçando a questão da violência, principal temática da obra, em sua associação construída historicamente com os povos vikings e na análise mais abrangente que Byung Chul-Han (2018) esboça em “Topologia da Violência”. Adiante, darei à segunda seção especial atenção aos abundantes planos-sequências do filme, buscando relacioná-los com debates sobre a representação da violência nas artes encabeçadas por importantes teóricos como Stephen Prince (2008), Susan Sontag (2003), Jacques Rancière (2008) e Hal Foster (1996). Por fim, na terceira parte, me adentrarei na Insegurança Perceptual praticada no filme especialmente a partir de seu hiper-realismo, analisando seu contraste com a estética realista abordada na seção anterior e suas implicações para o entendimento do enredo do filme num todo.

Há um último ponto que talvez seja necessário salientar antes de prosseguir. Compreendo que é, no mínimo, improvável que Eggers estivesse a par do quão complexa e extensa é a discussão sobre o realismo cinematográfico quando elaborou a nota introdutória no roteiro de *A Bruxa*. Recordando, sua formação sequer se deu na área do audiovisual. Entretanto, quando nos atentamos a seus filmes, é fácil reconhecer uma forte sintonia entre seu trabalho e algumas notórias tendências observadas no cinema mundial contemporâneo, tanto dentro quanto fora do escopo do realismo. E quando nos atentamos à sua figura pública, seus comentários e interesses, podemos entender como tal fato não é mero fruto do acaso: trata-se de um cinéfilo apaixonado, um “hipster” novaiorquino cercado por distintas influências culturais. Apesar de desmunido de grande embasamento teórico, há razões de sobra para extrairmos de sua obra uma infindável gama de reflexões, mesmo que boa parte delas escape a ele próprio. Eggers é um artista orgânico, de competência excepcional, como muitos outros na História.

1 - REALISMO ENTRE ASPAS

A partir do momento em que começamos a tomar um dado conceito como certo, em vez de usá-lo entre aspas, ou seja, reconhecendo suas limitações, estamos sofrendo de preguiça intelectual.

Peter Burke

A citação acima diz respeito ao já citado embate entre Peter Burke e Jack Goody acerca do termo “mentalidade”. A perspectiva de Burke é que um pensamento pode ser imbuído de coerência ou leviandade “quaisquer que sejam os conceitos que usemos” (Burke, 2000, p. 224). Desse modo, não existem conceitos inapropriados per se; todos devem ser colocados entre aspas, ou seja, sujeitos à elaboração de seu significado no referido contexto. E devido a fatores como recorrência e multiplicidade semântica, alguns conceitos (como “mentalidade”) merecem mais ou menos cautela na hora de serem manejados em um determinado raciocínio.

“Realismo” também exige todo o cuidado. Recordemos que o próprio Eggers coloca o termo entre aspas em sua nota. Em minha experiência pessoal, senti bastante o peso desse conceito desde o início da presente pesquisa. Por vezes me indagaram como “realismo” poderia ser atribuído a histórias de bruxas e fantasmas, bem como a um dito “cinema de gênero”, com elenco hollywoodiano, etc. Um certo senso comum, tudo bem. Entretanto, diante de ouvintes mais inteirados no assunto, o questionamento virava radicalmente para: “Mas *qual* realismo?” A pertinência de tal pergunta está justamente na pluralidade estabelecida no debate ao longo do tempo, de modo que “evidencia-se a força e fragilidade do termo. Força por persistir, fragilidade quando interpretado sem contexto preciso, sem outra instância material que o qualifique.” (Hamburger, Moran, 2015, p.III) Como colocado pelo teórico literário Karl Erik Schøllhammer:

[...] o conceito de realismo traz, etimologicamente, uma ambiguidade paradoxal entre o realismo filosófico, que antes do Renascimento identificava uma realidade universal por trás das aparências sensíveis dos fenômenos, e o realismo na história da arte, que identifica as possibilidades miméticas no registro da semelhança criada pela via das representações. A mesma tensão opera hoje na discussão contemporânea do realismo [...]. (Schøllhammer, 2016, p.16)

E mesmo quando isolado no âmbito do cinema contemporâneo, o debate segue sujeito a contradições, atravessamentos interdisciplinares e sub-categorias heterogêneas entre si. Não é de meu interesse esboçar um panorama completo (caso este seja sequer humanamente possível) sobre todas essas discussões. Invés disso, me coloco no intuito de estabelecer algumas vias pelas quais as obras de Eggers podem ser endereçadas como “realistas”, ainda que entre aspas, e assim enfrentar, pelo menos, minha própria “preguiça intelectual”. Para se chegar a uma resposta satisfatória, é necessário salientar alguns meandros da trajetória histórica do realismo cinematográfico. Mais do que mera contextualização, minha empreitada se justificará quando, posteriormente, me apropriarei desse levantamento para tentar fazer jus à já comentada diversidade estilística presente na filmografia selecionada.

1.1 - HISTÓRICO DO REALISMO CINEMATOGRAFICO

No início do século XX, os primórdios da teoria e da crítica cinematográfica se preocupavam, compreensivelmente, com questões essencialistas, como o que era o cinema, como ele poderia ser considerado uma forma de arte em si, etc. Algumas das mais célebres publicações da época, como “Nascimento de uma sexta arte” e “Reflexões sobre a sétima arte” (Ricciotto Canudo, datados originalmente de 1911 e 1923) ou “O Homem Visível” (Béla Balázs, também de 1923) investigaram o que o cinema possuía de autêntico ou em comum com as outras modalidades artísticas. O consenso se estabelecia em torno da ideia de que a montagem seria a mais autêntica manifestação de uma linguagem puramente cinematográfica. A partir daí, dentro do que se convencionou chamar de “Teoria Clássica”, o cinema em seus primeiros anos foi compreendido dentro de uma oposição binária entre abordagens “realistas” e “formalistas”.

Neste primeiro tomo, situavam-se as obras que buscavam contornar ou, ao menos, atenuar a percepção acerca da artificialidade do meio. Isso porque, a despeito do sucesso que o cinema ostentara em seu início de trajetória, proliferavam severas perturbações a respeito das representações em diferentes escalas ou então “mutiladas” (cortadas pelo limite do ecrã) do corpo humano e do espaço, provocando uma “violência da abstração” (Lefebvre, 1991, p.306). Neste âmbito, uma incontornável necessidade da sétima arte foi a “produção de um espaço homogêneo, garantido acima de tudo pela edição de continuidade.” (Doane, 2009, p.71) Assim nasceu a chamada “decupagem clássica”, um “sistema cuidadosamente

elaborado, de repertório lentamente sedimentado na evolução histórica, de modo a resultar num aparato de procedimentos para extrair o máximo de efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível.” (Xavier, 2005, p. 32) Logo, a primeira concepção do que seria um cinema “realista” não se pautou precisamente em maior credibilidade e/ou naturalidade nas performances, figurinos, cenários, etc — herança do realismo em outros campos da arte — mas sim numa busca por mais continuidade, coerência e organicidade, mesmo que através da ilusão.

Já no espectro oposto, o chamado “formalismo” remetia justamente a um cinema que explicitava a artificialidade do meio. Os soviéticos foram tidos como os principais expoentes da vertente, posto que suas ousadas experimentações na montagem manifestaram-se em embate direto com a decupagem clássica sedimentada gradativamente. Mas o termo também englobava todo tipo de abordagem que se pautava, de alguma forma, na estilização, na descontinuidade, e na enunciação das formas de construção de discurso, de modo que também foi associado às diversas vanguardas europeias do período entre-guerras, como o surrealismo, o expressionismo alemão e assim por diante. Tal postura, mais do que uma oposição à consolidação de uma linguagem cinematográfica uniforme, refletia em vários pontos problematizações direcionadas aos regimes de representação “realista” do período moderno, cada vez mais tidos como insuficientes perante a realidade complexa e multifacetada que se desenrolava principalmente nos grandes centros urbanos.

Entretanto, nas últimas décadas, a “Teoria Clássica” do cinema tem sofrido constantes ofensivas de várias frentes, e suas definições de realismo e formalismo tendem a ser um alvo fácil. Muito mais do que um truísmo, tal separação vem sendo cada vez mais entendida como uma “trincheira ideológica” (Suppia, 2015), especialmente considerando seus cânones: de um lado, os burgueses Lumière e Griffith, e do outro, os socialistas Méliès e Eisenstein. Entretanto, como já fora ressaltado na introdução, Méliès produziu uma série de reconstituições históricas de cunho muito mais realista do que o que é geralmente associado à sua filmografia. Igualmente, “não custa lembrar que a Escola da Montagem Soviética [...] nunca se definiu em oposição à realidade, ao mundo empírico e histórico, e quiçá em contrapartida ao realismo” (Suppia, 2015, p.214). Inclusive, Eisenstein foi um dos grandes precursores do uso de não-atores, estratégia hoje compreendida como assinatura pontual do realismo cinematográfico. De fato, os diretores chamados “formalistas”, a despeito de confrontarem o realismo como modelo representacional, esboçaram preocupações realistas (no sentido filosófico) sobre o mundo, suas construções sociais, processos históricos, etc.

De toda forma, seja pela adesão ou pela negação, o cinema silencioso demonstrava uma clara preferência pela tematização do “real”. Isso porque havia um fator que distanciava avidamente a sétima arte das demais no tocante à sua relação com o real: a imagem fotográfica em si. Como colocado pela multiartista Maya Deren:

Uma pintura não é, fundamentalmente, imagem e semelhança de um cavalo; ela é a semelhança de um conceito mental que pode se assemelhar a um cavalo ou que pode, como na pintura abstrata, não ter nenhuma relação visível com qualquer objeto real. A fotografia, entretanto, é um processo através do qual um objeto cria sua própria imagem pela ação de sua luz ou de material sensível à luz. [...] Se realismo é o termo usado para uma imagem gráfica que simula algum objeto real, então uma fotografia deve ser diferenciada deste como uma forma de realidade em si mesma. (Deren, 2012, p. 137-8)

O texto de Deren é datado de 1960, mas a observação contida nele, mesmo que em moldes mais brutos, é quase tão antiga quanto a própria fotografia. Não por acaso, sua invenção e disseminação foi infestada de superstições e parábolas mórbidas. Mas para além disso, a fotografia surgiu no auge da revolução científica, e seus efeitos e sentidos quase sempre se posicionaram em conexão com tal contexto. Segundo Vilém Flusser (2002), as fotografias seriam as primeiras “imagens técnicas”, isto é, produzidas por aparelhos a partir de “texto científico aplicado” (p. 13). Dessa forma, aparentemente, “imagem e mundo se encontram no mesmo nível do real: são unidos por uma cadeia ininterrupta de causa e efeito, de maneira que a imagem parece não ser símbolo e não precisar de deciframento” (p. 14). Não obstante, instituições hospitalares passaram a fotografar seus pacientes a fins de estudos, como atesta o famoso ensaio sobre a histeria encomendado pelo neurologista Jean-Martin Charcot em 1876. Em 1916, foi publicado “The camera as historian”, um dos primeiros estudos sobre o uso da câmera para fins etnográficos. No mesmo período, o fotojornalismo já se consolidava como prática de testemunho e legitimação da atividade da imprensa. Por mais que hoje em dia soe altamente problemático, o dado é que a fotografia, como representação visual gerada no seio da revolução científica, era imbuída de um forte status de “verdade”.

Igualmente, seu posterior desenvolvimento em sequencialidade mecânica para emular movimento, mesmo que tenha se dado prioritariamente na indústria do entretenimento, pode ser considerado um passo adiante na busca por essa “forma de realidade em si mesma” (Deren, 2012, p.138). Prova disso é que os demais avanços técnicos que se sucederam após a montagem — a inclusão do som sincronizado e das cores na película — eram passos adiante

para tornar a realidade fílmica cada vez mais reconhecível e próxima da nossa. Em ambos os casos houve protestos, mas nada que pudesse realmente afastar o grande público de uma imersão cada vez maior nas obras que o fascinavam. A “vocação” do cinema claramente se mostrava, de um jeito ou de outro, o “realismo”.

Nesse âmbito, o crítico francês André Bazin veio a se tornar um pilar fundamental para o debate, tanto em sua época quanto na atualidade. Seu argumento primário — hoje seguido por muitos teóricos — era de que foi a própria invenção da fotografia que “liberou as artes plásticas de sua obsessão pela semelhança” (Bazin, 2018, p. 30), visto que os questionamentos quanto à representação mimética “quase não são encontráveis antes da invenção da placa sensível.” (p. 31) Assim, ofereceu à fotografia um protagonismo ainda mais indispensável no debate, baseado na questão “genética” de sua “objetividade essencial”. Enquanto isso, o cinema seria a “consecução no tempo da objetividade fotográfica.” (p. 33) “Tanto é que o conjunto de lentes que constitui o olho fotográfico em substituição ao olho humano denomina-se precisamente ‘objetiva’.” (p. 32) Aos poucos, Bazin traçou sua própria História do realismo, e seu vocabulário impregnado por uma terminologia própria da filosofia — ontologia, fenomenologia, imanência, dialética, etc — parecia promover diálogo com as inquietações sobre o real em outros campos das ciências humanas.

O contexto cinematográfico em que viveu serviu de grande auxílio: desde a virada da década de 40, uma nova predisposição realista se manifestava em cinematografias de diferentes cantos do mundo, em grande parte pautados “por uma reavaliação obrigatória dos horrores e das mentiras perpetradas pelas ideologias nazifascistas.” (Mello, 2015, p. 16) O cinema italiano, em específico, se destacava por se ater a performances de não-atores e filmagens em locações reais sem iluminação artificial, permitindo assim se amplificar a conexão entre o mundo externo e o material fílmico. Bazin se empenhou em analisar as novas tendências e localizar no seu âmago o despontar de um verdadeiro “cinema moderno”. Isso porque, a despeito do cinema ter surgido como produto direto da modernidade e de muitas de suas vertentes terem mantido forte diálogo com a arte modernista, Bazin atestava que seus primeiros 45 anos de trajetória refletiam “todas as características da plenitude de uma arte ‘clássica’.” (Bazin, 2018, p. 109) A auto-reflexividade típica de uma arte moderna só viria, segundo ele, quando o cinema levasse ao limite sua própria ontologia — o realismo.

Nessa concepção, Bazin subverteu a noção consolidada de que a montagem seria a técnica mais fundamentalmente “cinematográfica” a ser considerada. Reconhecia, sim, sua novidade em relação às demais artes; entretanto, questionava como o ato de “cortar” um plano comprometia sua temporalidade, a “quarta dimensão” do objeto fílmico que, para ele,

representaria sua verdadeira marca. “A expressão de duração concreta é evidentemente contrariada pelo tempo abstrato da montagem [...]” (Bazin, 2018, p. 101) Somado a isso, o excessivo controle que a decupagem (clássica ou não) exercia sobre os fatos representados os desprovia de sua real integridade. “As montagens de Kulechov, de Eisenstein e de Gance não mostravam o acontecimento: aludiam a ele.” (Bazin, 2018, p. 104) Em suma, Bazin considerava que a maioria das sofisticções na área da montagem desenvolveram “uma arte cinematográfica precisamente contrária à que é identificada com o cinema por excelência [...] na qual a imagem vale, a princípio, não pelo que *acrescenta*, mas pelo que *revela* da realidade.” (Bazin, 2018, p. 107)

Em contrapartida, Bazin privilegiou como instrumentos de análise o plano-sequência e a profundidade de campo, ambos praticados em abundância na nova série de filmes realistas de sua geração. Tais procedimentos, especialmente quando combinados, pareciam capazes de responder a esse cinema por excelência. Segundo seus escritos, o plano-sequência se opõe à dilaceração do fator temporal exercida pela montagem, permitindo que o acontecimento se mostre em integridade e sem tanto intermédio da ação do cineasta, como uma “janela para o mundo”. Já a profundidade de campo “coloca o espectador numa relação com a imagem mais próxima do que a que ele mantém com a realidade”, além do fato de que “ela implica, por conseguinte, uma atitude mental mais ativa e até uma contribuição positiva do espectador à *mise-en-scene*.” (Bazin, 2018, p. 116) Este último fator é decisivo para o argumento realista de Bazin: ao, sujeitar o espectador a esta postura proativa, materializava-se uma diegese filmica essencialmente ambígua, plural, subjetiva em significados e sensações desencadeados; como o próprio real.

Não é mais a decupagem que escolhe para nós a coisa como deve ser vista, lhe conferindo com isso uma *significação a priori*, é a mente do espectador que se vê obrigada a discernir, no espaço do paralelepípedo de realidade contínua que tem a tela como seção, o espectro dramático particular da cena. (Bazin, 2018, p. 319)

Como já foi colocado, os apontamentos de Bazin endereçaram os caminhos do realismo cinematográfico para a crítica especializada permanentemente. Ressalva de algumas recontextualizações, como a substituição do conceito de “ontologia” da imagem fotográfica por “indexicalidade”, como proposta por Peter Wollen em 1969, com base em seus estudos em torno da semiótica peirciana. Ainda assim, de maneira geral, quando se fala hoje em

“realismo cinematográfico”, dificilmente está se fazendo alusão à concepção baseada numa “decupagem clássica”, mas sim a esse “realismo ontológico” eminentemente moderno.

Da mesma forma, Bazin veio a influenciar a realização fílmica nos períodos posteriores à sua prematura morte em 1958. A crueza dos cinemas realistas de sua época, de fato, se arrefeceu, mas as muitas movimentações das décadas de 60 e 70 que hoje compreendemos como “cinema moderno” — passando pela nouvelle vague francesa, o cinema novo brasileiro, alemão, etc — a despeito de buscarem mais estetização e originalidade baseadas em seus próprios contextos nacionais, sempre prestaram alguma forma de reconciliação com o realismo ontológico baziniano:

A nouvelle vague é, sem dúvida, o movimento cinematográfico modernista por excelência. Ainda assim, o jeito que ela distintamente incorpora, entre outros elementos, filmagens em locações, tomadas conscientemente longas, iluminação natural, jump-cuts, trabalho de câmera na mão, improvisação e alusão cinematográfica e, portanto, combina naturalismo com estilização, o aleatório com o reflexivo formal e contextualmente, pode ser considerado uma extrapolação do conceito preferido de cinema que está implícito na escrita de Bazin. A nouvelle vague medeia, em termos de representação, uma modernidade francesa emergente e tardia, um contexto dentro e em relação ao qual precisamos situar as postulações modernistas de Bazin. (Grist, 2009, p. 28)

Mas o fato é que, justamente nesse período, tais ideais de “modernidade” começam a se esfarelar e abrir caminho para as pregações relacionadas à “pós-modernidade”. Trata-se de um fenômeno muito mais amplo do que a produção artística: é o generalizado questionamento das grandes narrativas e das verdades universais. Mesmo a História, anteriormente tida como a mais empírica das ciências humanas, passa a ser soterrada pelo questionamento das fontes (já elaborado na introdução) e da impossibilidade de se atestar alguma factualidade definitiva sobre o passado. Em paralelo, o construtivismo é ultrapassado pelo desconstrutivismo. O estruturalismo, pelo pós-estruturalismo. Assim, posto o crescente tremor da contestação da própria realidade em si, o debate cultural tensiona-se muito mais com relação às problematizações da representação do real. Nisso, a imagem fotográfica e sua suposta objetividade mostram-se alvos privilegiados. Retomando Flusser, em seu estudo seminal publicado originalmente em 1983:

O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como janelas, e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. [...] Algo que apresenta consequências altamente perigosas. A aparente objetividade das imagens técnicas é ilusória, pois na realidade são tão simbólicas quanto são todas as imagens. (Flusser, 2002, p. 14)

Tal alerta também foi articulado no âmago da teoria do cinema, pois “inspirada por Barthes, Metz, Althusser, Freud, Lacan e Brecht, uma teoria ‘antirrealista’ foi desenvolvida durante a década de 1970, na forma de um programa prescritivo destinado a desconstrução da identificação subjetiva produzida pelas narrativas ilusionistas do cinema clássico.” (Nagib, Mello, 2009, p.XVII) Como sintetiza o teórico alemão Thomas Elsaesser:

Estas críticas têm sido típicas do que foi chamado de versão epistemológica da teoria do cinema: quer dizer, críticas ao realismo “naïve”, primitivo, como a praticada pelos teóricos da revista Screen (a chamada Screen theory) nos anos 1970. Essa desconstrução do realismo baziniano como um efeito de realidade mascarando um efeito de discurso foi baseada na noção que o aparato cinematográfico e a prática narrativa dominante impediam o cinema de gerar conhecimento objetivo sobre o mundo. Ao contrário, um filme só era capaz de produzir “discursos”: quer dizer, reproduzir o estado de falsa cognição e autoalienação considerado típico da subjetividade de gênero nas nossas sociedades ocidentais. (Elsaesser, 2015, p. 40)

“Assim, o realismo no cinema, com sua conotação positiva de uma janela para o mundo, deu lugar a uma ‘ilusão’ ou ‘impressão’ da realidade, no sentido negativo de um discurso ideológico.” (Nagib, Mello, 2009, p. XVII) Ao fim da década de 80, a situação chega a piorar com a queda do muro de Berlim e da União Soviética, gerando lamentações distópicas como o “fim da História”. Inevitavelmente, “o cinema pós-moderno foi consagrado depois disso por meio do estilo pastiche de artistas como Quentin Tarantino e David Lynch, e replicado em todo o mundo.” (Nagib, Mello, 2009, p. XIV)

No entanto, a partir de meados da década de 90, a tecnologia digital começa a invadir a experiência humana em múltiplas instâncias, incluindo o audiovisual, desencadeando uma série de mudanças substanciais tanto na prática quanto na teoria cinematográfica. Dentre elas, uma é incontornável: a natureza manipulativa da imagem digital ameaça romper de forma definitiva a conexão entre o cinema e a realidade externa. E por consequência (ou paradoxo) um crescente interesse pelo real se coloca novamente no centro do debate. Como aponta

James Buhler, “se os estudos cinematográficos há muito tempo têm tido um consenso teórico de que a imagem é construída, o surgimento do ‘filme’ digital revelou que o campo estava surpreendentemente comprometido com uma realidade fotográfica garantida pela indexicalidade da imagem.” (Buhler, 2019, p. 258). Dessa forma, “as teorias psicanalíticas e pós-estruturalistas que inspiraram os críticos da Screen têm sido objeto de sucessivas revisões.” (Nagib, Mello, 2009, p. XIX) Trata-se da chamada “Virada Ontológica”, que reafirma o realismo no cinema como “um eterno retorno, que como tal volta diferente, com novos problemas, indagações e experiências.” (Hamburger, Moran, 2015, p. III)

1.2 - VIRADA ONTOLÓGICA

Antes de tudo, o que significa dizer que a imagem digital, em oposição à fotografia analógica, é imbuída de uma “natureza manipulativa”? Por um lado, o mecanismo óptico pelo qual os indivíduos, os objetos e o espaço são capturados e transformados em representação é o mesmo. Por outro, conforme tal captura é convertida em *bites*, ou seja, dados digitais, o resultado final da representação dependerá mais da arquitetura dessa informação do que no status do material pró-filmico. Em outras palavras, a indexicalidade da imagem, ou seja, sua correlação direta com o real, se reconfigura profundamente perante múltiplos atravessamentos internos e externos no decorrer do novo processo. A dimensão e os limites do quadro, a velocidade e duração dos movimentos, a luminosidade e a saturação das cores, tudo se torna extremamente relativo. Assim, o eixo em que a imagem se forma depende menos da produção do que da pós-produção:

Enquanto a produção de filmes analógicos, centrada na produção, busca “capturar” a realidade para “aproveitá-la” em uma representação, a produção de filmes digitais, concebida a partir da pós-produção, procede por meio da “extração” da realidade para “colhê-la”. Em vez de divulgação e revelação (a ontologia do filme de Jean Epstein a André Bazin, de Siegfried Kracauer a Stanley Cavell), a pós-produção trata o mundo como dados a serem processados ou extraídos, como matérias-primas e recursos a serem explorados. (Elsaesser, 2013, p. 35)

Na dimensão prática, as mais substanciais mudanças proporcionadas pelo digital foram percebidas primeiramente nos blockbusters hollywoodianos; filmes como *O Exterminador do Futuro 2* (1991) e *Jurassic Park* (1993) chocaram o mundo com a

verossimilhança de seus efeitos de computação gráfica, que pareciam cada vez mais capazes de derrubar a primazia da imagem fotográfica como a mais realista das representações imagéticas. Para alguns, esse cambio de paradigma foi recebido com melancolia e crise. Mas para muitos outros, o efeito foi o contrário: “a imagem digital liberta o cinema de uma série de ontologias mal concebidas (do realismo) ou suposições filosóficas errôneas, principalmente em relação ao status de verdade da imagem fotográfica, em relação à mimese e à questão do ‘ilusionismo’.” (Elsaesser, 2013, p. 31)

Uma das mais notórias rearticulações foi pautada por Stephen Prince através da ideia de um “Realismo Perceptual”. Trata-se de substituir o realismo baseado na indexicalidade da fotografia por um de iconicidade por meio da correspondência perceptual, podendo assim “abranjer tanto as imagens irreais quanto aquelas que são essencialmente realistas. Por isso, as imagens irreais podem ser referencialmente ficcionais, mas perceptualmente realistas.” (Prince, 1996, p. 32). Tal concepção também concilia o embate entre realismo e formalismo formulado no âmago da Teoria Clássica, pois “expõe a persistente dicotomia na teoria do cinema como uma falsa fronteira. Não se trata de o cinema registrar indexicalmente o mundo ou transformá-lo estilisticamente. O cinema faz ambos.” (Prince, 1996, p. 35)

Num viés similar, o teórico russo Lev Manovich apontou na disrupção do digital um reinvestimento concreto nas dimensões estéticas e estilísticas da mise-en-scène, atribuindo assim uma latente “pictorialidade” (Manovich, 2001) à imagem contemporânea. Segundo o autor, o que se põe em jogo é mais do que uma relativização da fronteira entre o realismo e o formalismo, mas sim do cinema live-action e o de animação (e em última instância, do cinema num todo com outras formas de representação visual como a pintura e a gravura). Em suas palavras: “o cinema digital é um caso particular de animação que usa filmagens live-action como um de seus muitos elementos” (Manovich, 2001, p. 302).

Em suma, a Virada Ontológica não só escalonou as problematizações ao realismo cinematográfico, como também arrastou grande parte dos teóricos de volta às questões mais essencialistas sobre o meio. Isso porque, como enfatiza Elsaesser, “a imagem digital não é realmente uma imagem; gerada por um processo diferente, ela é, em essência, um conjunto de instruções cuja execução (visualização, materialização, manipulação) obedece a uma lógica matemática e não óptica.” (Elsaesser, 2013, p. 26) Nesse sentido, a vocação realista que era atribuída ao cinema passa a ser intercambiada por uma hiper-realista:

Entre os efeitos específicos do cinema, o primeiro seria a impressão de realidade, ou seja, a alta fidelidade icônica que a imagem fotográfica carrega. Tal efeito também é

uma consequência da impressão de movimento, que, por sua vez, é complementada pela impressão de presença, reforçada pelo som, mas que também proporciona um dos efeitos de assunto típicos do cinema, ou seja, a impressão de estar incluído na imagem e de ser dotado de um tipo especial de identidade ocular-sensorial e incorporada. [...] Os principais efeitos digitais em tal comparação seriam a impressão de hiper-realidade, que levaria a uma impressão não de movimento, mas de metamorfose; ou seja, não apenas na forma de transformação e mudança de forma, mas também como uma instabilidade constitutiva de escala, mobilidade de ponto de vista e “liquidez” inerente da representação (visual). (Elsaesser, 2013, p. 32-3)

Vale também ressaltar que, nesse âmbito, a dimensão sonora do cinema apresenta uma série de antecipações à dimensão visual. Isso porque a “gravação de som é, por natureza, um processo de virtualização que permite que o som gravado seja transformado além do que seria possível no mundo físico [...]. Portanto, qualquer processo de gravação de som envolve um certo grau de hiper-realidade do som.” (Casanelles, 2016, p.58) Consideremos, por exemplo, a argumentação do teórico norte-americano James Lastra (2012, p. 248) sobre como os meios audiovisuais utilizam dois padrões principais para apresentar sons: o “fonográfico”, que tem como objetivo captar uma performance de forma minuciosa, preservando ao máximo os detalhes acústicos do momento original, como ruídos de fundo, sons do ambiente e reverberações, criando um som mais próximo da realidade; e o “telefônico”, coloca em destaque o significado das palavras, sacrificando a reprodução fiel da ambientação sonora. Embora haja momentos de oscilação entre os dois estilos, Lastra observa que a maioria das obras narrativas ainda favorece significativamente o modelo telefônico. Logo, por mais que a inserção do som sincronizado tivesse sido usada inicialmente para reforçar a “impressão de realidade” nos filmes, dificilmente sua ontologia era tida como indexical.

Nesse sentido, em seu seminal “Audiovisão”, o musicólogo Michel Chion chega a uma conclusão parecida quando ressalta como a maior parte das inovações técnicas na captação dos diálogos não prezavam a fidelidade da voz em si, mas sim sua inteligibilidade (2008, p. 13). Da mesma forma, efeitos sonoros como passos ou tiros de arma não só muitas vezes eram completamente simulados, como também eram tratados e amplificados para gerar maior impacto — processo nomeado por Chion de “renderização”³ (Chion, 2008, p. 80). Ou seja, o som “como a própria imagem digital, é percebido como ‘substância’, talvez como argila ou material de preenchimento, a ser moldado ou amassado para ganhar forma.”

³ Na respectiva publicação do livro, o termo “rendering” foi traduzido como “reprodução”, mas em vias de evitar confusões na leitura, emprego o neologismo “renderizar”.

(Elsaesser, 2018, p. 293) Nessa ótica, “a produção de filmes digitais estende o princípio de renderização da trilha sonora para a imagem.” (Buhler, 2019, p. 266)

Um mundo renderizado é um mundo virtual. É um mundo que parece e soa exatamente do jeito que é porque foi feito sob encomenda: nada nele escapa às determinações da renderização. Compare essa situação com a natureza, que, embora capturada, não é determinada por sua aparência como uma projeção automática. A representação do mundo renderizado é regida pela semelhança, e não pela causa; em termos semióticos, ela é icônica em vez de indexical. (Buhler, 2019, p. 266)

Entretanto, todos os apontamentos feitos até então dizem muito sobre um dos lados da Virada Ontológica. Mais especificamente, o cinema comercial, liderado majoritariamente pelas grandes produções de Hollywood que movimentam as ponderações de Prince, Manovich, Buhler e muitos outros. Mas em paralelo à crescente espetacularização propulsada pelo digital, também “é possível observar uma tendência de ‘retorno ao real’ na produção audiovisual mundial, inaugurada, a partir de meados dos anos 1990, por movimentos como o Dogma 95 na Dinamarca, o cinema iraniano e o cinema em língua chinesa.” (Mello, 2015, p. 18) E ao decorrer do século XXI, tal tendência tem se espalhado pelos cinemas independentes do mundo todo, por meio de nomes de peso como Gus Van Sant, Lucrecia Martel, Apichatpong Weerasethakul, entre outros.

São muitos os fatores que são apontados como justificativa para esse paradoxal retorno ao Realismo; cabe aqui ressaltar três. Primeiramente, o fato de que o surgimento do digital também reorganizou toda a lógica da indústria cinematográfica, numa linha similar (quicás, mais ampla) ao que sucedeu-se com o som sincronizado, as cores na película, entre outras revoluções tecnológicas em sua História:

[...] o cinema digital pode afetar todas as principais áreas da produção de filmes: produção — como um filme é realmente feito; pós-produção — como um filme é editado, combinado ou sincronizado com o som e montado; distribuição — como um filme sai da produtora e chega aos cinemas; exibição e projeção — como uma sala de cinema apresenta e projeta um filme. (Elsaesser, 2013, p. 26)

Nesse prisma, enquanto os efeitos especiais hiper-realistas praticados no cinema comercial necessitam orçamentos cada vez mais astronômicos, os cineastas independentes se beneficiam com o fato de que “a tecnologia digital frequentemente torna o registro do real,

bem como sua disseminação, muito mais fácil e barato.” (De Luca, 2015, p. 63). Assim, a despeito de todas as suas capacidades manipulativas, “a tecnologia digital tem sido usada com mais frequência como facilitadora do registro de locais e personagens reais, bem como um meio de expandir a aplicação de técnicas tradicionalmente identificadas com o realismo, como o plano-sequência tão apreciado por Bazin.” (Nagib, Mello, p. XV) Nesse ponto, “mais uma vez, aqui Bazin ganha vantagem por prever que todas as inovações técnicas na mídia audiovisual acabariam por beneficiar o realismo.” (Nagib, 2011, p. 7)

Em segundo lugar, é necessária ênfase a uma postura oposicionista em relação aos gigantes do entretenimento. Como aponta Dudley Andrew, “dentre produções digitais seduzindo cineastas e públicos a escapar para o mundo do virtual, o cinema mundial nos traz de volta[...] à Terra, na qual muitos mundos são vividos e percebidos simultaneamente.” (2006, p. 28) Segundo Lúcia Nagib, qualquer que seja o contexto técnico, o realismo deve ser visto primeiramente como uma ética, visto que, “escolher a realidade em vez da simulação é uma questão moral, que diz respeito apenas aos elencos e às equipes em seu esforço para se fundir com o real fenomenológico.” (Nagib, 2011, p. 10) Assim, “o digital pode ser aplicado tanto para resistir, quanto para elicitar a simulação, deixando a cargo dos cineastas a decisão [...]” (Nagib, 2011, p.7) Para Elsaesser, tal ética é uma questão de tradição:

O cinema europeu de arte e de autor (e por extensão, o cinema mundial) sempre se definiu como o contrário de Hollywood com base no seu maior realismo. Se pensarmos no neorealismo italiano, no estilo semidocumentarista do *cinema verdade* presente na *nouvelle vague* francesa ou no *realismo psicológico clinicamente investigativo* de Ingmar Bergman: nossas noções de cinema não-hollywoodiano são normalmente atreladas a alguma versão de uma estética realista. (Elsaesser, 2015, p. 37)

Além disso, tal embate também pode se expandir para muito além do cinema. Se o realismo do pós-guerra se pautou em grande parte na necessidade de combater as manipulações e os negacionismos do fascismo e do imperialismo, cabe ao realismo contemporâneo se colocar diante dos regimes vigentes de pós-verdade, estabelecidos desde os primórdios do pós-modernismo, mas intensificados na era digital. Especialmente considerando como, de forma paradoxal, a indústria do entretenimento articula sua lógica espetacularizante com a facilitação e proliferação dos registros de realidade propulsionadas pelo desenvolvimento tecnológico:

Nossa “obsessão com o realismo”, como Bazin colocou há cerca de 50 anos, em vez de reduzida pelo digital, parece maior do que nunca. Considere, por exemplo, a expansão dos reality shows e programas estilo documentário na televisão nos últimos anos. Considere também websites de vídeo como YouTube, cujo emblemático slogan é “Broadcast Yourself” [transmita-se a si mesmo] e que promoveu circulação em massa de vídeos domésticos na Internet. (De Luca, 2015, p. 63-4)

Terceiro, e mais importante, está a inquietação sobre o quanto a emergência do digital necessariamente implicaria, em âmbitos teóricos-conceituais, num rompimento definitivo entre a imagem e a realidade externa. Tal problemática se conecta não apenas aos dois fatores levantados anteriormente — contexto de produção e ideologia — mas também a toda a historicização do realismo cinematográfico formulada na seção anterior. Como levantado, nunca se tratou de um consenso solidamente estabelecido que teve uma ruptura súbita nos anos 90. Pelo contrário, é uma pauta marcada por “meio século de lamentações pela perda do real e reclamações sobre ou comemorações dos simulacros, das cópias sem originais, da midialidade e da midiatização.” (Elsaesser, 2015, p. 39) Assim, “as questões ontológicas ou filosóficas agora comumente abordadas sobre o futuro do cinema exigem, no mínimo, um contexto mais amplo, no qual a digitalização é apenas um fator, embora crucial.” (Elsaesser, 2018, p. 22) E de fato, para muitos pesquisadores, a mudança de suporte em questão pode ser lida como apenas mais um dentre os muitos desdobramentos técnicos que atravessam as trajetórias da fotografia e do cinema:

A tradução de informações fotográficas num sistema baseado em números certamente representa um momento revolucionário na fotografia, mas não algo que seja diferente da substituição do processo de colódio molhado pela placa seca ou a conquista do tempo de exposição com a fotografia instantânea ou a introdução da câmera manual. Assim como essas transformações anteriores na história da fotografia, a revolução digital mudará a maneira como as fotografias são produzidas, quem as faz e como estas são usadas, mas elas ainda serão fotografias. (Gunning, 2004, p. 48)

E quanto à tão discutida natureza manipulativa atribuída ao digital, Tiago de Luca fornece uma resposta parecida:

Cineastas, bem como fotógrafos, sempre tiveram à sua disposição um excesso de dispositivos formais de maneira a moldar a imagem de acordo com suas vontades, como filtros, lentes, tempo de exposição, múltiplas impressões, produtos químicos etc. Sem dúvida, a tecnologia digital intensifica, acelera e facilita a simulação e manipulação num grau sem precedentes, mas isso dá continuidade à evolução natural da fotografia, ao invés de implicar no seu fim. (De Luca, 2015, p. 66)

Tendo isso em vista, torna-se fundamental evitar análises essencialistas nas quais as mudanças de paradigmas no debate e na realização do realismo cinematográfico seriam meras consequências da revolução digital. Pelo contrário, é preciso identificar como as novas condições técnicas fornecem alternativas a algumas das crises ontológicas pré-estabelecidas. E mais do que isso, ponderar como o assim chamado “Novo Realismo”, da mesma forma que fizeram os cinemas novos do pós-guerra, busca a reflexão sobre as materialidades do real e do objeto fílmico em maior consonância com a contemporaneidade.

1.3 - INSEGURANÇA PERCEPTUAL

Ao ponderar sobre algumas das principais tendências do Novo Realismo, Elsaesser (2015) sugere um “marco dois da ontologia”, ou uma “ontologia pós-epistemológica”, fazendo clara referência ao realismo ontológico baziniano. Isso porque, na própria escolha de abordagem, esse movimento confrontaria as percepções do realismo cinematográfico como um discurso alienante, e assim, “estaria em sintonia com a superação do pós-modernismo.” (Elsaesser, 2015, p. 41) Ao mesmo tempo, não se trata de um simples retorno à objetividade da fotografia, ao cinema como janela para o mundo; a ontologia do Novo Realismo compreende nossa experiência fragmentada entre o real e o virtual, o eu e o outro, e assim por diante. “Por extensão, esta não lamenta a chamada perda da indexicalidade da imagem fotográfica.” (Elsaesser, 2015, p. 42) A conciliação parece emanar da ideia de que, a despeito de todo o ceticismo em torno do “real” da ciência moderna positivista, há, de fato, “algum real” a ser apreendido, mesmo que em partes. Nesse sentido, a chave passa a ser a percepção:

Por um lado, o novo realismo, ao expressar o reconhecimento de que nem tudo é construído, encontra sua manifestação nas humanidades em geral, mas especialmente em estudos de cinema em torno de uma renovação de interesse e reinvestimento no “corpo”, “nos sentidos”, pele, tato, toque e na dimensão háptica,

ao qual corresponde na filosofia e na neurociência evolucionária à ideia da “mente personificada”. (Elsaesser, 2015, p. 43)

Não por acaso, foi também a partir dos anos 90 que “a teoria cinematográfica foi reenergizada com um conjunto de novos conceitos, todos eles relacionados, em graus variados, à fisicalidade da experiência audiovisual.” (Nagib, Mello, p. XXI) Em especial os escritos de Laura Marks (2000) em torno de uma “dimensão háptica” no audiovisual se tornam notoriamente marcantes ao propor uma conexão tríplice entre os corpos dos espectadores, os corpos que aparecem em tela e o próprio filme como um corpo. E as associações feitas entre essa corrente de pensamento e o Novo Realismo passam a perpetuar cada vez mais a ideia de que este trata-se, acima de tudo, de um Realismo Sensorio (De Luca, 2015; Vieira Jr, 2015). Afinal, “se o cruzamento audiovisual entre fronteiras nacionais já havia resultado em obras ‘híbridas’, ‘interculturais’, ‘transnacionais’ e ‘sotaqueadas’, agora elas se tornam viscerais, carnis, corpóreas, sensitivas; em suma, mais reais (e realistas) do que nunca.” (Nagib, Mello, p. XXI)

Nesse quesito, evidencia-se também um diálogo forte com a ascensão do digital em si, posto que “a partir do momento em que a imagem, o som e o texto são baseados em código digital, houve uma notável mudança em direção aos sentidos. É tentador sugerir que quanto mais abstrato for o código, mais sensorial será a experiência.” (Elsaesser, 2018, p. 269) Essa aparente contradição se explica justamente em meio à crescente virtualidade em múltiplas plataformas por onde perpassa a experiência humana hoje, de modo que “é como se o digital nos levasse a sentir a necessidade de nos certificarmos de que temos um corpo: uma massa corporal concebida em termos de superfície perceptual.” (Elsaesser, 2018, p. 269) Como também coloca Erly Vieira Jr:

Numa época em que o sensorial é espetacularizado (e, muitas vezes, anestesiado, como nos blockbusters “tridimensionais” que monopolizam as programações das salas exibidoras comerciais mundo afora), valorizar o aspecto micro em lugar do macro soa-me como um sugestivo convite à subversão da lógica industrial. Daí a adoção de uma sensorialidade difusa, multiforme, reticular e dispersiva [...]. Aqui, os afetos eclodiriam dentro do plano, não necessariamente atrelados ao cerne narrativo da cena. É como se compusessem um registro paralelo, capaz de tensionar nossa percepção do conjunto de simultâneos microeventos e microdeslocamentos corporais registrados pela câmera, construindo um espaço-tempo narrativo que concebe o cotidiano como uma experiência de sobrevalorização sensorial, a

reverberar diretamente no corpo e nos sentidos do espectador. (Vieira Jr, 2015, p. 94)

E para além dos posicionamentos anti-sistema por parte dos cineastas, a dimensão técnica da imagem digital também pode ser apontada como razão para essa dimensão perceptual do Novo Realismo:

Em primeiro lugar, os filmes de produção digital geralmente criam uma impressão tátil (háptica) porque parecem estar mais próximos do objeto. Em segundo lugar, uma imagem pode combinar profundidade de campo com close-up e, como a imagem digital pode, em geral, apresentar superfícies visuais e composições pictóricas que não são familiares aos olhos. O cérebro precisa processar essas informações visuais ambíguas ou de acordo com padrões familiares (o que reduz o prazer das sensações incomuns), ou recorrendo a outro sentido, a fim de processar essa ambiguidade perceptual-cognitiva. (Elsaesser, 2018, p. 273)

Em meio a esse contexto, a dimensão sonora dos filmes alavanca seu protagonismo. Se, historicamente, as práticas e os debates do realismo no cinema privilegiaram as nuances e reflexões da representação visual sobre a sonora, o Novo Realismo posiciona essas velhas hierarquias “em um processo de reversão ou reorientação, no qual o ouvido assume uma espécie de função mediadora.” (Elsaesser, 2019, p. 271) Isso não se dá, na prática, com a banda sonora meramente compensando alguma desconfiança na imagem fotográfica, mas, pelo contrário, na “condição inerentemente ambígua do som no cinema, com suas múltiplas valências como um significante tanto da corporeidade quanto do incorpóreo, do tátil e do invisível, que é resolvido na era digital ao garantir que um filme seja um fenômeno auditivo antes de ser visual.” (Elsaesser, 2019, p. 293) Assim, “a pseudomaterialidade do acústico ajuda a criar a impressão de ‘ver com o ouvido’, como se o presente precisasse de um meio de ‘invisibilidade’ para tornar o mundo (novamente) ‘visível’.” (Elsaesser, 2019, p. 294)

Em todas as ponderações feitas acima, nota-se ênfase na ideia de que essa sensorialidade (na visão, na audição, ou em qualquer outro sentido), por mais que se proponha a ancorar o espectador na materialidade do mundo diegético, ainda é difusa, ambígua, indigna de confiança completa. Por um lado, é necessário novamente considerar a natureza manipulativa do digital. Mas por outro, podemos associar essa desconfiança à dimensão filosófica do Novo Realismo. Pois mesmo a partir da apreensão direta do mundo

fenomenológico a partir dos sentidos, o “real” continua em disputa através das mais distintas subjetividades que ele envolve. Assim, o Novo Realismo:

[...] tende a engajar um ponto de vista e identificar um portal ou ponto de entrada que não tomam mais como certa a centralidade do agente humano, sua posição no espaço euclidiano, e suas percepções sensoriais como base de referência ou valor padrão normativo. Em vez disso, as ações da personagem, espaços narrativos e situações dramáticas desafiam a suspensão de descrença do espectador, apresentando protagonistas cuja visão do mundo é diferente, marcada pelos limites colocados nas suas faculdades físicas ou mentais: restrições, que, no entanto, acabam sendo condições de capacitação em algum outro registro. (Elsaesser, 2015, p. 44-5)

É a partir desse ponto que o trabalho de Robert Eggers se encaixa no Novo Realismo de maneira mais evidente. Recordando o que foi colocado na introdução, sua proposta é a de representar fidedignamente as mentalidades de outros tempos históricos. Logo, é uma outra forma de “apreensão de realidade”, completamente inconcebível para uma percepção objetiva e universalista do “mundo real” — isso mesmo se fundamentando em grande parte em recursos estilísticos oriundos do realismo cinematográfico. O que a cinematografia analisada coloca em jogo é justamente o ruído inevitável entre o espectador contemporâneo e os *zeitgeist* e *volksgeist* representados em tela, que assim funcionam como “as estratégias narrativas ou os dispositivos motivacionais que procuram consciência e subjetividade não nos recessos do eu, mas sim na tentativa de despersonificá-las, externalizá-las, até mesmo anulá-las, e então realocá-las no mundo das coisas, dos espaços, e o espaço do ‘outro’.” (Elsaesser, 2015, p. 48) Seguindo com Elsaesser:

O mundo, percebido através destas sensibilidades restritas e aumentadas, *manifesta-se como tendo propriedades especiais*. Relações de tamanho são diferentes, distância e proximidade assumem características igualmente perigosas, registros temporais não mais se alinham, *coisas terríveis e miraculosas podem acontecer*. Repetições, retrair etapas e restabelecimentos corporais são o que garantem uma pequena quantidade de identidade ou um senso de autopresença. (Elsaesser, 2015, p.45, grifos meus)

Assim, mesmo a inserção de elementos sobrenaturais na diegese narrativa não desqualifica a abordagem de Eggers como realista dentro da lógica do marco dois da

ontologia, pois “este conceito do realismo cinematográfico responde à incompreensibilidade de ‘outras mentes’, mas também ‘mostra algum respeito’ por esta alteridade. Isto é um desafio, mas também uma chance para uma nova maneira de ‘ser e estar no mundo’[...]” (Elsaesser, 2015, p. 57) Semelhante empreitada, inclusive, pode ser percebida em distintos filmes do cinema asiático contemporâneo, cujo realismo também é impregnado de fantasmas e outras aparições oriundas das tradições religiosas locais, de modo que a pesquisadora Cecília Mello (2015) sugere o rótulo “Realismo Fantasmagórico”. De maneira geral, é ampla a percepção de que, no Novo Realismo:

[...] objetos, espaços e casas assumem um tipo particular de presença ou atividade, *levando-nos às convenções do filme de terror*. Porém, em vez de trabalhar na chave do medo e do terror, estes filmes têm como objetivo produzir, a princípio, uma *insegurança perceptual*, para então depois desenvolver uma dúvida ontológica mais direta, uma vez que somos obrigados a fazer um tipo de mudança cognitiva ou ajuste retroativo radical das nossas pressuposições mais fundamentais sobre o mundo diegético, de continuidade espaço-temporal, bem como tornando-nos intensamente cientes da nossa própria presença como espectadores [...]. (Elsaesser, 2015, p. 46, grifos meu)

É principalmente nessa chave de “Insegurança Perceptual” que a filmografia de Robert Eggers será discutida. Embora o termo não tenha sido sugerido por Elsaesser diretamente como um conceito, assim tem sido usado por diversos pesquisadores interessados em refletir sobre essa permanente sensação de desconfiança nas funções narrativas e diegéticas do discurso fílmico. Em função disso, torna-se também necessário elucidar pontualmente ao que me refiro como “diegese” na presente dissertação. Derivada do grego “*diégesis*”, que significa “narração” ou “relato”, a palavra vem sendo empregada na narratologia moderna como “o universo no qual a história acontece.” (Genette, 1988, p. 17) No caso do cinema narrativo de ficção, tende a significar “o próprio espaço” (Doane, 2009, p. 70), mais precisamente “um espaço imaginário e unificado — um mundo, na verdade, com seu próprio espaço e lógica temporal que imita o mundo [...]” (Doane, 2009, p. 71)

Assim, os elementos diegéticos seriam aqueles que pertencem à materialidade espacial e temporal pela qual se desenvolve o enredo, enquanto os não-diegéticos (ou extra-diegéticos) são os que pertencem à construção do discurso fílmico. No âmbito sonoro, a divisão quase sempre tende a ser clara e objetiva: o diegético referindo-se aos diálogos *in* e *off* e aos sons ambiente, e o não diegético remetendo ao voz-over e à trilha sonora. Já no âmbito visual, o não diegético é bem menos comum, mas ainda perceptível, conforme alguns

cineastas buscam maneiras diversificadas para representar eventos específicos no roteiro, como por exemplo a inserção de sequências animadas acompanhando alguma história narrada pelo narrador do filme ou mesmo por um personagem.

A verdadeira dificuldade nessa separação envolve as cenas que descrevem o conteúdo imaginário de algum personagem: sonhos, delírios, alucinações, etc. Elas não pertencem à diegese do filme em sua régua material de coerência e respeito às leis da física (ainda que articuladas à lógica do filme em questão); tampouco podem ser consideradas uma inserção exclusivamente estilística, posto que por vezes influenciam diretamente no desenrolar da trama. Tal complicação escalona especialmente quando o filme não oferece transparência quanto à natureza material ou onírica destes momentos, de modo a simular a perspectiva incerta do personagem experienciando a situação.

Em seu levantamento, Elsaesser não apenas enfatiza o protagonismo de personagens com “sensibilidades restritas e aumentadas” (Elsaesser, 2015, p. 45) nos filmes do Novo Realismo, como também cita muitos exemplos que ostentam este tipo de sequência “irreal”, por assim dizer, com o mesmo caráter de imprecisão e dubiedade. Estes seriam justamente os filmes mais propensos a promover a Insegurança Perceptual — e a filmografia de Eggers segue a mesma linha. Portanto, considerarei as representações (tanto visuais quanto sonoras) assumidamente “irreais” como fora da diegese, e quando houverem provocações sobre a materialidade ou confiabilidade de alguma, a análise se pautará justamente em tais sentimentos de ambiguidade e confusão. Entretanto, já adianto: para além de sequências baseadas neste tipo de percepção particular dos personagens, todo tipo de movimentação estilística que ameace a unidade e a coerência de um espaço diegético coeso e uniforme também contribui para a tônica de Insegurança Perceptual.

Nos próximos capítulos, elaborarei como cada um dos filmes de Eggers, à sua maneira, empreende estratégias que visam confundir e desnortear a percepção do que se passa em tela, mantendo em vista como tal movimento não apenas diz respeito às propostas específicas do corpus selecionado (de radical perspectivismo cultural, espacial e temporal), mas a esse amplo contexto de ontologia pós-epistemológica que segue cada vez mais “abandonando ou redefinindo noções de subjetividade, consciência e identidade da maneira que até agora tinham sido usadas e entendidas.” (Elsaesser, 2015, p. 41-42) Nesse quesito, serão considerados tanto o âmbito temático e de construção narrativa, quanto a dimensão estilística de tais obras. No primeiro caso:

[...] têm sido comuns filmes com poucos diálogos e cujos enredos apostam em uma causalidade mais fraca, trazendo desfechos abertos ou indefinidos. As narrativas são construídas em torno de personagens sobre as quais o espectador sabe pouco; são solitárias, caladas, às vezes acometidas de condições fisiológicas ou mentais alteradas, como depressão, esquizofrenia, ansiedade, surdez e cegueira, entre outros. Elas parecem frequentemente desorientadas, confusas, sem metas ou objetivos, vagando por paisagens desertas. [...] Essa desconfiança abrange a experiência da espetatorialidade, pois o público é privado de pistas sobre as ligações dos eventos da trama, e não compreende inteiramente as motivações dos personagens, que por sua vez não possuem objetivos claros, parecem confusos ou alienados [...]. (Carreiro, Cánepa, 2023, p. 8)

Assim, na primeira seção de cada um dos próximos capítulos da presente dissertação, ao centralizar a análise filmica à dimensão temática e de enredo, buscarei explorar tais imprecisões narrativas, dando ênfase particular a como elas se manifestam e se justificam a partir de múltiplos nuances do contexto histórico definido para cada filme. Já nas seções posteriores, me debruçarei nas pontuais escolhas em fotografia, som, mise-en-scène e montagem empreendidas por Eggers na construção da *Insegurança Perceptual*, e em especial a “táticas de imersão sensorio-motora como recurso para ampliar o engajamento do público, muitas vezes com a intenção de colocá-lo em estados de alerta, tensão ou medo.” (Carreiro, Cánepa, 2023, p. 6-7)

Nesse âmbito, vale aqui também ressaltar, por fim, como esse efeito também responde à notória (embora maleável) categorização da filmografia em questão como cinema de horror — mais especificamente, ao subgênero Folk Horror. Segundo Adam Scovell (2017, p. 17-18), tal categoria pode ser destacada pela presença exuberante de paisagens (geralmente rurais, às vezes selvagens), pela existência de alguma comunidade isolada com crenças e padrões morais singulares, e pela realização de algum ritual. *A Bruxa*, pontualmente, responde com precisão às demandas do subgênero, enquanto *O Farol* e *O Homem do Norte* apresentam consideráveis aproximações. De qualquer maneira, o apontamento colocado por Elsaesser sobre o diálogo entre horror e o Novo Realismo não se encontra de forma isolada; pelo contrário, ele também tem sido desenvolvido por teóricos preocupados tanto em endereçar as tendências contemporâneas do horror quanto em atualizar a ótica sobre sua trajetória na História do cinema:

O gênero horror ficcional tem uma lógica própria que é diferente de outros gêneros como o melodrama, a tragédia ou a comédia. O efeito que ele busca provocar é de

uma experiência específica de perturbação do nosso senso de realidade e da percepção que temos da nossa própria vida (inclusive no sentido de nossa existência física). Faz parte dessa experiência certo “colapso interpretativo” que tem o objetivo de nos jogar diante de um mistério sobre o Mal. (Nascimento, Cánepa, 2018, p. 3)

No tocante a esse ponto, por conta da ambientação histórica das obras de Eggers, talvez seja ainda mais pertinente considerar os paralelos com o principal predecessor do cinema de horror: a literatura gótica. Surgida logo após o período do Renascimento, o gótico atuava como uma contrapartida a esse pensamento vigente, visto que "muito antes das telas de cinema, já ameaçava a segurança, os preceitos iluministas de ordem e progresso, e a própria perspectiva clássica, em relação ao conhecimento que o ser humano tem do mundo." (Santos, Mello, 2019, p. 326) Não à toa, *A Bruxa* se passa no século XVII, época do surgimento desse movimento literário. Já a ambientação de *O Farol* no século XIX coincide com seu auge, especialmente pelas mãos de escritores como Edgar Allan Poe e H. P. Lovecraft (duas claras influências na narrativa do filme).

De toda forma, o mais fundamental das análises filmicas a seguir é compreender como as obras de Robert Eggers trabalham a percepção (das personagens e do espectador) como informe, incoesa e acima de tudo, vulnerável, reforçando assim como a “confiança [nos sentidos] deve ser uma função do ceticismo, deve envolver um salto no abismo” (Elsaesser, 2015, p. 47), visto que, acima de tudo, ela “emerge das (novas) condições de visibilidade e presença que incluem invisibilidade e presença virtual.” (Elsaesser, 2015, p. 57) Em suma, são filmes que “compartilham da compreensão crescente — atualmente menos uma descoberta do que um truísmo — que no cinema não podemos mais confiar nos nossos olhos, se é que alguma vez pudemos.” (Elsaesser, 2015, p. 39)

2 - A BRUXA

Nova Inglaterra, 1630. Uma família nuclear: os pais, William e Katherine, e seus cinco filhos, a adolescente Thomasin, o pré-adolescente Caleb, os gêmeos infantes Mercy e Jonas e o bebê Samuel.

A trama se inicia conforme o fanatismo religioso exacerbado (até mesmo para os padrões da época) pronunciado por William faz com que a parentela seja banida da comunidade em que vivia. Após uma breve peregrinação, eles se refugiam em uma fazenda abandonada no meio da selva, a qual William considera uma benção divina. Porém, assim que estabelecem seu novo estilo de vida em isolamento, o bebê Samuel desaparece misteriosamente quando estava sob os cuidados de Thomasin. Revela-se que uma bruxa, de aparência idosa e um tanto bestial, o havia sequestrado para então sacrificá-lo num ritual em prol de alçar vôo. Durante a semana seguinte, William e Caleb buscam pelo caçula na selva, sem sucesso. A matriarca, Katherine, vai sucumbindo com a saudade do filho, e expressa desconfiança e rancor por Thomasin. Enquanto isso, as plantações começam a morrer e a fome passa a assolar o dia a dia da família. Apesar da tensão crescente, os pequenos Mercy e Jonas permanecem impassíveis, brincando da forma energética e desobediente de sempre, e atormentando especialmente Thomasin, que se mostra incapaz de discipliná-los. Ao mesmo tempo, eles dão particular atenção para o bode negro da família, do qual eles chamam de Black Phillip e atestam serem capazes de se comunicar.

Certo dia, enquanto Thomasin e Caleb consolam um ao outro longe dos pais, Mercy aparece para os atormentar, dizendo que foi uma bruxa quem levara Samuel. Impaciente, Thomasin confirma o fato e atesta ser ela mesma a bruxa, aterrorizando a irmã para afastá-la. Na mesma noite, Thomasin e Caleb escutam escondidos uma conversa dos pais, que, perante a precariedade de recursos e a latente mulheridade de Thomasin, consideram vender a filha para outra família. Para evitar a separação, ao amanhecer, os dois irmãos mais velhos partem escondidos em busca de recursos na selva. Mas um forte e inexplicável descontrole de seu cavalo e seu cão deixa Thomasin inconsciente e leva Caleb para longe. Embrenhando-se na mata, o garoto encontra um pequeno casebre entre as árvores, de onde sai uma belíssima jovem. Ela beija o rapaz, e então uma de suas mãos assume o aspecto velho e animalesco da bruxa. Enquanto isso, William consegue ao menos encontrar Thomasin e trazê-la para casa. À noite, quando sai para verificar os animais, a adolescente encontra o irmão nu, entorpecido e cambaleante. A família cuida dele atentamente, que não permanece desacordado e febril. Katherine levanta a hipótese da bruxaria, a qual William desmerece.

Eventualmente, Caleb desperta de forma escandalosa, tendo convulsões, proferindo heresias e vomitando uma maçã inteira; ele morre pacificamente imediatamente depois. Mercy e Jonas acusam Thomasin de ser uma bruxa, bem como a responsável pelos terríveis eventos, de modo que até William considera a suspeita em torno da menina. Ela reage confrontando o pai e acusando de volta os gêmeos, com o argumento de que se comunicam com o diabo na forma de bode. Enfurecido e desesperado, o patriarca termina por trancar os três filhos no celeiro. No meio da madrugada, Katherine tem uma visão em que Caleb e Samuel retornaram. Em seu sonho, ela pega Samuel e o amamenta, mas na realidade um corvo está bicando seu peito. Enquanto isso, os gêmeos e Thomasin acordam e encontram a bruxa bebendo o sangue de uma cabra. Ao amanhecer, William encontra o celeiro destruído, as cabras evisceradas, os gêmeos desaparecidos e Thomasin recuperando a consciência. Repentinamente, Black Phillip o ataca e o mata. Katherine surge e culpa Thomasin por tudo o que aconteceu. Tenta estrangulá-la. Para se defender, Thomasin, em lágrimas, mata sua mãe com uma ferramenta.

Agora sozinha, Thomasin volta a dormir. Acorda à noite, e encontra Black Phillip. Ela segue o bode, e pede a ele que fale com ela da mesma forma que ele falava com os gêmeos. O bode responde com uma voz humana, perguntando se Thomasin quer "viver deliciosamente". Ela confirma, e ele ordena que ela tire a roupa e assine seu nome em um livro. Depois, acompanhada por Black Phillip, Thomasin entra nua na floresta, onde encontra um coven de bruxas realizando um sabá ao redor de uma fogueira. As bruxas começam a levitar e Thomasin se junta a elas, rindo enquanto se eleva acima das árvores.

2.1 - REAL E RELIGIÃO

Não é difícil para um espectador minimamente atento identificar as principais temáticas sociais por trás deste estranho conto: o fundamentalismo cristão, a misoginia enraizada nele, e a sexualidade feminina como potencial emancipação de ambos. Tais elementos se dispõem na narrativa de forma quase didática, em grande parte graças à dimensão arquetípica dos personagens de William, o patriarca autoritário, e de Thomasin, a adolescente martirizada. Dentro dessa ótica, os demais familiares correspondem aos contornos adjacentes a essa binaridade: Katherine como a mulher obediente que termina por reproduzir as opressões que sempre a sondaram, Caleb como o garoto pueril buscando uma performatividade masculina menos tóxica e mais empática. É por meio deste jogo de cartas

marcadas que uma história situada no século XVII se torna tão relacionável nos dias atuais — fato que pode explicar boa parte do sucesso de público e de crítica que se consolidou em torno da obra. No entanto, na palestra cedida à instituição BAFTA em 2019, Eggers nega tal determinação política:

O mais importante para mim quando começo a escrever uma obra é não ter uma mensagem, não ter nenhuma intenção além de permanecer fiel ao mundo sobre o qual estou tentando escrever. [...] Portanto, com *A Bruxa*, fico feliz que a maioria das pessoas veja o resultado como um filme feminista. Se fosse pra eu me distanciar e ser objetivo, acho que concordaria com essa posição, mas essa não era minha intenção, eu só queria fazer um filme de bruxa. (Eggers, 2019, 08m37s-09m53s)

Por um lado, o caráter excessivamente esguio da constatação a torna digna de suspeita, especialmente se prestarmos a mesma atenção em *O Farol* e *O Homem do Norte*, ambos também impregnados de críticas sociais de viés progressista. Mas por outro, é preciso considerar novamente a assiduidade do diretor em basear-se integralmente em indícios históricos, de modo que, como atestado em sua nota no roteiro do filme, “grande parte do diálogo, de fato, vem diretamente dessas fontes.” (Eggers, 2013, p.II) Dito de outra forma, se questões de gênero e de fanatismo religioso são latentes na narrativa do filme, é porque Eggers as considerou indissociáveis dos episódios de caça às bruxas que ocorreram na Europa e na América no período referido.

Evidentemente, tal associação não é inédita; ela também norteia as conclusões da maioria dos historiadores contemporâneos debruçados sobre o tema, seja pelo viés da História cultural, material, sociopolítica, e assim por diante. Em particular, os estudos empreendidos por Silvia Federici (2023) compilados em seu seminal “O Calibã e a Bruxa” fornecem uma boa gama de pistas pelas quais podemos analisar os meandros do roteiro de *A Bruxa*. O ponto central da autora é que o fato do processo histórico da caça às bruxas coincidir com a transição do feudalismo para o capitalismo (“acumulação primitiva”, em termos marxistas) denota o caráter econômico-sistêmico por trás dessa perseguição: um novo projeto de sociedade em que as mulheres seriam não só afastadas do mercado de trabalho formal, como também destituídas de qualquer autonomia.

No cerne do capitalismo, encontramos não apenas uma relação simbiótica entre o trabalho assalariado contratual e a escravidão, mas também, e junto a ela, a dialética que existe entre acumulação e destruição da força de trabalho, tensões pelas quais as

mulheres pagaram o preço mais alto, com seu corpo, seu trabalho e sua vida.
(Federici, 2023, p. 45)

Baseada em uma série de levantamentos demográficos, Federici identifica uma forte crise populacional ocorrida no século XIV por toda a Europa ocidental, fruto em grande parte dos efeitos da peste negra, mas também das sucessivas guerras, revoltas e crises incipientes do sistema feudal. Tal conjectura não apenas aumentava o poder de barganha das classes baixas, como dificultava os planos de expansão colonial dos poderes estabelecidos. Assim, o controle de natalidade se tornou uma das principais ferramentas para a consolidação do capitalismo, e se utilizou do discurso religioso como principal roupagem:

[...] a principal iniciativa do Estado com a finalidade de restaurar a proporção populacional desejada foi lançar uma verdadeira guerra contra as mulheres, claramente orientada a retirar-lhes o controle que exerciam sobre o corpo e a reprodução.[...] Essa guerra foi travada principalmente por meio da caça às bruxas, que buscava literalmente demonizar qualquer forma de controle de natalidade e de sexualidade não procriativa, ao mesmo tempo que acusava as mulheres de sacrificar crianças para o demônio. (Federici, 2023, p. 182)

É desta forma que começa a se formar o complexo imaginário de “bruxa” representado no filme de Eggers. Trata-se, primordialmente, de uma *ameaça às crianças*, ao passo que ela sacrifica o bebê Samuel em um ritual, seduz e enfeitiça Caleb, e desaparece com os gêmeos Mercy e Jonas. De fato, todos esses eventos aparecem em abundância nas acusações oficiais de bruxaria do período. E estas podiam, de forma polivalente, ser atreladas a mulheres de qualquer idade, o que é manifestado no filme através da capacidade metamórfica da bruxa — jovem e bela quando captura Caleb, mas idosa nos demais momentos. Isso porque, ao passo que a mulher idosa era incapaz de procriar, e portanto, “inútil” para o processo de expansão populacional almejado, a demonização das mais jovens se relacionaria com a repreensão à luxúria, diga-se, a uma sexualidade não procriativa. Tal mentalidade também é representada no filme por meio dos anseios de William e Catherine quanto à florescente puberdade de Thomasin. A insistência de Federici na correlação entre caça às bruxas e controle demográfico também se explica no fato de que é nesse mesmo período que ocorre a institucionalização da medicina moderna. Com ela, surgem as primeiras proibições legais às práticas ditas “mágicas” (não fundamentadas na cosmologia cristã), onde se inseriram principalmente os métodos contraceptivos:

Está bem documentado que, durante a Idade Média, as mulheres possuíam muitos métodos contraceptivos, que consistiam basicamente em ervas transformadas em poções e “pessários” (supositórios vaginais) usados para estimular a menstruação, para provocar um aborto ou para criar uma condição de esterilidade. [...] A criminalização da contracepção expropriou as mulheres desse conhecimento, que havia sido transmitido de geração a geração, proporcionando-lhes certa autonomia em relação ao nascimento dos filhos. (Federici, 2023, p. 189)

Assim, esse conjunto de saberes ancestrais passou a ser sistematicamente associado ao demônio, e assim tratado “como uma forma de heresia e como o crime máximo contra Deus, contra a Natureza e contra o Estado.” (Federici, 2023, p. 304) Toda essa ampla articulação de transformações culturais agiram em prol principalmente de tentar reduzir a população feminina a meras máquinas de reprodução de novos trabalhadores; em última instância, a *recursos permanentes*. Também neste âmbito, encontramos ecos claros no roteiro de Eggers através da hipótese levantada por William e Katherine de venderem Thomasin para outra família, como se ela, além de filha legítima do casal, fosse também sua propriedade.

Mas o mais intrigante é o fato de Thomasin eventualmente ser acusada de bruxaria pelos seus familiares. A personagem não expressa em momento algum do enredo qualquer conhecimento ou aptidão por práticas “mágicas”. Tampouco demonstra uma forte conduta sexual. Pelo contrário, na maior parte do tempo, ela se mantém recatada, silenciosa e obediente, especialmente diante dos pais. Ainda assim, sua própria existência como uma jovem moça a torna digna de suspeita. Tal movimento no enredo traz à tona o quanto a caça às bruxas promoveu muito mais do que a coibição de práticas específicas. A realidade que se construiu na época foi a de pânico generalizado, ao passo que qualquer mulher era uma “bruxa em potencial”.

Nesse sentido, a acusação de bruxaria cumpriu uma função similar à que cumpre o crime de “lesa-majestade” — que, de forma significativa, foi introduzido no código legal inglês no mesmo período — e a acusação de “terrorismo” atualmente. A própria imprecisão da acusação — o fato de que era impossível comprová-la, ao mesmo tempo que evocava o máximo horror — significava que ela podia ser utilizada para castigar qualquer forma de protesto, com a finalidade de gerar suspeita inclusive sobre os aspectos mais corriqueiros da vida cotidiana. (Federici, 2023, p. 314)

Por extensão, para as mulheres, a sensação de insegurança era duplicada, pois somado à ansiedade de poder ser atacada por uma bruxa, havia o temor de ser acusada de ser uma. E é essa tensão em duas vias que caracteriza a jornada de Thomasin. Seus breves momentos de rebeldia, inclusive, manifestam-se justamente em resposta ao acúmulo de assédios e acusações injustas imputadas a ela. E como Federici bem pontua, “a bruxa era também a mulher rebelde que respondia, discutia, insultava e não chorava sob tortura.” (Federici, 2023, p. 340) Assim, de certa maneira, poderia se dizer que as acusações terminam por gradualmente levar a jovem a esse mesmo caminho das trevas que havia sido imputado a ela.

Até porque, antes de efetivamente se entregar ao reino da magia, Thomasin não só é a única familiar restante, como também se encontra desprovida de recursos em meio à desolada fazenda. Qualquer outra alternativa de sobrevivência envolveria não só uma empreitada solitária, como também de submissão a condições de máxima precariedade e vulnerabilidade. E de acordo com boa parte dos registros históricos, “na visão dos acusadores, o diabo representava uma promessa de amor, poder e riquezas pelas quais uma pessoa estava disposta a vender sua alma, ou seja, infringir todas as leis naturais e sociais.” (Federici, 2023, p. 326) E assim se enuncia o convite de Black Phillip: “Gostaria de sentir o sabor da manteiga? Um vestido bonito? Gostaria de viver deliciosamente? Gostaria de ver o mundo?” (*A Bruxa*, 1h24m00s - 1h24m22s) Ou seja, uma esperança de libertação não só da péssima situação de Thomasin no dado momento, mas também da escassez e da opressão que a acompanharam no decorrer do filme (e provavelmente, por toda a sua vida).

Entretanto, apesar da personagem *tecnicamente* ser inocente, o enredo empreende desde o início uma série de provocações que aproximam a jovem de seu destino final. Sua primeira fala, inclusive, trata-se de uma oração, mas de conteúdo bastante sugestivo:

Eu aqui confesso que tenho vivido em pecado. Tenho sido ociosa com meu trabalho, desobediente com meus pais, negligente com minhas orações. Eu tenho, em segredo, brincado no sabá. E quebrado cada um dos teus mandamentos em meus pensamentos. Seguido os desejos da minha própria vontade, e não do Espírito Santo. Sei que mereço mais vergonha e miséria nessa vida e no fogo eterno. Mas eu te imploro... em nome de teu filho... Me perdoe, me mostre misericórdia, me mostre tua luz. (*A Bruxa*, 04m58s - 05m56s)

Esse monólogo, proferido pela jovem em sua intimidade com Deus, revela uma dimensão interior muito diferente da postura que vai se exteriorizar no decorrer do filme. Como se, ao menos em sua mente, ela fosse uma pessoa completamente diferente. Mais

adiante, na sequência em que a protagonista afirma ser a bruxa que sequestrou o bebê Samuel, podemos sentir uma dose dessa malícia enrustida: é evidente o prazer que ela sente ao aterrorizar sua irmã e se colocar finalmente em posição de poder. Analisando esta cena, os pesquisadores Laura Cánepa e Rodrigo Carreiro acrescentam que “a adolescente ainda revela um ligeiro esgar de sorriso no canto da boca, com as palavras pronunciadas pausadamente, como se declamasse um poema. A linguagem corporal revela que parte dela acredita realmente no que fala.” (Cánepa, Carreiro, 2020, p. 120)

Por fim, há o curioso fato de Thomasin ser constantemente poupada das investidas da bruxa. Quando está sozinha com o bebê Samuel, quando se perde no bosque com Caleb, e quando está presa no celeiro com os gêmeos. Em todos esses momentos, ela está imensamente vulnerável, mas sempre é deixada intocada enquanto seus irmãos sofrem as piores fatalidades. Como se a bruxa já soubesse da real natureza da jovem e a preservasse em prol de uma futura aliança que, de fato, se concretiza na conclusão do filme.

As ambiguidades referentes à relação de Thomasin com o sobrenatural não estão isoladas no filme. Há diversas outras incertezas desse mesmo tipo tangendo os meandros da narrativa. Por exemplo, o fracasso das colheitas, que adiciona a fome à lista de infortúnios vivenciados pelos personagens. Não fica claro se o ocorrido se dá também por ações de forças demoníacas, se é resultado de causas naturais como pragas, ou mesmo pela falta de habilidade de William na prática rural. Dúvida semelhante pode ser apontada numa cena em que este tenta caçar a fauna local, e sua arma falha na hora do disparo. Forças ocultas ou falha técnica por mera incompetência? Todas essas imprecisões a respeito do quanto as forças sobrenaturais estão agindo no desenrolar da trama produzem um suspense profundamente difuso, marcado por inquietações em relação ao que está acontecendo, vai acontecer, ou já aconteceu; e boa parte dessas questões nunca são sanadas.

E é finalmente essa tônica de nebulosidade que melhor expressa a interpretação de Eggers sobre o fenômeno da caça às bruxas, bem como justifica boa parte de suas escolhas estilísticas que serão ponderadas adiante. Embora os poderes do Estado e da igreja tenham se organizado meticulosamente nesse longo e firme doutrinamento, o clima de paranoia generalizada e a exacerbada amplitude de comportamentos passíveis de serem associados à bruxaria provocaram profundas incongruências e dissonâncias em torno desse imaginário artificialmente forjado. Por mais que as populações da época de fato temessem a bruxaria, jaziam fortes dúvidas quanto à sua natureza bem como à sua dimensão e ao seu impacto na vida coletiva. Para este tipo de sentimento, Jack Goody emprega o conceito de “contradição cognitiva”:

Há contradições cognitivas (e outras) envolvidas na conceitualização de seres sobrenaturais cuja presença só pode ser deduzida de seus possíveis efeitos. Esses dilemas envolvem dúvidas e também doutrinas; esse fato faz parte do universo social que a humanidade cria para si mesma pelo próprio uso da linguagem, um universo que re-apresenta a experiência de forma totalmente transformadora e sempre contém um núcleo de dúvida. (Goody, 1996, p. 679)

Segundo o pensador, a contradição cognitiva serve principalmente para explicar mudanças internas de uma configuração cultural, “o que dificilmente é explicado pela maioria das concepções de cultura que tendem a vê-las como um todo relativamente estável.” (Goody, 2000, p. 52) A atenção de Eggers a esse tipo de diversidade interna se evidencia no próprio ponto de partida do filme, quando a fé de William, embora enraizada na ortodoxia cristã, é tida como destoante da comunidade em que sua família vivia a ponto de tornar a convivência impossível. Mas o tema central do filme, o temor sobre a bruxaria, é o que precisamente melhor representa a instabilidade da identidade cultural dos povos ocidentais no referido período. Afinal, como Federici ressalta, trata-se essencialmente de:

[...] um fenômeno transitório, uma espécie de bricolage ideológica que se desenvolveu sob a pressão da tarefa que precisava cumprir. Dentro dessa tendência, combinaram-se elementos tomados do mundo fantástico, do cristianismo medieval, argumentos racionalistas e os modernos procedimentos burocráticos das cortes europeias [...]. (Federici, 2023, p.375)

Assim, em *A Bruxa*, todos os personagens expressam *alguma noção* de como seriam ou agiriam as bruxas: na ameaça de Thomasin dirigida à sua irmã, nas brincadeiras da pequena, nos anseios de Katherine em relação à possessão de Caleb, e na tentativa de William de salvar a alma de Thomasin com orações. Cada uma dessas concepções, de fato, se aproxima do que a bruxa representa na narrativa. Mas nenhuma é certa. Nenhum dos personagens consegue lidar com essa realidade. E a partir dessa ampla contradição cognitiva, a Insegurança Perceptual se expandirá no discurso fílmico de forma hiperbólica. Pois tal qual os personagens não compreendem o Mal que os assola, nós, como espectadores, também permanecemos em quase total alienação, ao passo que imergimos na inútil e desesperada tentativa de experimentar *alguma coisa* que pertence, intrinsecamente, ao oculto.

2.2 - A JANELA SUJA

Como já colocado na introdução, a intenção inicial de Eggers era gravar *A Bruxa* em película. De certa maneira, tal postura poderia ser encarada dentro de uma abordagem realista que visasse se ater à ontologia fotográfica da era pré-digital, como uma oposição à hiper-realidade contemporânea e suas infinitas manipulações. Todavia, a justificativa dada pelo diretor segue um viés diferente. Na palestra cedida ao instituto BAFTA, ele comenta uma citação do renomado diretor de fotografia Emmanuel Lubezki sobre como, durante toda a História do cinema, temos observado o mundo através de uma “janela suja”, e que a altíssima qualidade de imagem das câmeras digitais agora permitia que finalmente víssemos o mundo claramente. Então, Eggers se coloca precisamente contra essa clareza: “Eu gosto de janelas sujas. Eu gosto de ter que espiar através de alguma coisa. Isso me excita.” (Eggers, 2019, 16m15s-16m24s) E de fato, mesmo obrigado por seus produtores a empregar a tecnologia digital integralmente em seu longa de estréia, o diretor não mediu esforços para subverter a limpidez da imagem HD atribuída a essa tecnologia.

Para começar, quase todas as cenas foram filmadas sem iluminação artificial. De maneira geral, a iluminação natural é identificada como uma das práticas mais tradicionais do realismo cinematográfico moderno: trata-se de uma das assinaturas do neorealismo italiano, mas que também se fazia presente nos trabalhos de diretores seminais como Ozu, Bresson, etc. Focando no cenário italiano, Bazin identificou na empreitada não apenas uma necessidade oriunda dos modos de filmagem (quase sempre nas ruas, por vezes em método de guerrilha), mas também uma articulação estética em torno da temática de “atualidades” que jazia nos filmes, quando “o estilo de reportagem se intensifica para nós com o aspecto acinzentado dos noticiários. Seria um contrassenso cuidar ou melhorar excessivamente a qualidade plástica do estilo.” (Bazin, 2018, p. 326)

No caso de *A Bruxa*, seu realismo não se atém às atualidades; pelo contrário, trata-se de uma reconstituição histórica. Mas justamente nesse ponto, o diretor de fotografia Jarin Blaschke defendeu o uso de luz natural como “uma responsabilidade. Os atores estão todos com esses trajes realmente precisos para a época, e temos cenários feitos com técnicas tradicionais... lançar um Kino Flo seria simplesmente uma traição” (Blaschke, 2023). Logo, a luz natural serve primeiramente para potencializar o *worldmaking* do filme, nos situando numa época desprovida de luz elétrica. Mesmo os takes internos diurnos trabalham apenas com a luz do sol que atravessa as janelas, estas com as medidas projetadas milimetricamente

para o grau de luminosidade desejado (Miller, 2022). Mas apesar desse controle, a estética resultante é de fato uma imagem acinzentada e dessaturada.

Nesse âmbito, Fabrice Revault D'allonnes aponta que, se no cinema clássico, a iluminação atua como um dos principais significantes, carregando determinadas cenas de potencialização (ou suavização) dramática, o cinema moderno se oporia a essa lógica com “uma prática e ética da luz documental, que procede através da mínima intervenção, ou melhor, intervenção minimamente significativa, o máximo objetiva.” (D'allonnes, 2021, p. 354) Tal postura estaria em sintonia com o realismo ontológico pois refletiria a falta de sentido inerente à realidade per se:

No mundo, a luz é indiferente à nossa existência, vazia de sentimento e insignificante para as nossas mentes, sem sentido — a ausência de significado decorrente da ausência de sentimentalismo. No mundo, a luz é desorganizada, portanto, não estabelece hierarquias (senão acidentalmente): banha os seres e as coisas sem se preocupar em privilegiar ou apagar determinado ser ou coisa, o que reforça sua ausência de sentido. (D'allonnes, 2021, p. 353)

Assim, “uma crise surgirá com uma luz dramaturgicamente indiferente” (p. 354), pois “na realidade, você pode morrer, o céu não se ensombrecerá; você pode ser herói ou santo, você não irá irradiar.” (p. 358) Ou seja, mais do que a carga estética que a iluminação de alguma sequência específica ostenta, sua desarticulação em relação ao desenvolvimento dramático segue sendo o principal fator. No filme de Eggers, o exemplo mais notório dessa estilística possivelmente se encontra na cena da possessão de Caleb. Trata-se de um dos momentos mais catárticos e aterrorizantes da narrativa, quando a situação sobrenatural torna-se incontestável para os familiares. Ainda assim, a despeito da histeria nas performances dos atores, nenhuma oscilação ocorre na iluminação. O mesmo teor cinzento (sustentado apenas pela luz solar atravessando uma única janela) se mantém desde o repouso do menino (imagem 01), passando pelo vômito da maçã (imagem 02) e pelas heresias profanadas (imagem 03) até a sua trágica morte (imagem 04), resultado de “uma luz que compreende e expressa a ausência de sentido do mundo, a opaca ambiguidade do real (o que poderia se afastar de uma cópia da realidade).” (D'allonnes, 2021, p. 358)



(Imagens 01 a 04)

Já nos takes noturnos a situação é um pouco mais complexa. Estes se baseiam, primordialmente, em fontes naturais discretas, como velas, candelabros, e lampiões — por óbvio, todos similares (quando não idênticos) aos que eram utilizados no século XVII. Neste tomo, torna-se difícil argumentar por uma iluminação “documental” em tais cenas. Inúmeras vezes o cinema clássico de ficção trabalhou com fontes de luz diegéticas, mantendo ainda seu potencial dramático. E de fato, em *A Bruxa*, o efeito produzido remete a um *chiaroscuro* não só pertinente para a ambientação de época, como também potencialmente expressionista e típico no cinema de horror. Entretanto, há um fator que dificilmente passa despercebido no filme, que é o quão tênues são essas fontes luminosas, estejam elas posicionadas dentro ou fora de campo. A iluminação feita sobre os personagens, os objetos e os cenários não é apenas parcial; ela beira ao irrisório. Quando a narrativa se desenrola à noite, o ecrã é permeado majoritariamente pelo breu e pelo vazio.

A escuridão, per si, não consegue ser tida como um elemento representacional; pelo contrário, ela é (praticamente) a ausência da representação. Mas extrapolada até o limite, ela torna-se capaz de transmitir a presença do "Mal" na narrativa mais do que quaisquer representações monstruosas, pois evoca a angústia e a obcenidade de um infinito fora-de-campo, onde "o nosso imaginário fica mais afetado do que os nossos sentidos" (Gil, 2002, p. 101). Além disso, as trevas envolvem os corpos e os espaços da mise-èn-scene de modo a corrompê-los, fragmentá-los, desconfigurá-los e consumi-los quase que por

completo. Em seu famoso ensaio sobre mimetismo, Roger Caillois reflete sobre o potencial de engolimento preservado na escuridão:

Enquanto o espaço da luz é eliminado pela materialidade dos objetos, a escuridão é “preenchida”, ela toca o indivíduo diretamente, envolve-o, penetra-o e até mesmo o atravessa: por isso, “o ego é permeável à escuridão, enquanto não o é à luz”; o sentimento de mistério que se experimenta à noite não viria de nenhuma outra coisa. (Caillois, 1984, p. 30)

A partir desta constatação, Caillois afirma que "o domínio mágico (pode-se realmente chamá-lo assim sem violentar a língua) da noite e da obscuridade, o *medo do escuro*, provavelmente também tem suas raízes no perigo em se colocar em oposição o organismo e o meio." (Caillois, 1984, p. 30) Trata-se, em suas palavras, de um processo de "despersonalização através da assimilação do espaço", projetado no enredo do filme de várias formas. Primeiro, com os familiares, que gradualmente se desestabilizam mentalmente à medida que se expande a presença das forças malignas, de forma que o escuro torna-se a poética estabelecida para sua iminente ruína. Segundo, pela associação direta da bruxa com a escuridão e com a selva em que vive.

Mas para além de sua potência poética, o dito “engolimento” promovido pela escuridão hiperbólica funciona como principal propulsor da Insegurança Perceptual justamente pela forma que ela dissipa o espaço e, por tabela, os elementos contidos nele. Aqui, jazem constantemente comprometidas as relações de escala, distância, e perspectiva de maneira geral, todas tidas como essenciais para o posicionamento do espectador perante o universo do filme; ou seja, sua diegese. Como abordado no início do capítulo anterior, a decupagem clássica “luta para preservar a lógica de um espaço que deve ser mantido intacto, homogêneo e contínuo” (Doane, 2009, p. 73), atendendo à imersão diegética nos moldes do realismo clássico. O efeito é ainda mais preponderante no realismo ontológico pelos planos-sequência com profundidade de campo, capazes de “traduzir a escala (a lógica do grande e do pequeno) em distância (mais perto ou mais longe).” (Doane, 2009, p. 73)

Já no realismo pós-ontológico, o que temos é “o ‘desaparecimento gradual’ ou ‘substituição’ da perspectiva como forma simbólica” (Elsaesser, 2015, p. 44), especialmente dentro de uma lógica que relaciona a visão com o conhecimento. Aqui, a lei que impera, segundo Elsaesser, é a da “ubiquidade”, dita como “a presença sentida de espaço puro.” (Elsaesser, 2015, p. 49) No caso de *A Bruxa*, seria mais uma ausência. Ainda assim, prevalece

em sua *misè-en-scene* a ideia de que “a perspectiva sobreviveu, mas de maneiras paradoxais: por um lado, pode ser a marca da paranoia [...] mas também pode emergir como elemento crucial na construção de um novo tipo de espaço cinematográfico [...]” (Elsaesser, 2015, p. 49) Dessa forma, mantém-se considerada a dissociação entre o real e o que é perceptível (especialmente no âmbito visual) pautada pelas críticas ao realismo ontológico.

É como se as cenas [dos filmes do Novo Realismo] fizessem uma pergunta crucial sobre a relação do visível com o que está presente, precisamente a pergunta que a ubiquidade levanta: como posso me posicionar em relação ao mundo em que o real se torna virtual e onde o virtual pode ter consequências reais? (Elsaesser, 2015, p. 55)

Em *A Bruxa*, há, de fato, construções visuais extra-diegéticas, mais especificamente na sequência em que Katherine tem uma visão de seus filhos mortos. Mas esse momento não é sustentado com caráter de ambiguidade por muito tempo, rapidamente revelando o que realmente se passa — um corvo devora seu seio. A verdadeira confusão diegética se faz não pela atuação de imagens enganosas, virtuais, de delírio ou de simulacro, mas sim pelo caráter de opacidade ou camuflagem das evidências do mundo que cerca os personagens. Dessa forma, não temos apenas um ponto de vista distinto e indigno de confiança, mas sim uma alegação sobre a nebulosidade de qualquer perspectiva. Tal reconfiguração atua de modo a rejeitar as bases epistemológicas pré-estabelecidas nos realismos anteriores, e assim “produzir um novo conceito de indexicalidade cinematográfica e evidência, enquanto ‘ensina’ ao espectador um outro modo de ‘estar presente’.” (Elsaesser, 2015, p. 51)

Tal empreitada já mostra sua potência nos primeiros dez minutos do filme, após o rapto do bebê Samuel. O que temos em vista é uma locação obscura, de impossível discernibilidade se é interna ou externa, dia ou noite. Primeiro vemos Samuel, em primeiro plano, sobre uma plataforma. A iluminação é mínima e trêmula, como se viesse de uma fraca chama. Atrás dele, conseguimos vislumbrar por entre as sombras o que parece ser um corpo feminino idoso se aproximando, depois passando a mão sobre o bebê (imagem 05), e enfim aproximando uma grande faca de seu pescoço. Alternam-se uma tela preta e cortes da misteriosa mulher, ainda quase imperceptível em meio ao breu, realizando atividades de caráter ritualístico: prepara uma substância (imagem 06), passa ela por seu corpo (imagem 07), depois por um objeto semelhante a uma vassoura (imagem 08). No último momento, a iluminação quente e farfalhante é trocada por um singelo feixe branco (provavelmente o

luar). No cenário, é possível identificar algum sinal de vegetação, bem como de objetos, confundindo ainda mais o *setting* de toda essa estranha sequência.



(Imagens 05 a 08)

Nas outras poucas vezes que a bruxa aparece em sua forma idosa, ela é representada da mesma forma, envolta em sombras. E apesar de, em sua forma jovem, podermos vê-la com plenitude, o momento em que sua mão idosa alcança o rosto de Caleb denuncia a inautenticidade de tal semblante. Assim, embora representada diretamente na tela, o espectador não consegue realmente delinear sua aparência definitiva. Projeta-se, do começo ao fim, uma imagem turva, enevoada e indefinida, tal como era o imaginário da época em relação a esses seres. Mais do que uma fonte infindável de medo e mistério, ela permanece, segundo a lógica de Caillois, *despersonalizada*.

O efeito é mais simbólico durante o sabá realizado no desfecho do filme, do qual várias bruxas participam. Retornando aos apontamentos de Federici, a imagem do sabá, dessa reunião secreta onde mulheres praticavam magia negra em conjunto, tem suas raízes na perseguição a movimentos de resistência ao regime vigente. Nesse aspecto, “a dimensão noturna do sabá era [...] um desafio à propriedade privada e à ortodoxia sexual, já que as sombras noturnas confundiam as distinções entre os sexos e entre ‘o meu e o seu’.” (Federici, 2023, p. 327) Da mesma forma, no filme, as praticantes do ritual são representadas sem delimitação clara.

Assim, podemos apenas deduzir que a bruxa que atacou a família no decorrer da narrativa também se encontra no ritual. Ao mesmo tempo, resta a dúvida se os ataques eram todos provenientes, de fato, de apenas uma delas. Além do transformismo, a personagem da bruxa também engendra a dualidade de ser uma ou várias. Esse é o limiar paradoxal entre transparência e opacidade, representação e omissão, que a estética sombria de Eggers é capaz de promover, e que chega ao seu auge no desfecho do filme, quando Thomasin vende sua alma a Black Phillip e se entrega à escuridão.

Nesse momento de clímax, não vemos nada além do rosto e dos ombros da jovem, iluminados discretamente pela luz da vela que carregava. Ela jaz em primeiro plano, rodeada de escuridão, mirando fixamente a câmera, o extra-campo, o bode (imagem 09). Logo, uma virada importante se sucede: corte para um plano-detelhe de um livro antigo diante de Thomasin, também destacado do breu. Por trás dele, espiamos o que parece ser o movimento de uma pata do capríneo, imediatamente seguida por um pé humano. Voltamos a Thomasin na mesma posição, e a voz de Black Phillip continua a conversa. Agora, é possível notar, ainda de forma praticamente indistinguível, a movimentação de alguém nas sombras. Por fim, uma mão humana se põe sobre o ombro da jovem (imagem 10).



(Imagens 09 e 10)

Fica evidente a metamorfose de Black Phillip de animal para homem, poder semelhante ao ostentado pela bruxa. Mas o que é verdadeiramente provocante na sequência é que Black Phillip está ali, em primeiro plano, exatamente ao lado de Thomasin. Mas enquanto ela pode ser vista, ele permanece oculto nas sombras, como se estivesse no extra-campo. Se “o espaço no cinema é delimitado pelo quadro, que atua tanto como uma borda ou fronteira (contra o abismo fora dele) quanto como um contêiner aparente (da plenitude de objetos e pessoas dentro dele)” (Doane, 2009, p. 70), a escuridão hiperbólica em

A Bruxa atua como uma subversão à própria lógica do enquadramento fotográfico em si. Neste filme, dentro e fora de quadro operam como conceitos amplamente relativos.

Por fim, vale acrescentar que todo esse conjunto de abordagens é potencializada pelo próprio dimensionamento do quadro do filme: *A Bruxa* tem sua imagem na proporção 1.66:1, a mesma utilizada pelo cinema europeu do pós-guerra, consideravelmente mais estreita do que o padrão atual da indústria (2.33:1). Também em sua conversa com a moviemaker, Blaschke atestou que o intuito principal era fazer com que “a floresta parecesse mais alta e imponente. Em contraste, o interior da pequena casa da família parece ainda mais claustrofóbico. Para um grupo de personagens devotamente religiosos, Blaschke argumentou que o efeito enfatizava o medo do que estava acima e do que estava abaixo.” (Saito, 2023) Ou seja, mais uma notória prestação de contas estilística à dimensão temática do filme. Ainda assim, há outro notório efeito que emana desse atrofiamento do campo de visão. Segundo Doane, o widescreen passa a ser uma recorrência, entre outras razões, por ser análogo à visão periférica dos olhos humanos, e assim atuar como uma potencialização do realismo ontológico:

Os processos de widescreen permitiram a acentuação da plenitude e da presença da imagem e a negação de seu “exterior”, da alteridade do espaço fora da tela. Eles invocaram a ideia de uma infinidade de espaço horizontal, reforçando a promessa de profundidade infinita do ponto de fuga. [...] Essa é uma poderosa resistência à abstração — em particular, à violência da abstração, à noção do quadro como corte, como incisão, como o lembrete pungente, porém aterrorizante, da absoluta alteridade do espaço fora do quadro [...]. (Doane, 2009, p.74-5)

E como já colocado, é essa pungente e aterrorizante alteridade que interessa a Eggers e Blaschke. Inclusive porque, mesmo negando o widescreen, eles não recorreram à decupagem clássica para conceber uma totalidade ao espaço representado em tela. Pelo contrário: na maior parte do tempo, o filme é pouco ritmado, com planos de duração concreta e economia meticulosa na alternância de pontos de vista, como é típico do cinema realista moderno e contemporâneo. Assim, a estreiteza do ecrã, ao exponenciar ainda mais o fora de campo, promove uma reflexão interna referente ao realismo e sua “janela para o mundo”: nos obrigando a “espiar” debilmente através de sua “janela suja”, Eggers reforça a impossibilidade de compreensão de uma realidade externa concreta e objetiva.

2.3 - VOZES NA CABEÇA

Nesse regime de baixíssima visibilidade, torna-se axiomático considerar a importância da banda sonora no desencadeamento narrativo e estilístico do filme. Afinal, "o som não pode ser eliminado tão facilmente quanto a luz. Você pode fechar os olhos, mas não os ouvidos." (Elsaesser, 2018, p. 276). Para que o espectador consiga situar-se, ainda que minimamente, nos acontecimentos da trama, uma âncora fundamental seria a zona *acusmática*, referente ao conjunto de sons (diegéticos ou não) cujas fontes originais não estão representadas na tela (Chion, 2008, p. 61). Contudo, o trabalho específico de *A Bruxa* em torno das vozes, da música e do som ambiente é elaborado para promover ainda mais imprecisão dentro do discurso fílmico, além de problematizar lugares comuns dos sons acusmáticos e visualizados e assim ressaltar como tais distinções "só têm sentido num ponto de vista geográfico, topológico e espacial, como zonas entre as quais existem muitas graduações e regiões ambíguas..." (Chion, 2008, p. 63)

Tal predisposição se apresenta desde a abertura do filme, no julgamento ao qual os familiares são submetidos e que resultará em sua expulsão da comunidade. De início, tela preta, música e sussurros indistinguíveis. Vemos Thomasin olhando apreensiva para o extra-campo (seus julgadores). Mas não a escutamos; ela permanece quieta. Ao invés disso, escutamos em *off* a voz grave e carregada de seu pai discursando à corte com insolência. As vozes dos magistrados também aparecem em *off*, tentando altivamente comedir William. Durante a discussão, vemos em sucessão os demais filhos na mesma posição temerária e silenciosa de Thomasin. Vemos as testemunhas do tribunal, também caladas e isentas de qualquer reação. Quando enfim vemos os interlocutores, William está de costas, e os magistrados diante dele estão fora de foco. Em certo ponto, a voz do juiz sugere o banimento, e Thomasin se atreve a olhar para seu pai, que se mantém fora de foco para o espectador. Sua voz atesta que ele ficaria grato pela sentença. Finalmente, os rostos dos magistrados são mostrados, e emanam profunda perturbação. Com um tom de voz agora um tanto desafetado, determinam o exílio quase como uma desistência do duelo. Então, o rosto de William é revelado, e o patriarca desdenha seus julgadores pela última vez e se retira com a cabeça erguida, acompanhado de seus familiares cabisbaixos.

De maneira breve, se introduz a lógica de detenção de poder por meio da invisibilidade que será pujante ao decorrer do filme. Mas ao invés de trabalhar na profunda escuridão debatida anteriormente, a sequência opera tal hierarquia através do "acousmêtre", conceito também desenvolvido por Chion, referente às vozes que se mantêm na zona

acusmática sem explicitar diretamente sua origem, e assim configuram "um ser especial, uma espécie de sombra falante e atuante" (Chion, 1999, p. 21). Segundo o autor, o acousmêtre insinua "um mistério acerca do aspecto da sua fonte e da sua própria natureza, as propriedades e os poderes dessa fonte" (Chion, 2008, p.61), de modo que, enquanto essas vozes permanecerem desencarnadas, elas trazem desequilíbrio e tensão à tela, sendo implicitamente investidas de poderes especiais, "geralmente malévolos, ocasionalmente tutelares" (Chion, 1999, p.23), integrando o "ponto em que o Real, o Simbólico e o Imaginário se cruzam: o reino do Todo-Poderoso" (Chion apud Elsaesser, 2018, p. 288).

“Assim, oriundas daqueles que detém autoridade, as vozes em *off* de William e seus algozes se projetam sobre os rostos de todos os demais ali presentes; estes, por sua vez, impotentes, expostos e relegados ao silêncio (ou aos sussurros)” (Lima, Cavalcanti, 2024, p. 87). Mesmo quando corporificadas e localizadas espacialmente, as vozes em embate permanecem "sem rosto" até o fim da sequência, e portanto ainda tangendo o acousmêtre, dado que "enquanto o olho do espectador não tiver 'verificado' a coincidência da voz com a boca [...], a desacusmatização estará incompleta e a voz manterá uma aura de invulnerabilidade e poder mágico" (Chion, 1999, p. 28).

Somente quando também se tornam submetidos ao poder de seu réu, então os juízes são revelados integralmente, e a voz entra na zona *in*. Dessa forma, "incorporar a voz é uma espécie de ato simbólico, condenando o acousmêtre ao destino dos mortais comuns. [...] Em geral, ele se torna, se não inofensivo, pelo menos humano e vulnerável." (Chion, p. 27-28) No caso de William, a desacusmatização ocorre no momento de seu aparente triunfo, mas que, por outro lado, será posteriormente compreendido como o prelúdio de sua ruína, visto que seu exílio o levará ao insólito e perigoso território da bruxa.

Esta, por sua vez, mantém sua posição dominante por toda a duração do filme, no já mencionado entremeio entre o visível e o invisível. Mas outro dado que chama atenção é que, além de não enxergarmos com precisão a bruxa e suas atividades, também quase não ouvimos sua voz. Ela se mantém, na maior parte do filme, uma *personagem muda*. Para Chion, o personagem mudo no cinema sonoro representa uma espécie de "guardião do segredo", "o lugar onde o conhecimento crucial da história está alojado e que nunca pode ser totalmente transmitido" (Chion, 1999, p. 97). E de fato, a despeito de uma pequena amostra de seus dons mágicos, a bruxa permanece cercada por uma aura de imensurável mistério. Não conhecemos sua identidade, pensamentos, conhecimentos, nem a verdadeira extensão do seu poder.

Em função disso, "*o corpo sem voz*, exibe muitos atributos de sua contraparte, *a voz sem corpo*. [...] É como se o fato de não estar preso a uma voz lhe conferisse uma espécie de onipresença angelical — ou diabólica" (Chion, p. 97). Ou seja, o mesmo poder do acousmêtre. E assim como este precisa ser desacusmatizado para descer ao reino dos mortais, o personagem mudo precisa falar. Mas não é precisamente o que se procede: quando a bruxa ataca Thomasin, Jonas e Mercy no celeiro e temos finalmente um plano-detelhe de sua boca monstruosa se abrindo, o que ouvimos é apenas uma risada maléfica, um tanto animalesca. Mesmo quando vocalizada, a bruxa não transmite nenhuma verdade sobre si mesma além de uma reafirmada natureza hedionda e demoníaca.

Todavia, não é apenas de vozes que se constitui uma banda sonora: a ambiência e a trilha do filme também ostentam um papel fundamental na estilística proposta por Eggers. Começando pelo primeiro tomo, há de se recordar que a narrativa se sucede, majoritariamente, em meio à floresta. Como provoca Erly Vieira Jr:

E quando o ambiente é como uma floresta, com seus inúmeros sons simultâneos, oriundos de fontes não-visíveis e não imediatamente identificáveis? Como o espectador pode se situar no espaço sonoro, em uma experiência sensorial dispersiva e multifacetada (ampliada por uma visualidade que também opere nesses registros), que muitas vezes opera sob uma quase-equidade de volume nas fontes sonoras, não necessariamente lhe indicando de antemão quais as possíveis portas de entrada para se chegar ao cerne da ação? (Vieira Jr, 2013, p. 493)

Embora o pesquisador não esteja se referindo propriamente ao filme de Eggers, é fácil estabelecer a mesma linha de raciocínio para a paisagem sonora esboçada na obra. Diante dos perigos que a onipresença invisível e silenciosa da bruxa projetam, os bramidos da mata tornam-se uma preponderante fonte de paranoia tanto para os personagens quanto para o espectador. O mais simples ruído torna-se potencialmente assustador ao passo que buscamos por algum sinal de aproximação das forças do mal. Dessa forma, cria-se um constante estado de alerta a partir da ideia de, nos termos de Laura Marks, uma “escuta háptica”, entendida como o “momento em que os diversos elementos sonoros se apresentariam como não-diferenciados, antes que escolhamos os sons que mais nos afetam, em torno dos quais será organizada nossa percepção espacial.” (Vieira Jr, 2013, p. 493)

Tal sentimento começa a ser escalonado na narrativa desde o rapto do bebê Samuel, que se sucede num curtíssimo período de tempo (entre 1 e 2 segundos) em que Thomasin fecha os olhos. Quando ela os abre, não há mais sinal de seu irmão caçula; só escutamos o

ciciar de cigarras e o farfalhar de galhos enquanto encaramos a extensa vegetação diante da jovem. Por um lado, a absurda velocidade em que ocorre o trágico evento já torna clara sua dimensão sobrenatural. Mas por outro, Thomasin tinha seus olhos cobertos, não os ouvidos. A completa ausência de vestígios sonoros próprios ao ato reforçam não apenas o grau de poder da bruxa, mas também a estética de indiscernibilidade promovida pelo discurso filmico desde a “janela suja”.

Por fim, a trilha musical. Em uma coletiva cedida à BFI, Eggers confessa que outra intenção inicial em sua extravagante lista era a completa ausência de música no filme (Eggers, 2015, 09m08s). Em teoria, seria uma escolha plausível, dada as observações já feitas quanto à voz e à ambiência. Porém, tal demanda também não foi adiante na negociação com a produção, o que obrigou o diretor a buscar uma musicalidade que preservasse a poética almejada. Assim, recorreu ao compositor canadense Mark Korven, e juntos chegaram a uma saída deveras específica:

Do mesmo modo que Penderecki [renomado compositor do cinema de horror], Korven descarta um centro melódico estável, tornando as melodias imprevisíveis, e pontua notas longas e fantasmagóricas com ruídos produzidos por instrumentos exóticos, como a nyckelharpa (espécie de violino sueco medieval) e o waterphone (instrumento de percussão feito em aço e bronze), que produzem sons profundos e cheios de reverberação, às vezes parecidos com gargalhadas, lufadas súbitas de vento e gravetos se quebrando. [...] Inquietante, claustrofóbica e desorientadora, a música de *A Bruxa* sublinha a atmosfera desoladora das imagens da floresta, e providencia uma notável conexão entre a presença da bruxa (corais femininos dissonantes) e a impassividade do cenário natural (vento, folhas). (Carreiro; Cánepa, 2020, p. 125-6).

A composição de Korven promove pelo menos três efeitos pontuais. Primeiro, fortalece a ambientação histórica pelo uso de instrumentos provenientes de eras passadas. Ao mesmo tempo, justamente por serem instrumentos que o espectador não está acostumado a ouvir, suas sonoridades soam por si só estranhas e infamiliars, bem como abre-se caminho para o uso inusitado deles, assim fazendo jus às tradições do cinema de horror pela produção de melodias atonais e dissonantes. E terceiro, e talvez mais importante, por conta desta similaridade entre as sonoridades dos instrumentos escolhidos e os da floresta, confunde-se constantemente a experiência auditiva do espectador em relação ao que é música e o que é

ambiência, e por tabela, em relação à dimensão diegética de cada som, então potencializando a Insegurança Perceptual.

Tal prática trata-se, em verdade, de uma tendência cada vez mais recorrente no cinema contemporâneo, que vem sendo endereçada por diversos teóricos sob o rótulo de “Trilha Sonora Integrada”, que num geral “relativizou a fronteira entre trilha sonora e sound design e subverteu relações hierárquicas há muito estabelecidas entre diálogo, música e efeitos sonoros, desafiando os modos de percepção moldados pelas práticas clássicas de trilha sonora.” (Kulezic-Wilson, 2019, p. 3) Não por acaso, quando Marks elabora sobre a escuta háptica, ela não engloba apenas os efeitos sonoros de ambiência, mas também a música e a voz dentro da mesma esfera indiscernível: “Nesses ambientes, os limites auditivos entre o corpo e o mundo podem parecer indistintos: o farfalhar das árvores pode se misturar ao som da minha respiração ou, ao contrário, a música pode habitar minha cavidade torácica e mover meu corpo por dentro.” (Marks, 2000, p. 183)

Ademais, a crescente aplicação da Trilha Sonora Integrada nas bandas sonoras dos filmes é quase sempre atribuída à ascensão do digital, a partir da premissa de que como “as ferramentas digitais usadas para a produção dos sons e da música são praticamente as mesmas, o resultado talvez inevitável tenha sido a convergência do som e da música[...].” (Buhler, 2019, p. 260) Entretanto, *A Bruxa* consegue o mesmo resultado sem a utilização de sintetizadores, o que promove um autêntico grau de organicidade extremamente pertinente para o realismo de época da obra. Em entrevista, Korven também justifica sua preferência:

Como compositor, você está basicamente atrás de uma workstation [interface digital de produção musical] o dia todo. Você parece um contador, ou algo assim. Você se cansa disso depois de um tempo, você quer sair e começar a tocar madeira de verdade, sentir o instrumento ressoar embaixo dos seus dedos. É bom para a alma. (Korven, 2019a, 8m36s - 8m56s)

Nesse intuito, Korven também adiciona à trilha seu “Apprehension Engine” (imagem 11), um instrumento planejado e encomendado por ele próprio, que reúne distintas ferramentas para a produção de sonoridades atmosféricas e dissonantes, como partes isoladas de instrumentos eletro-acústicos, captadores, tanques de reverberação, e até mesmo uma bandeja de porcas e parafusos para ser manipulada com um ímã. O som resultante de tal instrumento é extremamente textural, háptico, e acima de tudo, impassível de ser atribuído a instrumentos ordinários. Inclusive, é difícil sequer considerá-lo “música”. Ele complementa a

Trilha Sonora Integrada do filme com uma aura de mistério e indiscernibilidade análoga aos poderes da bruxa.



(Imagem 11)

Em adição aos instrumentos exóticos manejados por Korven, a trilha também ostenta um outro recurso que merece ainda mais atenção: um coro de vozes femininas uivando sibilantes de maneira aterradora. Diferentemente da música instrumental, que é reproduzida em constância ao decorrer do filme, esse cântico aparece apenas quando a bruxa está em ação, constituindo uma espécie de *leitmotiv* para a personagem. As implicações de tal associação são muitas, podendo remeter desde uma antecipação ao final do filme — quando é revelado que havia não apenas uma, mas sim várias bruxas naquela floresta — até um simbolismo com a temática histórica do filme, como as vozes das muitas mulheres que inspiraram terror e foram associadas à bruxaria no período retratado. Independentemente, o fato é que, em primeira instância, esse som poderia ser compreendido apenas como outra faixa dentro da complexa trilha de Korven, sendo assim puramente extra-diegético. Porém, de forma inusitada, ele vai se complexificando a cada manifestação.

A primeira ocorre durante o ritual feito sob o sacrifício do bebê Samuel. Escalonando volume e preenchimento junto com a trilha instrumental, o coro se propõe inicialmente como mais um mecanismo para acentuar a tensão promovida pela cena. A segunda, por outro lado, desafia tal percepção. Caleb, sozinho e perdido na selva, vai de encontro à bruxa em sua forma jovem. No âmbito visual, nada de muito concreto poderia associar tal figura à lúgubre criatura que hostilizava o bebê Samuel anteriormente. É através do som que a sugestão é feita ao espectador. Caleb se mostra aterrorizado, tremendo, mas, paradoxalmente, se aproximando

cada vez mais da moça, como se já estivesse sob seus poderes. Nesse processo, o cântico vai se tornando mais imponente, crescendo a cada passo do rapaz.

Logo, se conecta invariavelmente a esse coro a insinuação a um feitiço, uma sedução mortal do inocente garoto, o que por fim levanta dúvidas sobre sua colocação na banda sonora. Será que, de alguma forma, Caleb também pode ouvir essas vozes, e é atraído por elas? Em outras palavras, é possível considerar esse som como acusmático, ou ele pode ser proveniente, através da magia, de uma fonte visualizada: a própria bruxa? Tal confusão pode ainda por cima ser escalonada se conectada ao poder metamórfico da bruxa: será que ela materialmente mudou sua aparência, ou sua juventude é vista apenas por Caleb, como uma visão? Se considerarmos nessa sequência tal manifestação visual extra-diegética, o que nos resta dizer sobre a natureza de sua banda sonora?

Seja como for, o cântico surge pela terceira vez quando Thomasin encontra o sabá realizado pelas bruxas. Nesta sequência, há uma curiosa prossecução operando dentro da banda sonora. Com a música de Korven operando de forma constante, ouvimos as bruxas recitarem versos em línguas estranhas, e logo em seguida, começam a rir. Depois, se silenciam, pouco antes do momento em que passam a flutuar, e o cântico recomeça. Thomasin, aos poucos, levita também. Em primeiro plano, seu rosto se contorce e sua boca se move, em parte como se estivesse rindo, em parte como se estivesse uivando (imagem 12). Mas não a ouvimos. O espectro de som é preenchido apenas com a música instrumental e o coro, este agora com a maior intensidade até então.



(Imagem 12)

Se podíamos ouvir os versos e o riso das bruxas, porque não ouvimos Thomasin, sendo que sua boca claramente está emitindo sons? Por um lado, poderíamos considerar um

típico efeito de suspensão dos sons diegéticos, razoavelmente corriqueiro em momentos climáticos como o referido. Entretanto, a incontornável provocação que fica em relação ao cântico é, mais uma vez, sua colocação na banda sonora; porém, não como um processo ocorrido dentro das mentes de algum personagem, mas como um som emanado literalmente pelas bocas de Thomasin e suas novas cúmplices. Ou seja, como diegético. Em função disso, tal elemento musical passa a ostensivelmente engendrar a Insegurança Perceptual do filme.

E não somente: também pode ser incluído no fenômeno de Trilha Sonora Integrada, visto que ele, apesar de não se confundir com o som ambiente, o faz com as vozes das personagens, fato que alcança níveis ainda mais perturbadores, já que, dentro da lógica tradicional do cinema sonoro de ficção, a voz humana se conecta diretamente à própria materialidade dos corpos dos personagens. Como explica Mary Ann Doane:

[...] o corpo reconstituído pela tecnologia e pelas práticas do cinema é um corpo fantasmático, o qual oferece apoio e também um ponto de identificação para o sujeito a quem o filme é dirigido. [...] Os atributos deste corpo fantasmático são primeiro e primordialmente unidade (através da ênfase em uma coerência dos sentidos) e presença-a-si-mesmo. O acréscimo do som no cinema introduz a possibilidade de representar um corpo mais cheio (e organicamente unificado)[...]. (Doane, 1983, p.458)

Notadamente, a personagem da bruxa representa um ponto fora da curva nessa linha de raciocínio. Primeiro porque, como abordado na seção anterior, seu corpo se mostra "fantasmático" mesmo dentro da narrativa, dado que sua visualidade se configura em quase total opacidade, bem como nas dualidades entre o corpo idoso ou o corpo jovem, ser uma ou ser várias. Ou seja, os atributos de "unidade" e "presença-a-si-mesmo" não se aplicam. E através do recurso do cântico, essa relação paradoxal entre presença e não-presença, de estar ao mesmo tempo dentro e fora da diegese, se confirma no âmbito sonoro do filme.

Apontamento parecido pode ser feito em relação a Black Phillip. Como dito anteriormente, na sequência em que a entidade conversa com Thomasin, o faz primeiramente no extra-campo. Por um lado, não há mistério em torno de quem é a fonte da voz. Por outro, pelo fato dessa voz seguir sem "ser localizada estritamente no local simbólico da produção vocal, que é a boca" (Chion, 1999, p. 127), tal diálogo remete novamente ao acousmêtre, já que em nenhum momento no filme houve uma representação direta do bode falando. Considerando a estranheza da situação (um capríneo falando?) e a própria estética malévola que envolve tal voz (gutural e tenebrosa, como de um monstro), resta a mesma dúvida

diegética se o som está realmente saindo da boca do bode pela articulação do movimento dos lábios com a expiração, ou se ele ressoa diretamente na mente de Thomasin.

O suspense se intensifica após a metamorfose de animal para homem, que não implica em nenhuma oscilação na voz ou em seu tratamento espacial. Ao mesmo tempo, o discreto som de um tilintar de sinos passa a ressoar no espectro sonoro, denunciando sua movimentação, mas também mantendo sua localização indefinida. Assim, escalona-se a suspeita em relação à materialidade desse corpo envolto nas sombras. Doane também pontua:

[...] mesmo quando o som assincrônico ou “bruto” é utilizado, o atributo de unidade do corpo fantasmático não está perdido. Ele é simplesmente deslocado — o corpo *no* filme passa a ser o corpo *do* filme. Seus sentidos funcionam em conjunto, pois a combinação de som é descrita em termos de “totalidade” e do “orgânico”. O som carrega consigo o risco potencial de pôr à mostra a heterogeneidade material do medium; tentativas de conter este risco afloram na linguagem da ideologia da unidade orgânica. (Doane, 1983, p. 459-460)

Ideologia esta que a arquitetura sonora de *A Bruxa* prefere problematizar. Numa linha similar ao pensamento de Doane, Chion acredita que o cinema sonoro "não passa de uma montagem improvisada, e talvez nessa condição ele encontre sua grandeza. Em vez de negar essa manipulação, ele pode escolhê-la como seu tema, tomando esse caminho, sob o signo do impossível, até o âmago do efeito do Real." (Chion, 1999, p. 151) Assim, em prol de uma concreta subversão do efeito do Real, Eggers escalona a estética da insegurança perceptual em todas as instâncias que se viu capaz.

A verdade é que não devemos confiar nem na visão nem no som, já que a noção de confiança nesse contexto (como uma promessa de verdade, referência e evidência) é provavelmente errônea. Na realidade, é óbvio que precisamos tanto da visão quanto do som: não para que estejam sincronizando, controlando ou demonstrando o modo de projetar o fantasma do corpo em sua totalidade (como no cinema clássico) [...], mas para que se desorientem mutuamente, no sentido de gerar uma oscilação que direcione nossa atenção de um lado para o outro, fazendo-nos experimentar um modo de recepção cognitivo-dissonante como o valor preestabelecido do novo “realismo”. (Elsaesser, 2018, p. 294-295)

3 - O FAROL

Uma ilha remota na costa dos Estados Unidos, 1890. Ephraim Winslow, um belo rapaz introvertido e mal-humorado, começa um período de quatro semanas como faroleiro sob a supervisão de Thomas Wake, um velho ex-marinheiro falastrão e instável.

Ao desembarcar na ilha e conhecer os seus aposentos, Winslow descobre um pequeno e rústico amuleto no interior de seu colchão, e então o guarda consigo. Mais tarde, ele e Wake compartilham seu primeiro jantar, e é colocado pelo superior que, a despeito do que fora explicitado no regulamento, o acesso à luz do farol estará sempre restringido ao aprendiz. Nos dias que se seguem, Wake se mostra um chefe exigente e abusivo, submetendo Winslow não apenas a trabalhos pesados e insalubres, como a insultos, humilhações, e agressão física. A repressão, inclusive, se estende não apenas à cobrança laboral, mas ao comportamento de Winslow num todo, como quando não bebe junto de Wake ou quando não utiliza o vocabulário marítimo tradicional. Enquanto isso, durante as noites, Winslow alucina com cadáveres, sereias e tentáculos gigantes, ao passo que também observa que, após subir ao farol, Wake se despe diante da luz. Em sua estada, Winslow também é incomodado por uma gaivota de um olho só, e ao tentar espantá-la, é percebido à distância por Wake, que depois o adverte para não mexer com as gaivotas, posto que carregam os espíritos de marinheiros reencarnados. Certa noite, durante o jantar, Wake revela que seu assistente anterior morreu depois de perder a sanidade, dizendo que havia um encantamento na luz do farol. Já Winslow, em outra noite, revela ser um antigo madeireiro do Maine que agora estava na nova profissão pela maior chance de lucro.

Um dia antes da partida programada, Winslow é atacado pela gaivota de um olho só e a esmaga brutalmente até a morte. Em seguida, o vento muda drasticamente de direção. Winslow e Wake passam a noite se embriagando e confraternizando. Mas no dia seguinte, uma forte tempestade impede o navio responsável por recolher os faroleiros de chegar à ilha, bem como comprometendo seus mantimentos. De início, Winslow não se mostra preocupado, afirmando que o barco está apenas um dia atrasado, mas Wake diz que eles já estão encalhados há semanas. Enquanto a tempestade continua por dias, os dois se embebedam todas as noites e alternam entre momentos de intimidade e hostilidade. Winslow vai se mostrando cada vez mais desnortado. Certa tarde, ele tenta roubar as chaves do quarto da lanterna de Wake e cortar sua garganta no processo. Fracasso: o jovem é invariavelmente

percebido pelo velho. Mais adiante, enquanto está bêbado, Winslow confessa a Wake que seu nome verdadeiro é Thomas Howard e que assumiu a identidade de Ephraim Winslow, seu cruel ex-chefe, a quem ele deliberadamente deixou ser esmagado num acidente de trabalho.

Winslow então tem uma visão ameaçadora de Wake com os olhos incidindo uma forte luz no rosto do rapaz, numa alusão ao quadro “Hypnosis” do pintor alemão Sascha Schneider. Depois, Winslow corre para o barco para tentar sair da ilha, mas Wake aparece e destrói o barco com um machado. De volta ao alojamento, Winslow afirma ter descoberto que Wake enlouquecera seu último assistente através do amuleto, mas que agora ele o havia quebrado e assim rompido com a maldição. Wake, por sua vez, afirma que foi o jovem quem o perseguiu e destruiu o barco, pois teria enlouquecido por conta de sua confissão. Que tanto Wake, quanto a própria ilha, poderiam ser apenas frutos de sua imaginação. À noite, sem mais nenhum álcool, ambos começam a beber a resina do farol.

Pela manhã, Howard encontra o diário de bordo de Wake, no qual ele o critica como um funcionário bêbado e incompetente e recomenda demissão sem remuneração. Os dois discutem e Winslow ataca Wake enquanto alucina com a sereia, o verdadeiro Winslow, e Wake como uma figura semelhante a Proteus. O jovem espanca o velho e o subjuga, levando-o de coleira (obrigando-o também a latir) para um buraco e então começa a enterrá-lo vivo, enquanto Wake apenas descreve um castigo que aguarda aqueles que olham para a luz. Winslow pega as chaves da sala da lanterna e vai buscar um cigarro, mas Wake subitamente retorna e o golpeia com o machado. O assistente o desarma e enfim o mata, para então subir ao farol. Na sala da lanterna, a lente de fresnel se abre, e diante da luz, Winslow grita em agonia antes de rolar escada abaixo. No fim, o jovem jaz nu sobre as rochas com um olho danificado, enquanto um bando de gaivotas bica seus órgãos expostos, numa alusão ao mito de Prometheus.

3.1 - REAL E SUPERSTIÇÃO

De maneira geral, *O Farol* segue uma linha parecida com *A Bruxa* no quesito de sustentar um profundo mistério em relação à verdadeira constituição ou funcionamento das forças sobrenaturais que atormentam os personagens. Entretanto, há no segundo longa de Eggers um detalhe extremamente destoante em relação ao primeiro: a abordagem da loucura no sentido mais direto e literal. Em contraste à obra anterior, são abundantes as sequências que remetem a sonhos e alucinações. É inegável que, apesar da complexa dimensão mágica

atrelada a diversos elementos da narrativa, há uma latente dubiedade sobre o quanto podemos considerar esse plano de fundo fantástico e o quanto poderia tratar-se de construções da mente de Winslow.

Esse fator pode estar atribuído, primeiramente, ao contexto histórico específico abordado no filme. Como já revelado pelo próprio Eggers (2020), sua inspiração inicial foi a descoberta de um caso real do mesmo período em que um faroleiro enlouquecera, matara seu colega e depois cometera suicídio; ambos chamavam-se Thomas. E de maneira geral, registros históricos desta espécie são abundantes, como apontado pela pesquisadora Michaela Walter:

Há algum tempo, há várias histórias que questionam a sanidade dos faroleiros e de seus assistentes. Ao longo dos anos, surgiram histórias em torno dos faróis que foram gradualmente incorporadas ao folclore da comunidade. [...] A ocorrência de faroleiros enlouquecidos parece ser um fenômeno global, com histórias de tragédia em todo o mundo. [...] O comportamento atípico era amplamente variável, desde sintomas leves até insanidade, traços depressivos e até mesmo suicídio. (Walter, 2002, p. 191)

Durante muito tempo, considerava-se que tais sintomas poderiam estar sendo despertados pelo total isolamento inerente à profissão. No entanto, Walter ressalta que “depressão e isolamento não são atreláveis aos sintomas de alucinação ou insanidade que eram frequentemente descritos nesses faroleiros.” (Walter, 2002, p. 193) Invés disso, ela considera fatores fisiológicos mais pontuais, como o fato de que esses profissionais eram expostos por longos períodos a substâncias tóxicas como vapor de mercúrio, que, mesmo em baixo nível, desencadeiam sérias consequências para sua saúde física e mental. Em adição, havia o barulho atordoante das estruturas e os fortes contrastes entre profunda escuridão e luz ofuscante que também contribuíam para a insalubridade da rotina operacional.

Não por acaso, quando *O Farol* atinge a marca dos 10 minutos, vemos Winslow no início de seus trabalhos, sofrendo com o ruído do farol enquanto opera sua maquinaria que emana fumaça constante; logo após essa sequência, acompanhamos o protagonista vislumbrar sua primeira alucinação. Em *A Bruxa*, os pesquisadores Carreiro e Cánepa observaram uma sugestão parecida. Trata-se de um take rápido da plantação morta nas mãos de Will em que é possível vislumbrar o fungo esporão de centeio, que “se consumido junto com o milho, pode causar alucinações, depressão e espasmos musculares e nervosos.” (Carreiro, Cánepa, 2020,

p. 118) Porém, há razões importantes para se pontuar um grau muito distinto entre os dois casos de incitação.

Primeiro, os próprios enredos dos filmes: em *A Bruxa*, somos introduzidos à personagem-título quando não há nenhum outro personagem por perto, o que torna difícil argumentar que alucinações, embora presentes na obra, constituam a maioridade da intriga; enquanto isso, em *O Farol*, somos o tempo todo conduzidos pela perspectiva de Winslow, que vai cada vez mais se mostrando desequilibrada mesmo quando este não está alucinando. Segundo, pelas especificidades dos contextos históricos. A associação entre o período de caça às bruxas e a presença do esporão de centeio nos alimentos consumidos pelos colonos dos EUA no século XVII, levantada principalmente nos estudos Linnda Caporael (1976), tem sido avidamente contestada nas últimas décadas justamente por reduzir a uma hipótese biomédica um amplo fenômeno social e cultural promovido arbitrariamente pelos poderes estabelecidos (como levantado por Federici). No caso dos faroleiros, a situação é quase o inverso: a crença no fantástico e no sobrenatural era amplamente deslegitimada pelo discurso dominante do período — mais pontualmente, a modernidade.

A despeito da pluralidade de discussões em torno das particularidades e consequências do que foi (ou continua sendo) a “modernidade”, há um consenso sobre sua concepção como “um período em que um mundo sob o domínio da autoridade política e religiosa europeia foi transformado pela revolução científica, culminando na revolução industrial e nas várias forças e sistemas da chamada modernização: urbanização, secularização, colonialismo e, acima de tudo, capitalismo”. (Kilbourn, 2013, p. 3) Nesse quesito, podemos pontuar a própria modernidade e seu cientificismo como catalisadores de uma “contradição cognitiva” (Goody, 1996) tão considerável quanto o processo de caça às bruxas descrito no capítulo anterior. Para a psicanálise freudiana, a experiência de Winslow na ilha pode ser lida pela ótica do “inquietante”⁴:

[...] o efeito inquietante é fácil e frequentemente atingido quando a fronteira entre fantasia e realidade é apagada, quando nos vem ao encontro algo real que até então víamos como fantástico, quando um símbolo toma a função e o significado plenos do simbolizado, e assim por diante. Nisso baseia-se boa parte da Unheimlichkeit inerente às práticas mágicas. (Freud, 2010a, 271-272)

⁴ O termo original “unheimlich” já foi traduzido para o português de diversas formas diferentes, como “estranho”, “infamiliar”, etc. Optei por manter “inquietante” como jaz na edição da Companhia das Letras de 2010 que estou referenciando.

Tal inquietação reside no intercâmbio geracional em que sociedades de pensamento religioso e/ou animista passaram a desmerecer tal dimensão da vida em prol de uma suposta sobriedade que se mostrava deveras incapaz de abarcar todos os fenômenos da vida. "Para Freud, a modernidade, ao centrar o horizonte da razão, produziu a *desrazão*, um 'mal-estar', uma impotência para enfrentar o diferente, o que se apresenta como estranho e que balança nossa prévia segurança." (Tedesco, 2016, p. 303)

Nós — ou nossos ancestrais primitivos — já tomamos essas possibilidades por realidades, estávamos convencidos de que esses eventos sucediam. Hoje não mais acreditamos neles, superamos tais formas de pensamento, mas não nos sentimos inteiramente seguros dessas novas convicções, as velhas ainda subsistem dentro de nós, à espreita de confirmação. [...] Trata-se puramente de algo relativo à “prova da realidade”, de uma questão da realidade material. (Freud, 2010a, p. 275)

É nessa "prova de realidade" que Winslow caminha em direção à sua ruína. Até porque este personagem, de certa maneira, representa o pensamento e a condição do homem moderno em múltiplas instâncias. Apesar de, em dado momento do filme, o jovem se dizer “tamente a Deus”, ele desacredita e até mesmo zomba de todas as crenças mitológicas e folclóricas do universo marítimo. Em paralelo com o próprio espectador, é alguém que veio de fora, e portanto está inteiramente alheio às possíveis propriedades místicas do farol, do totem ou das gaivotas, bem como de toda a cultura que os engloba. Winslow não passa de um intruso. E embora episódios de migração desfilem por quase todo o caminhar das civilizações humanas, foi justamente durante a modernidade que a figura do estrangeiro assumiu uma fundamental relevância nas reflexões sobre a constituição da sociedade. No frenético capitalismo industrial, conforme o fluxo produtivo acumulava densas massas demográficas das mais diversas origens nos grandes centros urbanos, o sujeito moderno era sucessivamente confrontado com essa ideia de um "outro", como aponta Georg Simmel:

Se o migrar é o desprender-se relativamente a todo o ponto dado no espaço e, portanto, se opõe conceptualmente à fixação em tal ponto, a forma sociológica do estrangeiro apresenta a unidade destas duas características. [...] O estrangeiro é um elemento do próprio grupo, da mesma maneira que o pobre e os diversos “inimigos internos”, um elemento cuja posição interna e de pertença implicam simultaneamente um estar fora e um estar em face do outro. (Simmel, 1983, p. 182)

"Inimigo interno". Em sua grande maioria, os estrangeiros eram aqueles que constituíam a mais baixa base da pirâmide social, aceitando os cargos mais insalubres e mal remunerados. E tal condição exploratória é algo que atravessa Winslow por toda a sua vida. Em suas próprias palavras, o rapaz já exerceu "todo tipo de trabalho que pode remunerar um homem". Nômade por excelência, esse eterno desajustado se ancora nesse exótico mundo simplesmente porque viu ali mais uma boa oportunidade de aquisição financeira, ignorando por completo todo o singular conjunto de saberes, dialetos, códigos e crenças. Como estrangeiro, ele "não tem um compromisso de raiz com os particularismos e as tendências peculiares do grupo." (Simmel, 1983, p. 184)

No espectro oposto, Wake esbanja com orgulho seu pertencimento a tal microcosmo, frequentemente contando implausíveis "histórias de marinheiro" e recitando cânticos e orações tradicionais. Curiosamente, a administração dos faróis estadunidenses sempre ficou a cargo da Marinha (Schiffer, 2004, p. 281), carreira anterior de Wake, o que pode sugerir uma ligação ainda mais longínqua e arraigada com a ilha e sua estrutura. Num geral, ele parece não só compreender com profundidade todos os mistérios daquela realidade, repertório este que o manteve vivo até o momento, como também pode, como elaborei mais a seguir, estar ligado a eles. Não por acaso, o velho faroleiro demonstra uma estranha obsessão com a lanterna da edificação, chegando a se referir à coisa de forma personalizada ("ela", "minha bela"), brindando sua bebida e se masturbando diante de sua luz.

Sobre esse tópico, vale ressaltar algumas possíveis implicações simbólicas que o farol em si ostenta no filme. Segundo os levantamentos do historiador da tecnologia Michael Brian Schiffer (2004), os faróis foram as primeiras estruturas do mundo a instalarem luzes elétricas alimentadas por gerador (p. 275). Durante todo o século XIX, as grandes nações do ocidente (em especial, Estados Unidos, Reino Unido e França) fizeram dessas construções costeiras verdadeiros laboratórios para a aplicação desta nova tecnologia que vinha se desenvolvendo a cada dia, de modo que, quando as cidades começaram a possuir instalação elétrica integral na virada para o século XX, os perímetros a beira-mar já estavam completamente iluminados. Tal empreendimento valia a esses países tanto uma vantagem prática na atividade marítima quanto uma performance explícita de seu poderio científico, pois qualquer embarcação estrangeira que circundasse seus litorais testemunharia a capacidade de modernização do Estado. "Não apenas um auxílio à navegação, o farol era um bastião da modernidade." (Schiffer, 2004, p. 292)

Nesse sentido, há no filme uma similar metaforização do farol como sinônimo de poder: desde o início, o acesso à sua cabine é proibido a Winslow por Wake, no máximo

vindo a sugerir que o mais novo estaria apto a assumir esse lugar em algum futuro hipotético. Como um símbolo de sua maior autoridade, Wake toma para si o privilégio da vigília sobre toda a ilha e seus arredores, o que de fato constitui a mais primária função destas instalações:

Embora inseridas em tradições culturais diversas e atendendo a interesses nacionais variados, muitas organizações faroleiras almejavam uma política semelhante: que nenhum marinheiro navegando em seus litorais ficasse fora da vista de um farol. (Schiffer, 2004, p. 278).

Mas Wake utiliza de sua posição elevada não para monitorar as atividades navais rentes à costa, e sim o próprio Winslow. O veterano parece a todo momento estar a par de onde está e o que faz o seu subalterno, ostentando uma imanência ocular que beira à onisciência e até à onipresença. É através dessa peculiar habilidade que ele incessantemente repreende e humilha o rapaz por supostas debilidades e imprudências no cumprimento de suas tarefas, exercendo sua autoridade de forma perpétua. Essa notável triangulação entre ver, saber e poder reiterada continuamente aproxima o farol da ideia de um panóptico, mecanismo penitenciário idealizado por Jeremy Bentham e examinado minuciosamente por Michel Foucault em seu seminal "Vigiar e Punir":

O princípio é conhecido: na periferia uma construção em anel; no centro, uma torre; esta é vazada de largas janelas que se abrem sobre a face interna do anel; a construção periférica é dividida em celas, cada uma atravessando toda a espessura da construção; elas têm duas janelas, uma para o interior, correspondendo às janelas da torre; outra, que dá para o exterior, permite que a luz atravesse a cela de lado a lado. [...] O dispositivo panóptico organiza unidades espaciais que permitem ver sem parar e reconhecer imediatamente. Em suma, o princípio da masmorra é invertido; ou antes, de suas três funções — trancar, privar de luz e esconder — só se conserva a primeira e suprimem-se as outras duas. A plena luz e o olhar de um vigia captam melhor que a sombra, que finalmente protegia. A visibilidade é uma armadilha. (Foucault, 1999, p. 165-166)

Para muito além da óbvia afinidade arquitetônica, o farol atua na narrativa filmica com a mesma lógica funcional do projeto de Bentham: "induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder" (Foucault, 1999, p. 166). Tal maquinaria inclusive permite ao vigia a máxima potencialização do controle interno da prisão através da ininterrupta análise comportamental, ou seja, da

produção de um saber sobre o detento, o que por sua vez se reflete no enredo mediante o diário de bordo no qual Wake relata e avalia a conduta profissional de Winslow, mantendo-o refém de sua aprovação. Com esses aparatos, o vigia Wake tem a possibilidade tanto de coordenar ininterruptamente o prisioneiro Winslow quanto de torná-lo mais submisso.

A associação entre a realidade de Winslow e uma experiência carcerária pode ser melhor compreendida pelo fato de que, ainda segundo o filósofo francês, embora o panoptismo nunca tenha sido integralmente aplicado nas prisões europeias, seu funcionamento e sua filosofia delineiam toda uma graúda alteração nas formas que o Estado distribuía e administrava seu poder sobre a população pelo decorrer dos séculos XVIII e XIX — pontualmente o alvorecer da modernidade. Trata-se de um intercâmbio no regime de visibilidade em que as esferas de poder passam a se ocultar enquanto os corpos humanos permanecem cada vez mais subordinados às práticas de vigilância em um caráter adestrador e normalizante, configurando uma "Sociedade Disciplinar":

Esses métodos que permitem o controle minucioso das operações do corpo, que realizam a sujeição constante de suas forças e lhes impõem uma relação de docilidade-utilidade, são o que podemos chamar as “disciplinas”. (Foucault, 1999, p. 118)

No decorrer do filme, Winslow por vezes responde à altura de Wake, o desobedece, e tenta espia-lo de volta. Seu espírito se mostra rebelde e combativo, ao passo que paulatinamente desenvolve o desejo de também ter contato direto com as proibidas luzes do farol. Dado que se explicita mais na sequência em que ele tenta pegar as chaves da cabine e cortar a garganta de Wake. Quando é pego no pulo pela transcendência ocular do vigia, torna-se evidente que o único caminho restante seria tomar o posto de Wake à força. Em outros termos, uma revolução. No entanto, ao passo que o desespero e a incompreensão o dominam, ele acaba se sujeitando ao domínio novamente; fato que também o leva a entregar de bandeja o único segredo que ele detinha em relação a seu algoz: sua verdadeira identidade, seu próprio passado obscuro, a verdade sobre o fantasma que recorrentemente assombra sua intimidade.

A partir desta revelação, é possível compreender uma camada mais pessoal nos devaneios do jovem, pois para Freud, "o inquietante é aquela espécie de coisa assustadora que remonta ao que é há muito conhecido, ao bastante familiar." (Freud, 2010a, p. 249) São os traumas, aquilo que é recalcado e deixado no escuro, que provocam estranheza e terror

quando são trazidos de volta à superfície. Winslow assume para si a identidade do homem que ele se recusou a salvar. Assim, o crime do rapaz retorna na forma do espectro de sua vítima. Isso sem mencionar a bizarra semelhança entre o passado do protagonista e sua situação presente, visto que Wake não só possui o antigo nome abandonado pelo rapaz, como repete as mesmas práticas abusivas do morto que o assombra, constituindo uma espécie de relação de "duplo", ideia também tangencialmente conectada ao conceito de Freud:

[...] e, enfim, o constante retorno do mesmo, a repetição dos mesmos traços faciais, caracteres, vicissitudes, atos criminosos, e até de nomes, por várias gerações sucessivas. [...] O duplo tornou-se algo terrível, tal como os deuses tornam-se demônios após o declínio de sua religião. (Freud, 2010a, p. 263-264)

Em "O mal-estar na civilização", Freud aponta que o sentimento de culpa está associado ao medo da autoridade, seja ela externa ou internalizada. No primeiro caso, trata-se mais de um temor de ser percebido na realização de seu ato, e então efetivamente sofrer as consequências, de modo que uma pessoa despreocupada em relação à vigília alheia consegue contornar tal sentimento tranquilamente. Na segunda formulação, ao internalizar a figura da autoridade no inconsciente, o indivíduo passa a se auto restringir instintivamente para que possa se privar dos perigos que podem ser acarretados da realização de seus desejos. "A agressividade da consciência conserva a da autoridade." (Freud, 2010b, p. 63) Se recordarmos que o objetivo final do panoptismo era a internalização do estado de vigilância constante no inconsciente do prisioneiro, é possível inferir que Wake foi capaz de gerar uma permuta no sentimento de culpa de Winslow. Se antes o rapaz foi capaz de virar as costas para o seu pecado e seguir em frente na condição que nunca fosse descoberto, agora isso se tornou impossível. Ele está mentalmente imobilizado pela Sociedade Disciplinar de Wake:

A civilização controla então o perigoso prazer em agredir que tem o indivíduo, ao enfraquecê-lo, desarmá-lo e fazer com que seja vigiado por uma instância no seu interior, como por uma guarnição numa cidade conquistada. (Freud, 2010, p. 59)

Nas seções a seguir, pautarei enfim a dimensão estilística do filme, novamente avaliando o uso recorrente de abordagens arquitetadas em prol de promover a Insegurança Perceptual. Mas desta vez, compreendendo a multiplicação de tal efeito dada não só pela falta de pistas referente ao sobrenatural, mas principalmente à exponencial instabilidade das

mentos dos personagens, sendo esta fruto das causas mais fisiológicas às mais sociopolíticas associadas ao contexto em questão.

3.2 - CORPO DISCIPLINADO

A análise da estilística de *O Farol* demandará muito mais cautela e jogo de cintura do que a empreendida no capítulo sobre *A Bruxa*. Isso considerando, majoritariamente, que o foco se baseará no realismo cinematográfico. Para além da questão temática englobando elementos sobrenaturais, o segundo filme de Eggers esbanja muitos recursos que remetem, à primeira vista, a uma estética anti-realista. A fotografia gravada em película, em preto e branco e com proporção 1.19:1, não só remete à era do cinema mudo, mas mais especificamente do cinema expressionista alemão, paixão confessa de Eggers. Somam-se a isso as montagens frenéticas sobrepondo diferentes cenários e temporalidades, bem como sonho e realidade. Se considerarmos a primeira definição de realismo cinematográfico, veremos em *O Farol* uma inspiração muito maior em seu nêmesis, o cinema formalista.

Entretanto, considero que seria reducionista se limitar a esses apontamentos e desconsiderar as muitas aproximações que a obra apresenta com o realismo contemporâneo; este, sim, matéria principal da presente dissertação. Inclusive, recordando as discussões das seções 2.2 e 2.3, podemos perceber que uma série de escolhas empreendidas em *A Bruxa* são retomadas em *O Farol* de forma similar — dado que fortalece a noção de um estilo autoral próprio de Eggers. Iniciarei o debate a seguir, focado na visualidade do filme, a partir de comparações entre os dois filmes, para então abordar, aos poucos, algumas especificidades do “realismo” de *O Farol*.

Antes de tudo, a “janela suja”, vulgo o regime de baixíssima visibilidade preponderante na mise-en-scène que serve como principal ingrediente na promoção de Insegurança Perceptual na fotografia de *A Bruxa*, também se manifesta aqui, porém de forma um pouco distinta. Primeiro, consideremos o enquadramento ser ainda mais estreito. Para além de uma reverência ao cinema mudo, podemos novamente ressaltar o apontamento de Doane (2009, p. 74-5) sobre expandir a noção de um fora de quadro, uma exterioridade que se oculta da visão do espectador — sendo portanto ainda mais potente neste segundo filme de Eggers. Mais do que isso, a opção pelo 1.19:1 faz jus à noção de encarceramento dos personagens elaborada na seção anterior. Somada à falta de percepção, a proporção do quadro gera uma sensação de imobilidade e restrição.

Segundo, também é possível observar uma forte atmosfera de escuridão na maior parte do filme, porém menos hiperbólica: não há cenas com personagens completamente envoltos nas trevas como ocorre no filme anterior. Agora que Eggers e equipe obtiveram o aval para filmar em analógico, fazendo também a opção pelo monocromatismo, a película utilizada foi a kodak double-X, que possui baixíssima sensibilidade à luz. Desse modo, mesmo os takes diurnos, tanto internos (imagem 13) quanto externos (imagem 14), possuem tons de cinza escuros e carregados. Já os noturnos, ironicamente, demandaram uma iluminação extremamente potente. Nas cenas internas, a insistência no uso de iluminação natural, somada ao fato das ambientações referentes ao interior do farol serem ainda mais fechadas e taciturnas do que as do casebre de *A Bruxa*, exigiram lamparinas intensamente luminosas e posicionadas a poucos metros dos atores, o que resultou no denso sombreamento que em parte lembram o cinema expressionista (imagem 15). Nas externas, o efeito foi de maior destaque no contorno dos personagens e em alguns detalhes específicos do cenário, como o reflexo da lua no mar e a areia da praia (imagem 16).



(Imagens 13 a 16)

A despeito das associações feitas com o expressionismo alemão, ao se observar com atenção as imagens acima, notamos que a fotografia do filme busca trabalhar especialmente as *texturas* dos corpos, objetos e cenários. Nas palavras do cinematografista Jarin Blaschke, o intuito era promover um “micro-contraste. Nunca um preto e branco romântico. Era mais um preto e branco empoeirado, áspero, enferrujado e mofado” (Blaschke, 2019). Dessa declaração, podemos extrair que, semelhante ao declarado na nota do roteiro de *A Bruxa*, o processo de filmagem de *O Farol* evitava ampla dramatização visual. Invés disso, há uma predileção, nos termos de Laura Marks (2000), pela dimensão *háptica* da imagem. Como abordado na seção 1.3, tal conceito foi a matéria-prima para a efervescência dos debates em torno de um realismo contemporâneo dito de viés sensorio (De Luca, 2015; Vieira Jr, 2015).

Para a autora, a “visualidade háptica”, dita “a maneira como a própria visão pode ser tátil, como se estivéssemos tocando um filme com os olhos” (Marks, 2000, p. XI), privilegia-se em certos tipos de imagens que operam “trazendo a visão para perto do corpo e em contato com outras percepções sensoriais; tornando a visão multissensorial.” (p. 159) Podemos detectar em *O Farol* muitas sequências com as características pró-hápticas listadas nos estudos de caso de Marks, como *takes* realizados com muita proximidade de alguma parte do corpo (imagem 17), ou mesmo aqueles que representam o próprio ato de tatilidade ocorrendo (imagem 18). Como elaborado na seção anterior, trata-se de uma obra que traz questões relacionadas ao corpo em sua temática, e assim justifica-se uma maior atenção a elas também em sua prática estilística. De maneira geral, meu argumento é que *O Farol* pode ser compreendido como a obra mais corporal da filmografia de Eggers até agora.



(Imagens 17 e 18)

Nesse aspecto, as teorias de Lúcia Nagib sobre um “realismo físico” também oferecem terreno fértil para a análise do filme. Ela se concentra em obras em que os atores (e por vezes a equipe técnica) se sujeitam a condições extremas para a captação de uma determinada cena, usando como exemplo longos planos-sequência com os personagens correndo, que assim “dão prova do envolvimento físico do ator com o evento cinematográfico.” (Nagib, 2011, p. 19) Tal abordagem se destaca por propor maior atenção aos modos de produção de um filme como ferramenta para se identificar uma “ética realista”, pois “recorre-se à fisicalidade como um meio de estabelecer um vínculo material entre o elenco e a equipe, o evento prolífico e o filme resultante, de modo a gerar um senso de pertencimento e identidade.” (Nagib, 2011, p. 74)

No caso de *O Farol*, não se trata precisamente de corridas, mas sim do trabalho árduo exercido por Winslow. São inúmeras as sequências em que o personagem carrega objetos pesados, ora escada acima (imagem 19), ora sob fortíssimas tempestade (imagem 20), de forma que seu cansaço e exaustão são transmitidos no ecrã de maneira quase visceral, e a qualidade altamente textural e granulada da fotografia do filme nos permite perceber seu suor e a sujeira com vasto detalhamento, potencializando a hapticidade de tais imagens. Mais do que preocupado com a representação corporal, é um filme calcado na representação de um corpo “disciplinado”.



(Imagens 19 e 20)

Além disso, também chamam a atenção dois planos-sequência no clímax do filme: primeiro, Winslow puxa Wake por uma coleira como se fosse um cachorro, num longo percurso com desníveis e obstáculos (imagem 21); depois, começa a enterrá-lo ainda vivo, e temos a sequência integral do velho proferindo uma maldição ao jovem enquanto terra é jogada em seu rosto, entrando em sua boca, gradualmente chegando a cobri-la quase por completo (imagem 22). Em entrevista, Willem Dafoe, ator que interpreta Wake, disse que realmente temeu pela morte durante a filmagem da cena, mas se esforçou ao máximo para manter a performance, compreendendo que seu medo era também compartilhado pelo próprio personagem (Dafoe, 2024).



(Imagens 21 e 22)

Neles [filmes com “realismo físico”], o compromisso corporal por parte das equipes e dos elencos começa precisamente com a crença na realidade do mundo material, que anda de mãos dadas com a crença no poder ilimitado do cinema de transmitir essa realidade. Movidos por essa crença, as equipes e os elencos se sentem não apenas capacitados, mas moralmente obrigados a expressar a verdade, não qualquer verdade, mas a verdade sobre a terra e as pessoas que o filme está focalizando por meio de um enredo ficcional. Em vez de simbiose com personagens fictícios, o envolvimento físico dos atores com a atuação é, portanto, tanto um envolvimento com um contexto real quanto com um filme sobre ele. (Nagib, 2011, p. 72)

Ainda, a opção pela filmagem analógica, colocada de maneira muito evidente ao espectador, fortalece esse “realismo físico” por se postar sem tratamento posterior ou efeitos especiais de outros tipos. E pontualmente nas sequências em que Winslow sofre com o

trabalho, é possível observar aquilo que Erly Vieira Jr nomeia como “câmera-corpo”, vulgo a captura próxima e titubeante dos corpos dos personagens, capaz de “apreender sensorialmente a intensidade da experiência que captura”, e assim “construindo uma relação bastante física com o mundo que retrata.” (Vieira Jr, 2015, p. 95)

Por explorar minuciosamente o corpo na tela, a câmera-corpo afeta o próprio espectador, provocando a sensação de se estar num constante estado de “embriaguez” em seu percurso pelos espaços e corpos, dialogando sensorialmente com os transbordamentos de um mundo que é pura mobilidade e fluidez, um “aqui-e-agora” no qual cineasta, espectador, câmera e atores estão imersos e também em movimento. (Vieira Jr, 2015, p. 96)

Sobre essa sensação de “embriaguez”, cabe recordar que, apesar de toda a essa adesão à materialidade e à carnalidade, *O Farol* pauta-se como uma crônica de loucura, povoada de visões e devaneios. Inclusive, a imagem 18, que enfatiza a mão de Winslow na atividade tátil, ocorre com uma sereia — ou seja, muito provavelmente dentro da imaginação do protagonista. É tentador (e não inteiramente descartável) argumentar que a dimensão háptica esteja sendo empregada de forma quase irônica, evidenciando a fisicalidade daquilo que pode nem mesmo existir, e assim propulsionando ainda mais a Insegurança Perceptual ao espectador. No entanto, há outra camada nesse leque teórico que pode se alinhar às incertezas quanto à realidade trabalhadas no enredo.

Marks define a visão háptica em oposição ao que seria uma visão óptica, “que vê as coisas a uma distância suficiente para percebê-las como formas distintas no espaço profundo: em outras palavras, como geralmente concebemos a visão.” (Marks, 2000, p. 162) Nesse âmbito, a visão háptica, por outro lado, “tende a se mover sobre a superfície do objeto em vez de mergulhar em uma profundidade ilusionista, não para distinguir a forma, mas para discernir a textura.” (p. 162) Ou seja, a despeito da ampla proximidade e detalhamento, a inclinação ao háptico *dificulta* a percepção do espectador quanto aos objetos, corpos e espaços representados. De maneira geral, as abordagens hápticas “deixam o espectador inseguro quanto à sua relação com a imagem e o conhecimento que ela implica. [...] Fundamentalmente, as imagens hápticas recusam a plenitude visual.” (p. 177) Existem momentos pontuais em *O Farol* em que a qualidade plástica da fotografia torna menos nítido o que está sendo fotografado — em especial nos momentos em que Winslow (junto ao espectador) se depara com algum fenômeno estranho ou incompreensível (imagens 23 e 24).



(Imagens 23 e 24)

As imagens hápticas podem dar a impressão de estar vendo pela primeira vez, descobrindo gradualmente o que está na imagem, em vez de chegar à imagem já sabendo o que ela é. Várias dessas obras representam o ponto de vista de um viajante desorientado, sem saber como ler o mundo em que se encontra. (Marks, 2000, p. 178)

Como abordado na seção 1.3, são típicos no realismo pós-ontológico personagens como Winslow: taciturnos, misteriosos, perambulantes e, acima de tudo, perdidos quanto à realidade à sua volta. Em suas reflexões, Thomas Elsaesser vai ainda mais longe ao sugerir a ideia de um “protagonista post-mortem”, “protagonistas em que não está claro para eles mesmos ou para o público se ainda estão vivos ou mortos, se eles habitam completamente um outro domínio ou se voltaram dos mortos.” (Elsaesser, 2015, p. 45) A visualidade háptica, nesse sentido, se coloca a serviço de filmes “baseados no conhecimento incerto ou falso do público” (Marks, 2000, p. 177), promovendo a Insegurança Perceptual quase integralmente pela perspectiva de seus próprios personagens.

Nessa chave também podem estar associados os momentos em que se prevalece uma montagem acelerada, caótica e não-linear. Mesmo sendo escolhas estilísticas muito distanciadas do realismo no cinema (seja ontológico ou pós-ontológico), elas remetem aos momentos mais catárticos do distúrbio de Winslow, quando sua desorientação em relação a diferentes acontecimentos, temporalidades e níveis de realidade enfim desmorona sua racionalidade moderna. “As linhas do tempo desconexas e as narrativas não lineares são geralmente associadas com o moderno na arte, como resultado de percepções subjetivas do real influenciadas pela memória.” (Nagib, 2011, p. 39-40)

Voltando à dualidade entre visões ópticas e hápticas, Marks argumenta que “pode haver períodos históricos em que o cinema é percebido mais ou menos opticamente ou hápticamente” (Marks, 2000, p. 170), levantando estudos que apontam um viés mais háptico, sensorial e corporal no primeiro cinema — novamente, a referência principal de *O Farol* — mas que, conforme as décadas avançaram, o teor narrativo do *mainstream* passou a privilegiar a representação mais clara associada à visão óptica. Porém, nas últimas décadas do século XX, é possível perceber um retorno do interesse pelo háptico, fruto em grande parte de uma crítica ao modelo óptico que vai muito além do cinema:

Teóricos de várias disciplinas estabeleceram conexões entre o privilégio cartesiano da visão, por ser o mais “cerebral” dos sentidos, e um desejo destrutivo de controle social e pessoal. Os historiadores da visão e da visualidade observam conexões entre a estrutura das sociedades industriais e pós-industriais e a reconfiguração dos sentidos, com implicações para o militarismo e outras formas de controle social. A crítica ao ocularcentrismo também tem um legado considerável entre as teóricas feministas, que vinculam a visão ao distanciamento do corpo e à objetificação e controle de si e dos outros. (Marks, 2000, p. 133)

Em suma, a ideia de que a visão óptica, mais distanciada e delineadora, estaria em sintonia com uma “visualidade típica do capitalismo, do consumismo, da vigilância e da etnografia: um tipo de visão instrumental que usa o que é visto como um objeto para conhecimento e controle.” (Marks, 2000, p. 131) Visão esta que, como abordado na última seção, coloca-se não só como uma das principais temáticas, mas também como tropus narrativo em *O Farol*. É justamente através de seu imperialismo ocular que Wake controla Winslow, e por vezes, em oposição à percepção confusa do jovem sobre os seus arredores, temos uma visão clara e distanciada que pode estar muito mais associada a Wake e, por extensão, ao farol em si.

Num geral, no cinema narrativo de ficção, torna-se inviável empregar o háptico integralmente justamente por seu caráter de difícil delineamento. Invés disso, é preciso se aplicar a visão óptica em alguns momentos para situar minimamente o espectador antes de confundi-lo. Nesse sentido, para concluir, é de grande mérito de *O Farol* se apropriar até do regime óptico para promover Insegurança Perceptual, ao passo que, conforme a trama avança, somos impelidos a suspeitar até mesmo dessa visão absoluta como aquela pertencente às forças que oprimem o protagonista. Isso porque “uma composição óptica abre

mão de sua natureza como objeto físico para convidar a uma visão distante que permita ao espectador organizar-se como um sujeito que tudo percebe.” (Marks, 2000, p. 162)

Talvez por esse potencial perigoso de desorganização das estruturas e hierarquias entre espectador e imagem, implícito na visualidade háptica, tais filmes não a utilizem durante a totalidade de suas cenas, mas justamente aproveitem para explorar a tensão entre os dois regimes de visualidade, permitindo irrupções estratégicas e não muito controláveis da hapticidade dentro do plano. Momentos perturbadores, em que os limites podem se confundir, dissolvendo temporariamente fronteiras. (Vieira Jr, 2015, p. 100)

3.3 - FANTASMAS E GAIVOTAS

Novamente, opto por iniciar a análise da dimensão sonora de *O Farol* retomando ponderações feitas sobre *A Bruxa* em seu referente capítulo. Primeiro porque o fenômeno da Trilha Sonora Integrada mais uma vez se colocará como principal propulsor da Insegurança Perceptual dentro da banda sonora — mas claro, com diferenças consideráveis. Segundo porque, como o diretor de fotografia Jarin Blaschke, o compositor Mark Korven também retoma a parceria com Eggers nesta segunda realização, o que instiga o exercício de comparação entre as duas trilhas.

A diferença principal, em primeira instância, está no fato de que, como *O Farol* se passa na era moderna e não no século XVII, não havia mais o impulso de buscar instrumentos tão antigos e longínquos. O trabalho agora foi realizado primordialmente em cima de instrumentos mais tradicionais: violoncelo, contrabaixo, percussão e, sobretudo, metais. A ideia era que, assim como no filme anterior, a trilha soasse parecida com as sonoridades ambientes, favorecendo uma sensação de indiscernibilidade. Se antes eram sons de floresta, agora era mar, vento, o maquinário do farol, e principalmente, seu *fog horn*, a trombeta de alerta da estrutura. Por isso, os instrumentos de sopro foram os protagonistas do arranjo.

Ao mesmo tempo, como veterano do cinema de horror, Korven elaborou uma trilha repleta de dissonâncias e atonalidades, similar à empreendida em *A Bruxa*, só que agora abrangendo muito mais elementos e almejando uma estética mais carregada e extravagante. Tal empreitada buscava fazer jus tanto à atmosfera do filme, ainda mais desoladora e distópica que a do filme anterior, quanto à dimensão háptica comentada na última seção. Nas palavras de Korven, a composição de *O Farol* se deu "de forma aleatória, por meio das

texturas e das escolhas de instrumentação." (Korven, 2019b, grifos meus) Assim, destaca-se o uso de "técnica estendida" (manejo inconvenção dos instrumentos), como por exemplo baquetas de fricção sendo arrastadas sobre materiais como vidro e madeira, buscando sonoridades "roçantes" e mais táteis. Além disso, como é de se esperar, o "Apprehension Engine" também foi utilizado neste segundo filme.

A ideia de fazer com que o som respondesse à hapticidade da imagem não foi mérito apenas da composição, mas também do sound design, este assinado por Damian Volpe. Por conta da natureza da locação do filme, com barulho constante de mar e vento, boa parte da captação de áudio original foi comprometida, o que obrigou a equipe não só a regravar as vozes dos atores, mas quase todo tipo de ambiência. Volpe recusou a recriação artificial de sons em estúdio e se deslocou aos mais diferentes locais para gravar individualmente os mesmos ruídos que haviam se perdido. Nisso inclui-se não só ondas, ventos e gaivotas, como também os passos dentro do farol (feitos em uma construção um pouco mais distante da costa) e os maquinários típicos da estrutura. Até mesmo em uma cena em que Winslow derruba uma caixa de lagostas próximo à costa, Volpe se dispôs a fazer uma réplica e captar com precisão a exata mesma situação. Assim, foi possível redesenhar a complexa paisagem sonora do filme com máxima integridade e organicidade. Parceiro de longa data de Eggers, trabalhando com ele desde seus primeiros curtas, Volpe é um profundo conhecedor das preferências do diretor: "Eu sei que Eggers é muito sensível a qualquer coisa que não pareça real, mesmo que muitas obviamente tenham qualidades irreais atreladas." (Volpe, 2019, 19m7s - 19m20s)

Mas o que mais se destaca no trabalho de Volpe em *O Farol* não é tanto o timbre dos seus sons, e sim a maneira como estes dialogam com a música de Korven. Se aproveitando da noção de constância não só do mar e do vento, mas também da atividade mecânica do farol, o sound designer optou por contaminar o espectro sonoro da obra sobrepondo estas ambiências de forma massiva e hiperbólica sobre a trilha sonora. E em decorrência da temática de loucura nortear o discurso filmico por meio da perspectiva de Winslow, tal turbulência auditiva se permite chegar a níveis absurdos, por vezes escapando completamente de uma ancoragem diegética plausível. Assim, considerando a afinidade estética entre a música e a ambientação do filme, são inúmeros os momentos em que é praticamente impossível distinguir o que é cada um dos dois tomos. Em resumo, a aplicação da Trilha Sonora Integrada é muito mais intensa em *O Farol* do que em *A Bruxa*.

Um bom exemplo de tal orquestração se apresenta já na sequência inicial do filme. Começando com uma tela preta, ouvimos um som de vento forte e, depois, um sintetizador

que lembra um gongo junto com um instrumento de metal executando uma longa nota, lembrando som de navio. Logo é inserido som de trompas, que varia outra nota por cima do instrumento de metal, e então, o *fog horn*. Só então vemos o título do filme e ouvimos o som de sintetizadores; depois, violoncelos, e em seguida gaivotas. Finalmente a primeira imagem aparece: o mar tomado pela neblina. A música e o *fog horn* continuam com forte destaque. Começamos a ver um barco se aproximando em meio à neblina, e o som abafado de engrenagens a vapor inicia-se de forma ritmada com a música. No plano seguinte, um plongée da frente do barco, esse som é inserido no primeiro plano sonoro como se pertencesse ao barco. Depois, um plano dentro da embarcação em que vemos os protagonistas de costas: som do barco muda, é mixado em volume mais baixo e a música e o *fog horn* voltam ao primeiro plano sonoro. Por fim, um take mais aproximado dos personagens por onde vemos o farol surgindo na névoa, e o *fog horn* segue agressivo.

Essa chegada dos personagens à ilha dura menos de dois minutos. No plano visual, utilizam-se apenas quatro planos com relativamente pouca informação. Mas o plano sonoro, em oposição, beira à verborragia de estímulos. E a maneira como os variados instrumentos e sons ambientes “dançam” uns com os outros dentro da mixagem é algo que se repetirá com frequência no decorrer do filme. Em especial, o *fog horn* é disparado com absoluta constância do início ao fim, de forma a levantar dúvidas sobre sua posição diegética de forma permanente: é quase sempre incerto dizer se o farol está realmente ressoando, se é uma manifestação da mente perturbada de Winslow, ou se é apenas um movimento estilístico de Volpe para despertar determinados sentimentos e anseios:

Chamado de *fog horn*, tem como objetivo alertar navios sobre o perigo na aproximação de ilhas e rochedos, sobretudo durante dias chuvosos e com névoa. O *horn*, de *fog horn*, pode ser traduzido como trompa ou chifre (instrumentos usados com chifres de animais), e quando executados com longas e graves notas, está associado a perigo, desde tempos remotos quando esse tipo de execução sonora do instrumento servia para deixar vilarejos e cidades em alerta. Há, portanto, um imaginário em torno do som do farol como sinal de alerta e, por extensão, de algo perigoso que possa vir a acontecer. (Azevedo, 2022, p. 99)

Assim, a carga simbólica do *fog horn*, somado à sua intensidade e ostensividade, faz com que esse som não só ultrapasse a linha diegética, mas também se apresente como um elemento musical, um *leitmotiv* para o perigo iminente. Mesmo na abertura do filme descrita acima, ele dispara com força e potência apesar do farol estando consideravelmente distante, o

que torna do ponto muito difícil considerá-lo meramente um som diegético. Efeito similar acontece com o som de engrenagens do maquinário da estrutura, o mar e o vento, quase todo tipo de som manejado por Volpe.

Vale aqui também o destaque para o grasnar das gaivotas, que embora não tenha uma carga tão “musical”, por assim dizer, quanto o *fog horn*, também é imbuído de forte simbolismo. Na lógica da trama, as gaivotas são as superstições que Winslow desdenha, e que ao mesmo tempo o atormentam frequentemente, chegando até mesmo a devorá-lo vivo na conclusão do filme. E mais amplamente, sua presença (especialmente sonora) invoca um imaginário de naufrágio e isolamento, temáticas igualmente caras ao filme em questão. Assim, seu grasnar não apenas é disparado de forma incessante, e por tabela, com posicionamento diegético dúbio, como também explode em intensidade no espectro sonoro em boa parte dos momentos mais catárticos do enredo.

A teórica Robynn Stilwell (2007) sugere o termo “brecha fantástica” para se referir aos momentos em que um som diegético passa a ser não-diegético, e vice e versa. Trata-se de um estado *entre* os dois domínios, relativamente comum em filmes de ficção, como quando uma voz-over encontra sua boca original, ou quando uma sequência com músicos tocando ao vivo é sucedida por uma em outra locação com a mesma música continuando ao fundo. Ainda assim, trata-se de uma operação que quase sempre “assume grande importância narrativa e experimental. Esses momentos não ocorrem aleatoriamente; são momentos importantes de revelação, de simbolismo e de envolvimento emocional dentro e fora do filme.” (Stilwell, 2007, p. 200)

Mas no caso de *O Farol*, a brecha fantástica estaria sendo atravessada com tanta facilidade e frequência pelos sons ambiente que seria complexo assumir tamanha relevância a tal movimento. Na verdade, nesse filme, a própria noção de som diegético e não-diegético como tomos separados torna-se digna de questionamento, como se o tempo todo estivéssemos nesse estado *entre* o real e o irreal. Isso porque “com a mistura de efeitos sonoros e música no design de som, a banda sonora participa do afrouxamento pós-clássico da causalidade, com sons e música movimentando-se com fluidez pelos níveis narrativos sem assim abrir uma brecha fantástica.” (Buhler, 2019, p. 284)

E novamente, isto só é possível graças à rica experimentação da composição de Korven, cujas sonoridades não apenas remetem à estética de ruídos e outros sons ambientes, mas também jazem especializadas (mudando de frequência, volume e posição panorâmica) tal como eles. Como foi dito na introdução, a intenção de Eggers era que o som de *O Farol* fosse mixado em uma única faixa mono, como era feito nos primeiros tempos de cinema

sonoro. E de fato, Volpe começou seu trabalho seguindo essa orientação, mas assim que recebeu a primeira faixa da trilha de Korven, persuadiu Eggers de seguir o rumo contrário por conta da riqueza de oscilações que a música ostentava no espectro sonoro. Como levanta o compositor e pesquisador Sergi Casanelles:

O foco no espectro sonoro permite que a música e seus instrumentos interajam mais facilmente com o restante da trilha sonora (diálogo, narração e efeitos sonoros). Recentemente, a música cinematográfica contemporânea vem expandindo seus limites, abrangendo uma gama maior de possibilidades que antes não eram consideradas “música”. Como consequência desse processo, a música e o sound design não são mais considerados entidades separadas em algumas práticas. (Casanelles, 2016, p. 68)

“Hiper-orquestração” é o termo cunhado por Casanelles para se referir à composição musical fundamentada em práticas de sound design. Baseia-se na ideia preliminar de que “a distinção entre o que é som e o que é música é um produto de pura convenção cultural” (Casanelles, 2016, p. 61), e por tabela, “não há diferenças essenciais que justifiquem, do ponto de vista de uma distinção filosófica, a separação entre o processo de sound design e o processo de composição que não sejam culturalmente fundamentados.” (Casanelles, 2016, p. 70) E é a partir da mesma premissa que a composição de Korven deu abertura para que Volpe “composse” junto a ele, o que tornou os processos de ambos os profissionais não só complementares, mas uníssonos. Assim, mesmo a música de Korven também parece constantemente invadir a “brecha fantástica”, pois “ao expandir o mundo sonoro da música e ao esculpir os sons para que se adaptem às necessidades da narrativa, a capacidade da música de moldar a diegese aumenta.” (Casanelles, 2016, p. 69)

Em meio a essa grande elaboração na banda sonora, a estratégia final de Volpe para manter a aura de “antiguidade” almejada para o filme foi processar todos os canais de áudio em uma sequência de três *tape emulators*⁵. Desse modo, a dinâmica e a panorâmica mantiveram-se com integridade na mixagem, mas houve mais saturação, reverberação e granulação na banda sonora num todo, lembrando a acústica de uma época em que o som no audiovisual era gravado e reproduzido com equipamentos menos sofisticados. Além disso, ao ser aplicada uniformemente na música, na ambiência e, principalmente, nas vozes, tal empreitada promoveu ainda mais integração dos três tomos por meio de uma *textura*

⁵ Plugin de software ou um pedaço de hardware que imita o som e o comportamento de uma fita magnética, como as usadas em máquinas de fita analógicas.

particular permeando todo o espectro sonoro — o que mais uma vez nos remete às teorias hápticas de Marks:

[...] assim como os outros sentidos, o uso da audição difere bastante de cultura para cultura. Caracteristicamente, em sociedades ocidentais e espaços urbanos, o som é principalmente um meio de informação, e o cinema narrativo centrado no diálogo reflete esse uso do som. Mas o som também pode ser ambiente e textural. (Marks, 2000, p. XV - XVI)

A citação da teórica faz eco aos apontamentos de diversos teóricos do som no cinema, como as noções de modelo “telefônico” (que privilegia o significado das palavras) e “fonográfico” (que privilegia o realismo do som) de James Lastra (2012) abordados na seção 1.2. O mesmo vale para Chion: "não se trata da voz dos gritos e dos gemidos, mas da voz enquanto suporte da expressão verbal. E aquilo que se procura obter quando a captamos não é tanto a fidelidade acústica ao seu timbre original, mas a garantia de uma inteligibilidade clara das palavras pronunciadas." (Chion, 2008, p.13)

Num geral, *O Farol* é um filme que ostenta uma quantidade razoável de diálogos mesmo se limitando a apenas dois personagens. No entanto, esses diálogos funcionam mais para esboçar retratos interiores destes protagonistas do que para mover a narrativa adiante. São grandes “tagarelices”, por vezes confusas e incoerentes, que quase sempre deixam de fornecer as informações necessárias para que o espectador possa compreender os elementos da trama. Se somarmos a isso o dialeto consideravelmente impenetrável que é entoado e as performances excêntricas dos atores, é possível sugerir que mesmo o domínio das vozes opera de forma muito menos instrumental para o enredo do que para a atmosfera de Insegurança Perceptual do filme. Por conta disso que Volpe teve a liberdade de granular por completo todas as vozes do filme, bem como as “afogar” em meio à música e aos ruídos; simplesmente porque o mais importante não era sua discernibilidade.

Assim também se justificam outros maneirismos empregados pelo técnico de som a essas vozes em momentos pontuais do filme. Um notório exemplo está na sequência em que Winslow confessa para Wake seu passado sombrio. Lá fora, chove: vemos os dois personagens recolhidos e posicionados próximos um do outro. O jovem menciona seu nome verdadeiro, e o velho aconselha-o a parar de revelar seus segredos (no original, a expressão idiomática *spelling your beams*). Depois, deixando Wake fora de quadro, a câmera sustenta um close-up em Winslow durante o longo monólogo em que revela seu passado. Quando

termina, quase como se saísse de um transe, o personagem olha ao redor e vê que está sozinho. O próximo take faz uma breve panorâmica no cômodo vazio, e depois se detém na porta, se aproximando lentamente. O som ambiente da chuva vai se abafando, e ouvimos a voz de Wake questionando Winslow: “*Why did you spell your beams?*”

O que chama a atenção é a forma como essa voz não é tratada como se estivesse simplesmente fora de campo, ou seja, por técnicas de espacialização. Pelo contrário, ela recebe um tom de reverberação extremamente exagerado e ocupa quase por completo o espectro sonoro, remetendo a uma presença fantasmagórica. Nos takes seguintes, a câmera segue deslizando muito vagorosamente pelos meandros do farol, a música de Korven começa a se manifestar, e a frase de Wake é repetida de forma cada vez mais ecoada, quase se desfazendo enquanto a ouvimos. Por fim, o *fog horn* é entoado em volume baixo.

Também em tal sequência, o conceito de “brecha fantástica” parece um pouco insuficiente para descrever o que acontece. A impressão que fica é que a voz de Wake, mais do que oscilar de posição diegética, parece pertencer ao próprio farol. Foi elaborada na primeira seção deste capítulo a possível conexão sobrenatural entre o velho e a estrutura, e é nesse momento que a estilística do filme melhor responde a essa sugestão do enredo. Ao mesmo tempo, pelo fato da ambiência da chuva ser suspensa, parece que a sequência adentra uma dimensão completamente extra-diegética em seu plano sonoro, como um outro plano de existência. No fim, Wake parece responder muito mais do que Winslow à noção de “protagonista post-mortem” proposta por Elsaesser.

Esse efeito de reverberação e preponderância panorâmica também é aplicado na única voz do filme que não pertence a nenhum dos dois protagonistas: a da sereia. Neste caso, tratam-se de apenas dois gritos sem a enunciação de qualquer palavra. E além do efeito comentado, valendo-se tanto da natureza monstruosa da personagem quanto de sua completa instabilidade diegética (podendo ser, em todas as suas aparições, apenas um devaneio de Winslow), Volpe também aproveita para sincronizar esse uivo a outras sonoridades. Em sua primeira manifestação, o grito é ligado a um som gutural indecifrável, mas que posteriormente é reproduzido nas sequências em que aparecem tentáculos gigantes. Na outra, soma-se o grasnar agonizante de uma gaivota. Vale ressaltar que nessas sequências o espectro sonoro é completamente preenchido tanto pela trilha de Korven quanto pela sonorização ambiente, ambos em seu já comentado caráter de difícil dissociação. O que garante a sincronização do grito da sereia com os outros sons é o seu tempo de reprodução, que começam e terminam sempre no mesmo ponto, gerando destaque para essa estranha sonoridade mesmo em meio ao caos da paisagem sonora.

Mas é na última sequência que Volpe empreende o mais arrojado dos tratamentos de voz do filme. Winslow sobe à torre do farol, e finalmente entra em contato com sua luz. A música de Korven dramatiza todo esse movimento com sons cintilantes e oníricos, mas conforme Winslow agoniza ao tocar na lanterna, ela escalona para uma composição de notas arrastadas e mais “sujas” e ruidosas do que em qualquer outro momento da trilha. Winslow enfim grita, mas sua voz normal quase não é perceptível: ela está altamente deteriorada, soando como um ruído branco ou uma interferência de rádio. São tantos os efeitos colocados sobre a voz que ela praticamente só é identificável pela sincronização com a imagem. Ao mesmo tempo, ela já não soa mais humana. É como se, através da boca de Winslow, o espectador estivesse em contato com as elaborações sonoras de Korven e Volpe, fazendo com que a “brecha fantástica” seja invadida integralmente por todas as instâncias da banda sonora de uma só vez.

4 - O HOMEM DO NORTE

Países nórdicos, 895. O Rei Aurvandill retorna ao seu reino, reunindo-se com sua esposa, a Rainha Gudrún, e seu herdeiro, o Príncipe Amleth. Para preparar Amleth para sua eventual ascensão, pai e filho participam de uma cerimônia supervisionada pelo bobo da corte de Aurvandill, Heimir. Heimir diz a Amleth que seu destino está traçado e não pode ser evitado, e Amleth promete vingar seu Aurvandill caso este seja morto, em vez de viver sua vida com vergonha. Na manhã seguinte, o tio bastardo de Amleth, Fjölfnir, organiza um golpe no palácio, decapita Aurvandill pessoalmente, saqueia a fortaleza e leva Gudrún. Amleth escapa por pouco dos assassinos de Fjölfnir e foge de barco, jurando vingança.

Vários anos depois, Amleth adulto é um guerreiro em um bando de vikings. Depois de atacar brutalmente uma aldeia, ele encontra uma vidente, que o ordena que se lembre de seu juramento de vingança. Logo depois, ele fica sabendo que Fjölfnir perdeu seu trono e agora vive como criador de ovelhas na Islândia. Disfarçando-se como escravizado, Amleth se esgueira a bordo de um navio para a Islândia. Ele encontra uma mulher eslava escravizada chamada Olga, que afirma ter poderes mágicos. Eles são levados para a fazenda de Fjölfnir, onde Amleth descobre que sua mãe se casou com Fjölfnir e lhe deu um filho chamado Gunnar.

Certa noite, Amleth segue uma raposa e encontra um bruxo, que facilita uma sessão entre Amleth e o crânio de Heimir, que Fjölfnir também assassinou. Heimir conta a Amleth sobre uma espada mágica, que precisaria ser conquistada derrotando um cadáver que adquire vida. Depois de fazê-lo, o herói retorna à fazenda e esconde a espada. No dia seguinte, Amleth é selecionado para competir em um jogo contra outra fazenda. O jogo se torna violento quando o líder da equipe adversária brutaliza os competidores até que só restem ele e Amleth. Gunnar quase morre ao tentar afastar o jogador adversário, mas Amleth o salva, espancando furiosamente seu oponente até a morte. Como recompensa, o filho adulto de Fjölfnir, Thorir, concede-lhe o cargo de supervisor e permite que ele escolha uma mulher.

Durante as comemorações noturnas, Amleth e Olga fazem amor; eles prometem vencer Fjölfnir juntos. Durante várias noites, Amleth mata membros proeminentes da propriedade de Fjölfnir de maneiras não naturais, arrumando as partes de seus corpos empaladas em uma exibição horrível. Isso faz com que Fjölfnir e toda a propriedade acreditem que estão sendo atacados por um espírito maligno. Olga mistura o suprimento de alimentos com agárico de mosca, um alucinógeno potente. Isso permite que Amleth entre na casa de Fjölfnir. Amleth revela sua identidade a Gudrún, que responde que ela era escrava de Aurvandill e que Amleth foi concebido por estupro. Gudrún também revela que planejou o

golpe de Fjölfnir porque queria Aurvandill e Amleth mortos; ela então tenta seduzir Amleth, que, após um momento, a rejeita. Enfurecido, Amleth mata Thorir e corta seu coração.

Guðrún revela a verdadeira identidade de Amleth a Fjölfnir e pede a morte de Amleth. Fjölfnir decide matar Olga, mas Amleth se oferece para trocar a vida de Olga pelo coração de Thorir. Amleth se deixa capturar e é torturado para saber a localização do coração de Thorir. Amleth é libertado de suas amarras por um bando de corvos enviados por Odin e Olga o resgata. Amleth decide abandonar sua busca por vingança, e os dois decidem fugir de barco. Mas, a bordo da embarcação, Amleth tem uma visão e percebe que Olga está grávida de gêmeos. Percebendo que Olga e seus filhos nunca estarão seguros enquanto Fjölfnir viver, Amleth, apesar das súplicas de Olga, pula no mar e nada até a praia, argumentando que não pode escapar de seu destino.

De volta à fazenda, Amleth mata os homens restantes de Fjölfnir e liberta os escravos. Enquanto procurava por Fjölfnir, Amleth é atacado por Guðrún e Gunnar e os mata em legítima defesa após ser ferido. Fjölfnir, ao descobrir que sua esposa e filho estavam mortos, diz friamente a Amleth para encontrá-lo nos Portões de Hel. Amleth e Fjölfnir se envolvem nus em um feroz duelo até que Fjölfnir é decapitado e Amleth é simultaneamente esfaqueado. Enquanto morre, Amleth tem uma visão de Olga abraçando seus dois filhos, a quem ela diz que estão seguros. Uma valquíria carrega Amleth pelos portões celestiais.

4.1 - REAL E TRADIÇÃO

A despeito do obsessivo embasamento historiográfico e do maior enfoque nas mentalidades e no (por assim dizer) “folclore” do passado, quase qualquer espectador ciente da filmografia de Eggers é suscetível a apontar *O Homem do Norte* como consideravelmente dissonante em relação a *A Bruxa* e *O Farol*. Grande parte da discrepância já foi pontuada na introdução e no primeiro capítulo da presente dissertação. Por exemplo, o próprio gênero cinematográfico: embora possua aproximações, o filme configura-se muito mais como um épico de ação/aventura do que um horror propriamente dito. Mais evidente ainda é a realidade de produção: o orçamento astronômico da obra permitiu ao diretor trabalhar com um elenco robusto e através de diversas locações — ambos os fatores deveras limitados em seus outros longa-metragens. Mas o mais importante para a seção a seguir está na construção narrativa do filme, extremamente familiar para grandes audiências no mundo todo.

O enredo é inspirado na antiga lenda viking de Amleth, um príncipe que jurou vingança ao ver seu trono usurpado por seu tio quando este matou seu pai e sequestrou sua mãe. Uma narrativa tão primordial que não só encontra paralelos em diversos outros mitos e contos mundo afora, como também é a inspiração do “Hamlet” de Shakespeare. Ou seja, trata-se da matéria-prima daquela que é possivelmente a mais renomada obra daquele que é possivelmente o mais renomado dramaturgo da História ocidental. Por consequência, trata-se de uma premissa que encontra-se em abundância no cinema mundial, seja em adaptações diretas e homônimas de Hamlet, seja com versões mais indiretas, como *Homem Mal Dorme Bem* (1960) de Akira Kurosawa ou mesmo *O Rei Leão* (1994) da Disney.

À medida que nossos vários Hamlets se tornam cada vez mais bizarros (mais destrutivos, mais criativos, mais subversivos), menos humanos (Hamlet animal, Hamlet gerado por computador) e mais comerciais (sacola de Hamlet, camiseta de Hamlet, biscoito de Hamlet), pode ser justo perguntar se Hamlet é, em algum sentido, um texto cultural que está se tornando cada vez mais exaustivo e exaurido, usado e esgotado. (Loftis; Kellar; Ulevich, 2017, p. 3)

Para além desse esgotamento shakespeariano em si, a estrutura por trás de tais narrativas também é tida como um dos mais notórios exemplos do que hoje é popularmente nomeado “Jornada do Herói”. O termo nasce a partir de “O Herói de Mil Faces” (2008), obra seminal de Joseph Campbell, que compara mitologias, lendas e contos populares de diversas culturas, detectando uma série de padrões recorrentes de forte associação psicológica ou psicanalítica. Para Campbell, tal repetição pode ser entendida como um “monomito”, uma história-base capaz de atravessar as mais variadas épocas, culturas e mentalidades por se tratar, de uma forma ou de outra, da passagem para a vida adulta, da perda da inocência e da formação da identidade e individualidade do sujeito. O resumo, em suas palavras:

O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali, encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o irmão, batalha com o dragão; oferenda, encantamento); pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucificação). Além do limiar, então, o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando

chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa-mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento do pai-criador (sintonia com o pai), pela sua própria divinização (apoteose) ou, mais uma vez - se as forças se tiverem mantido hostis a ele -, pelo roubo, da parte do herói, da bênção que ele foi buscar (rapto da noiva, roubo do fogo); intrinsecamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, do ser (iluminação, transfiguração, libertação). O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoaram o herói, ele agora retorna sob sua proteção; se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga de transformação, fuga de obstáculos). No limiar de retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino do terror (retorno, ressurreição). A bênção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir). (Campbell, 2008, p. 241-2)

Após sua publicação em 1949, “O Herói de Mil Faces” passou a influenciar a escrita de roteiros para o cinema, em especial em Hollywood. Isso se deu, inicialmente, graças ao estrondoso sucesso de *Star Wars: Uma Nova Esperança* (1977), filme do qual o diretor e roteirista George Lucas declarou publicamente ser baseado nos escritos de Campbell. Depois, durante a década de 80, o professor de roteiros para cinema Christopher Vogler lançou um memorando servindo como uma versão abreviada do livro, “Um Guia Prático para O Herói de Mil Faces”, que circulou não só entre seus alunos, mas também entre os executivos dos grandes estúdios. A moda se intensificou ainda mais após uma série documental da PBS intitulada “Joseph Campbell and the Power of Myth” de 1988, que catapultou Campbell para o status de celebridade. Enfim, em 1992, Vogler publicou “A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores” (2006), que associa mais diretamente o monomito de Campbell à prática de roteiros cinematográficos e se tornou um dos mais célebres best-sellers no campo de manuais de roteiro. Não por acaso, nesta mesma época, Vogler participou da escrita de *O Rei Leão* da Disney.

Entretanto, em contramão à sua ascensão na indústria do entretenimento, as ideias de Campbell não foram bem quistas no meio científico. Justamente em função de seu pretensão universalismo, a teoria foi acusada de constituir com uma visão de mundo no mínimo generalista e, no pior dos casos, etnocentrista. “Por sua vez, o mundo acadêmico eliminou essas verdades eternas em favor dos constructos culturais e da indeterminação pós-estruturalista.” (Tatar, 2022, p. 14) Ademais, o avanço das escolas de pensamento feministas passaram a denunciar o masculinismo latente aos argumentos de Campbell. A primeira grande contestação veio de Maureen Murdock com “Jornada da Heroína” (1990),

que buscou se pautar na mesma base junguiana de Campbell para se concentrar especificamente no sujeito feminino. Depois, o livro de Maria Tatar “A Heroína de 1001 faces” (2022) seguiu uma linha mais combativa, explorando “a associação de figuras heróicas com conflitos e ações militares, interrogando nossa compreensão cultural sobre o que significa ser um herói.” (Tatar, 2022, p. 21)

Voltando a *O Homem do Norte*, o longa não apenas se apropria sem escrúpulos de tal fórmula narrativa, como também brinca com sua exagerada reincidência, esgotamento e previsibilidade. A abertura se dá com um vulcão e uma voz-over profetizando: “Invoque as sombras de eras passadas, quando as linhas que as normas teciam regiam o destino dos homens. Escute da vingança de um príncipe saciada nos flamejantes Portões de Hel.” Ao decorrer do filme, esta voz será atribuída ao bruxo que auxilia Amleth na jornada. Ao final, também descobriremos que este vulcão se trata dos próprios Portões de Hel, cenário da batalha final entre o príncipe e seu tio. Ou seja, o desfecho é formalmente anunciado já no início do filme, situado como uma experiência metafísica: o destino.

Ainda por cima, nas sequências que se seguem à abertura, com o retorno do Rei Aurvandill, é feita a sinalização de que a mesma situação de enfrentar o próprio tio pelo trono foi vivida pelo avô de Amleth. Logo depois vem a sequência do ritual de iniciação do príncipe, onde ele, ainda criança, é induzido a jurar vingança por seu pai "caso este seja assassinado". E é justamente após a conclusão do ritual que a emboscada preparada pelo tio é efetuada e Aurvandill é decapitado. De tal forma, todo o primeiro arco da obra é elaborado por uma cadeia de eventos coincidentes que não só apontam para a obviedade da história que se desenrola, como a naturalizam dentro da cultura dos povos retratados. E não por acaso, são nos rituais de passagem que Campbell encontra o principal paralelo às fórmulas heróicas de seu “monomito”, visto que:

[...] um ritual, ou momento de passagem espiritual, quando completo, equivale a uma morte seguida de um nascimento. O horizonte familiar da vida foi ultrapassado; os velhos conceitos, ideais e padrões emocionais, já não são adequados; está próximo o momento da passagem por um limiar. (Campbell, 2008, p. 61).

No filme, o ritual requer que o príncipe assuma comportamentos bestiais, e repita em voz alta os ensinamentos do pai e do bobo da corte como uma forma de assimilação forçada de seus ideais — quase todos eles relacionados à projeção de força bruta. Assim, tal

sequência constitui-se não apenas como o ponto em que o protagonista é conectado ao destino que lhe foi profetizado, mas também moldado às crenças de sua era. É o momento em que ocorre sua adesão à normalização da violência generalizada, que se endereçará como principal temática discutida no filme.

Em "Topologia da Violência" (2017), Byung-Chul Han articula um sintético panorama sobre as funções da violência em diversas sociedades pré-modernas. Da Grécia Antiga à Idade Média, incluindo os povos Astecas e os nativos Marquesanos, as ditas "Sociedades do Sangue" (Han, 2017, p. 12) concebiam uma dimensão divina à sua força, e assim sacralizavam as guerras, as punições e as vinganças. A violência ocupava um espaço ritualístico e, acima de tudo, comunicativo na realidade desses povos, que encenavam seu poder e seu domínio através de "teatros de crueldade" (Han, 2017, p. 13) nas praças públicas, agregando, portanto, um valor intrínseco ao ato de matar, um "princípio capitalista" (Han, 2017, p. 22) na economia da violência:

A violência pela força bruta fazia as vezes de uma economia de poder. Nesse aspecto, a violência não se escondia, mas era visível e manifesta; não passava por qualquer tipo de vergonha, mas era convincente e significativa. Tanto na cultura arcaica quanto na antiguidade a encenação da violência era parte constitutiva integral e central da comunicação social. (Han, 2017, p. 14)

Quase todos os apontamentos de Han sobre o lugar sacro da violência nas Sociedades do Sangue estão presentes em *O Homem do Norte*. Dos massacres praticados em homenagem a entidades aos rituais de sacrifício humano, a obra esboça um detalhado panorama etnográfico sobre as múltiplas formas com que a violência e a espiritualidade se entrecruzam e atravessam praticamente todas as esferas da vida dos povos escandinavos do século IX, cuja agressividade "gerava o sentimento de crescimento, de força, de poder, e de imortalidade." (Han, 2017) Assim, o filme se mostra autoconsciente e crítico não só quanto ao caráter deveras repetitivo da Jornada do Herói, mas também à violência e ao militarismo associados a essa ideia de heroísmo, como denunciado por críticas feministas como Tatar (2022). Mais do que sua fórmula narrativa, a Jornada do Herói é uma temática no filme, e jaz intrinsecamente conectada a essa exaltação à violência.

Tanto que a dimensão e a explicitude da violência exercida por vezes denunciam a incoerência da narrativa particular do protagonista ser atribuída a algum grau de heroísmo ou destino sagrado. Isso escala ao ponto máximo quando a mãe de Amleth revela não querer ser

salva por ele, e que sua vida anterior consistia numa série de abusos por parte do Rei Aurvandill. Diante da desconstrução de seu mito fundador, o obcecado herói sucumbe e se distancia da jornada, posto que esta se torna sem propósito à luz dos fatos recém-descobertos. Ele pronuncia palavras duras: “Ela matou o meu destino”. E mesmo eventualmente ele retornando e cumprindo sua vingança, ele não se torna rei, explicitando em definitivo a farsa por trás da profecia.

E apesar de Han não abordar diretamente os vikings em sua análise, há uma camada extra de significação no filme quando Eggers se concentra especificamente nesses povos. Desde eras pré-modernas, o restante da Europa Ocidental sustentava uma visão estereotipada da população nórdica que a associava à brutalidade e à bestialidade: os “povos bárbaros”, por assim dizer. Desse modo, substancialmente como ideia, “o norte foi inventado pelo sul.” (Dial et al; 2022, p. 5) Ao mesmo tempo, havia um forte grau de fetichização nessa invenção, por meio de uma certa idealização da bravura e da honra:

Como a vida no sul ficou muito fácil, os cidadãos caíram na corrupção e no excesso, no vício e na impureza, no hedonismo e na licenciosidade, nas orgias e na embriaguez. Os intelectuais do sul se esforçaram para obter a virtude do norte. [...] O Norte era um lugar de contenção e seriedade, uma terra de liberdade natural onde os conflitos eram resolvidos com armas. Quando a justiça falha, os heróis a restauram por meio da vingança violenta. (Dial et al; 2022, p. 5)

Ou seja, um ideário de “heroísmo” não tão distante do que é sustentado até hoje, e em grande parte por narrativas análogas à Jornada do Herói. Quando Shakespeare cria seu Hamlet, ele opta pela direção oposta: seu protagonista não é forte, valente, ou sequer vingativo; invés disso, ele é inteligente e sensível, sofre pela obrigação de vingar seu pai e filosofa constantemente sobre o sentido da própria existência. Trata-se de uma adaptação mais livre da lenda antiga, que se traduz nas questões do tempo em que o próprio dramaturgo viveu — a transição da era medieval para o renascimento. Mas quando Eggers se apropria da lenda, ele mergulha não só nos populários pertinentes à época, mas no imaginário concebido por outros povos sobre os Vikings, num movimento parecido com o que foi feito para a concepção da personagem-título de *A Bruxa*.

Nesse âmbito, vale ressaltar também que o imaginário sobre os nórdicos antigos preservado na contemporaneidade não só não se mantém próximo daquele outrora projetado pelo sul da Europa, como também assume contornos políticos perturbadores. Há uma forte apropriação da simbologia desses povos por grupos de supremacia branca, que se desenvolve

desde o início do século XIX e se estabaleceu nos tempos originários do nazi-fascismo. “Durante o Terceiro Reich, os nazistas adotaram o símbolo Odal do alfabeto rúnico para seu movimento de supremacia ariana. A runa Odal, que representa a herança ancestral, foi colocada em distintivos e dada aos soldados que alcançaram alta honra no batalhão da SS.” (Frommer; Hassan; Hirsch, 2022, p. 12)

Como aponta a historiadora Dorothy Kim (2019), a associação entre vikings e pureza racial já é uma ideia mal-concebida em si mesma, visto que tratam-se de povos que invadiram e transitaram pelas terras dos mares Mediterrâneo, Ártico, Negro, Cáspio e Atlântico Norte, e portanto representavam um grupo extremamente heterogêneo do ponto de vista racial e cultural. Ainda assim, se tornaram objeto de um amplo processo de *whitewashing* que perdura até hoje:

O atirador que massacrou 50 pessoas em mesquitas em Christchurch, Nova Zelândia, em 2019, fez referências repetidas à runa Odal e à cultura viking em um manifesto supremacista branco que ele escreveu antes dos tiroteios. Os manifestantes invadiram o Capitólio dos Estados Unidos em 6 de janeiro usando chifres vikings. (Frommer; Hassan; Hirsch, 2022, p. 13)

Em *O Homem do Norte*, Eggers de fato esboça um panorama étnico bem mais complexo dos povos vikings do que o que jaz na fantasia supremacista branca, apresentando personagens das mais variadas origens, que falam diferentes línguas e que sustentam particularidades em suas práticas religiosas. Mas ao tratar da valorização da violência como fator cultural unificador desses agrupamentos, ele mantém um diálogo forte com o problemático imaginário sobre os vikings cultivado até os dias atuais. E novamente, faz isso constantemente explicitando o caráter de indução e artificialidade por trás dessa mentalidade forjada. Movimento este pregado tanto no âmbito do enredo, quanto no âmbito estilístico, como veremos nas seções a seguir.

4.2 - VIOLÊNCIA EM SEQUÊNCIA

Como colocado na introdução desta dissertação, a análise estilística de *O Homem do Norte* não começará abordando a Insegurança Perceptual do mesmo modo que ocorreram as análises de *A Bruxa* e *O Farol*. Invés disso, opto por dedicar uma sessão inteira para pensar

apenas o realismo cinematográfico per si. Isso porque o terceiro longa de Eggers também se distingue dos anteriores por dar muito mais ênfase à prática mais canônica do realismo ontológico: o plano-sequência. Não que não haja aplicações importantes desta técnica nos outros filmes, como ocorre, por exemplo, em seus momentos de clímax — em *A Bruxa*, quando Thomasin vende sua alma para Black Phillip, e em *O Farol*, quando Winslow subjuga e começa a enterrar Wake (ambas as sequências analisadas em seus respectivos capítulos). Porém, nenhum dos casos sequer é comparável à duração, meticulosidade e excessividade dos planos-sequência de *O Homem do Norte*, que ainda por cima combinam longos travellings coordenados com rica profundidade de campo.

Podemos apontar uma razão um tanto óbvia para essa diferenciação: o orçamento. Mais do que um capricho, realizar planos-sequência nessa magnitude exige um considerável aparato técnico, bem como uma grande quantidade de ensaios com elenco e equipe. Filmes independentes de baixo orçamento (como os primeiros de Eggers) dificilmente são capazes de arquitetar planos desse tipo. No entanto, sem relevar por completo este dado, considero outros fatores que abrem precedentes para a opção estilística do diretor. Em seus primeiros trabalhos, buscou-se a “janela suja”, um conjunto de operações visuais visando dificultar a discernibilidade e a plena compreensão do que se passa em tela. Até mesmo as proporções de quadro estreitas podem ser entendidas como parte dessa metodologia. Mas *O Homem do Norte* é um widescreen proporcionado em 2.00:1. Além disso, ele trabalha em sua maioria com cenários bem iluminados, vibrantes, e com um posicionamento de câmera distanciado e panorâmico. O visual do filme foi feito com o intuito de promover amplitude, clareza e detalhamento.

Dois fatores temáticos podem ser levantados para explicar essa graúda mudança estilística. Primeiro, a perspectiva dos personagens. Novamente, tanto em *A Bruxa* quanto em *O Farol*, os protagonistas estão completamente inaptos a compreender o mal que os assola. São forças antagônicas que eles temem justamente em função de seu desconhecimento e infamiliaridade. Em *O Homem do Norte*, por outro lado, estamos diante de um folclore dentro do qual Amleth foi forjado. Mesmo os eventos de caráter sobrenatural, como visões divinas e aparições de bruxas e espíritos, fazem parte do repertório cultural com o qual o personagem se educou desde a infância. Logo, não faria sentido esmaecer a visibilidade do filme, posto que retrata um universo majoritariamente alinhado com a visão de mundo do protagonista. Segundo, e talvez mais importante, está a concepção da violência como eixo central da narrativa.

A representação visual da violência é uma questão delicada do ponto de vista conceitual e moral, mas que não se constitui como um grande tabu nos quesitos de quantidade de obras ou aceitação pelo público. Ao analisar a produção cinematográfica das últimas décadas, Stephen Prince observa uma mudança significativa das representações mais contidas e simbólicas do período entre 1895 e 1960 para o que ele definiu como “ultraviolência” (Prince, 1998), marcada por um realismo gráfico e visceral: imagens cada vez mais chocantes, explícitas e, acima de tudo, estilizadas. Para Prince, tal tendência foi se consolidando no cenário estadunidense especialmente após acontecimentos sociopolíticos marcantes, como a Guerra do Vietnã e os assassinatos de figuras políticas como John e Robert Kennedy e Martin Luther King, que tornaram as representações cinematográficas anteriores insuficientes perante o *zeitgeist* de terror e brutalidade.

O Homem do Norte pode ser facilmente vinculado a esse debate. Ainda marcando seus 20 minutos de duração, o filme apresenta uma cena mais gráfica e extrema do que qualquer outra que Eggers havia concebido até então: o príncipe Amleth, ainda criança, é imobilizado por um dos capangas de seu tio, e se liberta cortando fora o nariz do sujeito (imagem 25). A sequência concebe em um único take desde a busca dos homens, um breve momento em que o garoto parece tê-los despistado, a surpresa da abordagem do vilão — momento em que a câmera gira 180 graus, pareando-se com a posição dos personagens e os colocando em primeiro plano —, o golpe, os gritos, e a fuga de Amleth. Antes do ataque final, o rosto do capanga jaz nas sombras, em contraste com todo o restante do quadro; no momento do corte, temos a iluminação parcial apenas do rosto com nariz decepado, por onde vemos o sangue jorrar sobre o menino.

Este plano-sequência é o primeiro de muitos a orquestrar uma significativa coreografia entre câmera, elenco e cenário, onde os eventos se sucedem em diferentes profundidades do quadro, num grau de sincronia que relembra Orson Welles em *Cidadão Kane* (1940) e *A Marca da Maldade* (1958). A diferença está no destaque para a violência altamente explícita e estilizada. Pouco depois, a fuga de Amleth é continuada em um longo travelling pelo qual seguimos o protagonista correndo e se escondendo enquanto seus arredores (especialmente na profundidade de campo) são preenchidos com a tomada e destruição do reino de seu pai, o sequestro de sua mãe pelos homens de seu tio, e o retorno do capanga do nariz decepado, que se posiciona frente à câmera exibindo detalhadamente sua ferida aberta (imagem 26).



(Imagens 25 e 26)

Optar por planos-sequência com profundidade de campo para a representação da ultraviolência vai na contramão da maioria do que é feito no cinema contemporâneo. Os efeitos de choque e excitação promovidos pelo conteúdo de tais imagens geralmente são endereçados pela estética da “continuidade intensificada” (Bordwell, 2006), vulgo o conjunto de estratégias estilísticas usadas para dinamizar o desenrolar do filme (como planos rápidos, constante variação de lentes e movimentação frenética da câmera). Ainda assim, há outros casos notórios que apostam em uma empreitada realista para retratar a temática. Um bom exemplo é *Elefante* (2003) de Gus Van Sant, baseado no massacre de Columbine. O filme opta por representar os assassinatos posicionando a câmera no ponto de vista dos atiradores, promovendo travellings lentos e hipnotizantes, que deslizam pelos corredores do colégio enquanto os estudantes são mortos um a um.

Entre várias maneiras possíveis de retratar esse evento, Van Sant escolheu enquadrá-lo através de uma sensibilidade contemplativa cuja significância política consiste na forma com que ela nos permite olhar para este evento por um novo

ângulo, fazendo-nos confrontá-lo em sua complexidade desconcertante e em seu terror angustiante. (De Luca, 2015, p. 86-87)

Evidentemente, há significativa discrepância entre os planos-sequência de *Elefante* e *O Homem do Norte*: enquanto o primeiro aposta na sensorialidade meditativa (sendo um exemplo proeminente do Realismo Sensorial discutido por De Luca), o segundo se pauta num imensurável excesso. Ainda assim, ambas se apoiam na capacidade que tal dispositivo tem de romper com a lógica causal e sequencial típica da decupagem clássica que trabalharia em prol de uma mensagem moral específica. Isso porque, ao promoverem entre espectador e imagem um engajamento mais ativo e, ao mesmo tempo, ambíguo (Bazin, 2018), esses takes tendem a desvirtuar o olhar convencional sobre o evento, combatendo assim o senso comum sobre sua natureza. Já dizia o crítico francês Luc Moullet (1959, p. 14): “moralidade é uma questão de travellings” (“La morale est affaire de travellings”)⁶. Com essa famosa citação, Moullet exaltava “o compromisso de um cineasta com o mundo objetivo, com todas as suas ambiguidades imprevisíveis, mesmo que isso comprometa a coerência da narrativa.” (Nagib, 2011, p. 29)

Nesse aspecto, a abordagem excessiva de Eggers ganha ainda mais destaque, pois mesmo operando em função do enredo e tendo todos os movimentos perfeitamente planejados, seus planos-sequência são tantos, e desfilam com tanta duração e acúmulo de informações que não só ameaçam a congruência da narrativa: eles constantemente mantêm o espectador distanciado dela. Tal efeito tem significativa relevância quando consideramos os debates da seção anterior sobre as incitações à banalidade da jornada pessoal de Amleth perante o cenário concreto de crueldade que o cerca. De Luca aponta como uma das principais diferenças entre os realismos ontológico e pós-ontológico o fato de que, no primeiro, os planos-sequência, com toda a sua carga simbólica, moral e experiencial, costumam ser aplicados em momentos pontuais do filme, como um forte efeito de revelação do mundo por trás da história contada; já no segundo, eles regem o discurso fílmico de forma incessante e hiperbólica, concebendo à diegese uma dimensão mais contemplativa do que funcional-narrativa:

[...] a superabundância de detalhes que, presos numa estrutura dramática dominante, correm o perigo de chamar atenção para eles mesmos ao invés de avançar a trama.

⁶ Citação frequentemente atribuída a Godard em uma de suas diversas variantes, “o travelling é uma questão de moral” (“Le travelling est une question de morale”)

No cinema realista contemporâneo, por outro lado, a materialidade não é “reprimida” pela estrutura do filme e subsequentemente revelada como o momento epifânico e fragmentado [...]. Pelo contrário, através da aplicação hiperbólica do plano-sequência e outros artifícios de prolongamento do tempo, a materialidade é transmitida principalmente como fenômeno não conceitual, puramente sensível. (De Luca, 2015, p. 82)

Ademais, devemos adicionar à equação o amplo contexto de ultraviolência crescentemente permeando o cinema contemporâneo e a cultura visual de maneira geral. Há um certo consenso entre diversos teóricos de que a principal consequência da hipertrofia de imagens violentas é justamente o fato do público passar paradoxalmente a perder o sentimento intrínseco de repulsa. Como se a violência, ao se espalhar de forma massiva pela globalizada cultura ocidental dentro de uma configuração neoliberal, se tornasse banal, só mais um produto de consumo. Inclusive, quando Prince (1998) aponta a crescente habituação à violência na sociedade estadunidense como principal combustível para o surgimento do cinema ultraviolento, ele questiona se este mesmo cinema, cada vez mais popular e massificado, não tem também se normalizado e contribuído para a banalização da brutalidade. De maneira geral, trata-se de um debate espinhoso e presente desde antes do aparecimento das imagens técnicas como a fotografia e o cinema. Em seu seminal estudo sobre fotografias de atrocidades “Diante da Dor dos Outros”, Susan Sontag resgata um trecho do diário pessoal de Baudelaire escrito em meados de 1860:

É impossível passar os olhos por qualquer jornal, de qualquer dia, mês ou ano, sem descobrir em todas as linhas os traços mais pavorosos da perversidade humana [...]. Qualquer jornal, da primeira à última linha, nada mais é do que um tecido de horrores. Guerras, crimes, roubos, linchamentos, torturas, as façanhas malignas dos príncipes, das nações, de indivíduos particulares; uma orgia de atrocidade universal. E é com este aperitivo abominável que o homem civilizado diariamente rega o seu repasto matinal. (Baudelaire apud Sontag, 2003, p. 107)

Assim, a autora ressalta: “o argumento de que a vida moderna consiste em uma dieta de horrores que nos corrompe e a que nos habituamos gradualmente é uma ideia básica da crítica da modernidade — uma crítica quase tão antiga quanto a própria modernidade” (Sontag, 2003, p. 106). Na ótica foucaultiana, foi justamente no alvorecer da modernidade, com a instituição da Sociedade Disciplinar, que houve um deslocamento da violência de uma posição de palco e sacralidade (como descrito por Byung-Chul Han sobre as Sociedades do

Sangue) para uma posição “muito familiar e, ao mesmo tempo, totalmente estranha, uma perpétua ameaça para a vida cotidiana, mas extremamente longínqua por sua origem, pelo que a move, pelo meio onde se mostra, cotidiana e exótica.” (Foucault, 1999, p. 237-238)

Como abordado na seção anterior, o enredo de *O Homem do Norte* posiciona a violência em caráter de extrema generalização no universo viking. É o elemento mais primordial na cultura e na vivência de Amleth, bem como dos demais personagens que compõem seu mundo. Dessa forma, o filme estabelece um diálogo direto com os questionamentos feitos acima, desenhando constantemente o paralelo entre os *zeitgeists* dos personagens — a Sociedade do Sangue, normalizando a violência por meio da cultura e da espiritualidade — e do espectador — a sociedade moderna, fazendo-o por meio das telas e da mídia em geral. Cada uma à sua maneira, concedendo à brutalidade um "princípio capitalista." (Han, 2017, p. 22) E novamente, a opção pela aplicação hiperbólica de planos-sequência corrobora intensamente para esta ponte com o espectador, pois o coloca no centro da carnificina com máxima integridade espacial e temporal.

Tal efeito é ainda mais evidente na sequência em que Amleth e seus homens atacam furtivamente um vilarejo. A invasão é inteiramente concebida em dois planos-sequência que totalizam quase três minutos de duração. Neles, acompanhamos Amleth impiedosamente abatendo qualquer homem em seu caminho, com o restante dos soldados prolongando o massacre em diversas camadas da profundidade de campo (imagem 27). Ou seja, mais um *tour de horrores* articulado com um esmero cinematográfico cabível ao fascínio e à hipnose. Ainda por cima, tal capricho visual é potencializado com uma trilha sonora composta por uma percussão marcada e carregada, remetendo a uma infantaria de combate, que se estende ininterruptamente até o fim e se mistura aos incontáveis sons de golpes, galopes, quedas e gritos — o que remete novamente à noção de Trilha Sonora Integrada, mas não tanto por uma coesão dos timbres, e sim pela profusão tumultuosa de estímulos.

Seguido ao espetáculo, outro plano-sequência (de mais de dois minutos) se inicia. Ele revela o resultado da investida: o vilarejo destruído, soterrado em desespero, onde os vencedores da batalha — os homens de Amleth — praticam todo tipo de perversidade com os sobreviventes: estupram mulheres, escravizam idosos, assassinam crianças. Ao invés do dinamismo e da efusividade dos *travellings* anteriores, este take se desenvolve numa lenta e contemplativa panorâmica que vai e volta pelos mesmos cantos, quase como um estado de embriaguez. No plano sonoro, a música some, mantendo apenas o som ambiente, que embora ainda seja razoavelmente preenchido de informações, soa lânguido e até mesmo pacífico em comparação ao barulho atordoante da última sequência.

Nesse momento, Amleth não participa da barbárie; ele sequer observa-a diretamente, como se as atrocidades apenas contaminassem sua visão periférica. Mas sua expressão é carrancuda, como se reconhecesse o horror que se desenha em volta, mas tentasse ignorá-lo. Ao tentar não ver o que se passa à sua volta, ele aparece olhando diretamente para a câmera — para nós, turistas do inferno (imagem 28). Então, finalmente, ele olha para um ponto do cenário, e o plano se transforma em uma tomada subjetiva, em que ele testemunha seus companheiros incendiarem um armazém cheio de crianças vivas. Nestes últimos instantes, há o retorno da trilha sonora, agora protagonizada por notas longas e graves que vão se perdendo em meio à gritaria das vítimas agonizando.



(Imagens 27 e 28)

O jogo estruturado nessas sequências em toda sua complexa articulação entre câmera, atuação e banda sonora tende a enquadrar o espectador em um dilema ético. Na primeira cena, ao esboçar o ápice da estetização e do choque, o discurso fílmico nos envolve, imersivo; na segunda, ao contextualizar mais apuradamente a situação, ele nos questiona: quão apropriada seria estar na posição de apreciação à violência? Quando ocorre a quebra de

quarta parede, propõe-se uma relação de cumplicidade entre espectador e protagonista, que parece incitar a normalização da violência como um fenômeno extemporâneo. Para Amleth, membro de uma Sociedade do Sangue, a violência é um fenômeno físico, com agência, vivido de perto. Para nós, *voyeurs* do mundo globalizado, a violência é virtual, percebida de longe. O filme parece questionar se nossa atitude é fundamentalmente tão distinta do comportamento do protagonista.

Ironicamente, tal provocação moral é feita, justamente, através de uma representação realista de uma violência desmedida. Nesse quesito, o filósofo francês Jacques Rancière afirma que, a despeito de todos os pesares que circundam a representação da violência e seus efeitos anestésicos perante o choque, a dimensão política dessas imagens não pode ser simplesmente anulada. Deve-se, pelo contrário, se atentar ainda mais à responsabilidade exercida por esse ou aquele sistema imagético em contextualizar aquela violência:

Se o horror está banalizado, não é porque vemos imagens demais. Não vemos corpos demais sofrerem na tela. Mas vemos corpos demais sem nome, corpos demais incapazes de nos devolver o olhar que lhes dirigimos, corpos que são objeto de palavra sem terem a palavra. (...) A questão do intolerável deve então ser deslocada. O problema não é saber se cabe ou não mostrar os horrores sofridos pelas vítimas desta ou daquela violência. Está na construção da vítima como elemento de certa distribuição do visível. Uma imagem nunca está sozinha. Pertence a um dispositivo de visibilidade que regula o estatuto dos corpos representados e o tipo de atenção que merecem. A questão é saber o tipo de atenção que este ou aquele dispositivo provoca. (Rancière, 2012, p. 94-96)

Ou seja, mais do que apenas “mostrada”, a violência precisa ser “pensada”. Numa chave similar, Hal Foster prolonga o debate analisando alguns movimentos de vanguarda que articulam a violência não apenas de forma gráfica e visceral, mas acima de tudo autorreflexiva e autorreferencial. Ele sugere o surgimento de um “Realismo Traumático”: “como se o real, reprimido no pós-modernismo pós-estruturalista, tivesse retornado como traumático.” (Foster, 1996, p. 166) Ou seja, ele se baseia nas crises do realismo e do próprio real desencadeadas na segunda parte do século XX (boa parte debatidas na seção 1.1 da presente dissertação) como justificativa primordial para que alguns artistas buscassem representações brutais e abjetas da violência, posto que essa seria justamente a realidade mais impossível de se retratar em uma imagem. Assim, essas obras buscam se posicionar “contra o mundo imaginário de uma fantasia capturada pelo consumismo.” (Foster, 1996, p. 166)

Um elemento central para a análise de Foster é a noção da repetição. Na lógica psicanalítica, ela é a reação inconsciente do sujeito ao trauma que não consegue processar. Nas artes, de maneira análoga, a repetição compulsiva do encontro traumático com o real busca promover um efeito paradoxal de choque e anestesia simultâneos, extremo ao ponto de ameaçar romper a própria lógica dos regimes representacionais e assim invadir assiduamente o campo do sensível e do experiencial. “É como se essa arte quisesse que o olhar brilhasse, que o objeto permanecesse, que o real existisse, em toda a glória (ou o horror) de seu desejo pulsátil.” (Foster, 1996, p. 140) Nesse sentido, podemos também associar *O Homem do Norte* a esse regime traumático, posto que seus repetidos e repetitivos planos-sequência praticam a mesma relação paradoxal de aproximação e distanciamento, afeição e apatia perante o horror.

É importante entender que a perspectiva de Foster, embora parecendo estritamente ligada a um fenômeno extremo localizado nas artes plásticas, rapidamente ganhou força na interpretação de uma paixão muito mais abrangente pelo real que perpassa todas as artes — da literatura ao cinema, passando pelas artes visuais e performativas em geral —, enfatizando aspectos documentais, performáticos, relacionais e indiciais em concorrência direta e frequentemente polêmica e promíscua com a demanda maciça de realidade na cultura midiática. (Schöllhammer, 2012, p. 135)

Entretanto, a identificação entre o realismo de *O Homem do Norte* e o regime traumático descrito por Foster se torna mais evidente a partir do momento em que Amleth, infiltrado no território inimigo, passa todas as noites exterminando alguém próximo do círculo de seu tio para intimidá-lo e aterrorizá-lo. Nesse intuito, ele se põe a demonstrar sua força ao inimigo, deixando expostos os cadáveres, expondo sua violência de forma gráfica e sangrenta. Em dado momento, ele prega membros decepados de diversos homens na parede (imagem 29). Depois, deixa uma vítima pendurada pelos pés, emasculada, com os intestinos amarrando outro cadáver (imagem 30).



(Imagens 29 e 30)

Quando Susan Sontag comenta sobre as representações visuais da violência anteriores à modernidade, destaca uma valoração à impiedade: “A preocupação é que as imagens a serem vistas não se mostrem perturbadoras o bastante: não sejam concretas e minuciosas o bastante. A imagem deve estarrecer, e nessa *terribilitá* reside um tipo contestador de beleza” (Sontag, 2003, p. 75). Assim também operam boa parte das obras analisadas por Foster, buscando a destruição do corpo e completa abjeção como forma de atingir mesmo aqueles acostumados com imagens de violência. Dessa forma, tais trabalhos se mostram efetivamente complexos e cínicos em sua *terribilitá*: ao mesmo tempo em que constituem uma crítica, não estão completamente deslocados da violência estética que compõe o mercado de reações da contemporaneidade.

Em *O Homem do Norte*, nesses momentos em que o próprio protagonista do filme se torna uma espécie de artista *gore*, seus oponentes ficam tão atordoados diante de tais visões que não conseguem conceber uma explicação para a tragédia, atribuindo o ato a alguma bruxaria estrangeira. Ou seja, as criações de Amleth são calculadas para amplificar o choque até o ponto em que sejam capazes de amedrontar até mesmo os vikings, cujas vidas são

desmedidamente povoadas pela violência. Por tabela, similar efeito também atinge o espectador, visto que tratam-se de imagens repulsivas e fora do padrão mesmo para os padrões do cinema contemporâneo ultraviolento. Assim, é este o ponto em que fica mais evidente a aproximação do filme com o gênero do horror, posto que tais sequências não buscam a contemplação nem a elaboração intelectual da violência: buscam em definitivo amedrontar o espectador, escalonar os sentimentos de medo e angústia. E nenhuma dessas representações é endereçada em um longo e elaborado plano-sequência; apenas alguns segundos são suficientes para se alcançar o traumático encontro com o real.

4.3 - QUESTÃO DE PERSPECTIVA

Enfim, me debruçarei agora na Insegurança Perceptual em *O Homem do Norte*. Relembrando: nos longas anteriores de Eggers, ela é sustentada majoritariamente por um caráter de baixíssima delineação visual (como a escuridão hiperbólica em *A Bruxa*, ou a imagem háptica em *O Farol*) e sonora (em ambos, Trilha Sonora Integrada). E como elaborado na última seção, este está longe de ser o caso em *O Homem do Norte*, especialmente no âmbito visual, que sustenta amplitude e nitidez nos acontecimentos que se passam em tela. Mas o que destoa ainda mais dos outros dois filmes é como, em determinadas sequências, há uma nítida e deveras exagerada interferência da pós-produção no realce de imagens e sons. Isso é perceptível mesmo em takes noturnos, cujo enredo demanda um tom sombrio: a imagem é retocada para garantir-se uma luminosidade não só implausível, mas com uma certa aura mística (imagem 31). Também é algo notável nas muitas cenas em que o filme se aproveita de seu widescreen para exibir suas exorbitantes paisagens altamente tratadas (imagem 32).



(Imagens 31 e 32)

O que melhor define a estética das imagens acima é a “hiper-realidade” (Elsaesser, 2013); empreitada esta que, em primeira instância, foge completamente da ideologia de Eggers demarcada em sua nota de roteiro em *A Bruxa*, de trabalhar num viés realista mesmo os elementos fantásticos. Invés disso, o mundo de Amleth é altamente “renderizado” (Buhler, 2019), “pictórico” nos termos de Manovich, posto que “ao mesmo tempo em que mantém o realismo visual exclusivo do processo fotográfico, o filme obtém a plasticidade que antes só era possível na pintura ou na animação.” (Manovich, 2001, p. 301) Nesse sentido, a opção pelos planos-sequência parece operar quase de forma irônica: uma reverência indexical ao contingente filmico que, no fim das contas, seria excessivamente retocado e manipulado.

Tal contradição expande exponencialmente quando consideramos que o longa foi filmado analogicamente, e só depois digitalizado para o tratamento. Ou seja, não há truques de justaposição para simular seus planos-sequência como ocorre em filmes como o *Birdman* (2014) de Iñárritu. O mesmo pode ser dito sobre as condições de filmagem de maneira geral: elenco e equipe de fato viajaram para as distantes localidades nórdicas e se sujeitaram ao frio e a todo tipo de adversidade terrena para conceber as imagens prévias do filme, o que nos permite também apontar nuances do “realismo físico” de Nagib (2011) se somando à

equação. Ainda por cima, mesmo quando altamente manipulada na pós-produção, a mise-en-scène do filme mantém o aspecto granuloso da película tão apreciado por Eggers e que nos remete à era pré-digital, uma estética que os efeitos de tratamento digital em toda a sua limpidez precisam se adaptar, de forma que “quando as imagens geradas por computador são combinadas com as imagens do filme, são usados truques adicionais para diminuir sua perfeição.” (Manovich, 1995, p. 16)

Ainda mais fetichizado é o “visual de filme” em si — a aparência suave, granulada e um pouco borrada de uma imagem fotográfica que é tão diferente da imagem plana e dura de uma câmera de vídeo ou da imagem muito limpa e perfeita da computação gráfica. A imagem fotográfica tradicional já representou a objetividade desumana e diabólica da visão tecnológica. Hoje, no entanto, ela parece tão humana, tão familiar, tão domesticada — em contraste com a aparência alienante [...] de uma tela de computador com sua resolução de 1280 por 1024, 32 bits por pixel, 16 milhões de cores e assim por diante. (Manovich, 1995, p. 5)

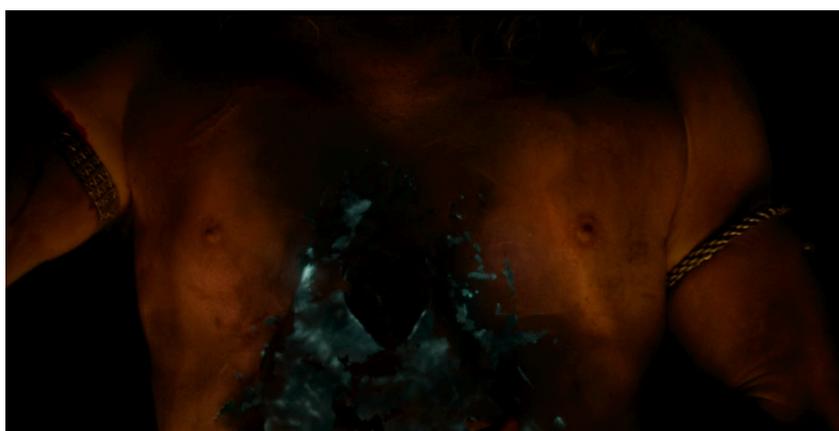
Entretanto, há um fator que é necessário salientar: nem sempre a interferência da pós-produção é tão aguda. Inclusive, nos próprios planos-sequência de extrema violência, todo e qualquer processo de renderização na imagem ou no som passa despercebido, de forma orgânica — isto caso tenha sido sequer praticado. Como colocado na seção 1.2, o hiper-realismo na concepção de sons ambiente por meio da “renderização” é uma premissa básica do sound design, tão antiga quanto o próprio cinema sonoro, de modo que, historicamente falando, quase sempre privilegiou-se o impacto emocional à verossimilhança (Chion, 2008, p.80). E novamente, a natureza manipulativa da imagem digital seria um desdobramento dessa tendência renderizante do som para a imagem. Ou seja, são práticas geralmente utilizadas para dramatizar ou realçar algum elemento visual de forma que não chamem tanto a atenção para si, quanto menos corromper a diegese do filme, pois estariam integrando um realismo “perceptual” (Prince, 1996). De fato, é assim que se operam os efeitos de hiper-realidade na maioria dos filmes mainstream: intrinsecamente atuantes, porém tentando se fazer invisíveis, de forma similar ao que acontece com a decupagem clássica.

As sequências em *O Homem do Norte* em que esse alto grau de tratamento se destaca de forma completamente anti-natural e explícita são pontualmente nos momentos do enredo que se aproximam das temáticas sobrenaturais da obra, criando uma constante oscilação na forma que o filme é concebido visualmente. E é por meio desse contraste entre abordagens que se projeta sua Insegurança Perceptual: conforme a obra encadeia e sobrepõe as estéticas

realista e (exacerbadamente) hiper-realista, o espectador é constantemente incitado a suspeitar da última. Tal movimento faz jus às temáticas do filme discutidas no início do presente capítulo. De um lado, está a percepção de Amleth de que sua vingança pessoal é uma saga mítica profetizada como seu destino. Do outro, está a reiterada colocação da artificialidade e arbitrariedade por trás de tal ponto de vista, bem como a realidade concreta terrivelmente sanguinária e violenta em que ele se insere. É como se a elaboração ultra-renderizada da mise-en-scène operasse de acordo com a forma que Amleth vê seu mundo, mas que, ao mesmo tempo, segue em desacordo com o conteúdo da maioria dos planos-sequência do filme, estes por sua vez refletindo a “objetividade” da câmera fotográfica. (Bazin, 2018)

Essa dicotomia é trabalhada desde o início da obra. Primeiramente, há a cena introdutória do vulcão, que ao fazer referência à esfera mística do enredo que se inicia, é concebida com uma apresentação visual não apenas pictórica, mas deveras exagerada, com relâmpagos disparando dramaticamente ao redor da fumaça que flutua de vagar pelo cume. A voz-over do bruxo, entoada profeticamente, está acompanhada não apenas do som dos trovões, mas também de sussurros. Logo após esta sequência, a direção subitamente assume um viés realista. A imagem sem significativa adulteração pictórica, inclusive em boa parte conduzida em planos-sequência distanciados (mais estáveis, elegantes e sutis do que as estrondosas batalhas comentadas na seção anterior) e iluminados por fontes naturais como tochas e fogueiras. O som é em sua maioria diegético e sem tratamento destacável, com exceção de uma discreta trilha musical se manifestando em momentos pontuais. É como se, ao se afastar um breve instante da dimensão sobrenatural do enredo, o discurso fílmico de repente adquirisse “sobriedade”, por assim dizer.

Mas mais adiante, conforme o jovem príncipe imerge em seu ritual de iniciação, a situação novamente se inverte por completo. Predomina-se uma montagem frenética de Amleth, o Rei Aurvandill e Heimir, com planos aproximados ao ponto de omitir o resto do cenário e que por vezes se intercalam por meio de um efeito de transição promovido a partir de cortinas de fumaça (imagem 33). A banda sonora se mantém carregada por vozes reverberadas ao extremo, ruídos indistinguíveis e música dissonante. Ao final, Amleth tem sua primeira visão religiosa, arquitetada através de uma transição de um close no peito de seu pai para um coração pulsante em meio ao cosmos (imagem 34) a partir do qual se desenha a árvore genealógica da família real (imagem 35). Trata-se de uma imagem completamente artificial, constituída como uma colagem computadorizada a partir de fotografias dos atores com a utilização de cromaquí.



(Imagens 33 a 35)

Essa sequência, fundamental para todas as implicações no enredo e na temática do filme, se destoa não só pelo exagerado hiper-realismo na renderização das imagens e do som, mas por romper em definitivo com a própria unidade espacial e temporal do filme — sua diegese. Isso já acontece antes da apresentação da visão, desde o esmiuçamento da imagem, que rompe com o plano de fundo e noções de profundidade, escala e assim por diante. Além disso, simulando a perspectiva em transe do protagonista, sua edição se aproxima da ideia de “montagem de atrações”, assinatura do cinema sociético e elementar para se expor o

mecanismo discursivo que constitui um filme. E o que ocorre em *O Homem do Norte*, por tabela, é a explicitude com o qual a narrativa pessoal de Amleth é assimilada à força.

Ainda assim, com exceção desta sequência do ritual, a oscilação estilística não justificaria, por si só, a denotação de uma Insegurança Perceptual. Poderia se argumentar que a maior interferência da pós-produção se faz nas sequências que envolvem o sobrenatural por serem aquelas mais relevantes para a curva dramática do longa. A dúvida diegética mais aprofundada se manifesta mais pontualmente na articulação entre essas elaborações estéticas e o enredo. Isso porque as etapas da Jornada do Herói vividas pelo protagonista em que ele se encontra sozinho, longe do alcance dos demais personagens, são justamente aquelas com maior caráter fantástico — a aparição da vidente que o relembra de seu destino, o encontro com o bruxo que permite sua comunicação com o crânio de Heimir, e o duelo com o cadáver que adquire vida. Por óbvio, prevalece em cada uma dessas sequências um exacerbado tratamento, não apenas em sua elaboração visual, mas também sonora: as vozes da vidente e do crânio de Heimir são reverberadas e ocupam grande amplitude no espectro sonoro, enquanto o cadáver emite um rugido monstruoso que recebe similar tratamento.

No entanto, também há em todas elas uma forte sugestão de alucinação: a vidente desaparece subitamente após conversar com Amleth; o crânio de Heimir se comunica telepaticamente com o protagonista sem mover a mandíbula; já o cadáver, por sua vez, após ser derrotado e destruído, imediatamente reaparece intacto e em sua posição inicial, como se a batalha nem houvesse ocorrido de fato. Assim como ocorre em muitas cenas de *O Farol*, é incerto dizer se essas sequências realmente participam da materialidade diegética do filme ou se estão ocorrendo dentro da cabeça do protagonista. A diferença reside no fato de que, na conclusão do segundo filme de Eggers, a forma como a lanterna do farol derruba Winslow escada abaixo e as gaivotas devoram seu fígado confirma a noção de que, independente da explícita loucura do personagem, alguma maldição efetivamente existe na ilha. Mas em *O Homem do Norte*, tal esclarecimento não é feito. Bem como as visões religiosas do personagem, que pela sua própria natureza constituem um universo particular seu, seus encontros com o sobrenatural podem muito bem ser apenas isso: visões.

Principalmente quando consideramos que são sequências cujas implicações estão apenas ligadas às atitudes que o protagonista passa a tomar. No máximo, as duas últimas são passos trilhados por Amleth para adquirir a espada mágica, cujas propriedades especiais supostamente o ajudariam em sua vingança. Como tal, ela é representada pelo discurso filmico com a mesma carga de sobrenaturalidade, chegando a brilhar de forma destacada (imagem 36) e, mais desconcertante ainda, tendo seu clangor exageradamente processado e

em desmedida presença no espectro sonoro cada vez que a lâmina é desembainhada. Entretanto, na prática, ela não demonstra nenhuma excepcionalidade em relação a uma espada comum, cortando os adversários do herói da mesma forma e se chocando com as armas de seu tio de igual para igual (ainda que brilhando e ressoando desproporcionalmente). Parece que o que temos é apenas o discurso filmico refletindo a perspectiva fantasiosa de Amleth de que sua arma é especial. Como se, para qualquer outro personagem, sua aparência e sonoridade seguissem mundanas.



(Imagem 36)

A Insegurança Perceptual é mais comum em narrativas conduzidas por personagens misteriosos e desorientados, muitas vezes sujeitos a limitações físicas ou mentais, que vagam pelo espaço cinemático de forma passiva ou reativa, de modo a confundir ainda mais o espectador em relação ao que se passa em seus universos internos e externos. Nesse aspecto, o endereçamento à perspectiva de Amleth se mostra uma aposta ousada: é um personagem com motivações claras e que esbanja ímpeto incessante para alcançá-las. Inclusive, após adquirir sua espada mágica, há uma curiosa sequência em que ele sobe em um telhado e entoia um monólogo expondo seus pensamentos e suas intenções. Evidentemente, tal sequência também está sujeita a um altíssimo grau de tratamento. Completamente sozinho, fala para si mesmo, por tabela para o espectador. Um movimento deveras teatral, destoante de qualquer grau de realismo ou verossimilhança típicos da prática cinematográfica, mas que corrobora com a noção de que sua narrativa pessoal o distancia da realidade. Sua limitação em relação ao mundo ao seu redor é seu próprio mito fundador, seu delírio de grandeza.

Tal incitação atinge a concretude perto do clímax do filme, durante a revelação da mãe de Amleth. Quando ela coloca uma realidade que contradiz completamente a forma

como o herói interpretava sua jornada, a Insegurança Perceptual adquire um novo revestimento. Isso porque a cena retratando o rapto da rainha não está entre aquelas com tratamento visual ou sonoro fantásticos. Pelo contrário, é um dos sanguinários planos-sequência analisados na seção anterior, e que, apesar de perfeito esmero na articulação cinemática da mise-en-scène, carece de grande interferência da pós-produção. Nele, vemos claramente a personagem se debatendo enquanto imobilizada pelo vilão, e ouvimos seus gritos entoados com protagonismo no espectro sonoro, de forma que não há nada de suspeito ou dúbio em tal representação.

Por um lado, poderia se argumentar sobre a não-confiabilidade do depoimento da rainha em si, especialmente pela falta de ancoragem visual em seu caráter de mero testemunho. Entretanto, o peso dramático da reviravolta e a forma como ela se encaixa com as outras nuances do enredo tendem muito mais a questionar a materialidade diegética da sequência do sequestro, ainda que seja um momento conduzindo inteiramente na régua do realismo. Assim, somos impelidos a desacreditar do ponto de vista do personagem independente da conotação sagrada dada pelo discurso fílmico a essa ou aquela sequência; desconfiamos de tudo. A dicotomia entre realismo e hiper-realismo se dissipa diante de uma perspectiva integralmente contaminada, que termina em igualmente desvirtuar a diegese do filme quase que por completo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enquanto a presente pesquisa se concluía, Robert Eggers lançou seu quarto longa-metragem: *Nosferatu* (2024), remake daquele que é possivelmente o maior clássico do expressionismo alemão e muitas vezes declarado por Eggers ser seu filme favorito. Mais de um século após o lançamento do original, o diretor se propôs a trazer de volta o terrível Conde Orlok e colocá-lo dentro da ambientação histórica inclinada a combinar a factualidade com as mentalidades da época que é típica em seu trabalho. Dessa forma, não só temos outra amostragem de seu *worldmaking* obsessivamente meticuloso nos cenários, figurinos e diálogos, como também uma reverência a como, em meados do século XIX, os sentimentos de medo e pânico perante o desconhecido (novamente, o “inquietante” (Freud, 2010a)) passaram gradualmente a ser tratados sob a óptica psiquiátrica — especialmente quando isolados no âmbito feminino, conforme explodiram desproporcionalmente os diagnósticos de histeria e melancolia, bem como a consequente internação compulsória de incontáveis mulheres na Europa e na América.

Na versão de Eggers, quando a protagonista Ellen Hutter expõe a aproximação e os assédios do vampiro, ela não só é desacreditada pelos demais personagens (majoritariamente masculinos), mas tratada como louca, hiper-medicada e, em certo ponto, até mesmo amarrada. E ainda por cima, tal condição é sustentada como histórico pessoal da moça desde sua infância, conforme ela atesta sempre ter sido suscetível a visões e sonhos de teor fantástico. Assim, são feitas sucessivas inferências de que Ellen compartilha com Orlok algum grau de pertencimento ao mundo sobrenatural, mas que nem mesmo ela é capaz de compreender. E tal fator ancora-se como a justificativa para o principal fio condutor da narrativa: a inveterada obsessão do vilão pela heroína.

A partir dessas premissas, o cineasta mantém a salvaguarda para promover a Insegurança Perceptual em diversos níveis. Não sabemos estabelecer em definitivo a extensão dos poderes de Orlok. Tampouco conseguimos delinear com precisão quando ele está lá, ou quando trata-se de um delírio ou uma ilusão induzidos por ele. E por fim, também não conseguimos categorizar determinadas manifestações visuais e sonoras como parte da materialidade diegética, de outra projeção do vilão na mente dos personagens, ou simplesmente parte do discurso fílmico. Em particular, as gigantescas e deformadas sombras do vampiro, a maior assinatura visual do filme de F. W. Murnau, desfilam constantemente pela tela com esse eterno caráter de imprecisão diegética.

Infelizmente, não há mais espaço ou tempo para desenvolver uma análise sobre o novo *Nosferatu*. Cabe apenas ressaltar como esta obra, embora concebida como uma releitura do trabalho de Murnau, segue notadamente a mesma linha dos três filmes anteriores de Eggers. A presente pesquisa começou a ser arquitetada em meados de 2022, a partir do meu encontro com a nota deixada por Eggers no roteiro de *A Bruxa*. E como esmiuçado na introdução, meu objetivo principal tem sido averiguar uma abordagem realista aos “pesadelos do passado” como traço autoral persistente na totalidade da filmografia do diretor. Todas as demais investigações, desde o histórico e os fundamentos do realismo cinematográfico até os mais diversos estudos interdisciplinares, giraram em torno desse intuito principal.

De fato, foi possível localizar com sucesso diversos esquemas estilísticos associados a uma ou outra forma de realismo. Alguns exemplos: a iluminação sóbria e indiferente, uma “prática e ética da luz documental” (D'allonnes, 2021) de *A Bruxa*, o Realismo Físico (Nagib, 2011) praticado em *O Farol*, e os extensos planos-sequência com profundidade de campo (Bazin, 2018; De Luca, 2015) de *O Homem do Norte*. Embora a maioria desses procedimentos não esteja se replicando com o mesmo grau de adesão e intensidade entre os três filmes, percebe-se em todos a constante reverência aos preceitos canônicos do realismo. Ainda assim, o principal ponto em que estas obras convergem está justamente na desestabilização quase imediata desse mesmo realismo. Nos casos citados agora: uma iluminação documental para um filme regido principalmente pela escuridão, um Realismo Físico utilizado em cenas potencialmente alucinatórias, e planos-sequência hiperbólicos no endereçamento de uma história contaminada por perspectivas particulares.

Em suma, pude averiguar na filmografia em questão uma incessante predisposição de articular o visual e o som de modo a potencializar o realismo, mas, ao mesmo tempo, problematizar, duvidar, oscilar e colocar em cheque sua coesão, sua evidenciação e sua indexicalização. Tal movimento de mão-dupla, embora escalonado de forma deveras radical, ainda corresponde intimamente aos preceitos do Novo Realismo elencados no importante ensaio de Thomas Elsaesser (2015), de um cinema inclinado a refletir sobre as crises do real que rondam a contemporaneidade em ordens tecnológica, expressiva e filosófica. E é de grande mérito de Robert Eggers contemplar tais reflexões através da reconstituição histórica, nos propondo um retrato do passado que, em primeira instância, evidencia o incompreensibilidade de mentes permeadas por outros *zeitgeist* e *volksgeist*. Mas em segunda instância, e com um resultado ainda mais potente, vemos como esse mesmo passado se revela tão incompreensível e caótico para os seus próprios habitantes quanto o presente é para nós.

No fim das contas, a questão central parece girar em torno da diegese. De como a capacidade de se organizar o universo de um filme de forma coesa e unificada para que o espectador possa “mergulhar” nele de forma efetiva é um esforço integrado das dimensões temática, narrativa e principalmente estilística. E em paralelo, como bem evidencia a filmografia em questão, esse mesmo esforço integrado pode fazer o contrário, “tornando-nos intensamente cientes da nossa própria presença como espectadores” (Elsaesser, 2015, p. 46) e assim gerando uma imensurável gama de possibilidades de fruição e apreciação cinematográfica. A tônica da Insegurança Perceptual, compreendida como um fenômeno global capaz de se expandir para os mais distintos contextos de realização, encontra na filmografia de Robert Eggers um excepcional protagonismo que a demarca como sua maior assinatura autoral, seja em seus filmes independentes de baixo orçamento, seja em seus pretensos blockbusters.

Nesse âmbito, o que fortalece a continuidade entre esses trabalhos a despeito de seus distintos cenários de produção é a repetida contribuição dos demais membros da equipe. O diretor de fotografia Jarin Blaschke assina os quatro longas. O mesmo ocorre com a figurinista Linda Muir e a montadora Louise Ford. Já o sound designer Damian Volpe não pôde envolver-se com *A Bruxa* por questões de agenda (Volpe, 2019), mas se fez presente nos três filmes posteriores. Condição similar se passa com alguns dos atores e atrizes: Willem Dafoe participa de *O Farol*, *O Homem do Norte* e *Nosferatu*, enquanto Ralph Ineson, Kate Dickie e Anya Taylor-Joy, o núcleo-duro do elenco de *A Bruxa*, retornam em *O Homem do Norte* (sendo que *Nosferatu* também conta com Ineson, e possuía inicialmente Taylor-Joy escalada como Ellen Hutter, que não conseguiu conciliar as gravações com seus outros trabalhos (Kroll, 2019)). São colaboradores que não apenas mantêm relações profissionais e interpessoais proveitosas com o diretor, como também parecem entender profundamente os paradoxos propostos por ele na tentativa de conciliação entre o universo material e o imaginário, a História factual e a das mentalidades, o realismo e a fantasia.

Evidentemente, ainda há muitos outros ângulos pelos quais a filmografia em questão pode ser analisada; alguns deles, inclusive, mencionados na presente dissertação. Por exemplo, a cada vez mais recorrente conexão entre o realismo cinematográfico e o gênero do Horror, por vezes desencadeadora de sucessivos (e polêmicos) rótulos como “pós-horror” (Rose, 2017), “horror social” (Cánepa, 2016) ou então, num viés mais publicitário, “horror elevado” (Brannan, 2021). Há também a questão particular dos filmes de reconstituição histórica e sua capacidade de tecer novas perspectivas sobre o passado, e como isso se

complexificaria com representações da História das mentalidades, especialmente com a adesão diegética ao sobrenatural.

Essas e outras discussões podem ser afortunadamente aprofundadas no futuro endereçando o trabalho de Eggers. Por agora, deixo minha contribuição delimitada a relacioná-lo com o Novo Realismo, como mais uma das muitas tentativas de oferecer uma resposta às infinitas crises e indagações que atravessam a ideia de representação do “real” nos dias atuais. “Real” este que, inclusive, também merece ser colocado sempre entre aspas, como a infinita dicotomia entre a diferença e a unidade: preso às perspectivas singulares, mas ao mesmo tempo compartilhado por todos nós.

REFERÊNCIAS

ALVES, Pedro. **Cinema e História: perspectivas e caminhos**. Cruzar Histórias: I Oficinas Luso-Brasileiras, 76-85, 2017.

ANDREW, Dudley. **An Atlas of World Cinema**. In: DENNISON, Stephanie; LIM, Song Hwee (Orgs.). *Remapping World Cinema: Identity, Culture and Politics in Film*. Londres: Wallflower Press, p. 28, 2006.

BALÁSZ, Béla. **O homem visível**. In: XAVIER, Ismail (org.). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, p. 77-83, 1983.

BAZIN, André. **O que é o cinema?**. São Paulo: Cosac & Naify, 2014.

BLASCHKE, Jarin. **How Bright Bulbs Enabled ‘The Lighthouse’s’ Tough Black-and-White Shoot**. *Variety*, 17/10/2019. Disponível em: <https://variety.com/2019/artisans/spotlight/the-lighthouse-cinematography-black-and-white-1203373400/>

BORDWELL, David. **Figuras Traçadas na Luz**. Campinas: Papyrus Editora, 2009

_____. **The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies**. Univ of California Press; 2006.

BRANNAN, Alexander Joseph. **Artful Scares: A24 and the Elevated Horror Cycle**. Dissertação de mestrado para a University of Texas at Austin, 2021.

BUHLER, James. **Theories of the Soundtrack**. Oxford University Press, 2019.

BURKE, Peter. **Testemunha ocular: o uso de imagens como evidência histórica**. São Paulo: Editora Unesp, 2016.

_____. Entrevista. In: PALLARES-BURKE, Maria Lúcia G. **As muitas faces da história: nove entrevistas**. São Paulo: Editora Unesp, 2000.

CAMPBELL, Joseph. **The hero with a thousand faces**. New World Library, 2008.

CÁNEPA, Laura. Configurações do horror cinematográfico brasileiro nos anos 2000: continuidades e inovações. **Miradas sobre o cinema ibero latino-americano contemporâneo**. São Caetano do Sul: USCS, p. 121-144, 2016.

_____ ; CARREIRO, Rodrigo. **A Nova Inglaterra como paisagem para o horror feminino em A Bruxa**. Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento, v. 7, n. 1, 2020.

CANUDO, Ricciotto. **Birth of a Sixth Art**. In: ABEL, R. (ed.). French Film Theory and Criticism. Princeton: Princeton UP, p. 58-65, 1998.

_____ **Reflections on the Seventh Art**. In: ABEL, R. (ed.). French Film Theory and Criticism. Princeton: Princeton UP, p. 291-302, 1998.

CASANELLES, Sergi. **Mixing as a Hyperorchestration Tool**. In: The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media: Integrated Soundtracks (org. Liz Greene, Danijela Kulezic-Wilson. Londres: Palgrave Macmillan, p. 57-72, 2016.

CHION, Michel. **A audiovisual: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

_____ **The Voice in Cinema**. New York: Columbia University Press, 1999.

D'ALLONES, Fabrice Revault. **A luz no cinema**. Trad: Antoine d'Artemare; Bruna Freitas Figueiredo. In: Rebeca-Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual 10, no. 1, p. 352-364, 2021.

DAFOE, Willem. **Willem Dafoe & Robert Eggers Talk The “Fear” of Acting, Exploring The Darkness & ‘Nosferatu’**. GQ, 23/12/2024. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=olj7bLxPXIs&ab_channel=GQ

DE LUCA, Tiago. **Realismo dos sentidos: uma tendência no cinema mundial contemporâneo**. In: Realismo fantasmagórico. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, p. 61-93, 2015.

DEREN, Maya. **Cinema: o uso criativo da realidade**. DEVIRES-Cinema e Humanidades, v. 9, n. 1, p. 128-149, 2012.

DIAL, Emily; GADWAY, Hannah; HARKAVY, Keegan; HARPER, Theo; PONTIUS, Michael. **The North**. In: A Shakespearean study guide by the “Why Shakespeare?” Class at Harvard University, 2022. Disponível em:
https://wilson.fas.harvard.edu/files/jeffreywilson/files/the_northman_-_a_shakespearean_study_guide.pdf

DOANE, Mary Ann. **A voz no cinema: a articulação de corpo e espaço**. In: XAVIER, Ismail (org.). A Experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

_____. **Scale and the Negotiation of ‘Real’and ‘Unreal’Space in the Cinema**. Realism and the Audiovisual Media, p. 63-81, 2009.

EGGERS, Robert. **The Witch Q&A with director Robert Eggers | BFI London Film Festival**, 14/10/2015. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=r4AuPeoS6xQ

_____. **“The Witch | A 17th Century Nightmare | Official Featurette HD | A24,”** A24, 10/02/2016. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=LBu0fg7ASUk

_____. **Robert Eggers | BAFTA Screenwriters’ Lecture Series**. BAFTA Guru, 22/02/2020. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=XrqkfWFCCI8

ELSAESSER, Thomas. **Cinema mundial: realismo, evidência, presença**. In: Realismo fantasmagórico (org. Cecília Mello). São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2015.

_____ **(Des) representando lo real: viendo sonidos y escuchando imágenes.** Tradução: Cynthia M. Tompkins. *Imagofagia: revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, n. 17, p. 266-298, 2018.

_____ **Digital Cinema: Convergence or Contradiction?**. In: (Org.) VERNALLIS, Carol; RICHARDSON, John; HERZOG, Amy. *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*. Nova Iorque: Oxford University Press, p.13-44, 2013.

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva**. São Paulo: Editora Elefante, 2a Edição, 2023.

FERREIRA, Rodrigo Almeida. **Cinema e a Estetização da História: Um Debate Epistemológico**. III Congreso Internacional de la Asociación de Estudios de Cine y Audiovisual, 2012.

FOSTER, Hal. **The Return of the Real: Art and Theory at the End of the Century**. MIT Press, 1996.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 1999.

FREUD, Sigmund. **O Inquietante**. In: *Obras Completas Volume 14*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010a.

_____. **O Mal-Estar na Civilização**. In: *Obras Completas Volume 18*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010b.

GENETTE, Gérard. **Narrative Discourse Revisited**. Trans. Jane E. Lewin. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1988.

GIL, Inês. **A atmosfera fílmica como consciência**. In: *Caleidoscópio: revista de comunicação e cultura*. Lisboa, n. 2, 2002, p. 95-101.

GOODY, Jack. **A Kernel of Doubt**. *The Journal of the Royal Anthropological Institute*, vol. 2, no. 4, p. 667–81, 1996.

_____. Entrevista. In: PALLARES-BURKE, Maria Lúcia G. **As muitas faces da história: nove entrevistas**. Unesp, 2000.

GRIST, Leighton. **Whither Realism? Bazin Reconsidered**. In: NAGIB, Lúcia; MELLO, Cecília (Org.). *Realism and the audiovisual media*. Nova Iorque: Springer, p. 20-30, 2009.

GUNNING, Tom. **What's the point of an index? Or, faking photographs**. *NORD1COM Review*. Gothenburg: n. 5, set, p. 48, 2004.

HAMBURGER, Esther; MORAN, Patrícia. **Apresentação**. In: *Realismo fantasmagórico*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, p.. I-V, 2015.

HAN, Byung-Chul. **Topologia da violência**. Petrópolis: Vozes, 2017.

KIM, Dorothy. **White Supremacists Have Weaponized an Imaginary Viking Past. It's Time to Reclaim the Real History**. *Time*, 12 April 2019. Disponível em: <https://time.com/5569399/viking-history-white-nationalists/>

KNIGHT, Sam. **Robert Eggers's Historical Views Go Mainstream**. *The New Yorker*, 29/03/2022. Disponível em: www.newyorker.com/magazine/2022/04/04/robert-eggerss-historical-visions-go-mainstream

KORVEN, Mark. **How composer Mark Korven created the incredibly eerie sound for The Lighthouse**. Q with Tom Power, 10/12/2019a. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=vImARtEhTw8

KORVEN, Mark. **Sonic Menace: Composer Mark Korven on Scoring Robert Eggers's The Lighthouse**. *Film Maker Magazine*, 10/12/2019b. Disponível em: <https://filmmakermagazine.com/108698-sonic-menace/>

KROLL, Justin. **Bill Skarsgard & Lily-Rose Depp To Star In 'Nosferatu', Robert Eggers' Follow-Up To 'Northman'**. *For Focus*, 30/09/2022. Disponível em: <https://deadline.com/2022/09/bill-skarsgard-lily-rose-depp-robert-eggers-nosferatu-focus-1235131507/>

LASTRA, James. **Fidelity versus intelligibility**. In: The sound studies reader (org. Jonathan Sterne), pp. 248-254. New York: Routledge, 2012.

LIMA, Adriano Reis Cominato de; CAVALCANTI, Amanda de Luna. **As vozes e os silêncios em A Bruxa (2015)**. In: O mal-estar contemporâneo, p. 82-104. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2024.

LOFTIS, Sonya Freeman; KELLAR, Allison; ULEVICH, Lisa. **Post-Hamlet**. In: Shakespeare's Hamlet in an Era of Textual Exhaustion, edited by Sonya Freeman Loftis, Allison Kellar, and Lisa Ulevich. Routledge, 2017, p. 1-25.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.

_____ **The Paradoxes of Digital Photography**. In: Photography after Photography. Exhibition catalog. Germany, 1995.

MARKS, Laura. **The Skin of Film**. Londres/Durham: Duke University Press, 2000.

MELLO, Cecília. **O cinema contemporâneo do leste asiático: da ontologia e seus fantasmas**. In: Realismo Fantasmagórico. São Paulo: São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária-USP, p. 15-33, 2015.

MILLER, Alyssa. **How 'The Witch' Used Older Tech to Evoke Its Naturalistic Look**. No Film School, 14/10/2022. Disponível em:

<https://nofilmschool.com/robert-eggert-the-witch-cinematography>

MURDOCH, Maureen. **The Heroine's Journey**. Boston: Shambhala, 1990.

NAGIB, Lúcia; MELLO, Cecília (Org.). **Realism and the audiovisual media**. Nova Iorque: Springer, 2009.

NAGIB, Lúcia. **World cinema and the ethics of realism**. Londres: A&C Black, 2011.

NASCIMENTO, Genio; CÁNEPA, Laura Loguercio. **Narrativas insólitas no século XXI: Novo realismo e horror no cinema contemporâneo**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. 2018.

PRINCE, Stephen. **True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory**. *Film Quarterly*, v. 49, n° 3, p. 27-37, 1996.

_____. **Savage cinema: Sam Peckinpah and the rise of ultraviolent movies**. Austin: University of Texas Press, 2008.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

ROSE, Steve. **How post-horror movies are taking over cinema**. *The Guardian*, 06/07/2017. Disponível em:

<https://www.theguardian.com/film/2017/jul/06/post-horror-films-scary-movies-ghost-story-it-comes-at-night>

SAITO, Stephen. **Persistence of Vision: Inside the Making of The Witch, a Horror Classic for the Ages**. *MovieMaker*, 31/01/2023. Disponível em:

www.moviemaker.com/persistence-of-vision-the-witch-robert-eggerts/

SANTOS, Fernanda Sales Rocha; MELLO, Cecília Antakly de. **Insegurança perceptual e atmosferas do medo: conexões entre realismo e horror no cinema contemporâneo**. *Revista Ícone*, v. 17, n. 3, p. 319-334, 2019.

SCHIFFER, Michael Brian. **The electric lighthouse in the nineteenth century: Aid to navigation and political technology**. *Technology and Culture*, v. 46, n. 2, p. 275-305, 2005.

SCHØLLHAMMER, Karl Erik. **Do realismo ao pós-realismo**. *Scripta*, v. 20, n. 39, p. 14-21, 2016.

_____. **Realismo afetivo: evocar realismo além da representação**. *Estudos de literatura brasileira contemporânea*, p. 129-150, 2012.

SILBERMAN, Marc. **Brecht, Realism and the Media**. In: NAGIB, Lúcia; MELLO, Cecília (Org.). *Realism and the audiovisual media*. Nova Iorque: Springer, p. 31-46, 2009.

SIMMEL, Georg. **O estrangeiro**. In: MORAES FILHO, E. (Org.). *Sociologia*. São Paulo: Ática, 1983.

SONTAG, Susan. **Regarding the pain of others**. Nova Iorque: Picador, 2003.

STILWELL, Robynn. **The Fantastical Gap between Diegetic and Nondiegetic**. In: *Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema*. Ed. Daniel Goldmark, Lawrence Kramer, and Richard Leppert, 187–202. Berkeley: University of California Press, 2007.

SUPPIA, Alfredo. **Reverendo bipartidarismos no contexto da teoria clássica do cinema: formalismo e realismo, identificação e essencialismo**. *MATRIZES*, p. 199-221, 2015.

TATAR, Maria. **A heroína de 1001 faces: O resgate do protagonismo feminino na narrativa exclusivamente masculina da jornada do herói**. São Paulo: Editora Cultrix, 2022.

TEDESCO, João Carlos. **O Estrangeiro/Imigrante na Modernidade: horizonte de tensões externas e internas. Síntese de algumas concepções de Simmel, Elias/Scotson e Freud**. *Revista de Ciências Sociais: RCS*, v. 47, n. 2, p. 287-312, 2016.

THOMAS, Keith. Entrevista. In: PALLARES-BURKE, Maria Lúcia G. **As muitas faces da história: nove entrevistas**. São Paulo: Editora Unesp, 2000.

VALENTINI, Valentina I. **How Bright Bulbs Enabled ‘The Lighthouse’s’ Tough Black-and-White Shoot**. *Variety*, 17/10/2019. Disponível em: <https://variety.com/2019/artisans/spotlight/the-lighthouse-cinematography-black-and-white-1203373400/>

VIEIRA JR, Erly. **Paisagens sonoras e realismo sensório no cinema mundial contemporâneo**. *Contemporanea*, p. 489-503, 2013.

_____ **Por uma exploração sensorial e afetiva do real: esboços sobre a dimensão háptica do cinema contemporâneo.** In: Realismo Fantasmagórico. São Paulo: São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária-USP, p.93-111, 2015.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores.** 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

VOLPE, Damian. **The Sound of The Lighthouse with Damian Volpe.** The Soundworks Collection, 25/10/2019. Disponível em: <https://soundworkscollection.com/post/the-sound-of-the-lighthouse-with-damian-volpe>

WALTER, Michaela (2002). **Lighthouse keeper's madness: folk legend or something more toxic?.** In: WHITELOW, W. A. (Org.). The proceedings of the 11th annual history of medicine days. Calgary: University of Calgary, pp. 190-196.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência.** São Paulo: Paz e Terra. 2005.

ROTEIROS

EGGERS, Robert; EGGERS, Max. **The Lighthouse.** (Roteiro) Versão de 2018. Disponível em: <https://www.scriptslug.com/script/the-lighthouse-2019> Acesso em 08/05/2025.

EGGER, Robert; SJÓN. **The Northman.** (Roteiro) Versão de 18/10/2020. Disponível em: <https://www.scriptslug.com/script/the-northman-2022> Acesso em 08/05/2025.

EGGERS, Robert. **The Witch.** (Roteiro) Versão de 10/11/2013. Disponível em: <https://www.scriptslug.com/script/the-witch-2016> Acesso em 08/05/2025.