

# **Teias do espaço filmico: O design de produção e a hapticidade imagética na incitação ao medo**

**Mariana Lemos Schwartz**

Tese para obtenção do Grau de Doutora em  
**Media Artes**  
(3<sup>o</sup> ciclo de estudos)

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Doutora Anabela Dinis Branco de Oliveira  
Co-orientadora: Prof<sup>a</sup>. Doutora Caterina Cucinotta  
Co-orientador: Prof. Doutor Felipe de Castro Muanis

Júri:  
Prof. Doutor Francisco Tiago Antunes Paiva  
Prof<sup>a</sup>. Doutora India Mara Martins  
Prof<sup>a</sup>. Doutora Maria João Dias Cortesão Paour Gordo Caldeira  
Prof. Doutor Tiago Vieira da Silva  
Prof<sup>a</sup>. Doutora Manuela Maria Fernandes Penafria  
Prof. Doutor Luís Carlos da Costa Nogueira  
Prof<sup>a</sup>. Doutora Anabela Dinis Branco de Oliveira

**24 de outubro de 2025**

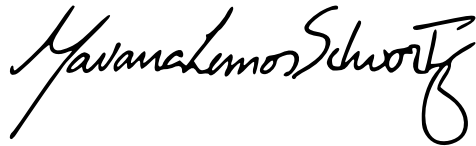


## **Declaração de Integridade**

Eu, Mariana Lemos Schwartz, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição D2853 do curso de Media Artes da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 25 / 11 / 2025

A handwritten signature in black ink, reading 'Mariana Lemos Schwartz'. The signature is written in a cursive, flowing style with a large loop at the end of the last name.



# **Dedicatória**

À minha mãe, que sempre se sentou na primeira fileira para me observar de perto, torcendo intensamente para que eu fosse a melhor protagonista da minha história e vivenciasse os mais belos cenários.



# Agradecimentos

Ao Doutorado em Media Artes da Faculdade de Artes e Letras da Universidade da Beira Interior, por conceder a oportunidade para a realização desta investigação.

À Fundação para a Ciência e a Tecnologia, por permitir que eu me dedicasse, durante dois anos, exclusivamente à investigação.

Ao Banco Santander Totta, por ter financiado o projeto nos primeiros meses de investigação.

À Professora Doutora Anabela Oliveira, pela confiança depositada, pelo afeto, pelas profícuas trocas e pela paciência demonstrada ao longo de toda a pesquisa.

À Professora Doutora Caterina Cucinotta, pela inspiração e pela estimada orientação.

Ao Professor Doutor Felipe Muanis, pelas sugestões enriquecedoras, pelo incentivo desde o mestrado e pela amizade durante esses anos académicos.

À Dr<sup>a</sup>. Mércia Pires e à Dr<sup>a</sup>. Adelaide Reis, da Faculdade de Artes e Letras da UBI, pela atenção e eficiência.

Aos muitos professores que estiveram presentes nos diversos cenários da minha vida, pela dedicação e pelos ensinamentos.

Aos meus alunos que me ensinaram tanto e contribuíram para que eu me encantasse pela docência.

À minha mãe (minha maior revisora), que apesar de dizer o contrário, me criou para o mundo e me incentivou a voar.

Ao meu pai, que sempre me encorajou a ser aventureira, mas nunca deixar de usar o capacete, pelo apoio constante ao longo de muitos anos de estudo.

À minha tia Patrícia, que torce intensamente por mim (desde o meu nascimento), pela revisão carinhosa e por ser uma presença perene em quem sempre posso confiar.

À minha avó Eneyda, que me rodeou de amor e arte, me auxiliou nas tarefas escolares e me ensinou a enxergar a beleza nas pequenices singelas do cotidiano.

Aos meus familiares, que assistiram ao *O Rei Leão* incontáveis vezes ao meu lado, pelo afetuoso suporte e pelo amor incondicional.

Aos meus amigos de Portugal, por tornarem a mudança de país menos custosa e me proporcionarem uma família em terras lusitanas. Especialmente, à Paty, que me acolheu na sua casa e no seu coração. E aos meus amigos do Brasil que, mesmo distantes, se fizeram presentes.

À Tuna, à Tessa e a todos os pequeninos, pela companhia diária e por tornarem meus dias mais leves e prazerosos.

*... Tecidos e materiais, animais e armas, pele e roupas humanas, material de construção e fluidos corporais, grama e árvores — as propriedades táteis de coisas vivas e inanimadas estruturam o mundo tanto quanto a comunicação...*  
— Elsaesser & Hagener



# Prefácio

Desde criança sempre me encantei por detalhes, por objetos minuciosos, por pequenas delicadezas que nos rodeiam diariamente. Construía universos com as minhas bonecas e era capaz de passar um dia inteiro brincando sozinha entre elas. Os filmes, cujos universos também me acolhiam, eram outro fascínio. Esse encanto em fugir da minha realidade e me embrenhar em uma outra sempre fez parte da minha vida de maneira bastante significativa.

Ao começar a estudar sobre o Cinema, fui então percebendo como essa outra realidade, tão querida por mim, era criada. Talvez devido ao meu apreço pela criação de universos paralelos, comecei a me atentar aos sutis detalhes que constituem os espaços fílmicos: o tênis Converse All Star usado por uma personagem, as cores complementares presentes num figurino, a tinta descascada de uma parede, a sujeira encrostada nas teclas de um piano. Comecei a questionar o porquê dessas escolhas, qual a importância delas e como me afetam como espectadora. Essas perguntas nortearam os meus estudos desde a graduação e me trouxeram até a escrita desta tese. Acredito que o medo, por sua vez, também sempre me acompanhou de perto, desde a necessidade de encarar as ondas do mar sozinha quando criança, até o gosto por voar nas alturas de um trapézio.

Ao longo dos próximos capítulos, tentarei esclarecer algumas questões e levantar outras tantas. Espero que, tal como os filmes, este texto seja também um instigante refúgio para você, caro leitor.



## Resumo

A narrativa de um filme decorre, necessariamente, em um espaço. O departamento artístico de uma produção audiovisual, comandado pelo designer de produção, é responsável por caracterizar os personagens e materializar o universo fílmico. Embora o design de produção componha, juntamente com a direção e a direção de fotografia, a tríade imagética de um filme, o número de investigações direcionadas a essa temática ainda é pequeno. Para erigir um espaço diegético, o designer de produção lança mão de cores, volumes, materiais, formas e texturas. Esse último elemento tem o potencial de enriquecer significativamente a imagem fílmica, contribuindo para o processo de imersão do espectador na história. Compreendemos o espectador como um sujeito corporificado, cujos demais sentidos, além da visão e da audição, são também evocados ao assistir a um filme. Dentre os sentidos do corpo humano, esta pesquisa direciona uma luz ao tato e, portanto, às superfícies dos materiais que compõem os cenários fílmicos e favorecem uma hapticidade imagética. Ao refletirmos sobre essa materialidade, percebemos o papel do design de produção para evocar emoções. Uma das principais emoções despertadas pelo cinema é o medo. Trata-se de uma emoção cuja longa relação com as artes e com o cinema pode ser estudada de diferentes perspectivas. Na investigação aqui empreendida, visamos esclarecer como o design de produção, ao contribuir para a criação de imagens hápticas, desperta no espectador a memória tátil e pode influenciar na construção do sentimento de medo no discurso fílmico. Para tanto, realizamos uma revisão de literatura e foram elaboradas análises dos longas-metragens *The Witch* (Robert Eggers, 2015) e *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019), cujos departamentos artísticos foram comandados por Craig Lathrop. Percebemos como Lathrop, ao trabalhar com superfícies texturizadas, contribuiu para a criação de cenas amedrontadoras. Destarte, a originalidade deste estudo está na busca por engendrar uma tese que relaciona o design de produção ao háptico e ao medo. A investigação, que aborda uma área ainda pouco discutida, poderá contribuir para o direcionamento de um olhar mais minucioso para o design de produção por acadêmicos, assim como por profissionais que atuam na prática cinematográfica.

## Palavras-chave

Cinema; design de produção; imagens hápticas; espaço diegético; medo



# Abstract

A film's narrative necessarily unfolds within a space. The art department of an audiovisual production, led by the production designer, is responsible for characterizing the characters and materializing the film's universe. Although production design, alongside direction and cinematography, constitutes the imagetic triad of a film, the amount of research focused on this subject remains limited. To create a diegetic space, the production designer employs colors, volumes, materials, shapes, and textures. The latter holds significant potential to enrich a film's imagery, contributing to the viewer's immersion in the story. We understand the viewer as an embodied subject whose senses, beyond sight and hearing, are also stimulated when watching a film. Among the human senses, this research focuses on touch and, therefore, on the surfaces of materials that compose film sets and favor an imagery of hapticity. Reflecting on this materiality reveals the role of production design in evoking emotions. One of the main emotions aroused by cinema is fear. This is an emotion whose long-standing relationship with the arts and cinema can be explored from various perspectives. This research aims to clarify how production design, by contributing to the creation of haptic images, activates the viewer's tactile memory and influences the construction of fear within film discourse. To achieve this, we conducted a literature review and analyzed the feature films *The Witch* (Robert Eggers, 2015) and *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019), whose art departments were headed by Craig Lathrop. We observed how Lathrop, by working with textured surfaces, contributed to the creation of frightening scenes. Thus, the originality of this study lies in the development of a thesis that connects production design, haptics, and fear. The research, by addressing an underexplored area, can encourage a more detailed look at production design by academics, as well as by professionals working in cinematographic practice.

## Keywords

Cinema;production design;haptic imagery;diegetic space;fear



# Índice

Introdução.....	1
Capítulo 1: Criar.....	9
Introdução.....	9
1.1 <i>Mise-en-scène</i> .....	10
1.2 História do design de produção.....	14
1.3 Funções do designer de produção.....	26
1.4 Figurino.....	45
1.5 Cenário.....	51
1.5.1 Objetos de cena segundo Tashiro.....	75
1.6 Invisibilidade e estilização.....	80
Capítulo 2: Tocar.....	91
Introdução.....	91
2.1 Materialidades.....	92
2.2 Háptico.....	95
2.2.1 Visualidade háptica segundo Laura Marks.....	100
2.2.2 Espectador corporificado segundo Vivian Sobchack.....	104
2.2.3 Tatilidade no cinema segundo Jennifer Barker.....	108
2.2.4 Superfícies profundas segundo Giuliana Bruno.....	112
2.3 Atmosfera fílmica segundo Inês Gil.....	115
2.4 Tato.....	117
2.5 Texturas.....	123
2.6 Háptico e design de produção.....	125
Capítulo 3: Incitar.....	129
Introdução.....	129
3.1 Medo como emoção.....	132
3.2 Medo nas artes plásticas.....	140
3.3 Medo no cinema.....	146
3.3.1 Cinema de horror.....	151
Capítulo 4: Sentir.....	177
Introdução.....	177
4.1 Metodologia de análise.....	180
4.2 <i>The Witch</i> .....	193
4.2.1 Cenário de <i>The Witch</i> .....	200

4.3 <i>The Lighthouse</i> .....	236
4.3.1 Cenário de <i>The Lighthouse</i> .....	241
Considerações Finais.....	269
Referências.....	275

# Lista de Figuras

Figura 1	Fotograma do filme <i>A Trip to the Moon</i> (Georges Méliès, 1902).....	16
Figura 2	Fotograma do filme <i>Cabiria</i> (Giovanni Pastrone, 1914).....	16
Figura 3	Fotograma do filme <i>Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages</i> (David Wark Griffith, 1916).....	17
Figura 4	Fotograma do filme <i>The Cabinet of Dr. Caligari</i> (Robert Wiene, 1919).....	18
Figura 5	Fotograma do filme <i>Grand Hotel</i> (Edmund Goulding, 1932).....	19
Figura 6	Fotograma do filme <i>Grand Budapest Hotel</i> (Wes Anderson, 2014).....	20
Figura 7	Fotograma do filme <i>Bicycle Thieves</i> (Vittorio De Sica, 1948).....	20
Figura 8	Fotograma do filme <i>Breathless</i> (Jean-Luc Godard, 1960).....	21
Figura 9	<i>Storyboard</i> desenhado pelo designer de produção William Cameron Menzies.....	24
Figura 10	Fotograma do filme <i>...Gone with the Wind</i> (Victor Fleming, George Cukor, Sam Wood, 1939).....	25
Figura 11	Fotograma do filme <i>Marie Antoinette</i> (Sofia Coppola, 2006).....	35
Figura 12	Fotograma do filme <i>Her</i> (Spike Jonze, 2013).....	36
Figura 13	Esboços, planta e maquete eletrônica de um cenário da série <i>Big Little Lies</i> (HBO, 2017-2019).....	37
Figura 14	Fotograma da série <i>Big Little Lies</i> (HBO, 2017-2019).....	38
Figura 15	<i>Moodboard</i> da série <i>Big Little Lies</i> (HBO, 2017-2019).....	38
Figura 16	Fotogramas dos filmes <i>Amélie</i> (Jean-Pierre Jeunet, 2001) e <i>Cycling with Molière</i> (Philippe Le Guay, 2013).....	42
Figura 17	Fotograma da série <i>Dark</i> (Netflix, 2017-2020).....	43
Figura 18	Maquetes de <i>Metropolis</i> (Fritz Lang, 1927) e <i>Blade Runner</i> (Ridley Scott, 1982).....	44
Figura 19	Fotograma do filme <i>Little Women</i> (Greta Gerwig, 2019).....	50
Figura 20	Fotograma do filme <i>Dogville</i> (Lars von Trier, 2003).....	53
Figura 21	Fotograma do filme <i>Barton Fink</i> (Joel Coen & Ethan Coen, 1991)..	54
Figura 22	Fotogramas do filme <i>Elysium</i> (Neill Blomkamp, 2013).....	60
Figura 23	Fotogramas do filme <i>Nocturnal Animals</i> (Tom Ford, 2016).....	61
Figura 24	Fotograma do filme <i>Beautiful</i> (Alejandro G. Iñárritu, 2010).....	63

Figura 25	Fotograma do filme <i>The Lord of the Rings: The Return of the King</i> (Peter Jackson, 2003).....	63
Figura 26	Fotograma do filme <i>The Wicked</i> (Jon M. Chu, 2024).....	64
Figura 27	Fotograma do filme <i>The Favourite</i> (Yorgos Lanthimos, 2018).....	64
Figura 28	Fotograma do filme <i>My Girl</i> (Howard Zieff, 1991).....	65
Figura 29	Fotograma do filme <i>Mildred Pierce</i> (Michael Curtiz, 1945).....	66
Figura 30	Fotograma do filme <i>The Great Gatsby</i> (Baz Luhrmann, 2013).....	66
Figura 31	Fotograma do filme <i>Barbie</i> (Greta Gerwig, 2023).....	66
Figura 32	Fotograma do filme <i>Parasite</i> (Bong Joon Ho, 2019).....	67
Figura 33	Fotograma do filme <i>Maltese Falcon</i> (John Huston, 1941).....	68
Figura 34	Fotograma do filme <i>Blade Runner</i> (Ridley Scott, 1982).....	68
Figura 35	Fotograma do filme <i>Frances Ha</i> (Noah Baumbach, 2012) e fotografia do local onde foi filmada a cena.....	70
Figura 36	Fotograma do filme <i>The Clock</i> (Vincente Minnelli, 1945) e fotografia do cenário da Penn Station.....	71
Figura 37	Fotograma do filme <i>Black Panther</i> (Ryan Coogler, 2018).....	72
Figura 38	Fellini no cenário de <i>Amarcord</i> (Federico Fellini, 1973).....	72
Figura 39	Fotograma do filme <i>The Innocent</i> (Luchino Visconti, 1976).....	76
Figura 40	Fotograma do filme <i>The Skin I Live In</i> (Pedro Almodóvar, 2011)....	78
Figura 41	Fotograma do filme <i>Pain and Glory</i> (Pedro Almodóvar, 2019).....	79
Figura 42	Fotograma do filme <i>Masters of the Universe</i> (Gary Goddard, 1987).....	82
Figura 43	Fotograma do filme <i>Casanova</i> (Federico Fellini, 1976).....	83
Figura 44	Fotograma do filme <i>Dick Tracy</i> (Warren Beatty, 1990).....	85
Figura 45	Fotograma do filme <i>The Silence of the Lambs</i> (Jonathan Demme, 1991).....	85
Figura 46	Fotograma do filme <i>Planet of the Apes</i> (Franklin Schaffner, 1968).	88
Figura 47	Fotogramas do filme <i>The Invisible Life of Eurídice Gusmão</i> (Karim Aïnouz, 2019).....	127
Figura 48	Fotogramas do filme <i>Variações: Guardian Angel</i> (João Maia, 2019).....	128
Figura 49	<i>Last Judgment</i> (detalhe), Giotto di Bondone; <i>The Mouth of Hell</i> , <i>The Hours of Catherine of Cleves</i> , Master of Catherine of Cleves.....	141
Figura 50	<i>The Garden of Earthly Delights</i> , Hieronymus Bosch.....	142
Figura 51	<i>Saturn Devouring His Son</i> , <i>You Will Not Escape</i> e <i>The Sleep of Reason Produces Monsters</i> , Francisco de Goya.....	142

Figura 52	<i>The Scream</i> , Edvard Munch; <i>Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion</i> , Francis Bacon; <i>The Companions of Fear</i> , René Magritte.....	143
Figura 53	<i>The Minotaur</i> , Damien Hirst.....	144
Figura 54	<i>Spider</i> e <i>I am afraid</i> , Louise Bourgeois.....	145
Figura 55	Fotograma do filme <i>The Arrival of a Train at La Ciotat Station</i> (Auguste Lumière; Louis Lumière, 1895).....	148
Figura 56	Fotograma do filme <i>The House of the Devil</i> (Georges Méliès, 1896).....	148
Figura 57	<i>Witches Sabbath</i> e <i>The Witches' Flight</i> , Francisco de Goya.....	197
Figura 58	Fotograma do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Chegada da família à clareira.....	201
Figura 59	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Casa da família de dia e de noite.....	204
Figura 60	Fotograma do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Primeiro andar da casa de dia.....	205
Figura 61	Fotograma do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Primeiro andar da casa de noite.....	206
Figura 62	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Sótão da casa.....	207
Figura 63	Fotograma do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Parede interna da casa da família.....	208
Figura 64	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Estábulo...	209
Figura 65	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Transição entre a clareira e o bosque.....	210
Figura 66	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Denso bosque.....	211
Figura 67	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Detalhe dos galhos.....	212
Figura 68	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Casa da bruxa.....	214
Figura 69	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2019): Riacho e milharal.....	215
Figura 70	Fotograma do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Terra.....	216
Figura 71	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Detalhe da madeira.....	218

Figura 72	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Madeira em diferentes estados.....	219
Figura 73	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Família saindo da comunidade.....	220
Figura 74	Fotograma do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Caleb na janela.....	221
Figura 75	Fotograma do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Thomasin entrando na floresta.....	222
Figura 76	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Cenas noturnas.....	224
Figura 77	Fotograma do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Família orando antes do jantar.....	225
Figura 78	Fotograma do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Estábulo de noite.....	226
Figura 79	Fotograma do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Destaque para o tecido vermelho.....	227
Figura 80	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Mudança na temperatura das cores.....	228
Figura 81	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Espigas de milho penduradas.....	229
Figura 82	Fotograma do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Suor de Caleb na fronha.....	230
Figura 83	Fotograma do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Tecido como divisória dos cômodos.....	231
Figura 84	Fotograma do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Corda e armadilha.....	232
Figura 85	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Palha seca.....	233
Figura 86	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Galhos secos.....	234
Figura 87	Fotogramas do filme <i>The Witch</i> (Robert Eggers, 2015): Capim seco.....	235
Figura 88	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): “Ilha” do farol.....	243
Figura 89	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Alojamento e torre do farol.....	245

Figura 90	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Winslow sobre as rochas.....	245
Figura 91	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Wake em meio à terra.....	246
Figura 92	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Winslow matando a gaivota.....	247
Figura 93	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Winslow reparando o telhado de madeira.....	247
Figura 94	<i>Evening At Kuerners, Groundhog Day, Pentecost e Dodge's Ridge</i> , Andrew Wyeth.....	248
Figura 95	Fotogramas do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Lente do farol.....	249
Figura 96	Fotogramas do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Exterior e interior da torre do farol.....	250
Figura 97	Fotogramas do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Escada da torre do farol.....	251
Figura 98	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Quarto dos faroleiros.....	253
Figura 99	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Teto do alojamento em evidência.....	254
Figura 100	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Sala de estar.....	254
Figura 101	Fotogramas do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Cozinha com o passar do tempo.....	255
Figura 102	Fotogramas do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Maquinário.....	256
Figura 103	Fotogramas do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Superfícies crostosas.....	257
Figura 104	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Porta para o alto da torre do farol.....	258
Figura 105	Fotogramas do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Corredor e janela.....	259
Figura 106	Fotogramas do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Caminhos percorridos pelos personagens.....	260
Figura 107	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Personagens iluminados pela lamparina.....	261

Figura 108	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Baixa luminosidade.....	262
Figura 109	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Imagem cinzenta e granulada.....	263
Figura 110	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Rasgo no colchão e sereia de porcelana.....	264
Figura 111	Fotogramas do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Objetos na cozinha.....	265
Figura 112	Fotograma do filme <i>The Lighthouse</i> (Robert Eggers, 2019): Cozinha abodegada.....	266





# Introdução

*O que há por detrás dos atores?*

Talvez o meu processo de visualização de um filme seja um pouco peculiar, visto que essa pergunta habita constantemente meus pensamentos. Enquanto a maioria das pessoas se atenta à ação principal que ocorre em frente às câmeras, minha atenção se volta para as paredes, os móveis e os objetos de decoração. Encanta-me perceber a poeira em cima de uma mesa, as lascas de tinta que se soltam de uma parede, os abajures que foram escolhidos para iluminar determinado quarto. Então, após notar esses elementos, questiono o porquê de estarem ali e como me afetam como espectadora. Destarte, minhas investigações buscam desbravar o universo fílmico, não de maneira metafórica, mas almejando compreender como esse universo é materializado.

Muitos são os profissionais responsáveis pela imagem fílmica, ou seja, para que o quadro fílmico seja composto é necessário o trabalho, em conjunto, de diversos especialistas. A aparência de uma obra cinematográfica é o resultado, principalmente, da imaginação e colaboração do diretor, do diretor de fotografia e do designer de produção (ou diretor de arte). Esse último, coordena o departamento artístico e deve interpretar o roteiro e as ideias do diretor, traduzindo-as para o ambiente físico da trama. Levando em consideração alguns parâmetros como a época e o local da história e lançando mão de materiais, formas, cores e texturas, o designer de produção seleciona e relaciona estrategicamente as informações visuais com o objetivo de caracterizar os personagens e materializar a narrativa.

De acordo com Artur Pinheiro<sup>1</sup> (2021), a função do designer de produção corresponde, resumidamente, a auxiliar o diretor a criar o imaginário da história. Já Vera Hamburger<sup>2</sup> (2014) conceitua a direção de arte da seguinte maneira:

Quando falamos em direção de arte, estamos referindo-nos à concepção do ambiente plástico de um filme, compreendendo que este é composto tanto pelas características formais do espaço e objetos quanto pela caracterização das figuras

---

<sup>1</sup> Nasceu em 1972 em Lisboa, Portugal. Estudou design gráfico na Escola Superior de Artes António Arroio e design cénico na Escola de Teatro e Cinema. Trabalha como designer de produção/diretor de arte, desde 2001, em cinema e televisão, tanto para o mercado internacional como local. Atua também como cenógrafo para projetos de teatro e dança.

<sup>2</sup> Diretora de arte e cenógrafa brasileira, formada em arquitetura e urbanismo pela Universidade de São Paulo. Desenvolve trabalhos no cinema, no teatro e na publicidade, além de ter atuado também em espetáculos de dança e óperas. Vencedora de um Kikito no Festival de Gramado por seu trabalho em *Cafundó* (Clóvis Bueno & Paulo Betti, 2005).

em cena. A partir do roteiro, o diretor de arte baliza as escolhas sobre a arquitetura e os demais elementos cênicos, delineando e orientando os trabalhos de cenografia, figurino, maquiagem e efeitos especiais. Colabora, assim, em conjunto com o diretor e diretor de fotografia, na criação de atmosferas particulares a cada momento do filme e na impressão de significados visuais que extrapolam a narrativa. (p. 18)

Ainda que o design de produção seja responsável por elementos que aparecem claramente para os espectadores, como cenários, figurinos e maquiagens, muitas vezes esses elementos acabam passando de maneira despercebida, uma vez que ocorre o processo de imersão do espectador na história. No entanto, cada escolha do departamento artístico é relevante para a constituição da trama e influencia a maneira como ela é apreendida pelo público. Apesar do estilo visual de uma obra ser resultado da interlocução e colaboração do diretor, do diretor de fotografia e do designer de produção, segundo Carolina Moura (2015), quando comparada à função de outros profissionais, como a do diretor de fotografia, por exemplo, a função do designer de produção no mercado de trabalho é menos reconhecida. Ademais, verifica-se que os papéis do diretor e do diretor de fotografia são estudados com mais frequência em livros e artigos acadêmicos do que o do designer de produção.

Fionnuala Halligan (2012) salienta que de todos os ofícios envolvidos na produção de um filme, o papel do designer de produção é provavelmente o mais “nebuloso” em termos da percepção do público. Conforme Beverly Heisner (2004), uma das explicações para esse fato pode derivar do receio que sentiam os designers de produção de chamar a atenção para si mesmos e para longe do diretor. Além disso, alguns designers de produção possuíam apreensão de, ao compartilharem informações sobre o seu trabalho, removerem a “magia” do cinema. Vincent LoBrutto (2002) corrobora essas afirmações ao destacar que muitas vezes os espectadores não estão cientes de quando os designers de produção estão executando o seu trabalho, ou a natureza de suas contribuições. Ainda assim, para Halligan, trata-se de uma chave absoluta para o sucesso ou para o fracasso de uma obra.

O certo é que, tanto no meio acadêmico, como no meio prático, poucos são aqueles que compreendem e valorizam o ofício do design de produção, área ainda pouco pesquisada em países lusófonos. Em virtude disso, este estudo busca direcionar uma luz ao trabalho do departamento artístico de produções cinematográficas. O design de produção não é

apenas responsável pela concepção material dos espaços da diegese, mas atua na construção do discurso fílmico. Destarte, o design de produção é uma rica área do cinema que, por condensar tantas artes e elementos, consente uma pluralidade de estudos. No intuito de apresentar uma discussão relevante e inédita, esta tese atrela o design de produção à hapticidade imagética e ao medo.

Vale aqui uma explicação sobre a escolha por priorizar o termo “design de produção”, enquanto nos países lusófonos o termo utilizado com maior frequência é “direção de arte”<sup>3</sup>. Devido ao fato de os filmes escolhidos para a análise serem estadunidenses, nos pareceu importante focar no modo de produção norte americano e, atualmente, nos Estados Unidos da América (EUA), o profissional responsável por comandar o departamento artístico é denominado “*production designer*”. Essa escolha influenciou também a bibliografia da tese, voltada, primordialmente, para o cinema estadunidense.

Dentre os poucos estudos que discorrem sobre design de produção, temas recorrentes são os gêneros fílmicos, as paletas cromáticas e as metáforas presentes nas imagens. *Pretty Pictures: Production Design and the History Film* (1998), de Charles Shiro Tashiro, *The Filmmaker’s Guide to Production Design* (2002), de Vincent Lobrutto, *Arte em Cena: A Direção de Arte no Cinema Brasileiro* (2014), de Vera Hamburger, e *Production Design for Screen: Visual Storytelling in Film and Television* (2017), de Jane Barnwell, são alguns dos trabalhos seminais sobre design de produção.

Não encontramos estudos que se debrucem especificamente sobre as texturas nos cenários, tampouco que busquem estabelecer uma relação entre o design de produção e o háptico, ou uma relação entre o design de produção e o medo, ainda que essas relações sejam intrincadas e importantes para a constituição de um filme. Essa lacuna torna a investigação que ora se desenvolve pertinente não apenas para pesquisadores acadêmicos, como também para aqueles que atuam na prática audiovisual.

Trata-se de uma concepção comum de que um filme, como um meio audiovisual, é ouvido e visto, sendo assim estruturada nossa recepção da obra. No entanto, ao nos atentarmos para a experiência de assistir a um filme, percebemos que, muitas vezes, uma reação mais sensorial e até mesmo visceral ocorre em nossos corpos.

Diferentemente da percepção óptica, a háptica é, assim como o design de produção, uma área ainda pouco explorada por pesquisadores acadêmicos. A investigação sobre o

---

<sup>3</sup> Nesta tese, os termos “design de produção” e “direção de arte” são utilizados como sinônimos. Questões relativas a essa terminologia são elucidadas no primeiro capítulo.

cinema háptico deriva da fenomenologia de Merleau-Ponty e foi reintroduzida na teoria do cinema no início dos anos 1990 por Vivian Sobchack, que apresentou a concepção do corpo do filme de maneira não metafórica. Conforme a autora, os espectadores vivenciam o filme como uma experiência de corpo vivido que foi materializada na tela. Laura Marks, por sua vez, deu continuidade aos estudos sobre a corporeidade no cinema, introduzindo o termo “visualidade háptica” para descrever como o público pode experimentar o filme através de outros sentidos além da visão. Jennifer Barker (2009) afirma que à medida que muitos pesquisadores da mídia voltaram sua atenção para o espectador corporificado<sup>4</sup>, “houve um novo apreço pela dimensão sensual da experiência cinematográfica”<sup>5</sup> (p. 3).

Não obstante, parece-nos um pouco estranho que muitos dos estudos voltados para a reflexão acerca da corporeidade e dos sentidos do espectador durante a visualização de um filme reflitam sobre as imagens e, muitas vezes, sobre os objetos presentes nos cenários, mas não mencionem o design de produção. Ao lidar com diversos materiais, o designer de produção pode trabalhar em prol de uma hapticidade imagética e essa atenção às texturas pode atuar como uma ferramenta para despertar diferentes sensações no espectador. A presente investigação visa compreender como o design de produção pode explorar as potencialidades dos materiais a fim de contribuir para uma percepção háptica. Nas palavras de Sage Morghan (2015, p. 14), a percepção háptica ocorre quando o espectador é confrontado com uma imagem que, por meio de sua textura superficial e materialidade, evoca a sensação do toque, “mas também se aplica a qualquer imagem que ‘toque’ o espectador afetivamente ou provoque uma resposta física ou sensação que reverbere sob a pele e dentro do corpo”<sup>6</sup>.

Por meio das escolhas de cores, formas, materiais e texturas para, por exemplo, um cenário, é possível despertar ou intensificar sensações e emoções nos espectadores. Dentre essas emoções, está o medo. O cinema aprendeu, segundo Martin Jayo (2009), a manipular com maestria o instinto milenar do medo. “No ambiente seguro de uma sala climatizada, e no conforto de poltronas estofadas, ele nos oferece estímulos que enganam

---

<sup>4</sup> Julian Hanich (2010) elucida que o termo “corporificação” descreve o processo de experienciar e dar sentido como um ser humano sensual no mundo, como alguém que vive no interior de um corpo e age com um corpo. Para o autor, “o espectador, como sujeito corporificado, nunca é neutro em relação ao que o rodeia” (p. 57).

<sup>5</sup> Tradução nossa. No original: “there has been a new appreciation for the sensual dimension of the cinematic experience”.

<sup>6</sup> Tradução nossa. No original: “but it also applies to any image that ‘touches’ the spectator affectively or elicits a physical response or sensation that reverberates *under* the skin and within the body”.

nosso cérebro como se estivéssemos prestes a presenciar a materialização de um inimigo real” (p. 58).

A hipótese de que o design de produção contribui para uma hapticidade imagética e que, dessa forma, pode colaborar para a incitação ao medo é o que norteia a investigação apresentada nesta tese. A pesquisa será embasada em uma revisão de literatura realizada em livros, artigos científicos publicados em revistas, entrevistas, resenhas, dissertações e teses.

O estudo terá como ponto de partida o design de produção, abordado no primeiro capítulo: “Criar”. Visamos esclarecer as responsabilidades do profissional encarregado de comandar o departamento artístico e destacar a importância dele para a aparência de uma obra cinematográfica. Para tanto, abordaremos questões históricas relativas à profissão e os caminhos trilhados pelos designers ao longo de uma produção. Além disso, serão apresentados os elementos que compõem o design de produção de um filme, com um olhar especial para o cenário.

Após discorrermos sobre o design de produção, no segundo capítulo, intitulado “Tocar”, nossa atenção irá se voltar para as questões que permeiam as imagens hápticas. Ainda que as novas mídias, tal como obras de realidade virtual, sejam interessantes temas de investigação a partir dos conceitos de visualidade háptica, almejamos, nesta tese, nos ater ao cinema “tradicional”. Visamos perceber como a hapticidade imagética impacta o cinema, mais especificamente como o designer de produção pode evocar o sentido do tato ao trabalhar com os materiais, a fim de instigar essa percepção no espectador. Os estudos das autoras Vivian Sobchack, Laura Marks, Jennifer Barker e Giuliana Bruno serão importantes alicerces para essa etapa.

O medo, tema abordado em diversas pesquisas acadêmicas, sob diferentes vieses, compõe o terceiro capítulo desta tese, denominado “Incitar”. Buscaremos, inicialmente, compreender essa emoção por meio de estudos da área da psicologia e da psiquiatria. Então, verificaremos como o medo foi e continua sendo explorado pelas artes e, mais especificamente, pelo cinema. Autores como Glenn Walters, Julian Hanich e Noël Carroll irão nos auxiliar na investigação sobre essa temática.

A principal análise empreendida, situada no quarto capítulo: “Sentir”, será dos longas-metragens *The Witch* (Robert Eggers, 2015) e *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019). A escolha dessas obras fundamenta-se em critérios estéticos e temáticos que dialogam diretamente com a proposta deste estudo. Além disso, optamos por focar em obras produzidas na última década. Ambos os filmes apresentam um design de produção

meticuloso, caracterizado por uma atenção rigorosa às texturas dos materiais e aos detalhes, elementos que contribuem para uma experiência sensorial e, sobretudo, tátil, do medo — alicerce da análise.

Outro fator determinante para a escolha dos filmes foi a relevância de Robert Eggers no cenário do cinema contemporâneo. Eggers é um diretor que não só apresenta um profundo envolvimento com o design de produção — função que ele próprio exerceu anteriormente — como também busca trabalhar o terror a partir de uma abordagem singular. Destarte, a escolha dos filmes reflete nosso interesse por obras que subvertam as representações tradicionais do terror, evitando abordagens sanguinolentas ou explícitas em favor de atmosferas mais sutis, que evocam o medo por meio de simbolismos e sensações. Os longas-metragens selecionados resgatam elementos históricos e culturais específicos, como o puritanismo e as crenças sobre bruxas em *The Witch* e os mitos marítimos em *The Lighthouse*, refletindo questões de medo enraizadas em narrativas do folclore e da psique humana. Ademais, ambas as histórias se desenrolam em espaços isolados, que contribuem para a atmosfera de opressão e vulnerabilidade.

Adicionalmente, alvitramos nesta investigação analisar o trabalho de um mesmo profissional em diferentes contextos visuais e narrativos. Craig Lathrop, que comandou o departamento artístico dos filmes, exerce uma longa e exitosa parceria com Eggers. O acurado trabalho de Lathrop foi crucial para a materialização dos universos fílmicos. Além dos critérios mencionados, nos parece interessante analisar uma obra colorida e outra em preto em branco, considerando que a cor final interfere no trabalho do design de produção.

A análise fílmica, levando em consideração as questões técnicas da prática do design de produção, será empreendida com minuciosidade. Focaremos na nossa experiência ao visualizarmos as imagens dos longas-metragens e buscaremos decompor as obras para podermos interpretá-las com mais atenção. Conforme Manuela Penafria (2009), trata-se de uma atividade que desune elementos e percebe-se, então, o modo como esses elementos foram articulados nos filmes. No procedimento de análise, fotogramas serão retirados dos longas-metragens e serão um suporte essencial para a reflexão. Propomos, assim, um “confronto direto investigadora-filme” (Penafria et al., 2017) não nos embasando em outros estudos científicos sobre os filmes em questão.

Ainda que acreditemos não poder caracterizar a análise como estritamente fenomenológica, a fenomenologia é o principal pilar que sustenta a análise fílmica aqui

proposta. A fenomenologia se dedica a compreender como nossa experiência e consciência do mundo são organizadas, examinando a forma como os fenômenos nos são apresentados e os significados que podemos extrair dessas vivências (Morghan, 2015). Tal como afirma Christian Ferencz-Flatz e Julian Hanich (2016, p. 22), raramente os textos fenomenológicos sobre cinema baseiam-se exclusivamente em conceitos e métodos fenomenológicos. “Pelo contrário, a maioria dos autores funde impulsos fenomenológicos com várias outras influências, sejam elas tradições filosóficas rivais (teoria crítica, semiótica, filosofia deleuziana etc.) ou pesquisa empírica”<sup>7</sup>. Portanto, por meio de uma análise que busca compreender o que é experienciado (filme-come-objeto-intencional) e o modo como é experienciado (espectador-come-sujeito-experimentador), almejamos perceber como o design de produção contribui para a criação de imagens hápticas e como essas imagens podem atuar na incitação ao medo.

---

<sup>7</sup> Tradução nossa. No original: “On the contrary, most authors fuse phenomenological impulses with various other influences, be they rival philosophical traditions (critical theory, semiotics, Deleuzian philosophy etc.) or empirical research”.



# Capítulo 1: Criar

*Eu não diria que os cenários são tão importantes quanto os atores, mas se o cenário está errado, então a cena está errada.*  
— Norman Reynolds<sup>8</sup>

## Introdução

Sobre as responsabilidades dos profissionais que compõem a tríade imagética de um filme, o consagrado designer de produção Richard Sylbert<sup>9</sup> (1985), citado por Beverly Heisner (2004), afirma que o designer “cuida da aparência da imagem. O diretor de fotografia cuida da iluminação. E o diretor cuida das emoções”<sup>10</sup> (p. 143).

Para o cineasta Michael Powell,

não é geralmente reconhecido pelo público que o membro mais genuinamente criativo de uma unidade cinematográfica, se o autor da história original e do roteiro for excluído, é o diretor de arte... No mundo do cinema, o produtor, o diretor e o cinegrafista são tão cheios de si que não é suficientemente reconhecido que o diretor de arte é o criador daquelas imagens milagrosas lá na tela grande, e que além de pintor e arquiteto, esse homem milagroso tem que ser engenheiro também.<sup>11</sup> (2000, p. 343)

Ainda que Powell estivesse discorrendo sobre um período e um local específicos da história do cinema, a Época de Ouro dos estúdios hollywoodianos (1920-1960), há uma ousadia em sua afirmação que deve ser admirada. Algumas décadas depois, nos anos

---

<sup>8</sup> Tradução nossa. No original: “I wouldn’t say that the sets are as important as the actors, but if the set is wrong, then the scene is wrong” (Reynolds, citado por Heisner, 2004, p. 129).

<sup>9</sup> Foi um designer de produção e diretor de arte estadunidense. Nasceu em 1928 e faleceu em 2002. Venceu o Oscar por seu trabalho em *Who’s Afraid of Virginia Woolf?* (Mike Nichols, 1966) e *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990).

<sup>10</sup> Tradução nossa. No original: “I take care of how the picture looks. The cameraman takes care of the lightning. And the director takes care of the emotions”.

<sup>11</sup> Tradução nossa. No original: “It is not generally recognized by the public that the most genuinely creative member of a film unit, if the author of the original story and screenplay is excluded, is the art director... In the film world the producer and director and cameraman are so full of themselves that it is not sufficiently acknowledged that the art director is the creator of those miraculous images up there on the big screen, and that besides being a painter and an architect, this miracle man has to be an engineer as well”.

1990, os pesquisadores Charles Affron e Mirella Jona Affron (1995) declararam também que o design de produção era um assunto negligenciado, que recebeu e recebia pouca atenção de historiadores, teóricos, críticos e profissionais da área. No princípio da década de 2020, época em que ocorre a escrita desta tese, ao abordarmos o design de produção no meio acadêmico, percebemos que há ainda muitas dúvidas sobre esse tema.

Os filmes são, normalmente, obras de ritmo acelerado, cada plano permanece na tela durante poucos segundos e o trabalho do designer de produção auxilia a desvendar as complexidades da trama e dos personagens que passam rapidamente diante dos olhos do espectador. Nas páginas seguintes, adentraremos nesse rico universo do design de produção cinematográfico buscando salientar questões pertinentes para o estudo aqui desenvolvido.

### **1.1: *Mise-en-scène***

Ao comparar o cinema à arquitetura, Giuliana Bruno (2010) expressa que, tal como o indivíduo que caminha por um local e absorve e conecta espaços visuais, o espectador de cinema, ainda que imóvel, move-se por um caminho imaginário, atravessando vários lugares e tempos enquanto momentos e lugares distantes se conectam na tela. Para que essa viagem espetacular seja viável, é necessário, na maioria dos casos, não apenas o trabalho do diretor, mas também de diversos outros profissionais.

O diretor assume o papel de mediador, responsável por assegurar a coesão e a coerência entre os diferentes agentes envolvidos na construção da *mise-en-scène*. Embora o termo apresente uma natureza polivalente e seu conceito não seja fixo, havendo divergências entre os autores quanto ao seu significado, é possível identificar premissas comuns que se complementam. Para Fernão Ramos (2012), o conceito de *mise-en-scène* abrange, entre outros aspectos, a disposição espacial de corpos e materiais em cena. Essa perspectiva converge com a definição proposta por David Bordwell (2008), que enfatiza a importância de expressar a narrativa por meio da composição dos atores, dos objetos e de seus movimentos no interior do enquadramento.

O termo *mise-en-scène*, frequentemente traduzido como “encenação”,

vem do teatro, do final do século XIX/início do XX, e surge com a progressiva valorização da figura do diretor, que passa a planejar de forma global a colocação do drama no espaço cênico. Penetra na crítica de cinema na década de 50, quando a arte cinematográfica afirma sua singularidade estilística deixando para trás a

influência mais próxima das vanguardas plásticas. *Mise-en-scène* no cinema significa enquadramento, gesto, entonação da voz, luz, movimento no espaço. Define-se na figura do sujeito que se oferece à câmera na situação de tomada, interagindo com outrem que, por trás da câmera, lhe lança o olhar e dirige sua ação. (Ramos, 2012, p. 2)

De acordo com David Bordwell e Kristin Thompson (2013), o termo *mise-en-scène* é utilizado pelos estudiosos do cinema para designar o controle exercido pelo diretor sobre os elementos presentes no quadro fílmico. Cenário, figurino, maquiagem, iluminação e atuação são articulados pelo diretor em prol da construção da narrativa e de sua atmosfera. Os autores ressaltam que raramente um elemento da *mise-en-scène* aparece de forma isolada. Esses componentes frequentemente operam em conjunto, influenciando de maneira contínua as expectativas do espectador em relação ao desenrolar dos eventos narrativos.

Conforme Luiz Carlos Oliveira (2010), ao dizer que “tudo está na *mise-en-scène*”, o crítico de cinema Michel Mourlet<sup>12</sup> expressa que “o principal do cinema, sua essência, está na forma como o filme nos transporta através daquele universo a um só tempo próximo e desconhecido que a tela oferece” (p. 1). O autor explica que a *mise-en-scène* atua como um passaporte para o mundo do filme, nosso meio de fascinação perante as imagens projetadas na tela. Já Bordwell e Thompson (2013) sugerem que esse termo remete àquilo que o espectador se lembra depois de ter visto o filme, ou seja, entre todos os elementos cinematográficos, a *mise-en-scène* diz respeito àqueles com os quais estamos mais familiarizados. Depois de assistir a um filme podemos não nos recordar dos cortes ou dos movimentos de câmera, por exemplo, mas quase certamente recordamo-nos de alguns itens da *mise-en-scène*. Assim como esses autores, Heisner (2004) acredita que, nos filmes, “a *mise-en-scène* assume uma grande importância por uma série de razões, entre elas porque pode ser vista de forma tão íntima”<sup>13</sup> (p. 1).

A encenação constitui a ferramenta fundamental para a criação, a partir de elementos oriundos do mundo — ainda que fictícios —, da representação convincente de uma narrativa. Tal representação permite aos espectadores não apenas apreciá-la e compreendê-la, mas também atribuir-lhe um status ontológico singular: o da simulação

---

<sup>12</sup> Mourlet, M. (1965). *Sur un art ignoré*. La Table Ronde.

<sup>13</sup> Tradução nossa. No original: “the *mise-en-scène* takes on a great importance for a variety of reasons, among them because it can be seen so intimately”.

lúdica ou ficção (Aumont, 2006). O cineasta canadense Edward Dmytryk<sup>14</sup> (1984), citado por Jacques Aumont (2006), comenta que “encenar, em cinema, consiste em encontrar as melhores disposições (*setups*) possíveis para contar a história de forma clara, eficiente e atrativa. Trata-se, desde logo, da arte de organizar a relação entre os atores e os lugares” (p. 138). Aumont (2006) traz ainda o pensamento do cineasta da *nouvelle vague* Éric Rohmer<sup>15</sup> (1984), que acreditava que “encenar é jogar com os elementos de cada plano — cenário, personagens e as suas deslocções, matéria visual, carnação pictórica — de maneira a que se integrem num grande esquema de conjunto, portador de uma certa ‘substância emocional’” (p. 155).

Ainda que importante para o estudo fílmico, uma problemática da teoria da *mise-en-scène* é o foco na figura do diretor como autor do filme. Críticos e cineastas franceses como Jean Luc Godard, François Truffaut, Jacques Rivette, Éric Rohmer e Claude Chabrol defenderam, na revista *Cahiers du Cinéma* durante a década de 1950, essa perspectiva de *auteur*, que pouco considerava a contribuição criativa de outros membros da equipe. A *politique des auteurs* associou a *mise-en-scène* à maneira como o diretor imprimia a sua marca pessoal no filme. Assim sendo, a forma como o diretor dominava não apenas os elementos narrativos, como também os visuais, era a principal evidência de sua autoria. No entanto, embora o diretor seja o principal responsável pela criação do filme, trata-se, quase sempre, de uma obra colaborativa.

Considerando que o cinema emerge da convergência das linguagens sonora, visual e verbal, bem como das artes derivadas dessas três matrizes, torna-se evidente que a composição da *mise-en-scène* demanda a colaboração de profissionais especializados em diferentes áreas. Esses especialistas, no contexto da produção cinematográfica, não assumem papéis dominantes, mas atuam como coparticipantes no processo criativo. Assim, embora o diretor tenha a responsabilidade de tomar decisões fulcrais ao longo da realização da obra, essa centralidade não invalida a coautoria dos demais envolvidos, tampouco reduz o caráter poético inerente às suas funções na criação do filme (Santos, 2011).

Ao discorrer sobre os elementos da linguagem cinematográfica, Marcelo Santos (2011) aponta que

---

<sup>14</sup> Dmytryk, E. (1984). *On screen directing*. Focal Press.

<sup>15</sup> Rohmer, É. (1984). *Le goût de la beauté*. Cahiers du Cinéma.

o roteiro, herança da literatura, serve de guia para a produção que se concentra em tentar trazer à superfície a história ali descrita. A direção de arte (herança das artes plásticas) trata de esboçar os aspectos visuais sugeridos pelo roteiro e pelo diretor; o cenógrafo (herança do teatro e em alguns aspectos da arquitetura) trata de dar vida aos espaços onde a encenação será realizada; o figurinista (herança da moda e do teatro) trata de encarnar no vestuário os aspectos psicológicos dos personagens e da trama; o diretor de fotografia (herança da própria fotografia) trata de escrever a história ali encenada por meio da disposição e articulação das luzes e enquadramentos; o compositor da trilha sonora (herança da música) trata de contar e transmitir os sentimentos das cenas encenadas por meio da música, ainda que inserida na pós-produção, a música tem o caráter de enaltecer e intensificar a encenação. O diretor (herança das outras artes) é um autor complexo que possui a competência conjugada do regente, pintor, escritor, encenador, fotógrafo, arquiteto, poeta e compositor. É sobretudo um mediador de competências cujo discurso se desenvolve por meio da integração e consolidação de uma dialogia entre os outros agentes semióticos envolvidos no processo de criação do filme. (pp. 4-5)

Atualmente, a noção de autoria como uma ideologia ainda está presente nos estudos fílmicos. Dessa forma, análises da *mise-en-scène* frequentemente desconsideram o papel de outros profissionais na composição da imagem fílmica, considerando o diretor a figura responsável por todos os elementos que aparecem em frente às câmeras. Isso prejudica não apenas o entendimento e a valorização do trabalho desses profissionais, mas também limita a compreensão da imagem fílmica. Tal como afirma o crítico Raymond Durnat (citado por Miller, 2014, p. 27), “muitos filmes transparecem as marcas de vários *auteurs*. ... Mas um bom filme é sempre um equilíbrio sutil de energias criativas e ascendências ...”<sup>16</sup>.

Portanto, a natureza colaborativa do cinema dificulta a compreensão da contribuição de cada membro da equipe. Não obstante, ainda que muitos valorizem apenas os papéis do

---

<sup>16</sup> Tradução nossa. No original: “Many films bear the marks of several auteurs. ... But a good film is always a subtle balance of creative energies and ascendancies ...”.

diretor e, com menos intensidade, do diretor de fotografia, salientamos nesta tese a importância do designer de produção como terceiro membro que completa o trio responsável pela aparência do filme.

## 1.2: História do design de produção

Para compreendermos o papel do design de produção em um filme, é interessante nos debruçarmos sobre a história dessa área do cinema e percebermos como essa função surgiu e se transformou ao longo do tempo. É imperativo salientarmos o trabalho de Georges Méliès e Alice Guy-Blaché, cineastas que almejavam contar histórias fictícias, diferentemente dos irmãos Auguste e Louis Lumière. Os irmãos lançavam mão das ruas como cenários e demonstraram, a princípio, uma preocupação maior com o registro do que com a apresentação de uma narrativa.

Nos primórdios do cinema, Méliès

realiza experimentações com a película (dupla exposição, câmera lenta, fusões), mesclando-as aos seus conhecimentos de cenografia teatral, desenho, pintura, ilusionismo, criando seu próprio universo e transformando o recente invento em espetáculo. Baseando-se em obras literárias, contos de fadas, lendas e mitos, estabelece uma filmografia permeada pela fantasia, pela ilusão, pelos cenários fantásticos, pelas trucagens e “mentiras” que até hoje encontramos nas obras audiovisuais — e que tanto prazer nos proporcionam. ... . A partir da concepção realizada em seus desenhos, parte para a confecção das vestes e de alguns objetos de cena e para a construção dos cenários, que se mostram ricos em detalhes pintados em *trompe-l'oeil*<sup>17</sup>, com linhas de fuga e articulação de volumes, luz e sombras ... . (Vargas, 2014, p. 34)

---

<sup>17</sup> Uma técnica artística que utiliza truques de perspectiva e luz e sombra para criar uma ilusão ótica de profundidade e “realidade”. A tradução literal significa “engana o olho”. Para Pascal Bonitzer (2007), o *trompe l'oeil* só se configura como tal quando, ao mudar de posição, percebemos que é uma pintura, visto que se cria uma distorção na perspectiva. Dessa forma, o prazer do *trompe l'oeil* se dá justamente porque em um dado momento o espectador percebe que foi enganado pelo olho. O cinema, à rigor, não apresenta *trompe l'oeil*, uma vez que esse engano não se manifesta. Por mais que possamos deduzir as cenas que são falsas e construídas, elas normalmente são apresentadas como “realidade”. Em um cenário pode haver um *trompe l'oeil*, porém, a câmera, na maioria das vezes colocada na perspectiva favorável, esconde o *trompe l'oeil*, ou seja, a revelação dele enquanto tal para o espectador. Assim, a câmera aniquila o prazer que está em descobrir que fomos enganados pelo olho. O *trompe l'oeil*, juntamente com a câmera, passa a ser uma possibilidade ou certeza de real para o filme.

O diretor de arte Léon Barsacq salienta que os *sets* de Méliès não apenas registram a realidade à maneira Lumière, mas também conferem à imagem maior densidade e profundidade, sugerindo as leis que regem os *sets* de filmagem: “ilusão de profundidade; escolha criteriosa dos elementos que compõem o cenário; sua execução detalhada e realista; e, finalmente, sua apresentação efetiva”<sup>18</sup> (Barsacq, 1976, p. 7).

Com o avanço do progresso técnico, o cenário cinematográfico começa a se afastar das características teatrais, transformando-se em um ambiente planejado e construído para criar a ilusão de um espaço contínuo. Essa transição da bidimensionalidade para a tridimensionalidade proporciona uma maior sensação de profundidade e verossimilhança, além de permitir a movimentação da câmera. De acordo com Gilka Vargas (2014), “decoradores de interiores, jovens arquitetos e cenógrafos que haviam começado no teatro moderno passam a trabalhar no cinema, trazendo novas ideias e novas técnicas, libertando-os das convenções teatrais do fim do século XIX” (p. 46).

Segundo Barsacq (1976), o cinema evoluiu da sua fase primitiva não apenas ao transcender o mero registro da realidade, mas também ao abandonar o uso de “panos pretos” e *trompe-l’oeil*, como os empregados nos filmes de Méliès (Figura 1). Em vez disso, passou a adotar cenários e objetos tridimensionais, como vistos nos filmes *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914) e *Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages* (David Wark Griffith, 1916)<sup>19</sup> (Figuras 2 e 3). Essa transição, como apontado por Charles Tashiro (1998), implicou em “uma mudança de uma concepção cênica ou gráfica do espaço cinematográfico para uma abordagem arquitetônica”<sup>20</sup>.

---

<sup>18</sup> Tradução nossa. No original: “The laws governing film sets: an illusion of depth; a judicious choice of the elements composing the set; their detailed, realistic execution; and, finally, their effective presentation”.

<sup>19</sup> De acordo com Vargas (2014), o cenário de *Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages* foi o maior *set* construído nos Estados Unidos da América até aquele momento, as muralhas possuíam mais de cinquenta metros de altura e carruagens podiam circular sobre as ruas.

<sup>20</sup> Tradução nossa. No original: “a shift from a scenic or graphic conception of cinematic space to an architectural one”.



Figura 1 – Fotograma do filme *A Trip to the Moon* (Georges Méliès, 1902)  
Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_FrdVdKlxUk](https://www.youtube.com/watch?v=_FrdVdKlxUk)



Figura 2 – Fotograma do filme *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914)  
Fonte: <http://www.simbasible.com/cabiria-movie-review/>



Figura 3 – Fotograma do filme *Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages* (David Wark Griffith, 1916)

Fonte: <http://www.planocritico.com/critica-intolerancia-1916/>

Vincent LoBrutto (2002) discorre sobre a origem do design de produção cinematográfico a partir das artes decorativas, do teatro e da arquitetura. As artes decorativas possuem uma longa tradição que remonta ao início de muitas culturas. Já os cenários teatrais surgiram com os antigos gregos e romanos, e foram utilizados para representar as obras de Shakespeare, até os primórdios do *vaudeville*, do burlesco e da *Broadway*. Ainda que ambos tenham inspirado o design de produção, a influência mais significativa veio da arquitetura. Assim como Barsacq, LoBrutto destaca o filme *Cabiria* como um marco na história da cenografia, uma vez que, para o longa-metragem, foi empreendido um design físico tridimensional em prol do *storytelling* cinematográfico. Conforme o autor, foi a primeira vez que o termo “arquitetura de filmes” foi aplicado a uma produção cinematográfica. LoBrutto ressalta que, para a recriação da Roma do terceiro século, foram construídas, em madeira, escadas, plataformas e paredes que foram depois revestidas com uma composição de gesso e fibras para proporcionar escala e textura.

A partir do início do século XX, notáveis contribuições para o design de produção vêm de movimentos diversos, como o expressionismo alemão, o neorrealismo italiano e a *nouvelle vague* francesa. Cada um desses movimentos influenciou de maneira significativa a evolução do design de produção no cinema. De acordo com LoBrutto

(2002), já na década de 1920, as possibilidades estéticas alcançáveis através do design de produção pareciam ilimitadas.

Como analisado por Jane Barnwell (2018a), no expressionismo alemão, no lugar de códigos realistas, há a utilização de códigos expressivos para “criar um ambiente de design estimulante que utiliza ângulos e perspectivas desorientadoras com a intenção de refletir a psicologia interna dos personagens”<sup>21</sup> (p. 21). Destaca-se o audacioso trabalho dos designers Hermann Warm, Walter Reimann e Walter Röhrig para o filme *The Cabinet of Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919). Através de um design de produção fantástico, os profissionais criaram um mundo de pesadelo. Enquanto os filmes da época possuem cenários pintados de uma maneira similar ao teatro, o universo de *Caligari* possui profundidade, dimensão e um design cuidadosamente elaborado que proporciona a ilusão de que muitos cenários fazem parte de um único grande ambiente. Essa abordagem altamente estilizada marcou significativamente a história do design de produção (Figura 4).



Figura 4 – Fotograma do filme *The Cabinet of Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919)  
Fonte: <https://www.moma.org/calendar/events/6120>

---

<sup>21</sup> Tradução nossa. No original: “para crear un estimulante entorno de diseño que utiliza ángulos y perspectivas desorientadores con la intención de reflejar la psicología interior de los personajes”.

LoBrutto (2002) salienta que a direção de arte em filmes estadunidenses das décadas de 1920 e 1930 começou a se consolidar como uma forma de arte sofisticada, sustentada por recursos organizados e sistemáticos. Apesar disso, ainda não abrangia a totalidade da visualização do filme, não interpretava a história e nem proporcionava aos personagens um ambiente verossímil. O autor explica que, nessa fase inicial, a maioria dos cenários apenas indicava em qual local a história se passava, funcionando como um pano de fundo, não como uma arte interpretativa e expressiva. Ainda que esteticamente atraente, o cenário do *Grand Hotel* (Edmund Goulding, 1932), por exemplo, é um espaço genérico de interação social, que situa a narrativa num determinado tempo e local (Figura 5). Em contrapartida, o fantástico hotel do *Grand Budapest Hotel* (Wes Anderson, 2014) revela uma direção de arte bastante expressiva que atua diretamente na atmosfera divertida e melancólica do filme (Figura 6).



Figura 5 – Fotograma do filme *Grand Hotel* (Edmund Goulding, 1932)  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=IzmDQIrHtVI>



Figura 6 – Fotograma do filme *Grand Budapest Hotel* (Wes Anderson, 2014)  
Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=TXRs\\_DWC6qI](https://www.youtube.com/watch?v=TXRs_DWC6qI)

Diferentemente do expressionismo alemão, o neorealismo italiano adotou, nos anos 1940, uma abordagem da direção de arte que privilegiava a representação honesta do mundo tal como ele é. Enfrentando as dificuldades do pós-guerra, os cineastas italianos visavam retratar a realidade social e econômica do país, para tanto, lançaram mão de cenários reais e de figurinos simples, abdicando de cenários elaborados e criando uma atmosfera de autenticidade, como no filme *Bicycle Thieves* (Vittorio De Sica, 1948) (Figura 7).



Figura 7 – Fotograma do filme *Bicycle Thieves* (Vittorio De Sica, 1948)  
Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=Ax6eL\\_Rfv9g](https://www.youtube.com/watch?v=Ax6eL_Rfv9g)

Nos anos 1950-1960 a *nouvelle vague*, por sua vez, também fez uso de locações, mas buscou utilizar os espaços de maneira criativa e descontraída, explorando as possibilidades de adaptação e improviso. Os cineastas criticavam as produções “engessadas” do cinema de estúdio francês e valorizavam a inovação narrativa e formal. *Breathless* (Jean-Luc Godard, 1960) demonstra como os cineastas da época integravam locações ao estilo narrativo, registrando os espaços por meio de câmera na mão e de enquadramentos inusitados, utilizando, assim, a espontaneidade e a economia de recursos como aliadas na criação cinematográfica (Figura 8). Destarte, enquanto a direção de arte neorrealista almejava refletir a dureza do período, na *nouvelle vague*, a direção de arte era percebida como uma ferramenta na busca por desafiar convenções e instigar reflexões sobre o próprio cinema.



Figura 8 – Fotograma do filme *Breathless* (Jean-Luc Godard, 1960)  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=iAuqDI4EAL4>

Nos EUA, a alcunha de diretor de arte foi conquistada, segundo Heisner (2004), de forma difícil, uma vez que os diretores de cinema se opuseram ao uso do termo durante muitos anos, pois compartilhava com eles o substantivo “diretor”. Disputas ocorreram entre a guilda dos diretores e a guilda dos diretores de arte, até que os diretores relutantemente concordaram com o título de diretor de arte, que já existia desde a era do cinema mudo.

O sistema de estúdios de Hollywood criou e desenvolveu grandes departamentos de arte, com hierarquias chefiadas por supervisores que gerenciavam o trabalho de todos os membros da equipe, inclusive dos diretores de arte específicos de cada filme, que planejavam e executavam a arte dos filmes do estúdio. Conforme o diretor de arte Henry Bumstead, entrevistado por Andrew Horton (2003), no princípio do sistema de estúdios, a arte dos filmes era creditada apenas para o supervisor do departamento artístico do

estúdio, apesar de cada filme possuir o seu diretor de arte. O *supervising art director*, tal como o consagrado Austin Cedric Gibbons<sup>22</sup>, era um burocrata que gerenciava o estúdio, aprovava ou não roteiros, distribuía os filmes para as equipes, mas pouco se envolvia na parte de criação das obras.

Elliott Stein (1976) destaca que muitos créditos dos filmes da era clássica de Hollywood (1920-1950) estavam errados ou eram falsos. Reforça a afirmação de Bumstead ao dizer que, durante anos, dar crédito ao supervisor de direção de arte pelos *sets* de todos os filmes feitos no estúdio, fosse sua contribuição criativa ou mera supervisão, era prática comum dos grandes estúdios (com exceção da *Warner Bros.*). O profissional denominado *unit art director* (diretor de arte da unidade), apesar de ser o responsável direto pela arte de um filme e de geralmente executar a parte mais criativa, era, muitas vezes, não mencionado.

A falta de reconhecimento do trabalho de um dos profissionais estrategicamente mais importantes dos estúdios de Hollywood gerou, na época, certa indignação. Segundo William Wilkerson<sup>23</sup> (1939, citado por Affron & Affron, 1995), “é surpreendente como pouco crédito, nesta terra de todos os créditos, vai para a criação de cenários para filmes... . Você percebe que não há uma única tomada feita em um filme que não seja projetada por esse bípede, o diretor de arte?”<sup>24</sup> (p. 10). No entanto, diferentemente de Wilkerson, muitos não questionavam e aceitavam a falta de atribuição de créditos como a “regra do jogo”.

O sistema de direção de arte foi submerso no sistema de estúdio de Hollywood e na prática da produção de longas-metragens em outros países. Não há dúvida de que os sistemas de produção em geral tratavam diretores de arte e designers de produção como enteados, negligenciados junto com escritores e figurinistas, talvez mais do que diretores de fotografia, em favor de estrelas e, às vezes, diretores. Mas mesmo quando reconfirmamos as hierarquias dos sistemas, somos lembrados de suas partes, fatores de uma equação menos estável do que

---

<sup>22</sup> Um dos diretores de arte mais aclamados da história do cinema dos EUA, desenhou a estatueta do Oscar e recebeu onze prêmios de Melhor Direção de Arte da Academia.

<sup>23</sup> Responsável por fundar o *Hollywood Reporter*, foi um dos homens mais poderosos de Hollywood durante as décadas de 1930, 1940 e 1950.

<sup>24</sup> Tradução nossa. No original: “it is astonishing how little credit, in this land of all credits, goes to the creation of sets for motion pictures... . Do you realize that there is not a single shot made in a picture that is not laid out by this biped, the art director?”.

imediatamente aparente. Como profissionais de um subsistema, os diretores de arte, com maior ou menor imaginação, sensibilidade e poder, fornecem cenários que têm vários tipos e graus de efeito em filmes cujas narrativas eles sustentam e promovem.<sup>25</sup> (Affron & Affron, 1995, p. 30)

Em entrevista concedida à jornalista Fionnuala Halligan (2012), o designer de produção Alex McDowell<sup>26</sup> observa que, no sistema de estúdios, os diretores de arte desempenhavam suas funções em um formato similar ao de uma linha de produção, dedicando-se concomitantemente a diversos roteiros e à construção de múltiplos cenários. Apesar dessas limitações estruturais, o sistema de estúdios de Hollywood foi responsável por criar algumas das iconografias mais inolvidáveis da história do cinema.

Muitos desses profissionais responsáveis por criar os aclamados universos fílmicos começaram suas carreiras por meio do projeto cênico para o palco teatral. Segundo Heisner (2004), no início do século XIX, a área “teatral” possuía programas de educação universitária mais sofisticados do que a direção de arte cinematográfica. Outros profissionais ingressaram na área por meio de escolas de arte, geralmente formados em ilustração ou pintura. Contudo, a maioria dos diretores de arte da época dos grandes estúdios havia se formado em faculdades de arquitetura. A autora salienta que embora alguns cursos incluam o design de produção nos seus conteúdos programáticos, o sentimento de que o design de produção é aprendido ao praticar o trabalho é universal entre os designers.

Nos EUA, o título “diretor técnico” foi um dos primeiros créditos utilizados, depois “decorador de interiores” e, na década de 1930, os primeiros profissionais dessa área, como Hans Dreier<sup>27</sup> (1885-1966), Cedric Gibbons (1890-1960), Richard Day<sup>28</sup> (1896-

---

<sup>25</sup> Tradução nossa. No original: “The system of art direction was submerged beneath the Hollywood studio system and in the practice of feature filmmaking elsewhere. There is no doubt that production systems in general treated art directors and production designers as stepchildren, neglected along with writers and costume designers, perhaps more than cinematographers, in favor of stars and, sometimes, directors. But even as we reconfirm the hierarchies of the systems, we are reminded of their parts, factors in an equation that is less stable than immediately apparent. As practitioners of a subsystem, art directors, with greater or lesser imagination, sensitivity, and power, provide sets that have varying kinds and degrees of effect on films whose narratives they support and advance”.

<sup>26</sup> Premiado designer de produção britânico. Fundador e diretor criativo da Experimental Design, professor na Escola de Artes Cinematográficas da USC, diretor do USC World Building Media Lab e do World Building Institute. Trabalhou com os diretores David Fincher, Steven Spielberg, Tim Burton, Terry Gilliam, Zack Snyder, entre outros.

<sup>27</sup> Nascido na Alemanha, mudou-se em 1923 para os EUA. Trabalhou em mais de 500 filmes durante sua carreira. Atuou como diretor de arte supervisor da Paramount Pictures de 1927 a 1950. Foi nomeado ao Oscar 23 vezes e ganhou a estatueta por três filmes.

<sup>28</sup> Diretor de arte canadense. Trabalhou em 265 filmes, foi nomeado ao Oscar treze vezes e ganhou a estatueta em sete ocasiões.

1972) e William Cameron Menzies<sup>29</sup> (1896-1957) foram titulados como diretores de arte (Barnwell, 2004). Entretanto, conforme Michael Rizzo (2013), em 1939, William Cameron Menzies foi creditado com o título de designer de produção, devido ao seu trabalho no filme *...Gone with the Wind* (Victor Fleming, George Cukor, Sam Wood, 1939). O produtor, David Oliver Selznick, ao reconhecer que Menzies havia elevado a obra a um novo patamar de excelência visual, decidiu que o termo “designer de produção” descreveria melhor a grande contribuição de Menzies para a aparência e a execução do filme.

Menzies foi um dos primeiros profissionais a ser contratado para a produção do longa-metragem e desenhou mais de mil rascunhos para um *storyboard* que foi seguido, quadro a quadro, durante toda a filmagem (Barnwell, 2005) (Figuras 9 e 10). A visão de Menzies guiou a produção que mudou cinco vezes de diretor (Heisner, 2004). LoBrutto (2002) explica que a visão detalhada desse profissional incorporou cor e estilo, estruturou cada cena e apresentou o quadro, a composição, e os movimentos de câmera para cada tomada. Sua contribuição ajudou a expandir a função do diretor de arte para além da criação dos *sets*, proporcionando-lhe a responsabilidade por visualizar todo o filme. Como resultado de sua visão extraordinária, William Cameron Menzies é reconhecido como o pai do design de produção.



Figura 9 - *Storyboard* desenhado pelo designer de produção William Cameron Menzies  
Fonte: <https://filmforum.org/film/gone-with-the-wind-menzies-film-1130>

<sup>29</sup> Designer de produção, diretor de arte, diretor e produtor. Foi o primeiro profissional a ganhar o Oscar de Melhor Direção de Arte.



Figura 10 - Fotograma do filme *...Gone with the Wind* (Victor Fleming, George Cukor, Sam Wood, 1939)

Fonte: <http://bigthink.com/Picture-This/the-man-who-turned-american-movies-into-art>

Embora a expressão tenha surgido em 1939, demorou décadas para que a atividade anteriormente conhecida como cenografia ou direção de arte passasse a ser regularmente chamada de design de produção. Em entrevista concedida a Stein (1976), Leo Kerz<sup>30</sup> destaca que o termo designer de produção começou a ser adotado com a decadência do cinema clássico e do sistema de estúdios, juntamente com a crescente influência do cinema moderno e de arte em Hollywood. O emprego desse termo está associado à busca por um estilo singular por parte de diretores independentes, refletindo o anseio por concretizar um roteiro de tal maneira que a obra final seja indiscutivelmente atribuída à colaboração de uma equipe específica.

Segundo Heisner (2004), desde a dissolução dos grandes estúdios na década de 1950, ocorreram mudanças significativas na forma como os designers trabalham para alcançar seus objetivos. A autora observa que alguns profissionais, como Tambi Larsen<sup>31</sup> (1985), consideram a mudança de nomenclatura uma “pompa” desnecessária, já que, em

---

<sup>30</sup> Nasceu em Berlim, Alemanha, onde começou sua carreira como cenógrafo. Escapou do nazismo em 1933, vivendo na Holanda, no Reino Unido e na África do Sul, antes de imigrar para os EUA, onde se tornou um aclamado profissional.

<sup>31</sup> Nasceu em 1914 em Bangalore, Índia. Foi diretor de arte e designer de produção, conhecido por *The Spy Who Came in from the Cold* (Martin Ritt, 1965), *The Rose Tattoo* (Daniel Mann, 1955) e *Thunderbolt and Lightfoot* (Michael Cimino, 1974). Faleceu em 2001, na Califórnia, EUA.

essência, um designer realiza o mesmo trabalho que um diretor de arte. No entanto, há aqueles que defendem essa alteração terminológica. Ted Haworth<sup>32</sup> (1978), também citado por Heisner, argumenta que o designer de produção mantém um vínculo mais estreito com o filme e, em geral, é contratado pelo diretor (enquanto os diretores de arte eram contratados pelos estúdios). Para LoBrutto (2002), esse novo status encoraja o designer a atuar como parceiro na visualização da obra e reconhece o design de produção como uma área com capacidades narrativas.

O designer de produção Nathan Crowley<sup>33</sup> (Halligan, 2012) explica que, diferentemente dos diretores de arte, os designers de produção estão envolvidos no design da produção, em termos de onde e como irão filmar. Ainda que essas mudanças possam ter contribuído para um maior reconhecimento do trabalho desses profissionais, nos anos 1990, Affron e Affron (1995) destacaram que nenhum dos termos associados à direção de arte teve um status particularmente alto.

Podemos sintetizar essa discussão expressando que, nos EUA, trata-se de profissões distintas, porém complementares. O designer de produção é responsável pela concepção do conceito visual de um filme, enquanto o diretor de arte auxilia na execução desse conceito. Segundo LoBrutto, em 2002, esses profissionais vinham sendo creditados de ambas as formas. Contudo, no contexto atual do cenário estadunidense, a maioria das produções — sejam elas de grande ou pequeno orçamento — apresenta o cargo de designer de produção, seguido por diretores de arte e a equipe do departamento artístico. Não obstante, nas produções independentes, é comum que um único profissional acumule várias funções e, nos países lusófonos, o termo “designer de produção” não é utilizado com frequência.

Portanto, apesar das diferenças nos modos de produção ao longo das décadas e apesar das diferenças econômicas, técnicas, culturais e estéticas entre os cinemas de cada país, a função desses profissionais consiste, basicamente, na busca por materializar ambientes que traduzam as infinitas possibilidades do imaginário.

### **1.3: Funções do designer de produção**

A estrutura estilística que identificamos em um filme é, segundo Bordwell (2008), o produto das escolhas feitas pelos diretores entre as opções disponíveis. Essas decisões

---

<sup>32</sup> Haworth, T. (1978). *Production designer vs. art director*. Film Comment.

<sup>33</sup> Nasceu em Londres e cresceu em Islington. Frequentou a Brighton School of Art, na Inglaterra. Recebeu indicações ao Oscar por *The Prestige* (Christopher Nolan, 2006), *The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2008) e *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014). Crowley foi o designer de quatro exposições do Costume Institutes no Metropolitan Museum of Art.

podem ter sido deliberadamente planejadas antes das filmagens, podem ter emergido de forma espontânea durante a produção, ou podem ter sido impostas na fase de pós-produção. O autor faz uma distinção simplificada, entre “escolhas livres”, que concretizam as intenções do diretor, e “escolhas forçadas”, originadas de limites externos. Cada escolha interfere no produto final e na forma como o espectador apreende a história. O mesmo ocorre em relação ao trabalho do designer de produção, que está presente nas três principais etapas de produção de um filme: pré-produção, produção e pós-produção.

Em *Pretty Pictures: Production Design and the History Film*, Tashiro (1998) discorre meticulosamente sobre o trabalho do designer de produção. Conforme mencionado pelo autor, um dos objetivos do design de produção é discernir e selecionar a fim de criar um contexto verossímil para a narrativa. Para Tashiro (1998, p. 3), do ponto de vista da prática industrial,

os designers de produção supervisionam o “visual” geral de um filme, trabalhando em estreita colaboração com diretores, diretores de fotografia e suas próprias equipes. Espera-se que os designers tenham um conhecimento profundo do universo de um filme, desde os fundamentos do estilo arquitetônico até o formato de uma abotoadura.<sup>34</sup>

Sobre o papel do designer de produção, dois profissionais citados por Heisner (2004, p. 114 e p. 133) abordam esse assunto. Albert Brenner<sup>35</sup> define o seu trabalho de maneira sintética ao dizer que “o designer de produção é responsável por tudo que está fora de foco ou não se move”<sup>36</sup>. O pensamento de Michael Seymour<sup>37</sup> vai ao encontro do de Brenner ao afirmar que o designer “... tem responsabilidade geral pelo que está por trás

---

<sup>34</sup> Tradução nossa. No original: “Production designers supervise the overall “look” of a film, working in close collaboration with directors, cinematographers, and their own staffs. Designers are expected to have a thorough knowledge of a film's setting, from the basics of architectural style to the shape of a cufflink.”

<sup>35</sup> Atuou como designer de produção ou diretor de arte em 57 filmes ao longo de quatro décadas e recebeu cinco indicações ao Oscar. Estudou cenografia para teatro e trabalhou em vitrines para grandes lojas de departamentos de Nova York. Ensinou cenografia, figurino e teatro técnico na Universidade de Kansas City. Trabalhou na televisão para as redes CBS e ABC e esteve envolvido com muitos dos programas clássicos da Era de Ouro da televisão. Após suas experiências no teatro e na televisão, seguiu para o cinema como assistente de Richard Sylbert.

<sup>36</sup> Tradução nossa. No original: “The production designer is in charge of everything that is either out of focus or doesn't move”.

<sup>37</sup> Nasceu em 1932 em Southampton, Inglaterra. Foi designer de produção e diretor de arte, conhecido por *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Beverly Hills Cop III* (John Landis, 1994) e *Revenge* (Tony Scott, 1990). Ganhou um BAFTA e foi indicado ao Oscar por seu trabalho em *Alien*.

dos atores .... O designer de produção é muito influente na concepção do visual do filme e está no controle dela”<sup>38</sup>.

Conforme apontam as pesquisadoras Elizabeth Jacob e Tainá Xavier (2019), a função do departamento artístico consiste em criar uma imagem visual expressiva para o filme, repleta de significados socioculturais e estéticos, apta a concretizar o universo diegético da obra e a criar atmosferas específicas, produzindo significados visuais que transcendem a narrativa. Portanto, ao enriquecer visualmente o roteiro e as intenções do diretor, os designers de produção criam, segundo LoBrutto (2002), imagens a partir de ideias e propósitos a partir de imagens.

Tashiro (1998) apresenta uma reflexão interessante sobre o design de produção ao salientar que o design, apesar de ser pensado muitas vezes em termos de riqueza, opera a partir de deficiências. O autor assinala que a riqueza é um efeito relativo, “criado não tanto por um excesso de detalhes, mas por uma composição seletiva que leva ao máximo impacto”<sup>39</sup> (p. XIV). A primeira deficiência citada pelo autor, diz respeito à diferença entre o mundo físico conforme ele existe e os requisitos de uma narrativa particular.

Esta é outra maneira de dizer que o mundo real está faltando, que não é bom o suficiente para fornecer uma imagem idealizada, projetada. Se o espaço onde um filme é filmado não atende às necessidades da história, ele deve ser “projetado” para se adequar ao projeto, de modo que, por exemplo, as antenas de televisão no fundo de uma filmagem de época tenham que ser movidas ou evitadas, e assim por diante.<sup>40</sup> (Tashiro, 1998, p. XIV)

A segunda deficiência apontada por Tashiro deriva da própria imagem. Ainda que a imagem cinematográfica apresente uma convincente ilusão de espaço tridimensional, trata-se de uma superfície bidimensional que deve ser organizada de maneira a acentuar a profundidade para maximizar essa ilusão. “Quanto maior o sucesso em criar essa

---

<sup>38</sup> Tradução nossa. No original: “... has overall responsibility for what goes behind the actors. ... the production designer is very influential in devising the look of the film and is in control of it”.

<sup>39</sup> Tradução nossa. No original: “created not so much by a glut of detail as by selective composition leading to maximum impact”.

<sup>40</sup> Tradução nossa. No original: “This is another way of saying that the real world is *lacking*, is not good enough to provide an idealized, designed image. If the space in which a film is shot does not meet the story's needs, it has to be ‘designed’ to fit the bill, so that, for example, the television antennas in the background of a period shoot have to be moved or avoided, and so on”.

ilusão, mais difícil se torna a justaposição de planos no tempo, já que a rápida alternância de espaço é contrária à experiência sensual cotidiana”<sup>41</sup> (Tashiro, 1998, p. XIV).

É evidente que o trabalho do designer de produção está intrinsecamente atrelado ao do diretor, tanto que muitas vezes as fronteiras entre as contribuições criativas dos dois indivíduos podem tornar-se turvas. Ainda que a noção de que o designer é a pessoa responsável pelos cenários seja facilmente compreendida, Barnwell (2005) pontua que é difícil aceitar “o fato de que ele pode compor cada ângulo que é posteriormente filmado, já que à primeira vista essa atividade parece invadir o território criativo do diretor do filme”<sup>42</sup>.

Diversos designers compartilham suas perspectivas sobre essa relação. Dante Ferretti<sup>43</sup> (Halligan, 2012), profissional responsável pela arte de muitos filmes do renomado diretor Martin Scorsese, enfatiza a importância de o designer de produção construir um mundo que esteja em sintonia com as ideias do diretor e que dê forma à sua visão. Essa visão do diretor é o que, de acordo com LoBrutto (2002), deve ser refletida na tela, visto que ele é o principal *storyteller*. O autor explica que alguns diretores têm uma compreensão clara do que desejam em termos de estética e design, enquanto outros fornecem ao designer de produção um conceito orientador e estão abertos às suas ideias e desenhos. Contudo, ainda que sejam a figura central, há diretores que possuem uma compreensão limitada da parte visual e confiam no designer para a criação de toda a arte.

Como em qualquer posição colaborativa, o poder do designer varia de acordo com a circunstância. Um designer conhecido trabalhando com um diretor novato pode ter mais controle sobre a imagem final. Um designer menos consagrado trabalhando para um diretor com um forte estilo visual pode ser pouco mais que um funcionário. O que permanece verdadeiro para todos os designers é seu foco no domínio visual e físico do filme.<sup>44</sup> (Tashiro, 1998, p. 3)

---

<sup>41</sup> Tradução nossa. No original: “The greater the success in creating this illusion the more difficult it becomes to juxtapose shots in time, since the rapid alternation of space runs counter to daily, sensual experience”.

<sup>42</sup> Tradução nossa. No original: “the fact that he might compose each and every angle that is subsequently shot, since at first sight this activity appears to encroach onto the creative territory of the film’s director”.

<sup>43</sup> Nasceu em 1943 em Macerata, Itália. Designer de produção e cenógrafo, conhecido por *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (Tim Burton, 2007), *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010), *Hugo* (Martin Scorsese, 2011) e *Silence* (Martin Scorsese, 2016). Venceu o Oscar de Melhor Direção de Arte por *Hugo*, ao lado de Francesca Lo Schiavo.

<sup>44</sup> Tradução nossa. No original: “As with any collaborative position, the designer’s power varies according to the circumstance. A well-known designer working with a neophyte director may have more control over the final image. A less-established designer working for a director with a strong visual style may be little more than a functionary. What remains true for all designers is their focus on the visual, physical realm of the movie”.

Sobre a relação entre esses dois profissionais, Hilyard Brown<sup>45</sup> (1980), entrevistado pelo professor Rich Cheatham, e citado por Affron e Affron (1995, p. 21), comenta que, devido ao fato de estarem envolvidos com diversas questões, “muitos diretores simplesmente dão de ombros e entram no *set* e dizem, ‘OK, onde está o alçapão? Onde ele [personagem] cai através do chão?’”, ou seja, há diretores que não almejam se envolver com o trabalho do designer. Brown compartilha uma anedota reveladora: Após visitar um *set* que ele havia projetado, um diretor comentou que parecia que o designer estava dirigindo o filme. E a resposta de Brown a esse comentário foi: “Bem, estou. Você está dirigindo os atores”<sup>46</sup>. Para Brown, a verdadeira essência da direção cinematográfica reside em conduzir a atuação dos atores, e o designer de produção desempenha um papel crucial ao ajudar o diretor da melhor maneira possível.

Segundo Affron e Affron (1995), os diretores que demonstram um grande interesse pelo trabalho do designer de produção representam uma minoria. Como obtêm, normalmente, excelentes resultados do departamento de arte, muitos diretores não sentem a necessidade de acompanhar de perto o processo. Os autores salientam que, devido à compartimentalização de tarefas, em Hollywood, a palavra “colaboração” é vista num sentido mais amplo.

Heisner (2004) destaca que muitos diretores, depois de estabelecerem uma boa relação de trabalho com um designer de produção, optam por permanecer com o mesmo profissional nos filmes subsequentes. O designer de produção Wynn Thomas<sup>47</sup>, por exemplo, tem o costume de se associar ao renomado diretor Spike Lee<sup>48</sup>. Essa parceria é algo característico das décadas de 1920 a 1950, quando os laços entre o diretor de arte e o diretor eram, principalmente, forjados por um acordo contratual comum com o mesmo estúdio. McDowell ressalta que, ao longo dos anos, a relação do designer de produção com o diretor e os produtores mudou, pois passou a ser muito mais igualitária e colaborativa (Halligan, 2012). Atualmente, os diretores e os designers de produção estabelecem parcerias duradouras quando possuem temperamentos e visões artísticas

---

<sup>45</sup> Nasceu em 1910 em Lincoln, Nebraska, EUA. Foi diretor de arte e designer de produção, conhecido por *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963), *The Night of the Hunter* (Charles Laughton, 1955) and *Creature from the Black Lagoon* (Jack Arnold, 1954). Venceu o Oscar de Melhor Direção de Arte na edição de 1964 por *Cleopatra*. Faleceu em 2002.

<sup>46</sup> Tradução nossa. No original: “a lot of directors, they just kind of shrug it off and walk on the set and say, ‘OK where’s the trap door where does he fall through the floor’ ... Well, I am. You are directing the actors”.

<sup>47</sup> É um dos principais designers de produção de sua geração. Trabalhou com diretores como Spike Lee, Tim Burton, Robert De Niro e Ron Howard. É o primeiro designer de produção afro-americano na história do cinema estadunidense. Thomas se formou em Design de Teatro na Universidade de Boston. Começou sua carreira desenhando cenários para teatro.

<sup>48</sup> Outras parcerias entre diretores e designers de produção: Bernardo Bertolucci e Ferdinando Scarfiotti, George Cukor e Harry Homer, Clint Eastwood e Henry Bumstead, John Ford e James Basher, Baz Luhrmann e Catherine Martin, Mike Nicholls e Richard Sybert, e Jean Renoir e Eugene Lourie (Barnwell, 2005).

semelhantes. Podemos citar como exemplo a parceria de sucesso entre o diretor Robert Eggers e o designer de produção Craig Lathrop, que comandou a arte dos últimos quatro filmes de Eggers: *The Witch* (2015), *The Lighthouse* (2019), *The Northman* (2022) e *Nosferatu* (2024).

Conforme Albert Brenner, ter um bom relacionamento com o diretor é muito importante para o designer de produção, uma vez que ambos trabalham juntos antes mesmo do diretor de fotografia ser contratado. Nas palavras de Brenner, quando o diretor de fotografia começa a fazer parte da equipe, o diretor se “divorcia” do designer e se “casa” com o diretor de fotografia (Heisner, 2004, p. 116).

A relação entre o trabalho do designer de produção e do diretor de fotografia evidencia, mais uma vez, a natureza colaborativa do cinema. Ambos devem concordar em relação a questões como cor e iluminação (luz direta ou indireta, natural ou artificial), uma vez que o trabalho de um influencia significativamente o do outro.

As condições ideais de trabalho, para o designer de produção Michael Seymour (Heisner, 2004) são “quando o diretor, o diretor de fotografia e o designer de produção trabalham intimamente juntos em um filme”<sup>49</sup> (p. 133). É evidente que o estilo visual de uma obra é resultado da interlocução e colaboração desses três profissionais. No entanto, Seymour comenta que essa intimidade almejada é difícil de ser alcançada, porque o diretor de fotografia geralmente é um dos últimos a compor a equipe, enquanto o designer, normalmente, começa a trabalhar quatro a cinco meses antes das filmagens começarem. Isso acontece devido a razões orçamentárias, pois diretores de fotografia recebem um salário mais alto que designers de produção, destarte, recebem menos tempo de preparação.

O envolvimento dos diretores de fotografia no planejamento da aparência de um filme enquanto o processo de design já está em andamento pode apresentar desafios para o trabalho do designer de produção. Aspectos como as escolhas de cor e textura, a funcionalidade do cenário — incluindo questões como a mobilidade de todos os profissionais e a localização ideal das fontes de luz — podem demandar ajustes que, em muitos casos, poderiam ter sido solucionados durante a fase inicial de planejamento, por meio de uma colaboração mais integrada entre os três colaboradores.

---

<sup>49</sup> Tradução nossa. No original: “when the director, director of photography and production designer work intimately together on a film”.

Além do diretor e do diretor de fotografia, o designer de produção se relaciona com diversos outros profissionais, principalmente com aqueles que compõem o seu departamento. Sobre as responsabilidades de cada profissional que integra o departamento artístico de uma grande produção<sup>50</sup>, Bordwell e Thompson (2013) esclarecem que

o designer de produção é encarregado de visualizar os cenários de um filme. Sua unidade cria desenhos e planos que determinam a arquitetura e as cores dos cenários. Sob a supervisão do designer de produção está um diretor de arte, que coordena a construção e a pintura dos cenários. O cenógrafo, normalmente alguém com experiência em decoração de interiores, modifica os cenários para objetivos específicos da filmagem, supervisionando as pessoas responsáveis por encontrar adereços e um decorador que organiza os objetos no cenário durante a filmagem. O figurinista é responsável pelo planejamento e pela criação do guarda-roupa da produção. Trabalhando com o designer de produção, um artista gráfico pode ser designado para produzir um *storyboard*, uma série de desenhos em quadrinhos das tomadas de cada cena, incluindo as anotações relacionadas a figurino, iluminação e trabalho de câmera. (p. 53)

É mandatório que o chefe do departamento artístico mantenha uma visão unificada e congruente do filme, o que implica coordenar harmoniosamente cores, materiais, texturas e formas dos cenários, adereços, figurinos, maquiagem e penteados. O designer de produção deve realizar uma análise reflexiva, planejar, conceber e adequar todos esses elementos, levando em consideração fatores estéticos, dramáticos e econômicos, adaptando-se às peculiaridades de cada filme.

São diversos e variados os elementos considerados na criação visual de um ambiente e de um personagem, abrangendo noções de história, artes plásticas, arquitetura, história da arte, história do mobiliário, história do figurino, semiótica, psicologia, sociologia, antropologia e estética. Caso o designer de produção não possua os conhecimentos necessários, deve empenhar-se na busca por especialistas nessas áreas, reconhecendo a imperatividade de estudo contínuo, atualização e aprimoramento de suas habilidades

---

<sup>50</sup> No caso de produções estadunidenses.

observacionais. Todos esses fatores contribuem de maneira singular para a construção do ambiente e da estética apropriados, permitindo que cada elemento desempenhe sua função específica, com significado e propósito intrínsecos no contexto do filme (Vargas, 2014).

LoBrutto (2002) elucida que o controle criativo é essencial em todos os filmes. Tanto as decisões econômicas quanto as cinematográficas devem ser tomadas em benefício do filme, e não para satisfazer o ego artístico ou seguir um “manifesto” autoimposto. Cada história é única e requer que o cineasta utilize bom senso, coragem e integridade ao considerar a intenção narrativa e a convicção dos personagens.

Segundo o aclamado designer Dean Tavoularis<sup>51</sup>, o importante é contar a história e não criar uma imagem bonita, portanto, os *sets* não possuem sentido a menos que auxiliem a erigir a narrativa. Para os designers de produção, é fascinante poder criar situações nunca experienciadas pela maioria dos espectadores e, ainda assim, lograr que eles sintam e vivenciem tudo aquilo. A designer Sarah Greenwood<sup>52</sup> acredita que o mais importante é a história, sendo ela a base para tudo o que será criado. A partir da história, pensa-se sobre a caracterização dos espaços e sobre a busca por criar um mundo completo (Halligan, 2012).

Na pré-produção, o trabalho começa com a leitura, a análise e a decupagem do roteiro, com a percepção da época e do local onde se passa a trama, de quantos e quem são os personagens e de onde e em qual momento do dia decorrem as cenas. O designer divide o roteiro em locações interiores e exteriores, e períodos diurnos e noturnos. A partir de cada um desses elementos, verifica-se quantos cenários são necessários para o filme, que pode ser apenas um ou a quantidade que o orçamento permitir (Barnwell, 2013; Pinheiro, 2021).

A leitura do roteiro desperta ideias no designer que deve ponderar sobre como materializá-las. Richard Sylbert (Heisner, 2004) explica que ao ler um roteiro, primeiro tenta encontrar a “estrutura”: “eu reescrevo [a] história — aquele todo estrutural — em termos de cor, linha, padrão, repetição, contraste, espaços arquitetônicos e uma série de outras coisas. E eu faço isso de uma forma bastante simples”. Segundo Sylbert, é sempre

---

<sup>51</sup> Nasceu em 1932, em Lowell, Massachusetts, EUA. É designer de produção e diretor de arte, conhecido por *The Godfather Part II* (Francis Ford Coppola, 1974), *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) e *The Godfather Part III* (Francis Ford Coppola, 1990). Venceu o Oscar de Melhor Direção de Arte por *The Godfather Part II*, ao lado de George R. Nelson e Angelo P. Graham.

<sup>52</sup> Designer de produção britânica conhecida por *Barbie* (Greta Gerwig, 2023), *Atonement* (Joe Wright, 2007) e *Anna Karenina* (Joe Wright, 2012). Foi indicada ao Oscar de Melhor Direção de Arte em cinco ocasiões.

possível encontrar a única linha que descreve um filme. “Por exemplo, a ação básica de *48 hours* é ‘encontre o assassino’”<sup>53</sup> (p. 143).

Tal como Sylbert, Barnwell (2013) discorre sobre a importância de criar um conceito de design para a obra que seja responsável pela coesão e pela coerência na identidade visual do filme. É possível que os designers criem esse conceito logo na primeira leitura do roteiro, ou talvez descubram esse princípio unificador que conecta o visual ao roteiro somente após a realização de uma pesquisa. A autora cita como exemplo alguns filmes cujos conceitos proporcionam profundidade e operam em um nível visual e metafórico:

*Chinatown* (1974) — a ausência de água. O designer, Richard Sylbert, utilizou uma paleta de cores que evocava calor: marrom queimado a amarelo e marrom — é tão seco que dá sede só de olhar. *Do the Right Thing* (1989) — um deserto na cidade. Isso é conseguido através do uso de cor e falta de vegetação. *The English Patient* (1996) — o contraste entre a opulência do pré-guerra e a austeridade do pós-guerra. Encontrar e destacar um contraste no drama dessa maneira é uma técnica usada por muitos designers.<sup>54</sup> (Barnwell, 2013, p. 106)

A partir da compreensão da intencionalidade do roteiro e do contexto real que envolve a história, diversas ideias são concebidas. Nesta etapa, realiza-se uma listagem de mobílias, adereços, animais, efeitos visuais, entre outros elementos. A seguir, efetua-se uma pesquisa, parte fundamental do processo, que busca abranger uma variedade de fontes, como por exemplo, filmes, textos, fotografias, pinturas e até mesmo música, que sejam adequadas para aquela história e relevante para a concepção do imaginário do filme (Barnwell, 2013; Pinheiro, 2021).

Relativamente ao período em que se passa a história, Barnwell (2013) esclarece que as narrativas que decorrem num tempo passado geralmente oferecem maiores restrições ao designer e, portanto, a pesquisa histórica é uma etapa importante. Segundo a autora, o

---

<sup>53</sup> Tradução nossa. No original: “I rewrite [the] story — that structural whole — in terms of color, line, pattern, repetition, contrast, architectural spaces, and a number of other things. And I do it in a rather simple way. ... For instance, the basic action of *48 hours* is ‘find the killer’”.

<sup>54</sup> Tradução nossa. No original: “The concept is the unifying principle that creates coherence in the visual identity of the film. ... *Chinatown* (1974) — the absence of water. The designer, Richard Sylbert, used a colour palette that evoked heat: burnt umber to yellow and brown — it is so dry it makes you feel thirsty just watching. *Do the Right Thing* (1989) — a desert in the city. This is achieved through the use of colour and a lack of vegetation. *The English Patient* (1996) — the contrast between pre-war opulence and post-war austerity. Finding and highlighting a contrast in the drama in this way is a technique used by many designers”.

designer deve escolher entre “a precisão histórica estrita e a transmissão do espírito da época. Frequentemente, os designers preferem o último, pois é menos restritivo, permitindo que eles sejam criativos e se concentrem na aparência geral, em vez de em todos os detalhes históricos”<sup>55</sup> (p. 105). Como não sabemos ao certo como será o futuro, filmes futuristas proporcionam maior liberdade criativa e menos problemas de autenticidade.

O filme *Marie Antoinette* (2006), de Sofia Coppola, é um exemplo de como um design de época criativo, que subverte regras estéticas do período, pode enriquecer a história. Ainda que grande parte dos cenários e figurinos remetam à época da narrativa, há detalhes que fogem do tradicional, como a presença, em um curto plano, de um tênis Converse All Star, calçado que simboliza rebeldia e juventude e vai ao encontro das características da protagonista (Figura 11). Já o filme *Her* (2013), de Spike Jonze, nos mostra um futuro com elementos que diferem das convenções estabelecidas do design de produção de um filme de ficção científica (Figura 12).



Figura 11 - Fotograma do filme *Marie Antoinette* (Sofia Coppola, 2006)

Fonte: <https://www.invitinghistory.com/2018/01/about-those-famous-converse.html>

---

<sup>55</sup> Tradução nossa. No original: “Strict historical accuracy and conveying the spirit of the time. Often designers prefer the latter as it is less restricting, allowing them to be creative and concentrate on the overall look, rather than on every last historical detail”.

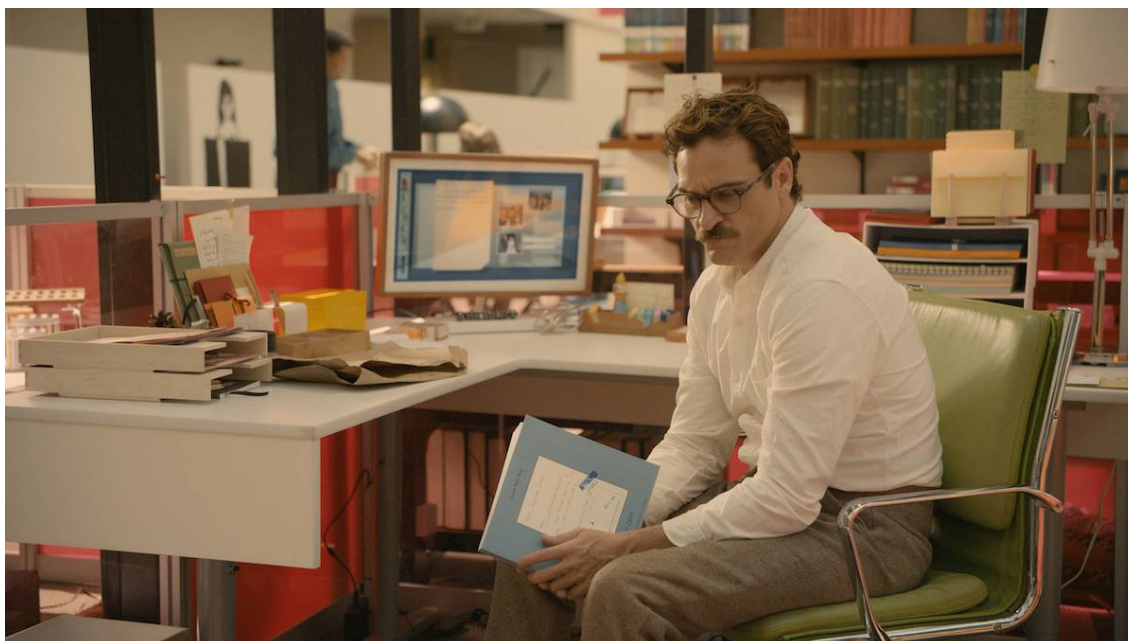


Figura 12 - Fotograma do filme *Her* (Spike Jonze, 2013)  
Fonte: <https://www.rogerebert.com/reviews/her-2013>

Dean Tavoularis afirma que pelo menos 90% do trabalho de um designer de produção está em criar e organizar o seu departamento de arte e sua equipe, “o maquinário que transforma as suas ideias em realidade”. Para o designer, a parte criativa é cerca de 10% do esforço total (Heisner, 2004, p. 148).

É importante que sejam estabelecidos diálogos com os demais profissionais envolvidos na produção da obra para que todos os contributos sejam agregados. Após essa concepção temática e a escolha de uma proposta estética, começa a pesquisa por locais que se adequem às filmagens, a elaboração de dossiês com referências visuais e a apresentação do orçamento referente à execução da arte do filme. Decide-se, então, se ou quais cenários serão construídos e as cenas que serão filmadas em locações.

O designer de produção e sua equipe buscam traduzir o conceito do filme em desenhos, projetos, plantas e *storyboards* para a produção do filme. Os desenhos iniciais (esboços), possibilitam ao designer o desenvolvimento das primeiras ideias e impressões e variam desde desenhos mais simples até mais complexos com muitos detalhes. Já nos *moodboards*, são apresentados alguns esboços, referências encontradas na pesquisa e indicações de aspectos estilísticos. Eles auxiliam a ilustrar para o restante da equipe o conceito geral do filme e a aparência desejada. Para os ambientes construídos em estúdio, é necessária a execução de desenhos técnicos, nos quais devem constar as dimensões e os detalhes arquitetônicos, como portas e janelas. Para produções com maiores orçamentos, é frequente a execução de maquetes que auxiliam o diretor e o diretor de fotografia a visualizarem o cenário como um espaço tridimensional e

verificarem possíveis problemas que podem ser resolvidos antes da construção dos ambientes (Barnwell, 2013; Pinheiro, 2021).

O designer de produção John Paino<sup>56</sup>, na série televisiva *Big Little Lies* (HBO, 2017-2019), trabalhou com diversos tipos de ambientes. Para tanto, fez esboços e desenhos detalhados que orientaram a construção dos espaços. Além disso, o designer elaborou muitos *moodboards*, pois acredita que esses importantes recursos transmitem as atmosferas almejadas para cada espaço ou personagem e auxiliam a materialização dos universos (Figuras 13, 14 e 15).

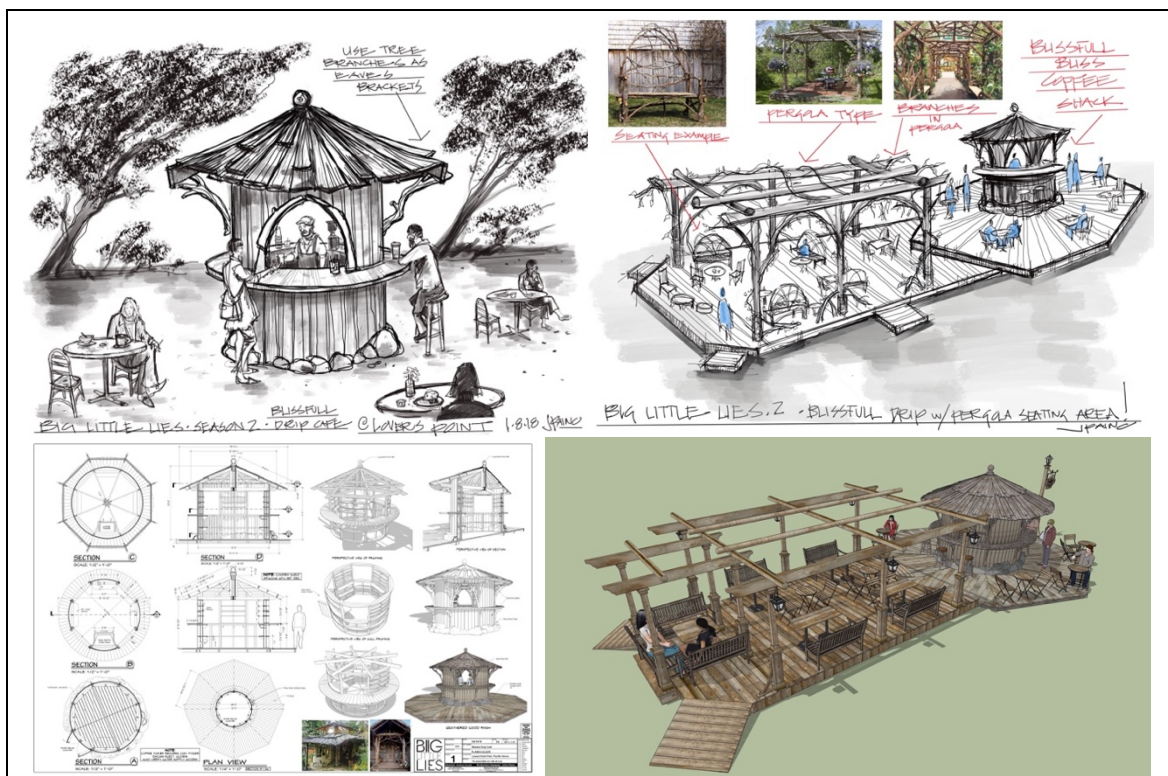


Figura 13 - Esboços, planta e maquete eletrônica de um cenário da série *Big Little Lies* (HBO, 2017-2019)  
Fonte: <https://www.pushing-pixels.org/2020/06/14/the-art-and-craft-of-production-design-interview-with-john-paino.html>

<sup>56</sup> Designer de produção estadunidense, conhecido por seu trabalho em *The Last of Us* (HBO, 2023), *The Leftovers* (HBO, 2014- 2017), *Wild* (Jean-Marc Vallée, 2014), entre outras obras renomadas.



Figura 14 - Fotografia da série *Big Little Lies* (HBO, 2017-2019)  
Fonte: <https://www.pushing-pixels.org/2020/06/14/the-art-and-craft-of-production-design-interview-with-john-paino.html>



Figura 15 - Moodboard da série *Big Little Lies* (HBO, 2017-2019)  
Fonte: <https://www.pushing-pixels.org/2020/06/14/the-art-and-craft-of-production-design-interview-with-john-paino.html>

Como mencionado anteriormente, uma das etapas cruciais do trabalho de um designer de produção, que ocorre durante a pré-produção, é a elaboração de um orçamento. Com a expertise adquirida ao longo de anos de trabalho, o designer desenvolve a habilidade de calcular os recursos financeiros necessários para concretizar seus planos. Enquanto as decisões criativas estão sujeitas à aprovação do diretor, a gestão financeira é responsabilidade da equipe de produção. É importante que o design de produção seja cuidadosamente planejado e orçado, garantindo que a obra alcance a estética desejada e não seja comprometida por restrições financeiras impostas pelos produtores. Barnwell (2013) elucida que o designer procura maneiras de expandir e aproveitar ao máximo seus recursos, que equivalem a cerca de 10% do orçamento geral de um filme. Para o designer Christopher Roy<sup>57</sup> (Barnwell, 2005), o lema deve ser “criar loucamente - gastar com sabedoria”<sup>58</sup>.

McDowell (Halligan, 2012) pontua que, no cotidiano da profissão, os principais riscos enfrentados por um designer de produção são de natureza financeira, uma vez que é necessário comprar, alugar ou produzir materiais, além de contratar profissionais técnicos. Nesse contexto, é fundamental otimizar os recursos disponíveis, sendo fiel à visão inicial e evitando ultrapassar o orçamento estipulado. A decisão final deve considerar, portanto, um equilíbrio entre aspectos econômicos, temporais, logísticos e estéticos. Conforme William Stout<sup>59</sup> (Heisner, 2004), “muitas vezes, nos filmes, há uma espécie de guerra entre o pessoal da produção e o departamento de arte”<sup>60</sup> (p. 138).

Tal como Stout, em entrevista à jornalista Julie Salamon, o designer Richard Sylbert declarou que, para ele, um filme é uma guerra.

E se você não sabe que é uma guerra, está perdendo alguma coisa. A guerra é entre os problemas, as pessoas com ideias e as pessoas com dinheiro. Os loucos contra os contadores de feijão. ... . Técnicos e artistas cinematográficos não estão mais na folha de pagamento de uma corporação com base física fixa. Eles são profissionais independentes que vendem suas habilidades para o lance mais alto

---

<sup>57</sup> Diretor de arte e designer de produção estadunidense, conhecido por *Frasier* (NBC, 1993-2004), *American Playhouse* (PBS, 1980-1994) e *Murphy Brown* (CBS, 1988-1998).

<sup>58</sup> Tradução nossa. No original: “Create wildly - spend wisely”.

<sup>59</sup> Nasceu em Salt Lake City, Utah, EUA. É escritor e designer de produção, conhecido por *First Blood* (Ted Kotcheff, 1982), *The Hitcher* (Robert Harmon, 1986) e *The Mist* (Frank Darabont, 2007). Trabalha também com a arte de quadrinhos, ilustração de livros, design de cartazes, capas de CD.

<sup>60</sup> Tradução nossa. No original: “Many times on films there’s a kind of war between the production people and the art department”.

para projetos nos quais eles presumivelmente têm um interesse emocional investido.<sup>61</sup> (Tashiro, 1998, p. 176)

Outra tarefa do designer de produção é a busca por locações. Essa empreitada pode ser realizada sozinha, na companhia do diretor, do gerente de produção, ou de ambos. É necessário que fotografias sejam tiradas dos locais com potencial para que possam, posteriormente, selecionar as melhores opções. Provavelmente o local “ideal” apresentará desafios específicos que deverão ser contornados e mudanças precisarão ser executadas.

Na produção, é preciso materializar as ideias, tornando-as elementos concretos. Na etapa de construção ou reforma dos cenários, trabalha-se, muitas vezes, com uma equipe extensa, constituída por profissionais da área da construção, da pintura e do design gráfico, por exemplo. Vários cenários podem ser construídos ao mesmo tempo e as etapas de conclusão devem ser agendadas de acordo com o cronograma de filmagem. Após a construção dos cenários, é necessário a execução do *set dressing*, na qual os ambientes são decorados com móveis e adereços, que contribuem para dar “vida” e autenticidade ao espaço (Barnwell, 2013; Pinheiro, 2021).

Na fase de construção ou reforma, alguns designers de produção têm a prerrogativa de escolher os profissionais responsáveis pela construção, enquanto outros devem trabalhar com aqueles contratados pela produtora. Ao discorrer sobre o cenário estadunidense, Heisner (2004) explica que os designers de produção devem montar seu próprio departamento de arte para cada filme e frequentemente recorrem aos mesmos profissionais em diversas produções. Já a construção dos ambientes é atribuída a contratantes distintos, o que exige que o designer de produção supervisione e coordene o trabalho de diferentes equipes. De acordo com Heisner (2004), os designers de produção contratam um assistente, nos EUA referido pelo título anterior de diretor de arte, para auxiliá-los em uma variedade de tarefas. O designer de produção e o diretor de arte são responsáveis pela supervisão da construção ou transformação dos cenários,

---

<sup>61</sup> Tradução nossa. No original: “To me a movie is a war. And if you don’t know it’s a war you’re missing something. The war is between the problems, the people with the ideas, and the people with the money. The crazies versus the bean counters. ... . Film technicians and artists no longer serve on payroll at a corporation with a fixed physical plant. They are independent contractors who sell their skills to the highest bidder for projects in which they presumably have a vested emotional interest”.

devendo, nesta fase, assegurar que os conceitos e diretrizes propostas estão sendo corretamente executados.

Seymour (Heisner, 2004) salienta a necessidade de um foco profundo, pois deve-se pensar não apenas sobre o que está acontecendo naquele dia ou no dia seguinte, mas deve também dedicar o máximo de concentração para o que irá acontecer em seis a sete semanas. Dessa forma, muitas tarefas precisam ser iniciadas com antecedência para que fiquem prontas no tempo necessário.

Durante a fase de captação das imagens, o designer de produção tem como principal função a de supervisionar e, caso seja necessário, interceder na filmagem. A equipe de arte anda sempre um passo à frente da equipe de cinegrafia, preparando os cenários e, simultaneamente, um passo atrás, realizando a “desprodução” dos ambientes. Pinheiro (2021) ressalta que é crucial ter objetivos claros a cumprir e que cada processo de criação é único, ou seja, não há fórmulas que ditam qual o melhor modo para criação da arte de um filme.

Ainda que a iluminação seja responsabilidade do diretor de fotografia, o designer de produção deve refletir também a respeito dessa questão e colaborar com o diretor de fotografia neste aspecto do projeto, pois ao planejar a iluminação de uma cena, devem ser feitas escolhas sobre sua intensidade, direção e tipo de fonte (se natural ou artificial). A luz natural pode incidir, por exemplo, de janelas ou portas; a artificial pode surgir de lâmpadas, velas ou até telas de equipamentos eletrônicos (Barnwell, 2013).

Outro importante aspecto do trabalho do designer é a escolha das cores, que podem ser utilizadas de maneira mais ousada, como no filme *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001) ou sutil, como no filme *Cycling with Molière* (Philippe Le Guay, 2013) (Figura 16). Em ambos foi empregado o contraste entre cores complementares, mas no primeiro, a utilização do vermelho e do verde é bastante evidente, e no segundo, a maneira como o azul e o laranja foram aplicados pode passar despercebida. Muitos pesquisadores se debruçam sobre os efeitos psicológicos das cores, como a utilização, por exemplo, do vermelho para sugerir perigo ou excitação. Diferentes opções cromáticas auxiliam a identificar personagens e/ou lugares, como no caso do personagem Jonas Kahnwald na série alemã *Dark* (Netflix, 2017-2020) que ficou conhecido pelo seu casaco amarelo que se destacava dos tons neutros utilizados pela maioria dos personagens (Figura 17).



Figura 16 - Fotogramas dos filmes *Amélie* (Jean-Pierre Jeunet, 2001) e *Cycling with Molière* (Philippe Le Guay, 2013)  
Fontes: <http://personauensp.com.br/o-fabuloso-destino-de-amelie-poulain-20-anos/>  
<https://europe.tv5monde.com/en/tv-guide/cinema/alceste-a-bicyclette-623955?timezone=Europe/Lisbon>



Figura 17 - Fotograma da série *Dark* (Netflix, 2017-2020)

Fonte: <https://www.nytimes.com/2017/12/05/arts/television/review-with-dark-netflix-delivers-science-fiction-with-european-roots.html>

De acordo com Heisner (2004), no cotidiano da produção, o designer deve verificar os cenários, podendo até mesmo redesenhá-los ou encontrar novos locais, se necessário. Durante as filmagens, os cenários são supervisionados pelo designer de produção, que visa garantir a ausência de alterações sem consulta prévia e que a iluminação esteja conforme o que foi concebido. Além disso, o designer pode acomodar possíveis ajustes solicitados pelo diretor. O designer William Stout conta que, durante as filmagens de *Masters of the Universe* (Gary Goddard, 1987), “o cinegrafista se equivocou com a iluminação e eu tive que sair por aí tirando os plugues da parede, literalmente. Tive que fazer com que ele tirasse os géis coloridos das luzes que estavam estragando a cor dos cenários, que eu havia desenhado e pintado de uma certa maneira”<sup>62</sup> (Heisner, 2004, p. 138).

Na pós-produção, geralmente o trabalho dos designers não é mais necessário, mas às vezes sua atuação pode ser novamente requisitada caso a filmagem precise ser refeita. Evidentemente, a maneira como as imagens são trabalhadas na pós afeta o trabalho do designer. Por exemplo, a correção de cor pode alterar drasticamente a atmosfera de um filme. Sobre os efeitos especiais, Barnwell (2013) lembra que são utilizados desde o início

---

<sup>62</sup> Tradução nossa. No original: “On *Masters of the Universe*, the cameraman screwed up the lightning and I had to go around pulling out plugs from the wall, literally. I had to make him take color gels off the lights that were ruining the color of the sets, which I had designed and had painted a certain way”.

do cinema e elucidada que se trata de imagens criadas por meios técnicos, sejam eles processos fotográficos especiais (criados na câmera) ou efeitos mecânicos ou ópticos criados na frente da câmera. Esses últimos podem ser cenários pintados, maquetes, tomadas com vidro pintado e projeções traseira e frontal, por exemplo. Muitas vezes, maquetes são filmadas para representarem um cenário, como nos filmes futuristas *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) e *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) (Figura 18).

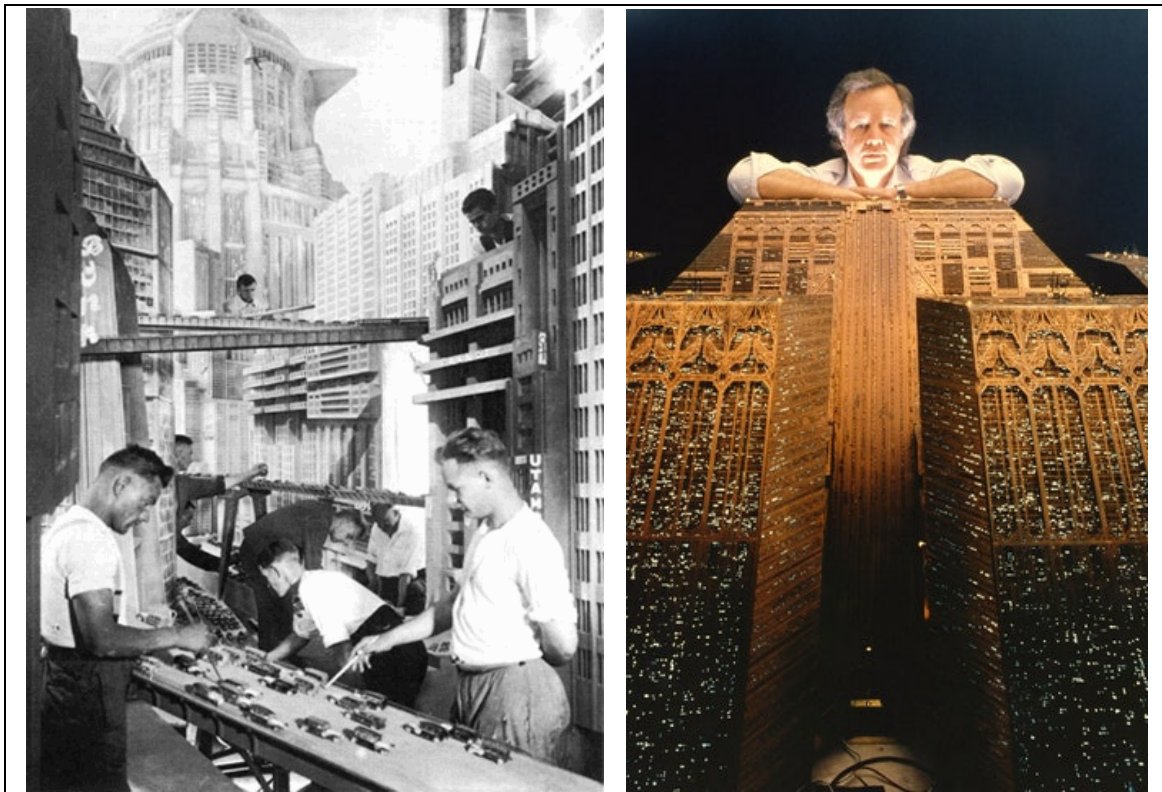


Figura 18 – Maquetes de *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) e *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)  
Fontes: <https://emoryfx.wordpress.com/2012/09/12/the-magic-of-metropolis-fritz-lang-germany-1927/>  
<https://www.vanityfair.com/hollywood/photos/2017/09/inside-the-making-of-ridley-scott-blade-runner>

A manipulação e a concepção digital de imagens na pós-produção permitem, então, novas possibilidades, como a criação de um universo fantástico e crível em *Avatar* (James Cameron, 2009). É importante que as imagens geradas por computador, muitas vezes produzidas por empresas especializadas, sejam coordenadas com o cenário. Portanto, há uma grande relação entre os designers de produção e esses “artistas de imagem”. Além da manipulação das imagens, na edição é possível que planos sejam descartados, o que às vezes implica na exclusão de um cenário inteiro criado pelo designer (Barnwell, 2013).

Heisner (2004) levanta a seguinte questão: “como, após análise, o espectador pode distinguir o bom design de produção do ruim?”. Para a autora, “o ruim geralmente é óbvio; pode ser inadequado, impreciso ou simplesmente inconsequente, pode, sem

razão, dominar os atores, que devem estar no centro do filme, ou pode deixá-los pendurados em uma falsa terra de ninguém”<sup>63</sup> (p. 7). Heisner (2004) acredita que

os melhores designers trabalham a partir de perspectivas individuais, utilizando métodos semelhantes, para criar soluções visuais sob medida para o roteiro. Eles têm filosofias de design simples, para problemas visuais complexos. Acima de tudo, seu trabalho ressalta a natureza visual do filme e a necessidade de preencher a tela com mais do que atores para contar toda a história.<sup>64</sup> (p. 10)

Ao analisar o trabalho do designer de produção Richard Sylbert, Heisner (2004) comenta que o profissional projeta de forma tão holística que seu trabalho parece perfeito, pois os detalhes dentro de cada quadro parecem preconcebidos para o efeito do todo. “Esta não é uma qualidade altamente autoconsciente que aparece facilmente para o espectador; ao contrário, é quase subliminar e só se evidencia após uma análise cuidadosa. É uma qualidade que, no primeiro olhar, você sente ao invés de perceber”<sup>65</sup> (p. 7).

No processo de criação, diferentes caminhos podem ser trilhados e, portanto, não há uma regra que dita qual a melhor maneira de criar a arte de uma obra audiovisual. Cada profissional define o seu método de atuação e cada enredo abre portas para uma miríade de opções. Com a execução de um novo projeto, um universo é concebido e acréscimos valiosos enriquecem a bagagem cultural do designer de produção. Um grande repertório audiovisual contribui para a criação de diferentes metáforas, ambientes e caracterizações.

## 1.4: Figurino

A materialização do universo fílmico deve ser uma colaboração interligada entre os profissionais de todos os departamentos. A respeito das outras áreas que constituem o departamento artístico, Bordwell e Thompson (2013) destacam que, tal como o cenário,

---

<sup>63</sup> Tradução nossa. No original: “How, after analysis, is the viewer to judge good production design from the bad? The bad is often obvious; it may be inadequate, inaccurate, or merely inconsequential. It may, for no reason, overpower the actors, who must be at the film’s center, or it leaves them dangling in a phony no-man’s-land”.

<sup>64</sup> Tradução nossa. No original: “The best film designers work from individual perspectives, using similar methods, to create visual solutions tailored to the screenplay. They have simple design philosophies, for complicated visual problems. Above all, their work underscores the visual nature of film and the necessity to fill the screen with more than actors to tell the whole story”.

<sup>65</sup> Tradução nossa. No original: “This is not a highly self-conscious quality that pops out at you from the screen; rather it is almost subliminal and only evidences itself upon careful analysis. It is a quality that on first viewing you feel, rather than notice”.

o figurino, a maquiagem e o cabelo podem exercer funções específicas no todo do filme, e, ao longo da história do cinema, uma ampla gama de abordagens e aplicações criativas surgiu.

Nas obras audiovisuais, os figurinos raramente são dispostos ao acaso em uma cena, tudo o que aparece na tela é cuidadosamente selecionado — cada traje e acessório é uma escolha deliberada feita por um profissional. Dos trajes mais óbvios aos mais extravagantes, o figurino desempenha um papel integral em todas as narrativas. O figurino pode ser, conforme Bordwell e Thompson (2013), bastante estilizado, chamando a atenção para suas características puramente gráficas, pode também possuir importantes funções causais e motivacionais nas narrativas e, além disso, é utilizado em coordenação com o cenário.

Logo nas primeiras cenas de um filme, o figurino nos denota o período histórico da trama, o status social dos personagens e se o universo fílmico é uma fantasia ou é baseado na realidade. No entanto, o figurino pode revelar também camadas adicionais de significado, como o estado emocional dos personagens, suas motivações internas e a imagem que desejam projetar. Portanto, traços de personalidade que não são contemplados pelo roteiro, por diálogos, ou pela atuação podem ser evidenciados através do figurino.

Em *Fashion in Film*, Adrienne Munich procurou salientar o figurino como um aspecto essencial do cinema. Ela defende que a “invisibilidade” de um figurinista é o resultado de seu sucesso. “Os figurinos se fundem perfeitamente com as identidades dos personagens; o que um personagem veste em um filme muitas vezes parece natural e transparente, embora seja tão cuidadosamente trabalhado e tão intensamente construído quanto qualquer outro aspecto da produção cinematográfica”<sup>66</sup> (2011, p. 2). O figurinista precisa ter uma profunda compreensão dos personagens e da história, pois antes mesmo da primeira fala de um personagem, suas roupas já transmitiram mensagens aos espectadores.

Os figurinos de cinema são característicos porque são feitos para o momento: para uma narrativa e expressão estética específicas. Como tal, eles são projetados para um ator ou atriz individual. O figurino envolve, portanto, conceituar e criar

---

<sup>66</sup> Tradução nossa. No original: “Costumes fuse seamlessly with characters’ identities; what a character wears in a film often seems natural and transparent, though it is as carefully crafted and as intensely constructed as any other aspect of film production”.

peças de vestuário que captam e definem as personalidades de personagens fictícios e, portanto, pretendem incorporar a condição psicológica, social e emocional do personagem em um determinado momento do roteiro.<sup>67</sup> (Andersson, 2011, p. 108)

LoBrutto (2002) salienta que, costumeiramente, no cenário estadunidense, o figurinista é contratado após o designer de produção e o diretor terem estabelecido as paletas de cor e de textura para a obra. Para criar os figurinos, o figurinista utiliza muitos dos mesmos critérios que o designer de produção. Aspectos como a época, a região, a classe social, a profissão e características da personalidade dos personagens funcionam como guia para o figurinista.

Ainda que a abordagem de cada figurinista seja individual, todos devem estudar o caráter humano e traduzir suas observações e reflexões em materiais. Além dos detalhes já mencionados, os figurinos colaboram também para a paleta cromática do filme, para o estabelecimento de silhuetas e linhas, para um equilíbrio ou desequilíbrio na imagem, para uma composição simétrica ou não, entre outras contribuições.

Em seus estudos, Patrizia Calefato discorre sobre a importância das ferramentas visuais, tal como a roupa e a maquiagem, para contar histórias, uma vez que representam a primeira camada de personalidade que “colocamos em nosso corpo”. Para a autora, essa importância é ainda maior no cinema, arte em que, ainda mais do que nas outras, o corpo vestido é algo fundamental. “Cada signo no corpo de um personagem tem um significado preciso, ligado à caracterização social, identidade histórica, ênfase grotesca, transformação em termos de personalidade ou sentimento, e assim por diante”<sup>68</sup>. O figurino atua, então, como mais um sistema de significação no cinema, “máquina de fazer sentidos que produz sentimentos, sensações e desejos”<sup>69</sup> e que “... inventa histórias, técnicas narrativas, tipos humanos e formas corporais; explora territórios nos limites da

---

<sup>67</sup> Tradução nossa. No original: “Film costumes are characteristic because they are made for the moment: for a specific narrative and aesthetic expression. As such they are designed for an individual actor or actress. Costume design thus involves conceptualizing and creating garments that capture and defines the personalities of fictional characters, and are therefore intended to embody the psychological, social and emotional condition of the character at a particular moment in the screenplay”.

<sup>68</sup> Tradução nossa. No original: “Even more so in cinema, where every sign on the body of a character has a precise meaning, linked to social characterization, historical identity, grotesque emphasis, transformation in terms of personality or feeling, and so on”.

<sup>69</sup> Tradução nossa. No original: “a sense-making machine that produces feelings, sensations and desires”.

experiência, dos sentimentos e das paixões das mais banais às mais excêntricas”<sup>70</sup> (Calefato, 2004, p. 93 e p. 91).

A maquiagem e o cabelo também são elementos visuais que influenciam a aparência e a personalidade dos personagens, auxiliam a estabelecer a época, o humor e a atmosfera da obra. Ambos precisam ser planejados e criados levando em consideração toda a arte do filme, sendo o diretor e o designer de produção os responsáveis por concederem o aval final. Para Tashiro (1998), o figurino, a maquiagem e as joias representam o traço mais aparente da estilização, “pois ocupam um ponto do espaço tão intimamente próximo à pele que fazem parte dela, deslocando a diferença do visual para o tátil”<sup>71</sup> (p. 18). Esses três elementos são, conforme o autor,

os primeiros passos fundamentais no design antropocêntrico. Eles devem ser semelhantes o suficiente à aparência do público para não despertar uma consciência, mas também diferentes o suficiente para atender às necessidades específicas de uma narrativa. No processo, o figurino cria um valor de troca baseado nessas experiências simultâneas e contraditórias de identificação emocional e objetividade.<sup>72</sup> (Tashiro, 1998, p. 19)

De acordo com Caterina Cucinotta (2015), o figurino “comunica verossimilitude e é capaz de estabelecer uma espécie de pacto entre o filme e o espectador, que acredita que o que está a ver no ecrã são fatos verídicos” (p. 25). Cucinotta defende o abandono da concepção do figurino como mero revestimento, e a compreensão do mesmo como elemento dramático na comunicação do filme, ao lado das demais escolhas estilísticas.

A cada troca de roupa, submetemos o corpo a uma transformação e, como Calefato (2004) salienta, uma vestimenta pode limitar o corpo, “condenando-o à tarefa forçada de representar um papel social, posição ou hierarquia”<sup>73</sup> (p. 2). Dessa forma, a roupa pode atuar como um dispositivo de controle, permitindo um sistema de correspondência

---

<sup>70</sup> Tradução nossa. No original: “... it invents stories, narrative techniques, human types and bodily forms; it explores territories at the limits of experience, feelings and passions from the most banal to the most eccentric.”

<sup>71</sup> Tradução nossa. No original: “Costume, makeup, and jewelry thus become the most apparent trace of stylization because they occupy a point in space so intimately close to the skin as to be part of it, moving difference from the visual to the tactile”.

<sup>72</sup> Tradução nossa. No original: “... are therefore the first, fundamental steps in anthropocentric design. They must be similar enough to the audience’s appearance not to rise to the level of awareness, but also different enough to answer a narrative’s specific needs. In the process, costume design creates an exchange value based on these contradictory, simultaneous experiences of emotional identification and objectivity”.

<sup>73</sup> Tradução nossa. No original: “condemning it to the forced task of representing a social role, position or hierarchy”.

entre a aparência superficial e a ordem social (Calefato, 2004). Os figurinos cinematográficos foram, por exemplo, atuantes na construção do “masculino” e do “feminino” e na objetificação da mulher ao longo do tempo, tal como discutido por Laura Mulvey<sup>74</sup> (1975) em seus estudos. Segundo Drake Stutesman (2011),

o figurino joga com nossas respostas mais profundas às roupas e todos os seus aspectos (forma, cor, textura), aspectos que aumentam, na verdade, quase representam, nossas percepções de sexo, autoridade, conforto/desconforto e estatura. A nudez é erotizada pela roupa. Poder, classe e riqueza são reconhecidos pelo que é vestido.<sup>75</sup> (p. 20)

Em *Undressing Cinema* (1997), Stella Bruzzi afirma que podemos tirar conclusões de uma história e do desenvolvimento de um personagem ao deslindarmos cada elemento que compõe os figurinos, buscando desvendar o significado de cada item que foi planejado e, muitas vezes, criado para caracterizar um personagem específico. Através do vestir, ou do despir do corpo do ator, Karen Hummel Kinsley (2014) expressa que,

o figurinista narra a jornada física e psicológica do personagem cinematográfico desde o primeiro quadro até os créditos finais. O figurinista cria a imagem do personagem selecionando roupas e acessórios específicos que informarão o público sobre a relação do personagem com seu ambiente cinematográfico.<sup>76</sup> (p. 1)

No filme *Little Women* (Greta Gerwig, 2019), baseado no livro homônimo de Louisa May Alcott publicado em 1868, a figurinista Jacqueline Durran adotou uma abordagem que mistura precisão histórica com liberdade criativa, lançando mão de figurinos que refletem tanto a época da Guerra Civil Americana, quanto as emoções e personalidades das personagens. De acordo com a figurinista (citada por Pellerin, 2020), “quando

---

<sup>74</sup> Crítica, cineasta, feminista e professora britânica. Formou-se pelo St Hilda's College, em Oxford. É professora na Birkbeck College, em Londres. A partir da psicanálise e do feminismo, reflete sobre a relação entre imagem e o olhar predominante no cinema narrativo clássico.

<sup>75</sup> Tradução nossa. No original: “Costume design plays on our deepest responses to clothes and all their aspects (shape, color, texture), aspects which augment, indeed almost stand in for, our perceptions of sex, authority, comfort/discomfort, and stature. Nakedness is eroticized by clothing. Power, class, and wealth are recognized by what is worn”.

<sup>76</sup> Tradução nossa. No original: “The costume designer narrates the cinematic character's physical and psychological journey from the first frame to the final credits. The costume designer creates the character's image by selecting specific garments and accessories that will inform the audience about the character's relationship with his cinematic environment”.

conheci Amy Pascal, a produtora, e Greta, tive a sensação de que, embora quisessem que o filme fosse fiel ao período, não queriam algo que parecesse muito estritamente vitoriano, a ponto do público não se identificar com as personagens”<sup>77</sup>. “Nós queríamos conhecer as regras e quebrá-las seletivamente”<sup>78</sup>, afirma Durran (citada por Specter, 2019).

A figurinista optou por fugir, sutilmente, do clássico estilo vitoriano de roupas para cada gênero. No geral, as roupas das personagens principais permitiam uma movimentação mais fluida do que aquela associada à moda da época, especialmente no caso da protagonista. As escolhas de figurino da personagem, como coletes, camisas abotoadas de corte masculino, blazers e lenços — itens que não compunham o tradicional guarda-roupa feminino do século XIX — além da ausência do espartilho e do uso de saias simples de lã, com anáguas e calças à mostra, refletem sua personalidade não conformista. A personagem questiona as normas sociais, rejeita as convenções tradicionais de amor e casamento, e almeja, por exemplo, lutar na Guerra Civil. As roupas práticas e de inspiração masculina, assim como o cabelo sempre um pouco despenteado, reforçam o espírito rebelde da protagonista (Figura 19).



Figura 19 - Fotograma do filme *Little Women* (Greta Gerwig, 2019)  
Fonte: <https://m.imdb.com/title/tt3281548/mediaviewer/rm3725362433/>

<sup>77</sup> Tradução nossa. No original: “When I first met with Amy Pascal, the producer, and Greta, I got the feeling that while they wanted it to be accurate to the period, they didn’t want something that felt too strictly Victorian in a way that meant you couldn’t identify with the characters”.

<sup>78</sup> Tradução nossa. No original: “We were all about knowing the rules, and breaking them selectively”.

Ainda que essas mudanças propostas por Durran sejam sutis, a aparente simplicidade do figurino é alcançada por técnicas complexas. As palavras de Tashiro (1998) sobre o figurino do filme *Doctor Zhivago* (David Lean, 1965) encontram significado também na análise do figurino de *Little Women*: “embora a história possa esconder com sucesso essa complexidade, a natureza multifacetada do design abre a história para novas associações além da narrativa”<sup>79</sup> (p. 154). As escolhas de Durran subvertem até mesmo as indicações de figurino presentes no livro e contribuem para a criação de uma obra não apenas esteticamente interessante, mas que conjectura também as reflexões e os anseios das novas gerações.

Portanto, é evidente a relevância do figurino no cinema, uma vez que o traje é presença essencial à linguagem do filme e contribui, tal como afirma Giuliana Bruno (2014), para a “formação da sua textura estética” (p. 54). Trata-se de uma frutífera temática de investigação que possibilita uma miríade de diferentes estudos. Não obstante, na investigação que ora se desenvolve, direcionaremos uma atenção maior ao cenário fílmico.

## **1.5: Cenário**

É comum a associação de filmes com janelas que nos permitem ver um outro universo, às vezes próximo ao nosso, às vezes muito distante. Graeme Harper e Jonathan Rayner (2010) fazem uma interessante comparação entre filmes e mapas ao considerarem os diretores como cartógrafos, visto que “tanto mapas quanto filmes assumem e posicionam o público, tanto ideologicamente quanto geograficamente” (p. 15). Já nós, os espectadores, somos peregrinos que viajam para muitos lugares distintos.

Outra dupla de autores, André Gaudreault e François Jost (2009), explica que, assim como as demais formas de narração, a narração fílmica envolve a comunicação de informações entre duas instâncias localizadas em extremos opostos da cadeia comunicativa. Esse processo ocorre quando o narrador transmite ao narratário diversas informações sobre o universo diegético onde evoluem os personagens, bem como sobre os próprios personagens e as ações que realizam. Diferentemente da narrativa escritural, que possui um caráter monódico, a narrativa cinematográfica apresenta um caráter polifônico, visto que é composta por uma multiplicidade de formas de expressão, que

---

<sup>79</sup> Tradução nossa. No original: “And while the story may successfully hide that complexity, the multifaceted nature of the design opens the story to new associations beyond the narrative”.

devem operar de maneira integrada para que a história possa ser apreendida pelo narratário.

A maioria das formas narrativas inscreve-se em um espaço onde ocorre a ação. Para Gaudreault e Jost (2009), “parece até mesmo ser difícil conceber uma sequência de eventos fílmicos qualquer que não esteja, sempre, inscrita em um espaço singular” (p. 105). A imagem, unidade básica da narrativa cinematográfica,

é um significante eminentemente espacial, de maneira que, ao contrário da maioria dos outros veículos narrativos, o cinema apresenta sempre ..., ao mesmo tempo, as ações que fazem a narrativa e o contexto de ocorrência delas. O caráter icônico do significante fílmico vai até mesmo impor ao espaço uma certa forma de primazia sobre o tempo. (Gaudreault & Jost, 2009, p. 105)

Portanto, a história de um filme se passa, necessariamente, em um local. Ainda que filmes narrativos se concentrem na história e nos personagens, o cinema depende de a ilusão da narrativa ocorrer em um determinado espaço, mesmo que vazio ou minimamente preenchido. O filme *Dogville* (Lars von Trier, 2003), apesar de apresentar um cenário menos preenchido do que os que estamos acostumados a ver nas obras de ficção, situa a narrativa em um espaço específico que remete ao cenário teatral.

Em um contexto em que o visual físico é minimizado, ecoamos as ideias de William John Thomas Mitchell (1995) sobre a capacidade do público de criar imagens mentais a partir da ausência de elementos visuais concretos. O cenário de *Dogville* demanda que o espectador recorra à imaginação para preencher os espaços, explorando a potência das imagens mentais. É evidente que essas imagens são influenciadas por diversos fatores, como o contexto narrativo, os figurinos, as atuações e os sons (Figura 20).



Figura 20 – Fotograma do filme *Dogville* (Lars von Trier, 2003)  
Fonte: <https://www.planocritico.com/critica-dogville/>

A narrativa cinematográfica torna possível, para Gaudreault e Jost (2009), um tipo de “teletransporte” espacial, “já que permite tornar presente, em um espaço ocupado por uma assembleia de espectadores, um espaço de outra maneira ausente” (p. 110). O designer de produção viabiliza esse teletransporte espacial. Segundo Barnwell (2013), no sentido prático, os designers de produção “estão construindo um lugar para a ação acontecer e, no sentido criativo, tornando-o apropriado para o filme e os personagens que vivem ali”<sup>80</sup> (p. 101).

Gaudreault e Jost (2009) explicam que a frase “o homem está no corredor” não proporciona nenhuma informação contextual sobre o aspecto do corredor, sobre aquilo que ele contém, sobre a situação topográfica do homem em relação à parede da esquerda etc. Por outro lado, toda imagem fílmica que apresenta um homem em um corredor, diz também se ele está profundamente embrenhado nele, se esse corredor parece extenso, se ele contém objetos, se o homem está apoiado ou não sobre a parede da esquerda. De acordo com os autores (2009), “é, efetivamente, muito difícil, no cinema, abstrair a ação de seu ‘quadro situacional’. Quer dizer, do quadro espacial no meio do qual se desenrola cada um dos eventos que constituem a trama da história” (p. 108), tal como ocorre com

---

<sup>80</sup> Tradução nossa. No original: “are building somewhere for the action to take place and in a creative sense, making it appropriate for the film and the characters who live there”.

o personagem Charlie Meadows, na aclamada cena do corredor em *Barton Fink* (Joel Coen & Ethan Coen, 1991) (Figura 21).



Figura 21 – Fotograma do filme *Barton Fink* (Joel Coen & Ethan Coen, 1991)  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=xujJSxvYXfo>

Nos últimos anos, a discussão a respeito do espaço cinematográfico vem ganhando cada vez mais adeptos. Conforme a investigadora Maria Irene Aparício (2019), os filmes realizam “*Land(E)Scapes*’: pontes (i)materiais entre a realidade e os espaços poéticos interiores. Além disso, os espaços fílmicos também são locais específicos de significado, proporcionando aos espectadores perspectivas críticas da experiência humana e valores compartilhados”<sup>81</sup> (p. 153). De acordo com Aparício (2019), “de certa forma, todo espaço cinematográfico é um ‘mundo possível’. Às vezes o espaço é real e às vezes é uma imagem mental ou espiritual, dependendo do viés para as abordagens realidade/ficção”<sup>82</sup> (p. 153). Espaços conhecidos do mundo, ao serem exibidos na tela do cinema, podem tornar-se complexos, com múltiplas camadas. Essa complexidade depende de vários fatores como o contexto histórico da obra e elementos inerentes ao filme (Aparício, 2019).

As imagens em movimento reúnem espaços de diferentes naturezas: aqueles que inspiram cineastas a criarem suas obras; aqueles que, quando manipulados, permitem que os elementos pró fílmicos se materializem; aqueles que oferecem

<sup>81</sup> Tradução nossa. No original: “*Land(E)Scapes*’: (im)material bridges between reality and poetic inmost spaces. Besides, filmic spaces are also specific sites of meaning, giving spectators critical perspectives of human experience and shared values”.

<sup>82</sup> Tradução nossa. No original: “Sometimes the space is real and sometimes it is a mental or spiritual image, depending on the bias towards reality/fiction approaches”.

um vislumbre do mundo interior de seu criador e também aqueles relacionados às “múltiplas historicidades” de um filme.<sup>83</sup> (Rosário & Álvarez, 2019, p. 1-2)

Para o pesquisador Antoine Gaudin (2019), cada filme, antes de tudo, constitui-se num fenômeno intrinsecamente espacial. Nessa perspectiva, Gaudin argumenta que o espaço deve ser reconhecido como uma potência plástica primária inscrita na imagem em movimento. Gaudin se refere ao espaço como uma sensação cinestésica<sup>84</sup> primária que nos enlaça permanentemente ao mundo, enfatizando que um filme, mais do que apenas uma exibição do espaço, “deve ser considerado também um fenômeno espacial em si, envolvendo todo o corpo do espectador, não apenas a visão e a audição, mas também o sentido cinestésico”<sup>85</sup> (p. 195).

Gaudin analisa o espaço cinematográfico a partir de uma perspectiva original que leva em consideração a percepção carnal do corpo do espectador ao assistir a um filme. Ele cria o conceito de imagem-espaço que ecoa os famosos conceitos do filósofo Gilles Deleuze de imagem-movimento e imagem-tempo. Ainda que o seu estudo não seja embasado no mesmo campo teórico e filosófico de Deleuze, e que ele tampouco busque completar a pesquisa do filósofo, Gaudin adota um dos seus princípios gerais: “tal como a imagem-movimento e a imagem-tempo, a imagem-espaço refere-se a um espaço que não é apenas um conteúdo ou pano de fundo da imagem, mas é, ao mesmo tempo, uma importante questão filosófica e um material plástico fundamental do cinema”<sup>86</sup> (2019, p. 193).

Ao discorrermos sobre espaço cinematográfico, poderíamos percorrer distintos caminhos, mas ao compreendermos que o espaço apresentado pela câmera é diretamente influenciado pelo universo físico criado para ela, nos interessa aqui adentrar nas especificidades de cenografia e cenário. João Batista Cardoso (2006) elucida que o primeiro termo diz respeito ao tratamento do espaço cênico. Ou seja, trata-se da *mise-en-scène*: o conjunto de ferramentas que se correlacionam em um determinado espaço como luz, atuação, figurino, maquiagem, cenário etc. e que são articulados a outros

---

<sup>83</sup> Tradução nossa. No original: “Moving images bring together spaces of different natures: those inspiring filmmakers to create their works; those that, when manipulated, allow the profilmic elements to materialize; those offering a glimpse into their creator’s inner world and also those related to a film’s ‘multiple historicities’”.

<sup>84</sup> Cinestesia relaciona-se ao sentido de movimento, coordenação e percepção corporal. Refere-se à capacidade de perceber o corpo em movimento ou em relação ao espaço. Por exemplo, a forma como sentimos o equilíbrio e a posição do corpo ao dançar. Já sinestesia refere-se a um fenômeno neurológico no qual os sentidos se misturam. Uma pessoa sinestésica pode, por exemplo, “ver sons” ou “ouvir cores”.

<sup>85</sup> Tradução nossa. No original: “It must also be considered as a spatial phenomenon in itself, engaging the entire viewer’s body, not only their vision and hearing, but also their kinaesthetic sense”.

<sup>86</sup> Tradução nossa. No original: “as the movement-image and the time-image, the space-image refers to a space that is not just a content or background of the image but is at the same time a major philosophical issue and a fundamental plastic material of cinema”.

códigos da encenação. Bruna Christófaró (2010) explica que a cenografia pode ser entendida, em um sentido mais estrito,

como os elementos construídos ou escolhidos diretamente para a cena. Em um sentido mais amplo, é a mola propulsora da transformação do espaço real em espaço fictício. A ação faz com que o tempo/espaço assistido pelo público se torne dramático, ligando o mundo físico ao mundo imaginário da criação, que se materializa também por meio da forma com que os atores se posicionam perante a cena e exercem suas ações. Os atores devem tomar para si o espaço cênico definitivo, estático, unir espaço e dramaturgia e utilizar esse mundo em todas as suas possibilidades. (p. 1)

Portanto, o cenário é um componente da cenografia. De acordo com Cardoso (2006), o cenário é uma representação visual que delinea o espaço da performance, interagindo com os demais elementos cênicos para compor o ambiente da cena. Assim, é possível conceber uma apresentação sem cenário, mas não sem a cenografia.

Desde os primórdios do cinema, o cenário foi um instrumento responsável pela inserção dos personagens no espaço e na época do texto. Ou seja, o cenário tem a possibilidade de situar onde e quando se desenvolve a ação e auxiliar o ator e o diretor a visualizar melhor a trama, transmitindo verossimilhança e facilitando, para o espectador, a compreensão da história narrada.

Diferentemente do cenário teatral, o cinematográfico está em constante fluxo com a narrativa. Mesmo quando há apenas um único cenário, ele não se apresenta de forma estática pois muda de acordo com o movimento da câmera, com os ângulos e os enquadramentos. Geralmente, em uma narrativa com poucos fatos ou no caso de um enredo psicológico, há uma menor variedade de espaços. Em muitas narrativas com um pequeno número de cenários, ou mesmo com apenas um, é comum que o cenário seja concebido quase como um outro personagem da história. Isso acontece, por exemplo, no filme *Crimson Peak* (Guillermo del Toro, 2015), no qual a mansão mal-assombrada parece atuar também como um personagem. Por outro lado, uma grande quantidade de reviravoltas e peripécias provavelmente solicita uma maior diversidade de espaços, tal como no filme *Nightmare Alley* (Guillermo del Toro, 2021).

Além de situar os personagens, o cenário estabelece uma interação com eles. Essa interação pode influenciar suas atitudes, pensamentos e emoções e o espaço pode sofrer também alterações em função das ações dos personagens (Gancho, 2004). Quando articulado aos demais signos cenográficos, aos signos verbais e aos sonoros, o cenário participa da encenação como um elemento de significação e transmite ao espectador uma mensagem. Embora, para muitos leigos, a ambientação cênica possa ser confundida com o design de interiores, a construção do cenário está a serviço da narrativa, sendo essencial para, entre outros fatores, a criação do universo da obra.

O designer Alex DiGerlando<sup>87</sup> (2016) explica que muitas pessoas, quando pensam sobre história em termos de design de produção em filmes, imaginam peças de época e como algo parecia naquele período de tempo particular. Contudo, para ele, o aspecto mais interessante da história, e isso no tocante a trabalhos contemporâneos ou de época, é tudo que aconteceu naquele espaço até o momento em que ele está sendo retratado.

Quando um arquiteto constrói um espaço, ele está construindo o espaço com os habitantes em mente, mas, quando os moradores se mudam, o espaço é como uma lousa em branco. Em um filme ou programa de TV, você está projetando o espaço para toda a ação que ainda está por vir, mas também está projetando para tudo o que aconteceu no passado antes da cena acontecer.<sup>88</sup> (DiGerlando citado por Schwartz, 2019)

O crítico espanhol Juan Antonio Ramírez (1986 citado por Affron & Affron, 1995), ao comparar cenário e arquitetura, buscou identificar e definir as propriedades do cenário fílmico:

1. O cenário do filme é fragmentário; apenas o que é necessário para a filmagem é visto ou simulado através de pintura ou miniatura.
2. Altera o tamanho e a proporção; dependendo da ilusão buscada, ela é maior ou menor do que a escala exigida pela autenticidade arquitetônica.
3. Raramente é ortogonal; segue uma

---

<sup>87</sup> Designer de produção estadunidense. Comandou a arte de obras como *Beasts of the Southern Wild* (Benh Zeitlin, 2012), *Tick, Tick... BOOM!* (Lin-Manuel Miranda, 2021) e *True Detective* (HBO, 2014-).

<sup>88</sup> Tradução nossa. No original: “When an architect builds a space, he is building the space with the inhabitants in mind, but it is a blank slate when the inhabitants move into it. In a movie or a show, you are designing the space for all the action that is yet to come, but then you are also designing for everything that has come in the past before the scene takes place”.

lógica que não é arquitetônica. Para a câmera, as construções trapezoidais, inclinações e ângulos necessários para o efeito desejado não aparecem necessariamente como deformações. 4. É hiperbólico; abole o insignificante e exagera seja na direção da simplicidade ou da complexidade. 5. É móvel, flexível, até mesmo elástico; pode ser usado e reutilizado. 6. É visto rapidamente e rapidamente demolido; seu custo, muitas vezes tão grande ou maior que o da arquitetura que emula, tem valor apenas como fotografia.<sup>89</sup> (p. 31)

Rick Carter<sup>90</sup> (Halligan, 2012) esclarece que ele não atua como um arquiteto ou como um designer de interiores. O fato de um cenário ser planejado para, na maioria das vezes, literalmente não ser visto, requer um profissional com expertise em cinema. Carter também observa que admirar é um “primo distante” de acreditar, indicando que, para ele, os cenários devem contribuir para a imersão do espectador na narrativa. Para Tavoularis (Heisner, 2004), “emocional é a palavra operante, porque o designer de produção deve criar cenários com nuances mais sentidas do que vistas”<sup>91</sup> (p. 149).

Independentemente da abordagem, os cenários e as locações cinematográficas são moldados ou escolhidos com base em uma sensibilidade arquitetônica particular. Isso é feito não apenas para recriar ou refletir um período histórico específico, mas para instilar e comunicar uma ampla gama de emoções, sentimentos e perspectivas (Rosário & Álvarez, 2019).

Para ir de encontro a uma função narrativa mínima, os designers devem selecionar detalhes que externamente expressam a psicologia individual dos personagens. Tashiro (1998) cita como exemplo o trabalho do designer Paul Sylbert<sup>92</sup> em *The Prince of Tides* (Streisand, 1991). Sylbert elucida como um personagem moldou a aparência de um

---

<sup>89</sup> Tradução nossa. No original: “1. Film decor is fragmentary; only that which is necessary to the shooting is viewed or simulated through painting or miniature. 2. It alters size and proportion; depending on the illusion sought, it is either bigger or smaller than the scale demanded by the architectural authenticity. 3. It is rarely orthogonal; it follows a logic that is not architectural. To the camera, the trapezoidal constructions, sloping, and angles necessary to the desired effect do not necessarily appear as deformations. 4. It is hyperbolic; it abolishes the insignificant and exaggerates either in the direction of simplicity or of complexity. 5. It is mobile, flexible, even elastic; it can be used and reused. 6. It is viewed rapidly and rapidly demolished; its cost, often as great as or greater than that of the architecture it emulates, has value only as photograph”.

<sup>90</sup> Nasceu em Los Angeles, Califórnia, EUA. É designer de produção e diretor de arte, conhecido por *Avatar* (James Cameron, 2009), *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens* (J. J. Abrams, 2015) e *Lincoln* (Steven Spielberg, 2012). Venceu o Oscar de Melhor Direção de Arte por *Avatar*, com Robert Stromberg e por *Lincoln*, com Jim Erickson.

<sup>91</sup> Tradução nossa. No original: “Emotional is the operant word here because the production designer must create settings with overtones more felt than seen”.

<sup>92</sup> Nasceu no Brooklin, NY, EUA. Venceu o Oscar de Melhor Direção de Arte por *Heaven Can Wait* (Warren Beatty & Buck Henry, 1978), ao lado de Edwin O’Donovan e George Gaines.

apartamento. Conforme o designer, fizeram uma longa lista de adjetivos que representavam esse homem: europeu, internacional, cosmopolita, polido, elegante, poderoso, fascista, talentoso, dominador. Em seguida, anotaram todos os materiais e estilos que corresponderiam a essa lista.

Quando os cenários refletem o estado emocional, material e físico de um personagem em particular, podemos chamá-lo de “Decoração Expressiva” — esta sala é mobiliada de maneira cara porque o proprietário é rico, por exemplo. Essa definição, é claro, depende muito da dinâmica interna da história para motivação, o que significa que o conjunto resultante pode expressar o caráter, mas faz pouco para chamar nossa atenção como espectadores.<sup>93</sup> (Tashiro, 1998, p. 29)

Barnwell (2013) discorre sobre perguntas-chave que auxiliam o designer a ponderar sobre os espaços e lugares nos quais a história irá se desenrolar, como: “Onde estamos?” e “Por que estamos aqui?”. Segundo a autora, é essencial refletir sobre quem é o personagem e em que tipo de lugar ele viveria ou trabalharia, pois “o espaço define o personagem e ajuda a transmitir ideias sobre a situação em que ele se encontra. Tamanho, forma, altura e assim por diante são essenciais ao projetar um espaço que funcione com as intenções do roteiro”. Barnwell ressalta ainda que a composição de uma cena pode ser feita de lacunas ou sombras e não apenas o que está presente no quadro, como também o que está ausente, é relevante para a composição. Além disso, a construção de “formas como quadrados, triângulos e círculos contribui para a sensação de espaço e são usadas para transmitir aspectos da narrativa”<sup>94</sup> (p. 108).

É possível identificar em algumas obras as principais funções exercidas pelo espaço. Em *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013) há um grande contraste entre o universo dos ricos, uma estação espacial, e o dos pobres, o planeta Terra arruinado. Nesse filme, os cenários são importantes elementos de demarcação dessa disparidade. Já em *Nocturnal Animals* (Tom Ford, 2016), ainda que a riqueza da protagonista seja um aspecto evidente, a solidão em que ela se encontra é a principal mensagem transmitida por sua residência (Figuras 22 e 23).

---

<sup>93</sup> Tradução nossa. No original: “When sets reflect a particular character's emotional, material, physical state, we can call it ‘Expressive Décor’ — this room is expensively furnished because the man who owns it is wealthy, for example. This definition, of course, relies largely on internal story dynamics for motivation, which is to say that the resulting set may express character, but do little to catch our attention as viewers”.

<sup>94</sup> Tradução nossa. No original: “The space defines the character and helps convey ideas about the situation they are in. Size, shape, height, and so on, are essential in designing a space that works with the intentions of the script. ... The formation of shapes such as squares, triangles and circles contribute to the sense of space and are used to convey aspects of the narrative”.



Figura 22 – Fotogramas do filme *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013)

Fontes: [https://www.imdb.com/video/vi4196837657/?playlistId=tt1535108&ref\\_=tt\\_pr\\_ov\\_vi](https://www.imdb.com/video/vi4196837657/?playlistId=tt1535108&ref_=tt_pr_ov_vi)



Figura 23 – Fotogramas do filme *Nocturnal Animals* (Tom Ford, 2016)

Fontes: <https://www.youtube.com/watch?v=JOsEU5oYpTA>

De acordo com Cardoso (2006), “materializado em formas, cores, volumes, texturas e corporificado a partir de tecidos, madeiras, espumas, ferros, tintas, luzes, projeções etc.” (p. 21), o cenário, mais do que denotar e conotar um espaço e um tempo, deve participar ativamente da ação narrativa. O cenário “deve buscar, através da configuração do espaço cênico, da representação espacial e temporal, gerar uma significação e auxiliar o trabalho do ator, tanto em sua fala, na interpretação do texto, como em seus gestos e movimentos corpóreos” (p. 22). Na maioria das obras, segundo Índia Mara Martins e Theresa Medeiros (2019), há a necessidade da constituição “de um espaço diegético plausível e verossímil, mas que possua as metáforas intrínsecas à construção de significado dentro da narrativa” (p. 220).

No tocante à cenografia, Décio Pignatari (1984) explica que

não é apenas um signo que denota ou conota um ambiente e/ou uma época, ou que informa um espaço, configurando-o: a boa cenografia é a que participa também da ação narrativa, que não é apenas algo externo da ação,

decorativamente, mas que se identifica até com o estado psicológico das personagens ou o ambiente da cena. Como o nome está dizendo, a cenografia é uma escritura da cena, é uma escrita não verbal, icônica, que deve imbricar-se nos demais elementos dramáticos, trágicos ou cômicos. (p. 72)

Cardoso (2006) acredita que, apesar do cenário operar como um elemento de significação, não está em cena para ser a principal atração, devendo atuar na valorização do ator, do gesto e do texto. Já o cineasta René Clair (Barsacq, 1976) afirma que o designer de produção pode impor seu estilo, sejam seus *sets* realistas ou não. Todavia, Clair acredita que o auge da arte do cenário é alcançado quando o estilo do designer é tão similar ao da obra em si que o espectador não presta atenção ao cenário, ou seja, generalizando, cenário ideal é, para o cineasta, aquele que é menos percebido.

Apesar dessa “tendência à invisibilidade” ser muito defendida pelos profissionais da área, acreditamos que cada obra possui suas especificidades e, dependendo da proposta, o cenário não precisa passar despercebido. Quanto mais o filme busca se assemelhar à “realidade” e a situar a narrativa na contemporaneidade, mais frequentemente percebemos cenários “invisíveis”, tal como no longa-metragem *Beautiful* (Alejandro G. Iñárritu, 2010) (Figura 24). Apesar dessa “invisibilidade”, um olhar mais atento revela quão meticulosamente o departamento artístico trabalhou para criar os espaços do filme, enriquecendo, de maneira significativa, as imagens da obra e, conseqüentemente, a experiência do espectador.

Por outro lado, obras de fantasia e musicais tendem a apresentar cenários que saltam mais aos olhos dos espectadores, como é o caso da trilogia *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001-2003) e do filme *The Wicked* (Jon M. Chu, 2024) (Figuras 25 e 26). Outrossim, filmes de época possuem cenários que tendem a chamar mais a atenção do espectador, tal como, a história de *The Favourite* (Yorgos Lanthimos, 2018), que se passa no século XVIII, na Inglaterra (Figura 27).



Figura 24 – Fotograma do filme *Beautiful* (Alejandro G. Iñárritu, 2010)  
Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt1164999/>



Figura 25 – Fotograma do filme *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Peter Jackson, 2003)  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=r5X-hFf6Bwo>



Figura 26 – Fotograma do filme *The Wicked* (Jon M. Chu, 2024)  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=r5X-hFf6Bwo>

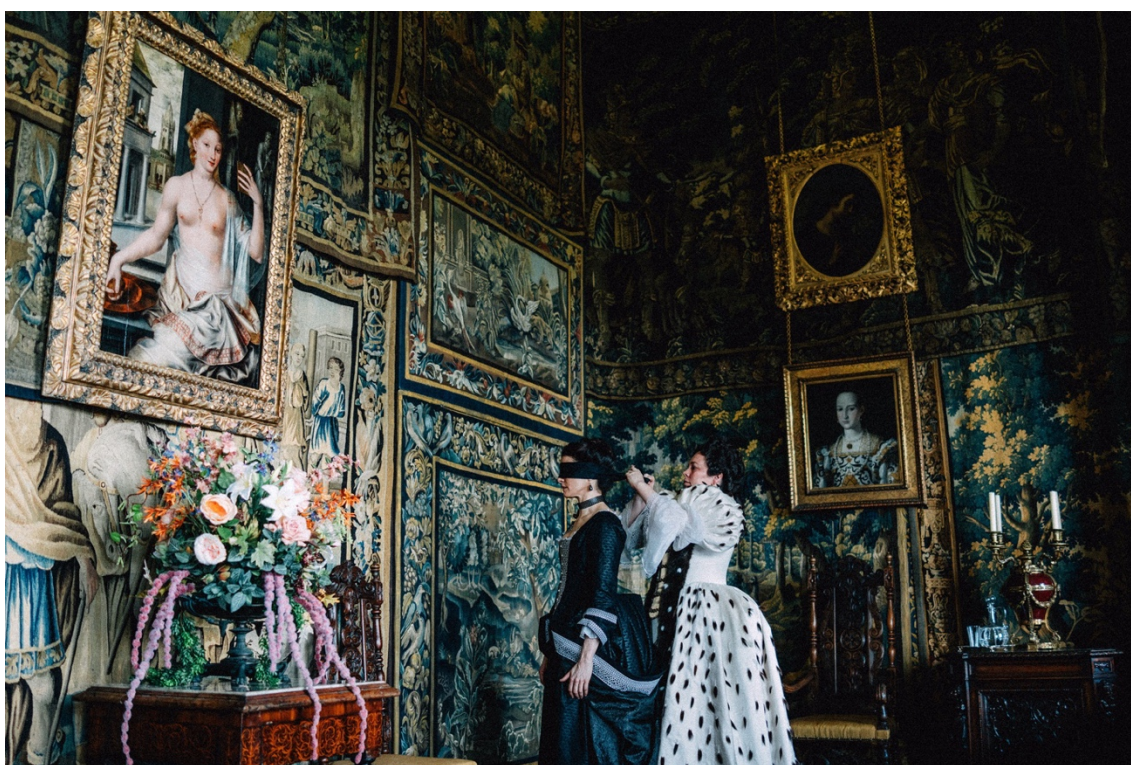


Figura 27 – Fotograma do filme *The Favourite* (Yorgos Lanthimos, 2018)  
Fonte: <https://www.nytimes.com/2018/11/21/movies/the-favourite-review.html>

De acordo com Affron e Affron (1995), quando o cenário de um filme recebe atenção de jornalistas, é devido ao seu tamanho e custo. A menção ocasional de um cenário em uma matéria ou anúncio costuma promover a extravagância do ambiente. Portanto, os raros instantes de divulgação na imprensa focam no mensurável, no valor que foi despendido para a construção do cenário.

Affron e Affron (1995) abordam o design de produção a partir da perspectiva de sua intensidade, buscando determinar até que ponto um cenário se envolve com a narrativa. Trata-se de um dos poucos trabalhos a analisar os cenários filmicos de forma abrangente.

Em cinco categorias os autores mapeiam “graus de narratividade”: *sets* descritivos e em grande parte invisíveis (Cenários como Denotação); *sets* que servem a significados narrativos ocasionais (Cenários como Pontuação); *sets* sobre os quais o espectador está ciente, mas que não necessariamente assumem o controle da história (Cenários como Embelezamento); *sets* que são sempre visíveis e fundamentais para o impacto da história (Cenários como Artificio); *sets* que exercem um controle sobre a narrativa (Cenários como Narrativa). Ainda que as categorias possam nos auxiliar no processo de análise, os autores deixam claro que a linha traçada entre elas não é rígida nem ambígua, é fluida.

Como forma de ilustrar essas categorias, sugerimos um conjunto de cenários que representam diferentes residências: em *My Girl* (Howard Zieff, 1991), o design da casa dos Sultenfuss apresenta uma estratégia genérica e convencional para situar a narrativa num determinado tempo, espaço e condição financeira; a singular casa na praia de *Mildred Pierce* (Michael Curtiz, 1945) é capaz de pontuar a narrativa e de chamar a atenção do espectador num momento crucial da história; em *The Great Gatsby* (Baz Luhrmann, 2013), a mansão de Jay Gatsby contribui para o poder das imagens e demanda do espectador a percepção do design como uma necessidade da narrativa; a casa da protagonista em *Barbie* (Greta Gerwig, 2023) compõe um universo artificial e onírico imprescindível para o impacto da história; em *Parasite* (Bong Joon Ho, 2019), ainda que outros cenários sejam exibidos, a mansão da família Park é o cenário primordial do filme e suas características afetam diretamente a forma como apreendemos a narrativa (Figuras 28, 29, 30, 31, 32).



Figura 28 – Fotograma do filme *My Girl* (Howard Zieff, 1991)  
<https://www.youtube.com/watch?v=jEDaVHmw7r4>



Figura 29 – Fotograma do filme *Mildred Pierce* (Michael Curtiz, 1945)  
<https://www.youtube.com/watch?v=pRCxfj7MsoI>



Figura 30 – Fotograma do filme *The Great Gatsby* (Baz Luhrmann, 2013)  
<https://www.youtube.com/watch?v=sN183rJltNM>



Figura 31 – Fotograma do filme *Barbie* (Greta Gerwig, 2023)  
<https://www.youtube.com/watch?v=pBk4NYhWNMM>

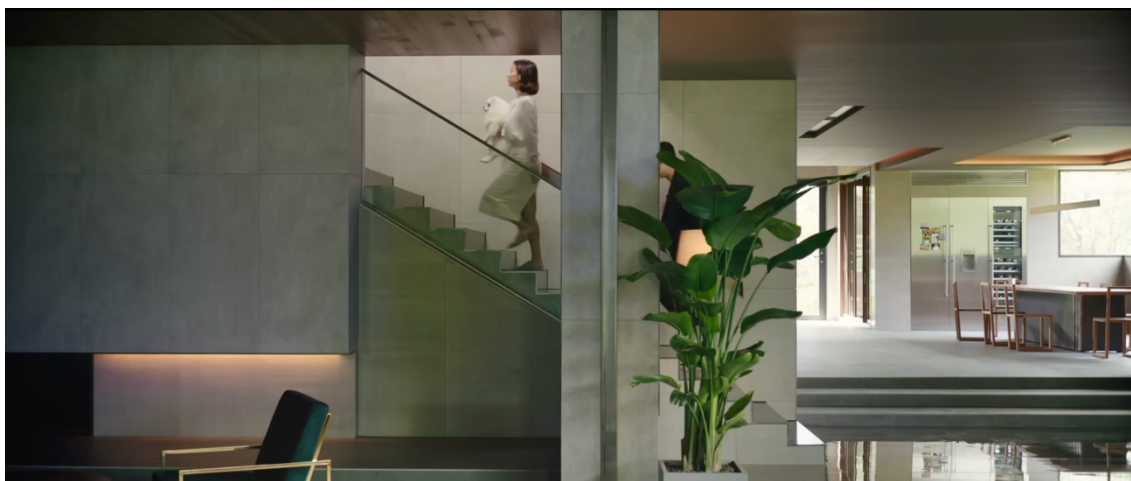


Figura 32 – Fotograma do filme *Parasite* (Bong Joon Ho, 2019)  
<https://www.youtube.com/watch?v=SEUXfv87Wpk>

Tal como Affron e Affron, Tashiro (1998) acredita que uma das maneiras de deslindar o design de produção é verificar quão visível é o design, ou seja, de quanta liberdade o designer desfrutou para executar o seu trabalho. O autor relaciona essa visibilidade relativa ao “efeito de realidade” e cita como exemplos os filmes *The Maltese Falcon* (John Huston, 1941) e *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), cujos cenários não funcionam da mesma maneira, embora ambos sejam histórias de detetive (Figuras 33 e 34). Ao analisar ambos os cenários, é possível distinguir entre os diferentes tipos de atração que um filme pode oferecer. Para Tashiro, o fato dos cenários de *The Maltese Falcon* serem centrados na narrativa faz com que o espectador não se distraia dos atores e, portanto, “contribuem silenciosamente para o desenvolvimento e a identificação da narrativa. Os cenários assertivos em *Blade Runner*, por outro lado, privilegiam incansavelmente o prazer visual sobre o envolvimento emocional”<sup>95</sup> (p. 5).

Essa afirmação de Tashiro pode ser problematizada, uma vez que, cenários mais estilizados, como os de *Blade Runner*, não comprometem, necessariamente, o envolvimento emocional com a narrativa. Pelo contrário, o prazer visual pode potencializar a experiência afetiva, tal como ocorre com as obras do diretor Wong Kar-Wai. Os filmes citados por Tashiro apresentam estilos diferentes no tocante a muitos elementos, entre eles o design de produção.

---

<sup>95</sup> Tradução nossa. No original: “contribute mutely to narrative development and identification. The assertive sets in *Blade Runner*, on the other hand, relentlessly privilege visual pleasure over emotional involvement”.



Figura 33 – Fotograma do filme *Maltese Falcon* (John Huston, 1941)  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Yv-BPuqW9U>



Figura 34 – Fotograma do filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)  
Fonte: <https://www.vulture.com/2017/10/before-blade-runner-2049-came-the-blade-runner-spin-offs.html>

É fundamental destacar que o cenário não opera de forma isolada, uma vez que mantém interações com todos os outros componentes envolvidos na encenação, sejam eles visuais, verbais ou sonoros. Para que o cenário seja reconhecido como um elemento carregado de significado, é crucial compreender que a percepção humana opera por meio da seleção e organização dos estímulos que recebe. Os profissionais dedicados à

produção das obras têm a capacidade de antecipar e direcionar essa seleção e organização ao trabalharem nos cenários, permitindo assim um controle mais preciso sobre a experiência sensorial do público. Salienta-se ainda que o aspecto subjetivo das imagens influencia na minuciosidade do trabalho do departamento artístico, posto que as imagens são passíveis de inúmeras leituras dependendo de quem as observa.

Cada obra é única e os cenários refletem o planejamento do designer de produção ao lado do diretor, assim como as demandas dos produtores e as limitações financeiras. É interessante que todos os elementos do cenário estejam em arranjo harmonioso para que se possa construir um contexto favorável à transmissão da ideia proposta.

Dentre os tipos de cenários, podemos destacar os espaços naturais ou locações<sup>96</sup>, que podem ser externas, como por exemplo, ruas, ou internas, como museus. Trata-se de locais que possuem alguma função independente da filmagem, ou seja, não foram construídos para serem cenários. Algumas icônicas cenas do filme *Frances Ha* (Noah Baumbach, 2012) foram filmadas, por exemplo, nas ruas de Nova York (Figura 35). Além dos espaços naturais, há cenários naturais representados: cenários construídos em meio físico ou digital, que utilizam como modelo os espaços naturais, mas são inteiramente fictícios e destinados à gravação das cenas, como as cidades cenográficas, por exemplo. O filme *The Clock* (Vincente Minnelli, 1945) foi filmado nos estúdios da *Metro-Goldwyn-Mayer* (MGM), na Califórnia, onde o departamento artístico replicou a Pennsylvania Station, famosa estação de trens de Nova York (Figura 36). Há ainda os espaços imaginários: ambientes fantasiosos que não se baseiam em espaços naturais, tais como os apresentados no filme *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018) (Figura 37) (Cardoso, 2006).

Sobre a construção de cenários em estúdio, podemos apontar a relação simbiótica entre o icônico diretor Federico Fellini e o complexo da *Cinecittà*, em Roma. Fellini encontrou na *Cinecittà* um espaço onde podia explorar sua imaginação, criando cenários simultaneamente realistas e oníricos, como em *Amarcord* (1973) (Figura 38). O diretor, que defendia o fingimento como forma de revelar verdades profundas, acreditava no potencial do cinema de construir versões estilizadas da realidade. Nos estúdios, que possibilitavam um domínio sobre elementos como iluminação, cor e textura, Fellini encontrou um terreno fértil para a criação de seus universos fictícios e o desenvolvimento do seu estilo artístico. Os cenários dos filmes de Fellini podem até mesmo ser

---

<sup>96</sup> Heisner (2004) aponta que o fenômeno das filmagens em locações teve suas origens no pós-guerra mundial.

compreendidos como personagens, refletindo a transgressão inerente à arte do cineasta (Oliveira, 2020).



Figura 35 – Fotograma do filme *Frances Ha* (Noah Baumbach, 2012) e fotografia do local onde foi filmada a cena

Fonte: <https://onthesetofnewyork.com/francesha.html>

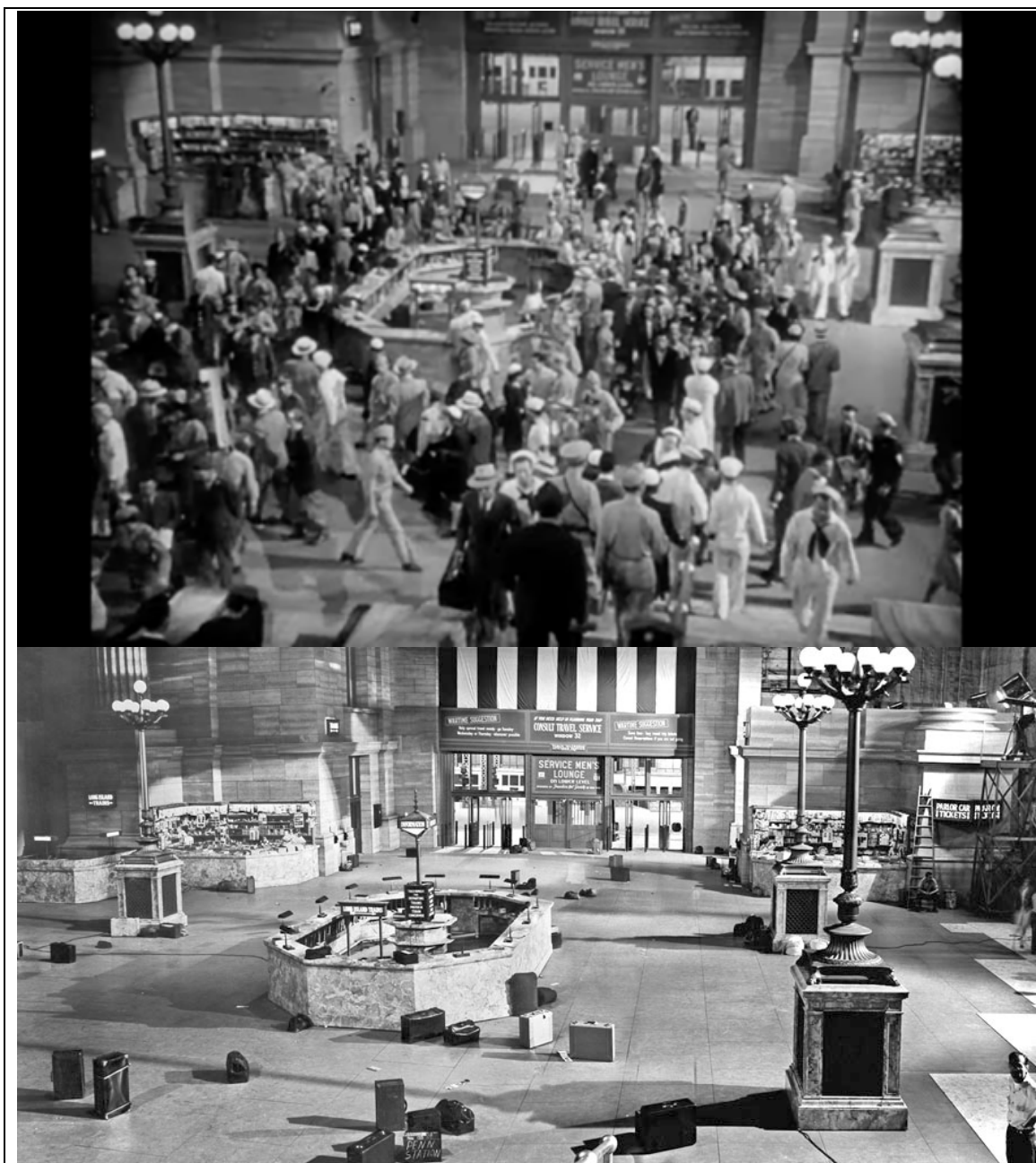


Figura 36 – Fotograma do filme *The Clock* (Vincente Minnelli, 1945) e fotografia do cenário da Penn Station  
Fontes: <https://www.youtube.com/watch?v=-BLgNwANu8A>  
<https://martinturnbull.com/2018/04/29/new-yorks-penn-station-set-from-mgms-the-clock-1945/>



Figura 37 – Fotograma do filme *Black Panther* (Ryan Coogler, 2018)

Fonte: <https://www.indiewire.com/awards/industry/black-panther-production-design-wakanda-ryan-coogler-oscar-1202026404/>



Figura 38 – Fellini no cenário de *Amarcord* (Federico Fellini, 1973)

Fonte: <http://www.sensesofcinema.com/2023/feature-articles/fellinis-memory-amarcord/>

Como comentado anteriormente, a pesquisa feita na pré-produção auxilia os profissionais a optarem por filmar em um estúdio ou em uma locação. Frequentemente, um filme combina cenários construídos em estúdio com locações. Heisner (2004) elucida que um filme de fantasia como *Raiders of the Lost Ark* (Steven Spielberg, 1981) lucrou com a justaposição de cenários construídos, seguidos por locações que foram adaptadas para se adequarem à história. Essa justaposição “cria uma tensão no padrão visual do filme que é análoga à tensão na história, borrando os limites entre o que é real e o que é

ficção”<sup>97</sup> (p. 110). Em longas-metragens que têm o ritmo acelerado, como o filme em questão, o cenário assume uma importância especial, uma vez que o diretor precisa saber como os personagens irão se locomover entre os quadros. Para tanto, o designer de produção deve refletir acerca dessa locomoção e fornecer os meios para que a ação ocorra (Heisner, 2004).

É evidente que ambos, os cenários construídos em estúdio e as locações, apresentam vantagens e desvantagens. Enquanto o estúdio oferece um ambiente no qual variáveis como clima e som podem ser controladas, a locação apresenta certas inconveniências. Muitas vezes, os recursos necessários para executar os cenários podem ser difíceis ou impossíveis de se obter nas locações. Segundo o designer John Graysmark<sup>98</sup> (Heisner, 2004), os cenários não estão no topo da lista de preocupações dos produtores e, apesar de muitos diretores gostarem de utilizar locações, isso nem sempre é viável, porque todos os lugares precisam ser “adaptados”. Conforme Brenner (Heisner, 2004), o custo e as complicações de uma locação podem ser maiores do que os da construção dos cenários em um estúdio.

Tashiro (1998) elucida sobre o trabalho que envolve adaptar uma locação para as filmagens:

Suponha que eu concorde em permitir que uma equipe de filmagem grave no meu apartamento. Foi escolhido porque “lê” como o espaço habitado por um professor universitário. Quando o designer e a equipe chegam, eles começam a filtrar os detalhes que não estão de acordo com sua história. Então, por exemplo, suponha que o professor da história ensine inglês e odeie filmes. Todos os meus pôsteres de filmes, fitas de vídeo e discos teriam que desaparecer, provavelmente para serem substituídos por livros. Os fatos da minha vida dão lugar a demandas narrativas. O designer então percebe que, para conseguir uma tomada em

---

<sup>97</sup> Tradução nossa. No original: “This juxtaposition sets up a tension in the visual pattern of the film that is analogous to the tension in the story, blurring the lines between what is real and what is fiction”.

<sup>98</sup> Nasceu em 1935, em Londres, Inglaterra. Foi designer de produção e diretor de arte, conhecido por *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980), *Lifeforce* (Tobe Hooper, 1985) e *Robin Hood: Prince of Thieves* (Kevin Reynolds, 1991). Foi indicado a dois Oscars na categoria Melhor Direção de Arte.

particular, o espelho do meu banheiro terá que ser removido porque reflete inconvenientemente a equipe de filmagem.<sup>99</sup> (p. 174)

Destarte, muitos designers acreditam que filmar em locações é mais trabalhoso do que construir cenários em um estúdio. Além disso, como as locações são lugares pré-existentes ao filme, Tashiro acredita que podem exercer um grande controle sobre a história. Conforme o autor (1998), ao utilizarem locações, os designers estão cientes de que, por exemplo, uma determinada rua, “será lida como ela mesma antes de ser lida como uma rua específica em uma história específica; esse é o propósito de usar um local, para alcançar o reconhecimento social vivido”. Porém, para Tashiro, esse reconhecimento pode interromper a narrativa, “pois o espaço como fato físico triunfa sobre o serviço narrativo. Esse perigo de reconhecimento sempre existe devido à necessidade do design de se conectar à realidade externa”<sup>100</sup> (p. 33).

Apesar das problemáticas acima expostas, a locação fornece o que Barsacq (1976, p. 122) descreve como “a autenticidade absoluta do cenário”<sup>101</sup>. Essa autenticidade, muitas vezes, não é definida em termos da existência do espaço na realidade, pois, como lembra Tashiro (1998), nem sempre os locais da narrativa correspondem aos locais das filmagens, como a utilização da cidade de Praga para substituir Dresden, em *Slaughterhouse Five* (George Roy Hill, 1972).

Embora seja mais difícil construir em uma locação, o efeito é, muitas vezes, o almejado pelo diretor, pois um estúdio tende a transmitir uma maior artificialidade. Para DiGerlando (2016), quanto menos artificial é o *set*, mais os atores conseguem tirar proveito dele, assim como o diretor de fotografia, que pode filmar com maior liberdade. O designer explica que, em um ambiente real, andamos de um espaço ao outro sem interrupções. Na primeira temporada da série *True Detective* (HBO, 2014), Cary Joji Fukunaga tirou vantagem disso, pois começava uma ação externa e, sem cortar, a levava para dentro de um edifício. Possivelmente, a maioria do público não percebe isso de maneira consciente, mas DiGerlando acredita que há muito mais “vida” no produto final

---

<sup>99</sup> Tradução nossa. No original: “Assume I agree to allow a film crew to shoot in my apartment. It was selected because it “reads! as the space inhabited by a university professor. When the designer and crew arrive, they begin to filter out those details that do not accord with their story. So, for example, assume that the story's professor teaches English and hates movies. All my movie posters, videotapes, and discs would have to disappear, probably to be replaced by books. The facts of my life give way to narrative demands. The designer then realizes that in order to achieve a particular shot, the mirror in my bathroom will have to be removed because it inconveniently reflects the camera crew”.

<sup>100</sup> Tradução nossa. No original: “The street will read as itself before it reads as a particular street in a particular story; that is the purpose of using a location, to achieve lived, social recognizability. ... As the space as physical fact triumphs over narrative service. Such danger of recognition always exists because of the design's need to connect to external reality”.

<sup>101</sup> Tradução nossa. No original: “the absolute authenticity of the setting.”

quando os personagens e a câmera podem se mover livremente por um espaço (DiGerlando, 2016).

Thales Junqueira<sup>102</sup> (citado por Butruce & Bouillet, 2017, p. 151) sintetiza a discussão aqui apresentada ao afirmar que

o ambiente é não apenas o espaço em que se passam as ações do filme como também um conjunto de mensagens que contribuem para a construção de uma personalidade e de uma situação, um mapa cujos conteúdos ajudam o espectador a entender quem são aquelas pessoas e o que vivem, mesmo que não se lembre dos detalhes que compõem o cenário ou sequer repare neles. É a ambientação que traz informações sobre quem habita aquele espaço, seus gostos, qual estrutura familiar e a classe social em que se insere. O mobiliário e os objetos que habitam um determinado lugar se estruturam de maneira simbólica e subjetiva. São uma sobreposição de tempos, afetos e memórias, vestígios de quem nele mora. Penso que fazer um cenário é um trabalho de invenção cartográfica.

O cenário pode atuar como um outro personagem, comunicando através de imagens (na intensidade desejada pelo designer) um conjunto de informações que, muitas vezes, não são transmitidas pelos diálogos. Essas informações podem ser fatuais ou relacionadas às emoções e desejos dos personagens. Ao planejarem um cenário, os designers devem, portanto, refletir não apenas sobre a arquitetura que abrigará os personagens, mas também sobre todos os elementos que irão compor o espaço.

### **1.5.1: Objetos de cena segundo Tashiro**

Como mencionado anteriormente, Barsacq (1976) nos lembra que “um dos requisitos fundamentais do cinema é dar a impressão de ter fotografado objetos reais”<sup>103</sup> (p. 7). Apenas a impressão, como salienta Tashiro (1998), porque “os objetos do filme permanecem elusivos”<sup>104</sup>. Tashiro expõe que

---

<sup>102</sup> Diretor de arte brasileiro. Comandou a arte de aclamadas obras como: *Aquarius* (Kleber Mendonça Filho, 2016), *The Second Mother* (Anna Muylaert, 2015), *Bacurau* (Kleber Mendonça Filho & Juliano Dornelles, 2019) e *Cangaço Novo* (Prime Vídeo, 2021-).

<sup>103</sup> Tradução nossa. No original: “One of the fundamental requirements of the cinema is to give the impression of having photographed real objects”.

<sup>104</sup> Tradução nossa. No original: “Because film objects remain elusive”.

a ênfase produzida pela ampliação proporciona aos objetos do filme uma presença vívida que quase substitui o tátil e o olfativo. Como não podemos realmente tocar o objeto, permanecemos como mendigos fora de uma padaria, forçados a consumir apenas com os olhos e ouvidos o que permanece tentadoramente tangível, mas inadequado. ... Para compensar, os cineastas devem embelezar visualmente para sugerir apelo olfativo ou tátil.<sup>105</sup> (p. 20)

Tashiro (1998) exemplifica o seu pensamento citando o brilho da seda em *The Innocent* (Luchino Visconti, 1976) que, para o autor, “obviamente se destina a aumentar o apelo visual como um substituto para o paladar e o tato”<sup>106</sup> (p. 20) (Figura 39). No capítulo seguinte, discorreremos mais sobre a materialidade dos objetos e sua relação com os sentidos, sobretudo o tátil.



Figura 39 – Fotograma do filme *The Innocent* (Luchino Visconti, 1976)  
Fonte: <https://mubi.com/en/pt/films/linnocente>

Sobre a mobília dos ambientes, Tashiro elucida que enquanto a mobília que utilizamos, por exemplo, em nossas residências, contribui para o efeito arquitetônico, “a mobília de um filme raramente é utilizada como algo além de um pano de fundo passivo para eventos”. Embora os móveis devam ser adequados a uma narrativa específica, eles atuam “quase puramente como preenchimento ou, na melhor das hipóteses, como suporte

---

<sup>105</sup> Tradução nossa. No original: “The emphasis produced by magnification gives film objects a vivid presence that *almost* substitutes for the tactile and olfactory. Since we cannot actually touch the object, we remain like beggars outside a bakery, forced to consume only with the eyes and ears what remains tantalizingly tangible, yet inadequate. ... To compensate, filmmakers must embellish visually to suggest olfactory or tactile appeal”.

<sup>106</sup> Tradução nossa. No original: “obviously are meant to heighten visual appeal as a substitute for taste and touch”.

literal para personagens e objetos”<sup>107</sup> (Tashiro, 1998 p. 26). Para que sejam feitas associações de um móvel com a história, o autor acredita que se deve deixar claro que o móvel é o ponto de destaque, pois, devido à sua natureza voltada para a forma humana, os móveis não podem ser captados sem a presença de uma pessoa que os ocupe. Tashiro exemplifica seu posicionamento discorrendo sobre “as cadeiras vazias dos patriarcas no final de *The Long Gray Line* (John Ford, 1955) ou no início de *The Godfather, Part II* (Francis Ford Coppola, 1974) que evocam a presença, através da ausência, de seus ocupantes anteriores”. O autor afirma que “em nenhum dos casos, as cadeiras adquiririam seu peso emocional se não tivessem sido mostradas anteriormente apoiando personagens específicos. As cadeiras funcionam como extensões diretas dos corpos de seus donos”<sup>108</sup> (Tashiro, 1998, p. 28).

Segundo Tashiro (1998),

... mesmo que supostamente sob o controle do personagem cujos gostos vestem o cenário, o propósito usual do mobiliário cinematográfico é primeiro preencher o fundo (isto é, cumprir o requisito de produção para uma imagem completa), segundo refletir o gosto do personagem, e apenas raramente chamar a atenção para si.<sup>109</sup> (p. 28)

Ao nosso ver, as reflexões de Tashiro sobre mobília e objetos desvalorizam elementos de cena que apresentam grande relevância na constituição da identidade dos personagens. Não concordamos com a afirmação do autor de que “o mobiliário cinematográfico difere consideravelmente do mobiliário real, uma vez que este último oferece algumas das expressões mais óbvias e imediatas do gosto individual”<sup>110</sup> (p. 28). Há muitos filmes que apresentam cenários cujas mobílias refletem significativamente o gosto dos personagens e, simultaneamente, atraem a atenção do espectador.

---

<sup>107</sup> Tradução nossa. No original: “... film furniture is rarely used as anything other than a passive backdrop to events. ... Though it must ‘look right’ for a particular narrative, it serves almost purely as filler, or at best as literal support for characters and objects”.

<sup>108</sup> Tradução nossa. No original: “The patriarchs’ empty chairs at the end of *The Long Gray Line* (Ford, 1955) or the beginning of *The Godfather, Part II* evoke the presence, through absence, of their previous occupants. In neither case would the chairs acquire their emotional weight if they had not been previously shown supporting particular characters. The chairs function as direct extensions of their owners’ bodies”.

<sup>109</sup> Tradução nossa. No original: “... even though purportedly under the control of the character whose tastes dress the set, the usual purpose of cinematic furniture is first to fill the background (that is, to fulfill the production requirement for a full image), second to reflect character taste, and only rarely to call attention to itself”.

<sup>110</sup> Tradução nossa. No original: “Cinematic furniture differs considerably from real furniture, since the latter offers some of the most obvious, immediate expressions of individual taste”.

O trabalho de Antxon Gómez<sup>111</sup>, designer de produção que colabora com Pedro Almodóvar para materializar os universos das narrativas, é um exemplo de como o mobiliário cinematográfico pode oferecer expressões óbvias e imediatas do gosto individual. Conforme Gómez (Halligan, 2012), ambos acreditam que, além de preencher as lacunas da narrativa e de revelar detalhes da vida dos indivíduos ali retratados, o set deve ser tratado como um personagem. Em *The Skin I Live In* (2011) o mobiliário e os objetos de cena reforçam a frieza e a obsessão por controle do protagonista. Os móveis apresentam ângulos suaves e arredondados e formas geométricas aparecem em abundância na sala de estar da mansão. Já *Pain and Glory* (2019), livremente inspirado na vida do cineasta, exibe um mobiliário repleto de peças icônicas de designers aclamados, muitas delas pertencentes ao próprio diretor. O mobiliário reflete a personalidade do protagonista, revelando uma riqueza emocional e a complexidade de sua psique. O mobiliário é, então, capaz de comunicar mensagens que não são ditas através do discurso verbal (Figuras 40 e 41).



Figura 40 - Fotograma do filme *The Skin I Live In* (Pedro Almodóvar, 2011)  
Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt1189073/>

---

<sup>111</sup> Nasceu em 1952, na região basca da Espanha. Estreou no cinema com o filme *Golden Balls* (Bigas Luna, 1993) e desde então comandou por diversas vezes a arte dos filmes de Pedro Almodóvar. Ganhou um Goya por seu trabalho em *Che: Part One* (Steven Soderbergh, 2008).



Figura 41 - Fotograma do filme *Pain and Glory* (Pedro Almodóvar, 2019)  
Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt8291806/mediaviewer/rm641052673>

Ao assistir a um filme, muitos objetos de cena acabam passando de maneira despercebida pelo olhar do espectador, no entanto, o conjunto da cena é apreendido. Sobre a importância dos pequenos detalhes, Tashiro (1998) destaca a fala do ator Burt Lancaster em uma entrevista acerca do relançamento do filme *The Leopard* (Luchino Visconti, 1963), em 1983, na qual ele conta sobre o momento em que abriu uma gaveta de uma cômoda no *set* e a encontrou repleta de camisas de seda. Ao questionar Visconti o motivo da presença das camisas na gaveta, uma vez que não poderiam ser captadas pela câmera, o diretor respondeu que poderiam ajudá-lo a interpretar o personagem. Conforme Tashiro, detalhes como as camisas de seda, um bule e um prato com biscoitos poderiam ser removidos do filme “sem causar estragos” (p. 87). Todavia, a remoção de todos comprometeria significativamente o filme.

Em seu estudo, Tashiro elabora uma análise sobre o chapéu do personagem principal em *Doctor Zhivago* (David Lean, 1965) e demonstra que, ao analisarmos um objeto de cena, devemos nos atentar aos demais objetos similares no filme, “pois um objeto adquire pelo menos parte de sua naturalidade e invisibilidade ao ser inserido em um contexto no qual não é excepcional, mas um entre muitos do mesmo tipo”<sup>112</sup>. De acordo com o autor,

enquanto as informações narrativas são geralmente repetidas para garantir que o público receba informações importantes sobre a história, o design

---

<sup>112</sup> Tradução nossa. No original: “... an object acquires at least part of its naturalness and invisibility by being grounded in a context in which it is not exceptional, but one of many of the same type”.

redundante funciona tanto quanto para garantir que não recebamos a mensagem. Isolar objetos em molduras auto conscientemente esvaziadas e rarefeitas chama a atenção para os conteúdos limitados. Incorporá-los em uma textura de objetos semelhantes desvia a atenção dos artefatos individuais enquanto contribui para a objetificação geral da própria imagem por meio da aparência aprimorada. Se Zhivago fosse o único homem a usar chapéu no filme, ele teria uma presença muito mais óbvia. Em vez disso, é apenas uma das muitas peças de chapelaria em uma tapeçaria de associação de chapéus tecida na superfície do filme.<sup>113</sup> (Tashiro, 1998, p. 154)

Ainda que a estilização conservadora possa “manter o design sob controle e abaixo da consciência”, Tashiro defende que “a força cumulativa desses ambientes artisticamente planejados não pode ser subestimada”. “Se quisermos entender o apelo de um objeto, primeiro temos que compreender o que ele faz no contexto narrativo, mesmo quando ‘se esconde’ da visibilidade”<sup>114</sup> (1998, p. 158).

## **1.6: Invisibilidade e estilização**

Para finalizar este capítulo, discorreremos a respeito de uma problemática inerente à profissão do designer de produção: o embate travado entre a invisibilidade e a estilização. Essa questão gira em torno de um paradoxo: o fato de o design de produção ser, ao longo de todo o filme, visível, mas ao mesmo tempo, invisível. Ou seja, o design de produção encontra-se, na maioria das vezes, tão integrado à narrativa que acaba passando de forma despercebida.

De acordo com Affron e Affron (1995), “entrevista após entrevista, os designers insistem que seu trabalho é fornecer o cenário físico que mostre o personagem e a história da

---

<sup>113</sup> Tradução nossa. No original: “Whereas narrative information is usually repeated in order to assure that the audience will get important story information, redundant design works at least as much to guarantee that we do *not* get the message. To isolate objects in self-consciously emptied, rarefied frames calls attention to the limited contents. To embed them in a texture of similar objects distracts from individual artifacts while contributing toward the overall objectification of the image itself through enhanced appearance. If Zhivago were the only man to wear a hat in the film, it would have a much more obvious presence. Instead, it is merely one of many bits of headgear in a tapestry of hat association woven across the surface of the film”.

<sup>114</sup> Tradução nossa. No original: “keep design in check, below consciousness, the cumulative force of these artfully planned environments cannot be underestimated. ... If we are to understand an object’s appeal, we have first to comprehend what it does in the narrative context, even as it ‘hides’ from visibility”.

melhor maneira possível, sem chamar atenção para o seu ofício ou talento”<sup>115</sup> (p. 1). No entanto, ao nos debruçarmos sobre entrevistas fornecidas por designers de produção, torna-se evidente um conflito presente na carreira desses profissionais. Muitos defendem a invisibilidade do design de produção, enquanto outros exaltam a importância da estilização. Para Tashiro (1998), “ao sugerir que as fantasias estilizadas de Méliès são uma melhoria em relação à tradição Lumière, não apenas um movimento em outra direção, Barsacq introduz o *design qua design* como um valor”. Contudo, essa abordagem contradiz uma das “leis” do design de Barsacq: “execução detalhada e realista”<sup>116</sup> (p. 6). Nota-se, então, uma contradição: o design do filme deve ser simultaneamente realista e estilizado. Essa tensão introduzida pelo argumento de Barsacq não é solucionada e permanece central para a profissão de designer de produção. Conforme Tashiro (1998),

a conexão entre filme e realidade espacial proporciona ao meio um controle imediato da nossa imaginação. Também restringe a expressão ao externo, visual, material e espetacular e, no processo, coloca os cineastas em uma relação de poder desconfortável com a realidade. À medida que os cineastas seguem o roteiro, eles moldam a realidade para fins ficcionais. O designer de produção encontra-se nessa conjunção entre o mundo fora da história e as necessidades da história. O próprio rótulo “designer de produção” ... indica a função do designer. A produção, um processo industrial, é moldada por um designer em formas esteticamente agradáveis.<sup>117</sup> (p. 4)

Para Horton (2003), quando um designer de produção realiza seu trabalho de forma eficaz, os espectadores não admiram conscientemente a aparência da obra como algo separado da narrativa contada. Aceita-se que, na tela, ocorrem fatos que são percebidos como reais e muitos profissionais defendem que o departamento artístico deve contribuir

---

<sup>115</sup> Tradução nossa. No original: “In interview after interview, set designers insist that their job is to provide the physical setting that shows off character and story to greatest advantage, without advantaging their own craft or their own talent”.

<sup>116</sup> Tradução nossa. No original: “By suggesting that the stylized fantasies of Méliès are an improvement over the Lumiere tradition, not just a movement in another direction, Barsacq introduces *design qua design* as a value. ... ‘detailed, realistic execution.’”

<sup>117</sup> Tradução nossa. No original: “The tie between film and spatial reality gives the medium an immediate hold on our imaginations. It also narrows expression to the external, visual, material, and spectacular and in the process puts filmmakers in an uneasy power relationship with reality. As filmmakers serve the script, they shape reality to fictional ends. The production designer sits at this conjunction between the world outside the story and the story’s needs. The very label ‘production designer’ ... gives a key to the designer’s function. Production, an industrial process, is shaped by a designer into aesthetically pleasing forms”.

para essa ilusão, evitando lembrar o público de que se trata de um filme, algo cuidadosamente planejado e montado.

Em Hollywood há, segundo Tashiro (1998), uma “insistência neurótica” em priorizar a narrativa acima de tudo, o que proporciona pouca ou nenhuma liberdade ao design de produção. Assim como Tashiro, Heisner (2004) esclarece que, nos EUA, diferentemente de outros países, os designers de produção não procuram apresentar um estilo distintivo, “eles querem adaptar seu ofício à história e ao modo como ela está sendo contada”<sup>118</sup> (p. 6). Quando questionado sobre os estilos de design de produção, Stout, responsável pela arte de filmes como *Masters of the Universe* (Gary Goddard, 1987) (Figura 42), respondeu que não pretende impor um estilo, pois para ele a história deve ditar a solução (Heisner, 2004).

Os cenários da maioria das obras estadunidenses são facilmente reconhecidos pelos espectadores como fazendo parte daquele lugar e daquele período, diferentemente dos filmes do expressionismo alemão dos anos 1920 e dos filmes de diretores como Peter Greenaway e Federico Fellini (Figura 43) (Heisner, 2004).



Figura 42 – Fotograma do filme *Masters of the Universe* (Gary Goddard, 1987)  
Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0093507/mediaviewer/rm3015098881/>

---

<sup>118</sup> Tradução nossa. No original: “They want to adapt their craft to the story and the way it is being told”.



Figura 43 – Fotograma do filme *Casanova* (Federico Fellini, 1976)  
Fonte: <https://zff.com/de/archiv/23519/>

Ao compararmos os fotogramas de *Masters of the Universe* (Gary Goddard, 1987) e de *Casanova* (Federico Fellini, 1976), mesmo sem sabermos detalhes das histórias, fica clara a diferença na forma como o design de produção foi abordado em cada filme. No primeiro, ainda que seja retratado um universo fantástico, o departamento artístico optou por uma abordagem mais tradicional. Já no segundo, para ambientar as aventuras do protagonista e caracterizar os personagens, nota-se uma maior ousadia na criação dos cenários e figurinos. Para Fellini, o componente essencial do cinema era a imagem. O diretor incumbia-se não apenas de visualizar os personagens e os cenários, como também de passar suas ideias para o papel, de modo que conseguisse, então, materializar nos filmes a plasticidade e a expressividade de seus desenhos.

Em suas obras, influenciadas por visões oníricas, Fellini transparecia e, até mesmo realçava, o aspecto artificial do cinema, indo de encontro a uma abordagem documental e apresentando uma ligação com o formato estilizado da linguagem teatral. O cineasta valorizava a criação artesanal e a expressividade dos cenários artificiais que propõem ao espectador um mergulho num mar feito de plástico, a admiração de um pôr-do-sol feito de tinta ou o aconchego de uma fogueira feita de plumas.

Tal como outros designers de produção, Patrizia von Brandenstein<sup>119</sup> não defende que designers devam ter estilos. No entanto, von Brandenstein elucida que, assim como pode acontecer com um ator, é fácil para um designer de produção trabalhar sempre em obras “similares” e pode ser que o profissional comece a optar por escolhas semelhantes, como por exemplo, utilizar determinada paleta de cores repetidamente. Por isso, von Brandenstein prefere trabalhar em filmes com conceitos muito diferentes, como

---

<sup>119</sup> Nasceu em 1943, no Arizona, EUA. É uma designer de produção e diretora de arte conhecida por *Amadeus* (Miloš Forman, 1984), *The Untouchables* (Brian De Palma, 1987) e *Limitless* (Neil Burger, 2011). Venceu o Oscar de Melhor Direção de Arte por *Amadeus*, com Karel Černý.

*Ragtime* (Miloš Forman, 1981) e *The Money Pit* (Richard Benjamin, 1986) (Heisner, 2004).

Affron e Affron (1995) expressam que, se a cenografia e os designers

recebem pouco crédito de seus colegas de estúdio em departamentos mais glamorosos, pouco reconhecimento do público, pouca atenção da imprensa e relativamente pouca atenção acadêmica, é a confirmação de que eles conseguiram não “intrrometer-se”, não “chamar a atenção” e “manter-se discreto”, em ser “o mais fiel cúmplice do diretor” e criar o bom cenário. ... O conjunto que tantos designers definem como ideal é um conjunto essencialmente funcional.<sup>120</sup> (p. 45)

Ainda que em Hollywood a ousadia na abordagem ao design de produção não seja frequentemente estimulada, em algumas produções dos EUA, há a possibilidade de o design de produção chamar, intencionalmente, atenção para si próprio, tornando-se um caráter indispensável na narrativa. É o caso de filmes como *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990), no qual toda a *mise-en-scène* foi criada para evocar o universo dos quadrinhos (Figura 44). Beatty pediu para Richard Sylbert executar um trabalho que se destacasse. Conforme Sylbert, “fazer um trabalho para ser notado vai contra a natureza do design de produção e pode deixar o profissional muito nervoso”<sup>121</sup> (Heisner, 2004, p. 146). O diretor acredita que, no filme, Sylbert desempenhou um trabalho equilibrado, que complementa a história, sem sobrecarregar os atores. Todavia, na maioria dos filmes estadunidenses, o design é deliberadamente mais comedido, como por exemplo, no filme *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991). Nessa obra, a designer Kristi Zea<sup>122</sup> procurou mostrar dicotomias por meio de metáforas, de modo que não saltassem claramente aos olhos do espectador (Heisner, 2004). No princípio do filme, a jovem agente Clarice Starling encontra-se num espaço repleto de homens que menosprezam seu trabalho e a objetificam. No escritório do doutor Frederick Chilton, vemos uma

---

<sup>120</sup> Tradução nossa. No original: “receive little credit from their studio colleagues in more glamorous departments, little recognition from the public, little notice in the press, and relatively little scholarly attention, it is confirmation that they have succeeded in not ‘intruding’, in not ‘calling attention’, and ‘remaining unobtrusive’, in being ‘the director’s most faithful accomplice’, and creating the good set. ... The set that so many set designers define as ideal is a set that is essentially functional”.

<sup>121</sup> Tradução nossa. No original: “Doing work to be noticed goes against the grain of your work and it makes you very nervous”.

<sup>122</sup> Designer de produção, figurinista e produtora estadunidense. Comandou a arte dos seguintes filmes dirigidos por Martin Scorsese: *New York Stories* (1989), *Goodfellas* (1990) e *The Departed* (2006). Foi nomeada ao Oscar, em 2009, na categoria de Melhor Direção de Arte, por *Revolutionary Road* (Sam Mendes, 2008).

dicotomia entre a feminilidade, representada pela orquídea, e a masculinidade, representada pelos quadros com figuras masculinas nas paredes (Figura 45).



Figura 44 – Fotograma do filme *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990)  
Fonte: <http://www.unleashthefanboy.com/movies/look-back-1990s-dick-tracy/125661>



Figura 45 – Fotograma do filme *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991)  
Fonte: <https://tv.apple.com/br/movie/the-silence-of-the-lambs/umc.cmc.vo1hrvp25kr64fq8irp5jx75>

Conforme Tashiro (1998), essa oscilação entre realismo e estilização, ou seja, essa subserviência à narrativa, produz uma tensão na profissão do designer, “uma constante alternância entre a expressão artística e as demandas da narrativa”, em outras palavras, entre a “expressão visível e a neutralidade invisível”. Tashiro ressalta que as imagens projetadas se reúnem na mente dos espectadores, frequentemente de modo que nada têm a ver com a história. Para o autor, a narrativa deve ser um conjunto de princípios para guiar o design, não um conjunto de leis limitantes. “Estou disposto a insistir que tal

definição da imagem baseada na narrativa não responde à minha experiência, é tão desnecessariamente coercitiva e limitante quanto a própria narrativa e provavelmente não descreve a relação da maioria dos espectadores com a tela”<sup>123</sup> (p. XV-XVI). O autor sintetiza sua reflexão ao dizer que o serviço literário e a liberdade visual são dois polos do design de produção. Tashiro supõe que, deixados por conta própria, os designers provavelmente escolheriam explorar os potenciais da expressão visual. O autor reúne declarações feitas por designers sobre sua profissão, nas quais fica evidente que essa tensão entre as exigências de um roteiro e o realismo estrito permeia o trabalho do designer de produção.

Ken Adam observa: “Acho monótono fazer uma sala como ela é. Sinto que, como designer, sua função é dar ao público uma realidade que seja real, mas que se afaste da monotonia que muitas vezes faz parte do local real — É quase sempre uma realidade intensificada — estilização”. Albert Brenner, após a habitual insistência de que um design deve ser invisível (“Se o público sai cantarolando o cenário, você está em sérios apuros”), conclui: “Você está sempre tentando obter um sentimento emocional do público com o que você faz no filme.” Lawrence Paull ... insiste que “o principal no design de um filme é que o design funcione dentro do contexto da história e de quem são os personagens”, e continua dizendo: “Não me importa se é 1939 ou 2019, o visual e o estilo devem ter uma visão”. ... Ainda que os designers não questionem o compromisso básico com o roteiro, eles também não superam o desejo contraditório da profissão por distinção visual.<sup>124</sup> (Tashiro, 1998, p. 7)

---

<sup>123</sup> Tradução nossa. No original: “... a constant veering between artistic expression and the demands of the narrative. ... I am willing to insist that such a narrative-based definition of the image does not answer to my experience, is as needlessly coercive and limiting as narrative itself, and probably does not describe most spectators’ relationship to the screen”.

<sup>124</sup> Tradução nossa. No original: “Ken Adam notes: ‘I find it dull to do a room as it is. I feel as a designer your function is to give a reality to the public that is real but departs from the dullness which is very often part of the actual place — It is nearly always a heightened reality—stylization.’ Albert Brenner, after the usual insistence that a design must be invisible (‘If the audience comes out humming the scenery, you’re in serious trouble’), concludes, ‘You’re always trying to get an emotional feeling out of the audience by what you do on the film.’ Lawrence Paull ... insists that ‘the key thing in film design is that the design works within the context of the story and who the characters are,’ then goes on to say, ‘I don’t care if it’s 1939 or 2019, the look and the style has to have a vision.’ ... It is clear that just as not one of these designers’ questions Barsacq’s basic commitment to the script, neither do they overcome the profession’s contradictory desire for visual distinction”.

Para Tashiro, esses designers argumentariam que a estilização que adotam é necessária para alcançar uma realidade “mais profunda” da história. Essa perspectiva reconhece que a capacidade do cinema de registrar um espaço e tempo por si só é insuficiente. O “cinema” só se concretiza quando a realidade é moldada de acordo com o roteiro. “Nesse processo, a imagem adquire valor de troca, o que significa dizer que a capacidade do filme de registrar é embelezada com noções socialmente determinadas de valor conforme estruturadas por uma história”. Ao explorar a relação entre a imagem do filme e a realidade, o design cinematográfico suprime qualquer significado que não contribua para a história. “No processo, o design se baseia, reestrutura e produz significado por meio da associação. Objetos e espaços entram em uma narrativa com associações preexistentes de valor; eles deixam a história alterados por seu uso”<sup>125</sup> (Tashiro, 1998, p. 7).

Embora diretores e designers possam alimentar a esperança de que o espectador sensível irá perceber os significados implícitos, não existe garantia de que uma metáfora visual será percebida. Para muitos espectadores, por exemplo, uma sala vazia representa apenas uma sala vazia, paredes descascadas são apenas consequência das intempéries e as cores apenas colorem os figurinos. Para compreender como o design contribui para os significados subjacentes de um filme, é fundamental estar disposto a examinar elementos de design que geralmente não são notados e que, no entanto, enriquecem a imagem. Isso posto, a compreensão das metáforas cinematográficas depende da capacidade e da disposição do espectador, sem as quais o aspecto físico e concreto das imagens apresenta-se como o significado primordial.

Para alcançar esse valor agregado, a imagem não pode, entretanto, se desviar totalmente do polo realista. Tashiro (1998) esclarece que a bagagem cultural que possibilita o “efeito de realidade” é algo poderoso, mas também volátil. “Poderoso porque, ao estabelecer um ponto de referência muito maior do que as necessidades da narrativa, pode ajudar a preencher os espaços vagos da história. Como trazemos esse pano de fundo conosco, cabe a nós preencher os espaços em branco com imaginação”. Tashiro cita como exemplo o final de *Planet of the Apes* (Franklin Schaffner, 1968) (Figura 46), que pressupõe que os espectadores reconhecem o monumento destruído como a Estátua da Liberdade e os induz a concluir que o “planeta dos macacos” é a Terra. Essa conclusão é proporcionada não por diálogos, mas por imagens. A volatilidade potencial de confiar no conhecimento prévio dos espectadores também pode ser notada através desse exemplo, visto que “as

---

<sup>125</sup> Tradução nossa. No original: “In this process, the image acquires exchange value, which is to say that film's capacity to record is embellished with socially determined notions of worth as structured by a story. ... . In the process, design draws on, restructures, and produces meaning through association. Objects and spaces enter a narrative with preexisting associations of value; they leave the story changed by their use”.

circunstâncias sociais não são confiáveis e estão em fluxo constante<sup>126</sup> (Tashiro, 1998, p. 8).



Figura 46 – Fotograma do filme *Planet of the Apes* (Franklin Schaffner, 1968)

Fonte: <https://www.newsweek.com/planet-apes-1968-ending-explained-50th-anniversary-870672>

A garantia de que a história será interpretada da maneira como o diretor e os demais profissionais envolvidos na produção pretendem é inexistente. Destarte, a restrição da discussão sobre o design de produção à sua função narrativa compromete a percepção do trabalho desses profissionais. Tashiro (1998, p. 9) defende que

devemos tentar compreender a totalidade da imagem e reconhecer a relação entre as histórias e o mundo exterior como uma troca e interação constante e mútua. Os objetos existem independentemente de uma história. Nesse estado, eles têm sua própria sequência de associações. Uma vez inseridos em uma narrativa, os objetos e os espaços adquirem significado próprio do filme. Embora o objetivo primordial do uso desses objetos seja servir à história e ao personagem,

---

<sup>126</sup> Tradução nossa. No original: “... Powerful, because by establishing a point of reference far greater than the needs of the narrative, it can help to fill the vacant spaces of the story. Since we bring this background with us, it is left to us to fill in the blanks imaginatively. ... Social circumstances are unreliable and in constant flux”.

esses elementos narrativos frequentemente podem funcionar com propósitos opostos.<sup>127</sup>

Isso posto, o design de um filme não é algo completamente hermético. Uma aparência autorreferencial só pode ser alcançada por uma abstração completa, o que não acontece nos filmes de ficção. Embora seja, indubitavelmente, válido debater o impacto da narrativa no design, Tashiro acredita que é menos justificável centralizar a narrativa como o único ou mesmo o principal fator determinante do significado. Se adotarmos a perspectiva de Barsacq, que considera um dos objetivos do cinema ser a criação da ilusão de “ter fotografado objetos reais”, esses objetos carregam significados intrínsecos, os quais o designer explora e que são dissociados do roteiro. É evidente, portanto, que o design de um filme possa ir além do realismo, no entanto, como resumido por Tashiro (1998), “o design do filme vive e morre por sua relação com a realidade externa”<sup>128</sup> (p. 139).

Os designers de produção traduzem visualmente as histórias tanto por meio de um design físico, que é facilmente compreendido pelos espectadores, como através de metáforas poéticas que podem ser facilmente interpretadas pelo público, ou podem ser um caminho oculto para o designer transmitir as ideias em um nível subconsciente. Percebemos, então, que a arte de uma obra pode estar ligada diretamente à narrativa, atuando como um sustentáculo para a trama e/ou lançar mão de uma plasticidade no universo diegético que visa provocar o espectador, transcendendo a viabilização de um espaço, erigindo uma criação visual que enriquece a experiência cinematográfica.

Independentemente da proposta escolhida, para cumprir o seu propósito, o design de produção depende da união de objetos e materiais que devem ser visualizados por um espectador. No próximo capítulo, iremos nos debruçar sobre as questões da hapticidade imagética para compreender como, ao atuar na construção do universo fílmico, o design de produção desperta sensações e emoções no espectador.

---

<sup>127</sup> Tradução nossa. No original: “We must try to understand the totality of the image and recognize the relationship between stories and the outside world as one of constant, mutual exchange and interaction. Objects exist independently of a story. In this state, they have their own string of associations. Once placed in a narrative, objects and spaces acquire meaning specific to the film. While the overriding goal of the use of these objects is to serve story and character, these narrational elements frequently can work at cross-purposes”.

<sup>128</sup> Tradução nossa. No original: “Film design lives and dies by its relationship to external reality”.



## Capítulo 2: Tocar

*A superfície coleta o pó da experiência, expõe as coisas da vida e possibilita o contato da intimidade.*  
— Giuliana Bruno<sup>129</sup>

### Introdução

Ainda que um filme nos seja apresentado através de uma fina tela, é evidente que as imagens estão imbuídas de materiais. Nas palavras de Antonia Lant (1995), o cinema é “... um meio de apresentação totalmente plano, insubstancial, sem textura ou material, e ainda assim evocando, em uma hóstia, uma ilusão mais completa da fisicalidade e exatidão dos seres humanos do que qualquer arte anterior”<sup>130</sup> (p. 45). Em 2012, Jussi Parikka afirmou que as últimas décadas de debate teórico-cultural apresentaram “um interesse renovado na matéria, nos objetos, nos processos materiais e no mundo pós-humano e não-humano”<sup>131</sup> (p. 84).

Quando investigamos materialidade, podemos encaminhar a pesquisa para diferentes percursos. De acordo com Caterina Cucinotta e Federico Pierotti (2021), a materialidade, no cinema, pode ser estudada levando em consideração todas as práticas e técnicas empregadas nas etapas de produção de um filme.

Ao refletirmos sobre a materialidade dos materiais que integram os cenários fílmicos, pensamos sobre todos os objetos e as superfícies que compõem as imagens, tais como tecidos, madeira, vidro, pedra, plástico etc. Esses materiais participam não apenas como pano de fundo, mas também como elementos de produção de significados e contribuem para despertar emoções no espectador. Os materiais presentes na imagem fílmica são apreendidos pelo espectador por meio da visão. Contudo, ainda que esse seja o principal sentido corpóreo em atuação, é evidente que os demais sentidos também sejam despertados.

---

<sup>129</sup> Tradução nossa. No original: “The surface collects the dust of experience, exposes the stuff of life, and enables the contact of intimacy” (Bruno, 2014, p. 9).

<sup>130</sup> Tradução nossa. No original: “... an utterly flat medium of presentation, insubstantial, without texture or material, and yet evoking, in a wafer, a fuller illusion of the physicality and exactness of human beings than any prior art”.

<sup>131</sup> Tradução nossa. No original: “a renewed interest in matter, objects, material processes and the posthuman and non-human”.

William John Thomas Mitchell (2007) questiona por que persistimos em falar sobre algumas mídias como se elas fossem exclusivamente visuais. O autor declara que não há mídias visuais, visto que não há percepção visual pura. Para Mitchell,

“Mídia Visual” é uma expressão coloquial usada para designar coisas como TV, filmes, fotografia, pintura e assim por diante. Mas é altamente inexata e enganosa. Todos os chamados meios visuais acabam envolvendo, em uma inspeção mais minuciosa, os outros sentidos (especialmente o tato e a audição). Todas as mídias são, do ponto de vista da modalidade sensorial, “mídias mistas”.<sup>132</sup> (p. 395)

Visamos, neste capítulo, direcionar um olhar mais atento para o háptico e compreender como o processo de assistir a um filme é multissensorial.

## **2.1: Materialidades**

Para que possamos discorrer sobre o háptico, nos parece necessário abordar algumas reflexões sobre materialidade. Parikka (2012) elucida que o novo materialismo<sup>133</sup> recusa a divisão entre o humano e o não-humano, muitas vezes assumido como inerentemente passivo e desprovido de significação. Tal como Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995), que afirmam que a capacidade de afetar e ser afetado é uma característica intrínseca a toda matéria, seja ela humana ou não humana, animada ou inanimada, Nick Fox e Pam Alldred (2018) salientam que,

ao rejeitar uma distinção entre o mundo físico e as construções sociais dos pensamentos, significados e desejos humanos, o novo materialismo abre a possibilidade de explorar como um afeta o outro e como outras coisas além dos

---

<sup>132</sup> Tradução nossa. No original: “‘Visual Media’ is a colloquial expression used to designate things like TV, movies, photography, painting, and so on. But it is highly inexact and misleading. All the so-called visual media turn out, on closer inspection, to involve the other senses (especially touch and hearing). All media are, from the standpoint of sensory modality, ‘mixed media’”.

<sup>133</sup> “Atualmente não existe uma única definição do novo materialismo, mas sim, ao menos, três trajetórias distintas e parcialmente incompatíveis. Todas as três trajetórias compartilham pelo menos um compromisso teórico comum: problematizar as orientações antropocêntricas e construtivistas da maior parte das teorias do século XX de modo a encorajar uma posição mais próxima das ciências pelas humanidades”. (Gamble; Hanan; Nail, 2021, p. 188)

humanos (por exemplo, uma ferramenta, uma tecnologia ou um edifício) podem ser “agentes” sociais, fazendo as coisas acontecerem.<sup>134</sup> (p. 3)

Diana Coole e Samantha Frost (2010) destacam os “modos de análise mais materialistas e novas formas de pensar sobre a matéria e os processos de materialização”<sup>135</sup> (p. 2). A materialidade passa a ser, portanto, compreendida como “excesso, força, vitalidade, relacionalidade ou diferença que torna a matéria ativa, autocriativa, produtiva, imprevisível”<sup>136</sup> (p. 9). Ainda segundo as autoras, “a materialidade abordada nesses novos materialismos é plural, aberta, complexa, irregular e contingente”<sup>137</sup> (p. 29).

Conforme Cucinotta e Pierotti (2021), “muitas são as reflexões possíveis a partir do conceito de materialidade em relação ao cinema: o que é (ontologia); que saberes é capaz de produzir, articular, comunicar (epistemologia); que formas pode sustentar (esteticamente), e assim por diante” (p. 104). O cinema, arte que envolve tantas outras, está, portanto, atrelado aos materiais. Cucinotta e Pierotti afirmam que, “ao desmontar e ao isolar os diferentes componentes materiais, é possível perceber melhor a natureza do filme como objeto complexo, que nasce da montagem de ações únicas e atos concretos” (p. 104).

Destarte, ao desmembrarmos um filme, evidenciamos os diversos componentes materiais que o compõem e percebemos a complexidade por trás dos processos criativos que originam uma obra audiovisual. Na análise fílmica, podemos ponderar acerca de diversas materialidades, inclusive da luz e do som, mas o que nos interessa nesta tese é, literalmente, a materialidade dos materiais palpáveis. Ao visualizar um filme, o olhar do espectador recai não somente sobre os atores e a luz, mas também sobre todo o universo inanimado que o rodeia.

Sobre a relação entre as artes e os materiais, Raymond Williams (1977) elucida que

---

<sup>134</sup> Tradução nossa. No original: “By rejecting a distinction between the physical world and the social constructs of human thoughts, meanings and desires, new materialism opens up the possibility to explore how each affects the other, and how things other than humans (for instance, a tool, a technology or a building) can be social ‘agents’, making things happen”.

<sup>135</sup> Tradução nossa. No original: “more materialist modes of analysis and for new ways of thinking about matter and processes of materialization”.

<sup>136</sup> Tradução nossa. No original: “an excess, force, vitality, relationality, or difference that renders matter active, self-creative, productive, unpredictable”.

<sup>137</sup> Tradução nossa. No original: “the materiality addressed in these new materialisms is plural, open, complex, uneven and contingent”.

... pintores e escultores permaneceram trabalhadores manuais. Os músicos permaneceram envolvidos com a execução material e notação material em instrumentos que eram produtos de habilidades manuais conscientes e prolongadas. Os dramaturgos permaneceram envolvidos com as propriedades materiais dos palcos e as propriedades físicas dos atores e vozes. Os escritores ... manuseavam anotações de material em papel. Necessariamente, dentro de qualquer arte, existe essa consciência física e material.<sup>138</sup> (p. 162)

Assim como as artes citadas por Williams, o cinema também possui uma relação íntima com os materiais. Em *Surface Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*, a investigadora Giuliana Bruno (2014) discorre sobre questões relativas à materialidade. Bruno acredita que a discussão sobre as superfícies, ainda que pareça uma discussão superficial, não deve ser abordada de forma leviana. A autora procura demonstrar “que a fisicalidade de uma coisa que se pode tocar não desaparece com o desaparecimento de seu material, mas pode se transformar culturalmente, transmutando-se em outro meio”<sup>139</sup> (p. 7). Bruno denomina esse processo como “alquimia tecnológica”. Isso ocorre, por exemplo, no cinema, meio que apresenta, através de uma fina tela, leves vestidos de seda e pesados edifícios de concreto. Nas palavras de Bruno (2014),

ao argumentar que a materialidade não é uma questão de materiais, mas, fundamentalmente, de ativar relações materiais, pretendo transmitir um sentido de transformação dessas relações. Para mim, a materialidade envolve uma reformulação de nosso senso de espaço e contato com o ambiente, bem como uma reformulação de nossa experiência de temporalidade, interioridade e subjetividade. Repensar a materialidade nesse sentido, então, significa promover novas formas de conexão e relacionamento.<sup>140</sup> (p. 8)

---

<sup>138</sup> Tradução nossa. No original: “... Yet painters and sculptors remained manual workers. Musicians remained involved with the material performance and material notation in instruments which were the products of conscious and prolonged manual skills. Dramatists remained involved with the material properties of stages and the physical properties of actors and voices. Writers ... handled material notations on paper. Necessarily, inside any art, there is this physical and material consciousness.”

<sup>139</sup> Tradução nossa. No original: “The physicality of a thing one can touch does not vanish with the disappearance of its material but can morph culturally, transmuting into another medium”.

<sup>140</sup> Tradução nossa. No original: “In arguing that materiality is not a question of materials but, fundamentally, of activating material relations, I aim to convey a sense of transformation of those relations. For me, materiality involves a refashioning of our sense of space and contact with the environment, as well

Para Bruno, a materialidade não diz respeito apenas aos materiais ou ao domínio dos meios, uma vez que está diretamente relacionada também à forma como ocorrem as relações materiais e como essas relações são transmitidas. “Isso inclui remodelar nosso senso de espaço e contato com o ambiente, bem como nossa experiência de temporalidade”<sup>141</sup> (Bruno, 2014, p. 127).

Bruno (2014) foca seu estudo nas superfícies e comenta que, independentemente do meio onde é exibida, a superfície “não é plana nem bidimensional, mas — contra o grão da geometria — transmite volumes de movimento cultural e plasticidade estética”<sup>142</sup> (p. 96). A respeito do cinema, a autora explana que

à medida que ambientes e atmosferas são projetados sobre uma superfície, a própria superfície torna-se um ambiente. A imagem em movimento é, em última instância, um movimento de superfícies. Isso não é surpreendente, pois o significado de projeção está enraizado em algo lançado na superfície. E isso inclui os espectadores, pois no tecido da tela somos nós que experimentamos uma “projeção” real nesse movimento de superfícies.<sup>143</sup> (Bruno, 2014, p. 96)

É evidente que uma das formas mais corriqueiras de experienciarmos a materialidade dos materiais, principalmente ao assistirmos a uma obra audiovisual, é através da nossa visão. No entanto, não costumamos relacionar a visão aos demais sentidos, ainda que todos atuem em conjunto no processo de fruição de um filme.

## 2.2: Háptico

A palavra “háptico”, do grego *haptikós*, que significa “sensível ao tato” (Houaiss & Villar, 2003, p. 1953), é pouco utilizada no nosso cotiando. Conforme Jennifer Barker (2009), ainda que esse termo seja empregado de forma intercambiável com “tátil”, “em seu

---

as a rethreading of our experience of temporality, interiority, and subjectivity. Rethinking materiality in this sense, then, means fostering new forms of connection and relatedness.

<sup>141</sup> Tradução nossa. No original: “This includes refashioning our sense of space and contact with the environment, as well as our experience of temporality”.

<sup>142</sup> Tradução nossa. No original: “is neither flat nor two-dimensional but — against the grain of geometry — conveys volumes of cultural motion and aesthetic plasticity”.

<sup>143</sup> Tradução nossa. No original: “as environments and atmospheres are projected on a surface, the surface itself becomes an environment. The moving image is, ultimately, a movement of surfaces. This is not surprising, for the meaning of projection is rooted in something cast on surface. And this includes the spectators, for on the fabric of the screen, it is us who experience an actual ‘projection’ in this movement of surfaces”.

sentido mais geral, o háptico inclui modos táteis, cinestésicos e propioceptivos do toque”<sup>144</sup> (p. 37).

Foi Alois Riegl, historiador do século XIX, que empregou o termo “háptico” pela primeira vez no universo das artes visuais. Contudo, Riegl (1902/1988) não o considerou como um adjetivo que caracteriza uma relação direta com o tato, mas com uma “forma de ver” que conecta o olhar ao tato, diferentemente da visualidade óptica, que é centrada na visão. O autor compreendeu a imagem háptica como aquela que instiga o sentido do tato, enquanto a imagem óptica convoca o espectador a perceber a profundidade.

Vale ressaltar que, na primeira edição de *Die Spätrömische Kunstindustrie* (1901), o termo háptico (*haptisch* em alemão) não estava presente. O termo empregado por Riegl era *taktisch*. Posteriormente, após receber algumas críticas, Riegl passou a adotar o termo háptico (Deleuze, 1981/2007).

Foi objetado que esta designação [em alemão: *taktisch*] poderia levar a mal-entendidos, uma vez que poderíamos estar inclinados a compreendê-la como uma palavra emprestada do grego, tal como a palavra “óptico” que é usada como o seu oposto; e minha atenção foi atraída para o fato de que a fisiologia há muito introduziu a designação mais adequada “háptico” [em alemão: *haptisch*]. Esta observação parece-me justificada e pretendo doravante utilizar este termo proposto.<sup>145</sup> (Riegl, 1902/1988, p. 190)

Em seus estudos, Riegl discorre sobre um lento declínio na transição da arte egípcia antiga, de características associadas à taticidade (relacionada à visão háptica), para uma crescente prevalência do espaço figurativo (associado à visão óptica), na arte romana tardia. A potência háptica da arte egípcia deriva, principalmente, dos baixos-relevos, uma vez que a superfície plana, que abrange forma e fundo num único plano, possibilita o olhar atuar como o tato. Dessa forma, a superfície e a materialidade da imagem são

---

<sup>144</sup> Tradução nossa. No original: “In its most general sense, the haptic includes tactile, kinaesthetic, and proprioceptive modes of touch”.

<sup>145</sup> Tradução nossa. No original: “It has been objected that this designation could lead to misunderstanding, since one could be inclined to comprehend it as a borrowed word from the Greek, quite like the word ‘optical’ which is used as its opposite; and my attention has been drawn to the fact that physiology has long since introduced the more fitting designation ‘haptic’. This observation seems to me justified and I intend henceforth to use this proposed term”.

valorizadas. Já na arte romana tardia, há uma separação entre a figura e o fundo. Essa mudança na maneira como o espaço era representado, indica, para Riegl, um ideal de abstração que culminará na perspectiva renascentista<sup>146</sup> (Marks, 2002). “A ascensão do espaço abstrato nas obras de arte romanas tardias tornou possível para um observador identificar figuras não como elementos concretos em uma superfície, mas como figuras no espaço”<sup>147</sup> (Marks, 2002, p. 5). Riegl (1902/1988) observou, então, que houve uma “mudança decisiva [na história da arte] da busca pela objetividade na aparência tátil (objetivismo háptico) para a objetividade da aparência visual (objetivismo óptico)”<sup>148</sup> (p. 185).

Para Riegl, a falta de preocupação dos egípcios com a profundidade no baixo-relevo é uma grande evidência da concepção material da arte. Diferentemente do que muitos acreditam, a falta de profundidade não deriva da incapacidade dos egípcios de desenhar objetos tridimensionais, e sim de sua vontade de revelar os objetos como entidades materiais claras. O tato, ao avultar a superfície dos objetos, foi a melhor maneira encontrada para apreender as informações sobre suas materialidades. Já na época moderna, Riegl esclarece que a visualidade óptica, e não a háptica, passa a ser mais predominante. Esse tipo de arte implica a existência de um espaço único consistente, aplicável a todas as situações e onde as entidades assumem seus relacionamentos adequados. Trata-se de um tipo de espaço que não depende do objeto e que atua como um princípio organizador, abstrato e matemático (Castello Branco, 2019).

Portanto, a arte egípcia é considerada, por Riegl, como eminentemente material, na qual os objetos são entidades materiais claras e o espaço é considerado como vazio. Já a arte romana tardia e a do renascimento em diante, apresentam uma concepção de conhecimento subjetivo e abstrato, que visa a descrição de objetos no interior de um espaço infinito e unificado (Castello Branco, 2019).

O mais relevante na distinção que Riegl estabelece é, segundo Laura Marks (2000), a compreensão da relação que os diferentes tipos de imagens criam com o espectador. De acordo com a autora,

---

<sup>146</sup> Marks acredita que o cargo que Riegl teve no então Österreichisches Museum für Kunst und Industrie (hoje MAK - Museum für angewandte Kunst, Museu de Artes Aplicadas), antes de se tornar professor da Universidade de Viena, pode ter influenciado suas reflexões sobre a história da arte.

<sup>147</sup> Tradução nossa. No original: “The rise of abstract space in late Roman works of art made it possible for a beholder to identify figures not as concrete elements on a surface but as figures in space”.

<sup>148</sup> Tradução nossa. No original: “Decisive shift [in art’s history] from the striving after objectivity in the tactile appearance (haptic objectivism) to the objectivity of the visual appearance (optical objectivism)”.

porque uma composição háptica apela para conexões táteis no plano superficial da imagem, ela mantém um caráter “objetivo”; mas uma composição óptica renuncia a sua natureza de objeto físico para convidar a uma visão distante que permita ao espectador organizar-se como sujeito que tudo percebe.<sup>149</sup> (Marks, 2000, p. 162)

Lant (1995) elucida que essas transformações que ocorrem nos estilos artísticos ao longo do tempo são associadas, de acordo com o ponto de vista riegliano, às mudanças no *Kunstwollen* [“vontade da arte”], que correspondem às mudanças culturais na percepção do espaço.

Destarte, a partir da discussão de Riegl, percebemos que, diferentemente da visualidade óptica, cujo foco está na organização das relações entre os objetos, na visualidade háptica há uma ênfase na materialidade dos objetos e num tipo de olhar que desliza pela superfície da imagem. Dessa forma, a visualidade óptica visa uma relação intelectual e depende de um distanciamento, pois convida o observador a se projetar dentro de um espaço abstrato; por outro lado, a visualidade háptica está atrelada ao envolvimento físico e perceptivo.

Ao longo dos anos, as reflexões de Riegl influenciaram diversos pensadores. Na maioria das investigações, o adjetivo háptico é utilizado para, conforme Patrícia Castello Branco (2019, p. 4), “definir um tipo de percepção que subverte a organização espacial óptica, nomeadamente a perspectiva renascentista, com as suas coordenadas lineares e com o seu ponto de vista exterior e fixo: o olhar à distância”.

Diferentemente de Riegl, Maurice Merleau-Ponty (1964/2014) atribui uma valoração contrária aos tipos de arte que apresentam foco no óptico e no háptico. Para o autor, o óptico não se apresenta como uma evolução na percepção e no conhecimento humano. Diante da hegemonia da razão e do espaço óptico, o háptico atua como resistência ao contribuir para a valorização da percepção do sujeito e da materialidade dos objetos.

---

<sup>149</sup> Tradução nossa. No original: “Because a haptic composition appeals to tactile connections on the surface plane of the image, it retains an “objective” character; but an optical composition gives up its nature as physical object in order to invite a distant view that allows the viewer to organize him/herself as an all-perceiving subject”.

Ao refletir sobre a intercomunicação dos sentidos, Merleau-Ponty (1945/1999) pontua a complexa estrutura das coisas percebidas, e revela a simultaneidade da cooperação sensorial e do conhecimento carnal:

A forma dos objetos não é seu contorno geométrico: ela tem uma certa relação com sua natureza própria e fala a todos os nossos sentidos ao mesmo tempo em que fala à visão. A forma de uma prega em um tecido de linho ou de algodão nos faz ver a flexibilidade ou a secura da fibra, a frieza ou o calor do tecido. Enfim, o movimento dos objetos visíveis não é o simples deslocamento das manchas de cor que lhes correspondem no campo visual. No movimento do galho que um pássaro acaba de abandonar, lemos sua flexibilidade ou sua elasticidade, e é assim que um galho de macieira e um galho de bétula imediatamente se distinguem. Vemos o peso de um bloco de ferro que se afunda na areia, a fluidez da água, a viscosidade do xarope. (p. 309)

Merleau-Ponty (1945/1999, p. 273) demonstra grande interesse pela reciprocidade entre o espectador e o que é visto. Ao enfatizar a noção de corpo vivido e sua relação recíproca e íntima com o mundo, o autor afirma que “o corpo próprio está no mundo assim como o coração no organismo; ele mantém o espetáculo visível continuamente em vida, anima-o e alimenta-o interiormente, forma com ele um sistema”. O filósofo entende toda percepção como corporificada, de tal modo que a visão é informada pelas estruturas corporais e históricas da maneira como vivemos nos nossos corpos e no mundo.

Segundo Merleau-Ponty (1964/2003, p. 242), ao fazer a mediação entre o mundo interior da consciência e o mundo exterior dos objetos, o corpo atua, simultaneamente, como um sujeito engajado em projetos conscientes da mente e um objeto no mundo material. Estamos inseridos no mundo por meio do nosso corpo e é através dele que nos relacionamos com o mundo. “... O corpo é posto de pé diante do mundo e o mundo de pé diante dele, e há entre ambos uma relação de abraço. E entre estes dois seres verticais não há fronteira, mas superfície de contato.”

O termo háptico é resgatado também por Deleuze e Guattari:

Háptico é um termo melhor do que tátil, pois não opõe dois órgãos dos sentidos, porém deixa supor que o próprio olho pode ter essa função que não é óptica. Aloïs

Riegl, em páginas admiráveis, foi quem deu a esse par *Visão aproximada-Espaço háptico* um estatuto estético fundamental. (1997, p. 203)

Em *Francis Bacon: Lógica da Sensação* (1981/2007), Deleuze reflete acerca dos pensamentos de Riegl. Deleuze constata, tal como Riegl, a potência háptica da arte egípcia, não apenas nos baixos-relevos, como também nas esculturas, voltadas a uma contemplação frontal. Segundo Henri Maldiney, citado por Deleuze, “na zona especial dos próximos, o olhar, procedendo como tato, experimenta no mesmo lugar a presença da forma e do fundo” (p. 172). Para o autor, a representação clássica significa “... a conquista de um espaço óptico, com uma visão distante que nunca é frontal: a forma e o fundo não estão mais no mesmo plano, os planos se distinguem, e uma perspectiva os atravessa em profundidade, unindo o plano de fundo ao primeiro plano...” (p. 126).

Nas últimas décadas, autoras como Laura Marks, Vivian Sobchack, Jennifer Barker e Giuliana Bruno se embasaram em Riegl, Merleau-Ponty e Deleuze para desenvolverem suas investigações. Ao descreverem imagens e relações com as imagens, as autoras questionam a bifurcação entre mente e corpo, consideram háptico aquilo que ressalta um envolvimento corpóreo, com ênfase na atuação dos sentidos na apreensão das imagens, e defendem que o sentido surge a partir da cooperação entre a mente e os sentidos corpóreos.

### **2.2.1: Visualidade háptica segundo Laura Marks**

Em *The Skin of the Film* (2000), para tirar o foco da predominante discussão sobre a visualidade óptica no cinema, Marks enfatiza a qualidade multissensorial da percepção, com o envolvimento de todos os sentidos no ato de assistir a um filme. Dessa forma, como alternativa à hegemonia da visualidade óptica, Marks sugere a visualidade háptica. Conforme a autora (2000), “a percepção háptica é geralmente definida pelos psicólogos como a combinação de funções táteis, cinestésicas e proprioceptivas, o modo como experimentamos o toque tanto na superfície, quanto dentro de nossos corpos”<sup>150</sup> (p. 162).

Marks (2000) percebe a visualidade háptica como uma forma de engajamento do corpo do espectador que é despertado por meio da taticidade. Para a autora, essa visualidade representa uma forma de perceber o objeto que é descentralizada, fragmentária e exploratória, mais próxima ao “roçar” (*graze*) do que ao “olhar” (*gaze*) (p. 163). Ou seja,

---

<sup>150</sup> Tradução nossa. No original: “Haptic perception is usually defined by psychologists as the combination of tactile, kinesthetic, and proprioceptive functions, the way we experience touch both on the surface of and inside our bodies”.

trata-se de uma abordagem mais inclinada a uma interação sensível e movente, em vez de uma fixação em um ponto focal ou na apreensão objetiva do objeto. Esse tipo de visualidade vai de encontro, para a autora, à visão totalizante e distanciada, que separa o sujeito que vê do objeto.

O questionamento de como um meio audiovisual pode representar uma experiência não audiovisual é levantado por Marks (2000). Ainda que haja tecnologias que busquem simular os efeitos dos demais sentidos, tal como equipamentos de realidade aumentada, não há como, mecanicamente, reproduzir a experiência de cheirar uma fruta, tocar o concreto ou sentir uma queda.

No cinema, Marks defende que a visão pode ser tátil, ou seja, podemos tocar um filme com os nossos olhos. Ao afirmar que o cinema, para recriar memórias, apela ao contato, ao conhecimento corporificado e ao sentido do tato em particular, a autora relembra que, para Walter Benjamin, uma história “carrega as marcas do contador de histórias tanto quanto o vaso de barro carrega as marcas da mão do oleiro”<sup>151</sup> (Benjamin, 1968<sup>152</sup>, p. 92 citado por Marks, 2000, p. 129).

As imagens hápticas para Marks são, na maioria das vezes, aquelas que não são completamente acessíveis à visão, que levam o espectador a recorrer a outros sentidos para perceber a imagem. Conforme Marks, na visualidade háptica, as imagens apreendidas pelo espectador ganham significados extras, que vão além de explicações racionais, ao serem complementadas pela evocação da memória e da imaginação. Numa espécie de insubordinação da pele ao olho, o espectador é convidado a contemplar o objeto concreto não como um *voyeur*, mas de maneira tal que o sujeito é entrelaçado no que é visto.

Marks considera as seguintes propriedades como hápticas: mudanças no foco, grão, efeitos de sub ou sobre exposição. Trata-se de elementos que desencorajam o espectador a distinguir objetos e encorajam uma relação com a tela como um todo. Além desses elementos, a captação de imagens em *close-up*, cujos planos valorizam as texturas dos objetos, visa estimular os demais sentidos, principalmente o tato, evocando as memórias culturais e sensoriais de cada espectador. Segundo a autora, essas qualidades podem ser

---

<sup>151</sup> Tradução nossa. No original: “bears the marks of the storyteller much as the earthen vessel bears the marks of the potter’s hand”.

<sup>152</sup> Benjamin, W. (1968). The storyteller: Reflections on the works of Nikolai Leskov. In H. Zohn (Trad.), *Illuminations* (pp. 83–110). Schocken.

encontradas em muitas obras, sobretudo nas de cineastas independentes, embora ressalte que o cinema comercial as adota ocasionalmente.

Marks explica que o termo visualidade háptica enfatiza a inclinação do espectador para perceber as imagens. Os trabalhos que a autora propõe chamar de hápticos convidam a visão do espectador a mover-se sobre a superfície da tela por um tempo até que o indivíduo perceba o que está vendo. São imagens que se tornam figurativas gradualmente, ou mesmo que não revelam uma forma concreta. Podem ser imagens que apresentem, por exemplo, um detalhe em *close*, convidando o observador a uma visão mais próxima.

Ao recusarem a plenitude visual, as imagens hápticas podem dar a impressão de que estamos vendo algo pela primeira vez, gradualmente descobrindo o que está na imagem, ao invés de perceber a imagem de imediato pelo o que ela é. O espectador, que não se encontra distanciado da imagem, deve, então, trabalhar para constituir a imagem latente, para preencher os buracos, para se envolver com os vestígios deixados pela imagem (Marks, 2000).

Destarte, as imagens hápticas necessitam que o espectador as complete por meio da utilização da memória e da imaginação. Ao contrário de estimular uma imersão completa na narrativa, as imagens hápticas privilegiam a presença material e envolvem o corpo do espectador. As imagens ópticas, por sua vez, privilegiam o poder representacional da imagem e oferecem ao espectador todos os recursos necessários para a sua compreensão.

A diferença entre visualidade háptica e óptica é uma questão de grau. Na maioria dos processos de visualização, ambas estão envolvidas, num movimento dialético de longe para perto. E, obviamente, precisamos dos dois tipos de visualidade: é difícil olhar atentamente para a pele de um amante com visão óptica; é difícil dirigir um carro com visão háptica.<sup>153</sup> (Marks, 2000, p. 163)

Marks explica que a relação ideal entre o espectador e a imagem na visualidade óptica tende a ser de domínio, permitindo ao espectador isolar e compreender os objetos na imagem. Por outro lado, na visualidade háptica, a relação ideal é a da mutualidade, em que o espectador tem maior probabilidade de se imergir na imagem, perdendo o senso

---

<sup>153</sup> Tradução nossa. No original: “The difference between haptic and optical visuality is a matter of degree. In most processes of seeing, both are involved, in a dialectical movement from far to near. And obviously we need both kinds of visuality: it is hard to look closely at a lover’s skin with optical vision; it is hard to drive a car with haptic vision”.

de proporção. Numa perspectiva Deleuziana, as imagens hápticas correspondem, sobretudo, à imagem-tempo, nas quais o tempo e a subjetividade desempenham complexos papéis. Trata-se de imagens que se afastam do cinema clássico, convidam à introspecção e possibilitam múltiplas interpretações. Já as imagens óticas, mais próximas da imagem-movimento, estão presentes de forma abundante nas narrativas convencionais cinematográficas, que apresentam estruturas lineares de causa e efeito. Essas imagens privilegiam o olhar distante e passivo do espectador<sup>154</sup>.

Em seus estudos, Marks aborda o cinema intercultural, mas acredita que a sua teoria é apropriada para a análise de diversos tipos de cinema, inclusive o comercial. A autora busca explicar como e por que o cinema pode expressar o inexpressável. Com essa finalidade, Marks discute sobre como o cinema pode apelar aos sentidos que é incapaz de representar tecnicamente: tato, olfato e paladar (sentidos que não recebem tanta atenção nas culturas ocidentais/eurocênicas). Marks acredita que algumas experiências dos indivíduos tendem a ser gravadas nos registros não audiovisuais desses sentidos.

Como salientado por Marks (2000), uma imagem não é apenas visual, mas multissensorial. A autora elucida que um filme é “apreendido não apenas por um ato intelectual, mas pela percepção complexa do corpo como um todo”<sup>155</sup> (p. 145). Segundo Marks (2000), as obras audiovisuais são capazes de “invocar a memória dos sentidos para intensificar a experiência que representam”<sup>156</sup> (p. 223).

Ao apelar a um sentido para representar a experiência de outro, o cinema apela à integração e comutação da experiência sensorial no corpo. Cada imagem audiovisual encontra uma série de outras associações sensoriais. As imagens audiovisuais evocam associações conscientes, inconscientes e não simbólicas com o tato, o paladar e o olfato, que não são experimentados como separados. Cada

---

<sup>154</sup> Esses conceitos dialogam com as noções de opacidade e transparência desenvolvidas por Ismail Xavier (2005). Conforme o autor, a opacidade é associada ao cinema que recusa a ilusão de realidade. Através de narrativas fragmentadas ou não-lineares e de técnicas que ressaltam os mecanismos empregados na criação do filme, a obra demanda do espectador uma postura reflexiva, assim como a imagem-tempo. A transparência, por outro lado, refere-se ao cinema que busca ocultar seus próprios mecanismos, favorecendo a imersão do espectador na história. Tal como a imagem-movimento, é característica de narrativas lineares, cujas ferramentas da linguagem cinematográfica guiam o espectador sem chamarem atenção para si mesmas. Essas categorias não são mutuamente exclusivas e muitos filmes apresentam um amálgama de elementos de ambas.

<sup>155</sup> Tradução nossa. No original: “is grasped not solely by an intellectual act but by the complex perception of the body as a whole”.

<sup>156</sup> Tradução nossa. No original: “of calling on the memory of the senses in order to intensify the experience it represents”.

imagem é sintetizada por um corpo que não necessariamente divide as percepções em diferentes modalidades de sentido.<sup>157</sup> (Marks, 2000, p. 222)

Se a visão pode ser entendida como corporificada, o tato e os demais sentidos cumprem um papel fundamental na visão. Embora envolva diretamente apenas dois sentidos, um filme ativa uma memória que envolve necessariamente todos os sentidos, uma vez que a memória funciona multissensorialmente (Marks, 2000).

### **2.2.2: Espectador corporificado segundo Vivian Sobchack**

Em *The Address of Eye* (1992), Vivian Sobchack declara que há um componente corpóreo substancial nos processos cognitivos conduzidos pelo espectador, resultando em uma constante retroalimentação entre as dimensões do sensorial e do racional ao longo desse processo. Ao considerar o espectador como um indivíduo corporificado, Sobchack, percebe a relação entre espectador e filme como fundamentalmente mimética, na medida em que o significado não é apenas comunicado através de signos, mas experimentado no corpo. Nesse encontro fenomenológico entre o espectador e o cinema, há uma troca. As teorias da visualidade corporificada reconhecem, portanto, a presença do corpo no ato de assistir a um filme. No espectador corporificado, os sentidos e o intelecto não estão separados.

Sobre o filme, Sobchack (1992) explica que se trata de um participante ativo tanto da percepção quanto da expressão. Ao refletir acerca dos estudos de Merleau-Ponty, a autora destaca que perceber a expressão é experimentar o significado do mundo, e expressar a percepção é significar. Então, o filme é percepção e expressão em movimento.

Em *Carnal Thoughts* (2004), a autora defende que experimentamos um filme não apenas com nossos olhos. Assistimos, compreendemos e sentimos um filme com todo nosso corpo constituído por memória sensorial acumulada. Sobchack retoma os estudos dos sociólogos alemães Walter Benjamin e Siegfried Kracauer, lembrando que Benjamin aborda a inteligibilidade cinematográfica em termos de “apropriação tátil” e discorre sobre a “faculdade mimética” do espectador, uma forma sensual e corporal de percepção. Kracauer, por sua vez, situa a singularidade do cinema na sua capacidade fundamental de nos estimular de forma fisiológica e sensorial. Assim, ele compreende o espectador

---

<sup>157</sup> Tradução nossa. No original: “By appealing to one sense in order to represent the experience of another, cinema appeals to the integration and commutation of sensory experience within the body. Each audiovisual image meets a rush of other sensory associations. Audiovisual images call up conscious, unconscious, and nonsymbolic associations with touch, taste, and smell, which themselves are not experienced as separate. Each image is synthesized by a body that does not necessarily divide perceptions into different sense modalities”.

como um “ser corporal-material”, um “ser humano com pele e cabelo”, e nos diz: “os elementos materiais que se apresentam nos filmes estimulam diretamente as camadas materiais do ser humano: seus nervos, seus sentidos, toda a sua substância fisiológica”<sup>158</sup> (Sobchack, 2004, pp. 55-56).

Sobchack (2004) aborda a natureza incorporada e material da existência humana e, portanto, a implicação essencial do corpo vivido em fazer “sentido” a partir do “sentido corporal”. Conforme a autora, “a corporeidade é uma condição radicalmente material do ser humano que implica necessariamente o corpo e a consciência, a objetividade e a subjetividade, num conjunto irreduzível”<sup>159</sup> (p. 4). Sobchack elucida que, ainda que pareça bastante direta, nossa experiência é mediada por nossos corpos vividos, assim como nossos corpos vividos também são mediados e qualificados por nossos engajamentos com outros corpos e coisas. Portanto, além das tecnologias transformativas de percepção e expressão que mediam e qualificam nossas experiências, há também os “... sistemas históricos e culturais que restringem tanto os limites internos de nossa percepção quanto os limites externos de nosso mundo”<sup>160</sup> (p. 4).

Assim como Marks, Sobchack (2004) reflete sobre a hegemonia cultural da visão e afirma que esse sentido é apenas um dos meios de que dispomos para acessar o mundo que nos rodeia e proporcionar significado aos objetos. A autora destaca que o nosso corpo experiencia a visão “sempre em cooperação e troca significativa com outros meios sensoriais de acesso ao mundo, um corpo que faz sentido antes de fazer pensamento consciente e reflexivo”<sup>161</sup> (p. 59). “Não experimentamos nenhum filme apenas através dos nossos olhos. Vemos, compreendemos e sentimos filmes com todo o nosso ser corporal, informado pela história completa e pelo conhecimento carnal do nosso sensorial aculturado”<sup>162</sup> (p. 63). Para a autora, a visão tende a ofuscar nossa consciência das outras formas pelas quais nosso corpo interage e interpreta o mundo, assim como a sua representação. Ainda que a visão seja o sentido mais privilegiado na cultura e no cinema, com a audição em segundo lugar, Sobchack afirma: “não deixo minha

---

<sup>158</sup> Tradução nossa. No original: “The material elements that present themselves in films directly stimulate the *material layers* of the human being: his nerves, his senses, his entire physiological substance”.

<sup>159</sup> Tradução nossa. No original: “Embodiment is a radically material condition of human being that necessarily entails both the body and consciousness, objectivity and subjectivity, in an irreducible ensemble”.

<sup>160</sup> Tradução nossa. No original: “... historical and cultural systems that constrain both the inner limits of our perception and the outer limits of our world”.

<sup>161</sup> Tradução nossa. No original: “always in cooperation and significant exchange with other sensorial means of access to the world, a body that makes meaning before it makes conscious, reflective thought”.

<sup>162</sup> Tradução nossa. No original: “We do not experience any movie only through our eyes. We see and comprehend and feel films with our entire bodily being, informed by the full history and carnal knowledge of our acculturated sensorium”.

capacidade de tocar, cheirar, ou degustar na porta, nem, uma vez dentro do cinema, dedico esses sentidos apenas à minha pipoca”<sup>163</sup> (p. 65).

Sobchack (2004) explica que tem sido difícil para a teoria cinematográfica contemporânea compreender como é possível que os corpos humanos sejam, realmente, “tocados” e “movidados” pelos filmes. Para a autora, são os nossos corpos que tornam a experiência cinematográfica significativa. Durante o processo de assistirmos a um filme, a obra pode nos mover e nos tocar carnal, emocional e conscientemente das maneiras mais complexas. O fato de sentirmos sensações “como se fosse real” gera uma confusão. Isso faz com que os acadêmicos não se sintam confortáveis em confrontar as experiências sensuais provocadas pelo cinema, assim como em confrontar a incapacidade de elucidar seu somatismo como algo além de um simples reflexo fisiológico ou, então, de aceitar seu significado como algo mais do que descrição metafórica. Em sua investigação, diferentemente da maioria dos pesquisadores, Sobchack não discorre metaforicamente sobre tocar e ser tocado pelos filmes. A autora defende a nossa capacidade de literalmente sentir o mundo que vemos e ouvimos na tela.

Nossas sensações e respostas colocam uma questão intolerável às compreensões linguísticas e psicanalíticas predominantes do cinema como fundamentadas em códigos convencionais e padrões cognitivos e fundamentadas na ausência, na falta e na ilusão. Elas também representam um desafio intolerável ao pressuposto cultural predominante de que a imagem do filme é constituída por uma geometria meramente bidimensional.<sup>164</sup> (Sobchack, 2004, p. 59)

Sobchack nomeia o espectador subversivo, que não é submisso à visão, como “*cinesthetic subject*” (com a letra C em vez de K), um neologismo que deriva de cinema, sinestesia e coenaestesia. Tecnicamente, a sinestesia define um distúrbio neurológico involuntário, que faz com que a estimulação de um sistema sensorial cause reações em outro. Mas a palavra pode também designar um recurso expressivo, uma figura de linguagem que

---

<sup>163</sup> Tradução nossa. No original: “I do not leave my capacity to touch or to smell or to taste at the door, nor, once in the theater, do I devote these senses only to my popcorn”.

<sup>164</sup> Tradução nossa. No original: “Our sensations and responses pose an intolerable question to prevalent linguistic and psychoanalytic understandings of the cinema as grounded in conventional codes and cognitive patterning and grounded on absence, lack, and illusion. They also pose an intolerable challenge to the prevalent cultural assumption that the film image is constituted by a merely two-dimensional geometry”.

relaciona diferentes percepções sensoriais. Já coenaestesia “nomeia o potencial e a percepção de todo o ser sensorial”<sup>165</sup> (p. 68).

Portanto, sinestesia e coenaestesia são condições particulares do sensorial humano que “evidenciam a complexidade e a riqueza da experiência corporal mais geral que fundamenta nossa experiência particular de cinema, e ambas também apontam para maneiras pelas quais o cinema usa nossos sentidos dominantes de visão e audição para falar compreensivelmente com nossos outros sentidos”<sup>166</sup> (Sobchack, 2004, p. 67). “Em suma, enquanto sinestesia refere-se à troca e tradução entre os sentidos, a coenaestesia refere-se à maneira pela qual os sentidos igualmente disponíveis se tornam variadamente aumentados e diminuídos, o poder da história e da cultura regulando suas fronteiras à medida que os organiza em uma hierarquia normativa”<sup>167</sup> (Sobchack, 2004, p. 69).

Nossa experiência corporificada dos filmes, então, é uma experiência de ver, ouvir, tocar, mover, provar, cheirar em que nosso sentido do literal e do figural às vezes vacila, às vezes pode ser percebido em estranha descontinuidade, mas na maioria das vezes se configura para fazer sentido e significado juntos de forma indiferenciada — embora de uma maneira bastante específica.<sup>168</sup> (Sobchack, 2004, p. 76)

Ao defender que somos, literalmente, tocados pelo filme, Sobchack (2004) elucida que “é apenas em reflexão tardia que nossas descrições sensuais dos filmes parecem metafóricas”<sup>169</sup> (p. 80), pois ao reconhecermos que o filme é principalmente um meio visual e auditivo, “naturalmente” imaginamos que seu apelo aos outros sentidos além da visão e da audição são figurais e não literais. No entanto, para a autora, “esse

---

<sup>165</sup> Tradução nossa. No original: “coenaesthesia names the potential and perception of one’s whole sensorial being”.

<sup>166</sup> Tradução nossa. No original: “foreground the complexity and richness of the more general bodily experience that grounds our particular experience of cinema, and both also point to ways in which the cinema uses our dominant senses of vision and hearing to speak comprehensibly to our other senses”.

<sup>167</sup> Tradução nossa. No original: “In sum, whereas synaesthesia refers to the exchange and translation between and among the senses, coenaesthesia refers to the way in which equally available senses become variously heightened and diminished, the power of history and culture regulating their boundaries as it arranges them into a normative hierarchy”.

<sup>168</sup> Tradução nossa. No original: “Our embodied experience of the movies, then, is an experience of seeing, hearing, touching, moving, tasting, smelling in which our sense of the literal and the figural may sometimes vacillate, may sometimes be perceived in uncanny discontinuity, but most usually configures to make undifferentiated sense and meaning together — albeit in a quite specific way”.

<sup>169</sup> Tradução nossa. No original: “it is only in afterthought that our sensual descriptions of the movies seem metaphorical”.

conhecimento habituado é redutor e não descreve com precisão nossa experiência sensorial real no cinema”<sup>170</sup> (p. 80).

Quando assistimos a um filme, todos os nossos sentidos são mobilizados e, muitas vezes, dependendo das solicitações particulares de um determinado filme ou momento fílmico, nossa hierarquia sensorial naturalizada e economia sensual habitual são alteradas e reorganizadas. Nessa experiência, o literal e o figural retribuem-se e invertem-se como “sentido” — contextos primários e secundários confusos, hierarquia e, portanto, os fundamentos da metáfora solapados, se não completamente desfeitos.<sup>171</sup> (Sobchack, 2004, p. 80)

### **2.2.3: Tatilidade no cinema segundo Jennifer Barker**

Seguindo a linha de raciocínio apresentada pelas duas autoras citadas anteriormente, a utilização da tatilidade no cinema possibilita, para a investigadora Jennifer Barker (2009), uma conexão mais intensa entre o espectador e o filme, do que uma experiência de observação distanciada e incorpórea. Em *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*, a autora pontua que “dizer que somos tocados pelo cinema denota que essa experiência nos foi significativa, que se aproximou de nós e que literalmente ocupa nossa esfera, a ponto de compartilhar algo com ela: textura, orientação espacial, comportamento, ritmo e vitalidade”<sup>172</sup> (Barker, 2009, p. 2).

Enquanto Marks relaciona o háptico à memória, a crença de Barker vai um pouco além e considera que o háptico no cinema pode ser ainda mais profundo, “... o toque não é apenas superficial, mas é experimentado na superfície do corpo, em suas profundezas e em todos os lugares intermediários”<sup>173</sup>. Para a autora, “como modo material de percepção e expressão, ... a tatilidade cinematográfica ocorre não apenas na pele ou na tela, mas

---

<sup>170</sup> Tradução nossa. No original: “such habituated knowledge is reductive and does not accurately describe our actual sensory experience at the movies”.

<sup>171</sup> Tradução nossa. No original: “When we watch a film, all our senses are mobilized, and often, depending on the particular solicitations of a given film or filmic moment, our naturalized sensory hierarchy and habitual sensual economy are altered and rearranged. In that experience the literal and figural reciprocate and reverse themselves as ‘sense’ — primary and secondary contexts confused, hierarchy and thus the grounds of metaphor undermined if not completely undone”.

<sup>172</sup> Tradução nossa. No original: “To say that we are touched by cinema indicates that it has significance for us, that it comes close to us, and that it literally occupies our sphere. We share things with it: texture, spatial orientation, comportment, rhythm, and vitality”.

<sup>173</sup> Tradução nossa. No original: “... touch is not just skin-deep but is experienced at the body's surface, in its depths, and everywhere in between”

atravessa todos os órgãos do corpo do espectador e do corpo do filme”<sup>174</sup> (Barker, 2009, p. 2).

A taticidade cinematográfica, então, é uma atitude geral em relação ao cinema que o corpo humano encena de maneiras particulares: hapticamente, na superfície macia do corpo; cinestésica e muscularmente, na dimensão média de músculos, tendões e ossos que alcançam e atravessam o espaço cinematográfico; e visceralmente, nos recessos obscuros do corpo, onde coração, pulmões, fluidos pulsantes e sinapses disparadoras recebem, respondem e reencenam os ritmos do cinema.<sup>175</sup> (Barker, 2009, p. 3)

Barker acredita que a visão é “casada” com o tato. Para a autora,

falar, sentir, amar, perceber o mundo e expressar a percepção desse mundo não são apenas atos cognitivos ou emocionais assumidos por espectadores e filmes, mas sempre atos já corporificados que são habilitados, flexionados e moldados por um envolvimento íntimo e tátil e por uma orientação para outros (coisas, corpos, objetos, sujeitos) no mundo.<sup>176</sup> (Barker, 2009, p. 22)

Ao dividir o livro em três partes, denominadas: Pele, Musculatura e Víscera, a autora mergulha cada vez mais profundo nos corpos do espectador e do filme, seguindo os passos de Sobchack que compara o filme ao corpo humano. Ainda que apresente ideias similares às de Marks, as terminologias utilizadas por Barker são um pouco diferentes. Barker utiliza constantemente o termo tátil e afirma que a pele do filme é a primeira camada que o espectador encontra. “No momento em que minha pele e a pele do filme

---

<sup>174</sup> Tradução nossa. No original: “As a material mode of perception and expression, ... cinematic tactility occurs not only at the skin or the screen, but traverses all the organs of the spectator’s body and the film’s body”.

<sup>175</sup> Tradução nossa. No original: “Cinematic tactility, then, is a general attitude toward the cinema that the human body enacts in particular ways: haptically, at the tender surface of the body; kinaesthetically and muscularly, in the middle dimension of muscles, tendons, and bones that reach toward and through cinematic space; and viscerally, in the murky recesses of the body, where heart, lungs, pulsing fluids, and firing synapses receive, respond to, and reenact the rhythms of cinema”.

<sup>176</sup> Tradução nossa. No original: “to speak, to feel, to love, to perceive the world and to express one’s perception of that world are not solely cognitive or emotional acts taken up by viewers and films, but always already embodied ones that are enabled, inflected, and shaped by an intimate, tactile engagement with and orientation toward others (things, bodies, objects, subjects) in the world”.

são pressionadas a ponto de encobrir uma à outra, o filme se torna acessível e transparente para mim”<sup>177</sup>, afirma a autora (2009, p. 29).

Dentre as obras analisadas por Barker, *Toy Story* (John Lasseter, 1995) é utilizado como exemplo de um filme que instiga o engajamento dos espectadores adultos não apenas devido à história nostálgica, mas porque as texturas do longa-metragem possibilitam memórias sensoriais:

... podemos nos lembrar de como é mergulhar os dedos na caixa de peças faciais de plástico amarelo e encaixar as peças corretas no rosto liso e redondo do Sr. Cabeça de Batata, ou sacudir o cofrinho na esperança de sentir o peso rolante e tombante de algumas moedas na barriga oca do porquinho.<sup>178</sup> (Barker, 2009, p. 45)

Na concepção de Barker, a segunda camada do corpo fílmico é a musculatura, composta pelo “movimento, comportamento e gestos” do filme em relação ao espectador e ligada à empatia do indivíduo que assiste ao filme. Para Barker, “se o filme tem um corpo, ele também deve ter linguagem corporal”<sup>179</sup> (p. 69). A autora busca elucidar como os espectadores reagem com movimento, em atos de mímica corporal, a certos tipos de imagens, demonstrando que há uma relação direta entre a pele e o movimento do espectador e a pele e o movimento do filme.

“Viscera” é a última camada do corpo fílmico discutida por Barker. Sobre este tema, a autora explana a respeito dos ritmos internos do corpo, como a respiração e o sangue pulsante. Ao discorrer sobre as vísceras do filme, Barker explica que elas cumprem a mesma função que as nossas entranhas, na medida em que “... sustentam a vida, animam-nos e regulam-se sem o nosso aviso prévio, a fim de manter a continuidade do nosso movimento e das nossas atividades”<sup>180</sup> (2009, p. 127). Conforme Barker, as vísceras do filme, consistem em estruturas de elementos essenciais que permitem a exibição do filme e são, portanto, “... a fonte de energia, a fonte de luz, os orifícios da roda

---

<sup>177</sup> Tradução nossa. No original: “In the moment that my skin and the film’s skin press against or envelop one another, the film becomes accessible and transparent to me”.

<sup>178</sup> Tradução nossa. No original: “... we may remember what it feels like to dip our fingers into the box of yellow plastic facial features and stick just the right ones into the smooth, rotund face of Mr. Potato Head, or to shake the piggy bank in hopes of feeling the rolling, tumbling weight of a few coins in its hollow belly”.

<sup>179</sup> Tradução nossa. No original: “If the film has a body, it must also have body language”.

<sup>180</sup> Tradução nossa. No original: “... sustain life, animate us, and regulate themselves without our notice in order to maintain the continuity of our movement and activities.”

dentada, a abertura do projetor e outras partes do mecanismo”<sup>181</sup> (2009, p. 127). A teoria da autora é de que o filme permite que o espectador olhe para dentro de suas próprias vísceras e as reconheça. “Os filmes apelam para a musculatura e a pele mais imediatamente acessíveis, convidando-as a participar de uma maneira que evoca os ritmos temporais das vísceras do espectador, que em muitos aspectos correspondem aos das vísceras do filme”<sup>182</sup> (Barker, 2009, p. 128). De acordo com Barker, tal como quando nosso interior chama a atenção para si mesmo por meio de soluços, aumento da frequência cardíaca ou ruído do estômago, as vísceras do filme podem se apresentar do lado de fora de seu corpo.

Ao abordar a questão do tempo nessa discussão, Barker argumenta que, assim como nossos corpos não são contínuos porque nossos batimentos cardíacos e nossa respiração envolvem “movimentos intermitentes e separados” (2009, p. 128), percebemos o tempo cinematográfico da mesma forma que percebemos nossos próprios movimentos naturais e suaves, apesar de sabermos que o cinema é fraturado e composto por imagens únicas.

Para Barker (2009, p. 86), a sensualidade da experiência cinematográfica deriva dos “efeitos culminantes de, por exemplo, movimentos de câmera que nos arrebatam, edição que nos move, narrativa que nos envolve e som que nos rodeia”<sup>183</sup>. Ademais, Barker defende que nas imagens hápticas a textura e a materialidade são enfatizadas. A autora (2009, p. 38) cita como exemplo o grão das imagens de vídeo, que “incentiva o olhar do espectador a se mover horizontalmente sobre a imagem, como as pontas dos dedos acariciando um tecido particularmente exuberante ou o grão seco de uma praia de areia”<sup>184</sup>. No entanto, a película não é a única fonte de grão na imagem, uma vez que os cenários e os figurinos também podem contribuir para a textura da imagem fílmica. É relevante notarmos que a autora não cita o design de produção, apesar do seu significativo papel na composição das imagens fílmicas. Isso evidencia como a área pesquisada nesta tese carece de atenção.

---

<sup>181</sup> Tradução nossa. No original: “... the power source, light source, sprocket holes, projector’s gate, and other parts of the mechanism”.

<sup>182</sup> Tradução nossa. No original: “Films appeal to the more immediately accessible musculature and skin, inviting their participation in a way that evokes the temporal rhythms of the viewer’s viscera, which in many ways match those of the film’s viscera”.

<sup>183</sup> Tradução nossa. No original: “the culminating effects of, for example, camera movements that sweep us up, editing that moves us, narrative that involves us, and sound that surrounds us”.

<sup>184</sup> Tradução nossa. No original: “encourages the viewer’s gaze to move horizontally over the image, like fingertips caressing a particularly lush fabric or the dry grain of a sandy beach”.

#### 2.2.4: Superfícies profundas segundo Giuliana Bruno

Tal como Marks, Sobchack e Barker, a investigadora Giuliana Bruno também se debruça sobre as questões da corporeidade, dos sentidos e do háptico no processo de fruição de uma obra audiovisual. Em *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, Bruno (2007) salienta a reciprocidade do tato:

O háptico, como sugere sua raiz etimológica, nos permite entrar em contato com as pessoas e com a superfície das coisas. Assim, enquanto a base do toque é um alcance — para um objeto, um lugar ou uma pessoa (incluindo a si mesmo) — ele também implica o inverso: isto é, ser tocado em troca. Essa condição recíproca pode ser estendida também a um objeto representacional; na verdade, envolve o próprio processo de recepção do filme, pois somos movidos pela imagem em movimento. Além disso, devemos considerar que, como função receptiva da pele, o toque não é apenas uma prerrogativa da mão. Cobre todo o corpo, incluindo o próprio olho, e os pés, que estabelecem nosso contato com o solo.<sup>185</sup> (p. 254)

Bruno (2014, p. 5) defende que o texto visual é, de diferentes maneiras, fundamentalmente textural. “É feito de camadas e tecidos. Contém estratos, sedimentos e depósitos. Constitui-se como uma marca, que sempre deixa um rastro”<sup>186</sup>. De acordo com a autora, pode-se marcar uma superfície com o movimento de uma emoção, na forma, por exemplo de uma linha, ou na espessura háptica de um pigmento. “Um afeto é, na verdade, ‘desgastado’ na superfície à medida que é transmitido ao longo do tempo na forma de manchas, traços e texturas residuais. Na cultura visual, a superfície importa e tem profundidade”<sup>187</sup>.

Em entrevista a Sarah Oppenheimer (2014), Bruno observa que nossa cultura costuma conspurcar superfícies. “As pessoas dizem que algo é superficial quando querem rebaixá-

---

<sup>185</sup> Tradução nossa. No original: “The haptic, as its etymological root suggests, allows us to come into contact with people and the surface of things. Thus, while the basis of touch is a reaching out — for an object, a place, or a person (including oneself) — it also implies the reverse: that is, being touched in return. This reciprocal condition can be extended to a representational object as well; indeed, it invests the very process of film reception, for we are moved by the moving image. Furthermore, we should consider that, as a receptive function of skin, touch is not solely a prerogative of the hand. It covers the entire body, including the eye itself, and the feet, which establish our contact with the ground”.

<sup>186</sup> Tradução nossa. No original: “It is made out of layers and tissues. It contains strata, sediments, and deposits. It is constituted as an imprint, which always leaves behind a trace”.

<sup>187</sup> Tradução nossa. No original: “An affect is actually ‘worn’ on the surface as it is threaded through time in the form of residual stains, traces, and textures. In visual culture, surface matters, and it has depth”.

lo. Mas, na verdade, a superfície importa. É assaz sensual e central em nossas vidas. As superfícies são uma forma primária de habitação e estão em toda parte na expressão artística”<sup>188</sup>. Bruno defende que a “superfície importa”, visto que é onde a expressão artística se configura. A autora propõe “pensar a superfície como um lugar de conexão, como um lugar de encontro, partindo do fato de que nossa principal forma de habitação é nossa pele”<sup>189</sup>.

Ao discorrer sobre “sentido”, Bruno (2014) apresenta a seguinte fala do filósofo John Dewey:

“Sentido” cobre uma ampla gama de conteúdos: o sensorial, o sensacional, o sensível, o sensato e o sentimental. Inclui quase tudo, desde o simples choque físico e emocional até o próprio sentido — isto é, o significado das coisas presentes na experiência imediata.<sup>190</sup> (Dewey, 1995<sup>191</sup>, p. 22 citado por Bruno, 2014, p. 19)

Num sentido experiencial, a hapticidade é, para Bruno (2014), “entendida como um vasto espaço que toca virtualmente as formações psíquicas. Como afetos e sensações se desdobram constantemente dentro de nós, intimamente ligados à atividade do pensamento, eles moldam reciprocamente nosso ambiente em constante mudança”<sup>192</sup> (p. 20). Bruno elucida que, de acordo com a neurociência contemporânea, o ser humano utiliza os mesmos caminhos neuronais que compõem a percepção sensorial material para criar imagens mentais.

O sentido háptico é amplamente concebido para alcançar o tecido do significado, nas dobras da experiência. Como tecido, ele se estende de largura. O sentido do sentir se estende das sensações aos sentimentos, da superfície sensorial à

---

<sup>188</sup> Tradução nossa. No original: “There is a tendency in our culture to denigrate surfaces. People say something is superficial when they want to put it down. But, in fact, surface matters. It’s so sensual and central to our lives. Surfaces are a primary form of habitation and they are everywhere in artistic expression”.

<sup>189</sup> Tradução nossa. No original: “to think about the surface as a place of connection, as a meeting place, beginning with the fact that our primary form of habitation is our skin”.

<sup>190</sup> Tradução nossa. No original: “‘Sense’ covers a wide range of contents: the sensory, the sensational, the sensitive, the sensible, and the sentimental, along with the sensory. It includes almost everything from bare physical and emotional shock to sense itself — that is, the meaning of things present in immediate experience”.

<sup>191</sup> Dewey, J. (1995). *Art as experience*. Perigee Books.

<sup>192</sup> Tradução nossa. No original: “is understood to be a vast space that virtually touches psychic formations. As affects and sensations constantly unfold within us, closely knit to the activity of thinking, they reciprocally shape our ever-changing environment”.

sensibilidade psíquica. O sentido háptico impulsiona nosso mundo interior e arquitetura mental. Ele faz essa arquitetura se mexer.<sup>193</sup> (Bruno, 2014, pp. 19-20)

O movimento cinematográfico traz consigo uma dimensão tátil e emocional, que vai além do simples deslocamento de corpos e objetos na alteração de quadros e planos do filme, no fluxo do movimento da câmera ou em qualquer outra mudança de perspectiva. As imagens no cinema não se deslocam apenas através do tempo e espaço ou do desenvolvimento narrativo, mas também através do espaço interior (Bruno, 2014).

O filme nos move, e fundamentalmente nos “move”, com sua capacidade de produzir afetos e, por sua vez, de afetar. Também se move para incorporar e interagir com outros espaços que podem nos tocar e nos afetar, como a energia dinâmica da cidade. A emoção do cinema permeia não apenas as paredes do cinema, mas se estende para além delas.<sup>194</sup> (Bruno, 2014, p. 34)

Bruno (2014, p. 193) salienta a pioneira teoria da criação espacial de August Schmarsow, que expandiu as ideias de Riegl, e defende que a percepção do espaço “não é o produto do olho e da distância de uma forma de construção estacionária, mas um caso mais cinético produzido no envolvimento com o ambiente construído”. Para Schmarsow, “a arquitetura não é apenas ativada pelo movimento corporal, mas mobilizada por dinâmicas perceptivas concretas. A sua capacidade de estabelecer relações materiais depende sobretudo do sentido do tato, que nos oferece a possibilidade de sentir a nossa existência no espaço”<sup>195</sup>. Se o tato possibilita esse sentimento na percepção de espaço, o mesmo ocorre ao habitarmos um espaço fílmico.

o termo háptico ... refere-se a mais do que apenas toque, pois compreende a complexidade de como entramos em contato com as coisas. Como uma extensão

---

<sup>193</sup> Tradução nossa. No original: “The haptic sense is broadly conceived to reach out into the fabric of meaning, into the folds of experience. As fabric, it stretches wide. The sense of sensing extends from sensations to sentiments, from sensory surface to psychic sensibility”.

<sup>194</sup> Tradução nossa. No original: “Motion pictures move not only through time and space or narrative development but also through inner space. Film moves, and fundamentally “moves” us, with its ability to render affects and, in turn, to affect. It also moves to incorporate, and interface with, other spaces that can touch us and affect us, such as the dynamic energy of the city. The emotion of cinema pervades not only the walls of the movie house but extends beyond them”.

<sup>195</sup> Tradução nossa. No original: “is not the product of the eye and of distance from a stationary building-form but a more kinetic affair produced in engagement with the built environment. ... Architecture is not only activated by bodily movement but mobilized by concrete perceptual dynamics. Its ability to forge material relations is particularly dependent on the sense of touch, which offers us the possibility of sensing our existence in space”.

superficial da pele, então, o háptico envolve aquele contato recíproco entre o mundo e nós que a “arquitetura artística” incorpora.<sup>196</sup> (Bruno, 2014, p. 194)

Bruno (2014) reflete sobre a relação afetiva entre a memória corporal do espectador e a imagem fílmica e afirma que, nesse domínio psicofísico de intimidade, absorve-se e é-se absorvido por imagens em movimento.

### **2.3: Atmosfera fílmica segundo Inês Gil**

As reflexões de Marks, Sobchack, Barker e Bruno convergem para uma concepção do cinema como uma experiência na qual o espectador é compreendido como um corpo sensível, afetado pela materialidade dos elementos que compõem o espaço diegético. Em diferentes nuances, essas autoras destacam a corporeidade do olhar, a qualidade tátil das superfícies e a dimensão sensorial da imagem, realçando que o cinema não se limita à visão e à audição, mas envolve uma experiência sensorial integral. Uma vez que compreende a articulação entre corpo, espaço e percepção como fundamento da experiência cinematográfica, essa perspectiva pode ser relacionada ao conceito de atmosfera fílmica.

Em *Atmosfera como Figura Fílmica*, Inês Gil (2005a) conceitua atmosfera como algo que se assemelha “a um sistema de forças, sensíveis ou afetivas resultando de um campo energético, que circula num contexto determinado a partir de um corpo ou de uma situação precisa” (pp. 141-142). Nesse sentido, a atmosfera pode ser entendida como um componente cinematográfico no qual se condensam os efeitos descritos pelas demais autoras. Para Gil (2005b), a atmosfera é um elemento narrativo atrelado ao espaço que proporciona entonação à representação, caracterizando-a e “atribuindo-lhe propriedades, qualidades e intensidades” (p. 17). Segundo a autora (2005a), “a atmosfera exprime-se a partir de um ou vários corpos ou situações. O que a torna perceptível e real são as sensações e os afetos ...” (p. 220). Henri Alekan (1984 citado por Gil, 2005b), diretor de fotografia, define a “a atmosfera cineplástica” da seguinte maneira:

A atmosfera é a integração no complexo plástico de elementos ativos (dinâmicos) — personagens e objetos, e elementos passivos (estáticos) — lugar e cenário, num clima cuja origem é sempre física e cujo resultado é sempre psicológico. A

---

<sup>196</sup> Tradução nossa. No original: “the term haptic ... refers to more than just touch, for it comprises the complexity of how we come into contact with things. As a surface extension of the skin, then, the haptic engages that reciprocal contact between the world and us that ‘art architecture’ embodies”.

atmosfera é “ligante” da componente fílmica ou pictórica. É a “atmosfera” que dá o tom à obra. É através dela que o visual relembra à nossa memória — que acumulou as nossas experiências vividas, que os fenômenos físicos (frio, chuva, nevoeiro, sol, calor, seca etc.) têm correspondências psíquicas, que se traduzem por desconforto, tristeza, mistério, medo, angústia, felicidade, alegria etc. (p. 17)

Gil (2011, p. 179) elucida que, no cinema, a atmosfera pode ser fílmica ou espetatorial. A primeira diz respeito a um “espaço que faz parte integrante da representação do filme”. Ainda que sua existência dependa da percepção do espectador, a atmosfera fílmica pertence à imagem. Já o segundo tipo, está relacionado “ao espaço físico, mental e afetivo do espectador”. Gil explica, ainda, que a atmosfera pode ser material ou imaterial. A autora cita como exemplo o nevoeiro, a chuva ou a neve, como elementos que constituem a primeira categoria. Uma vez que provêm de fontes tangíveis, esses elementos preenchem o espaço e são visíveis. A atmosfera imaterial, por outro lado, é invisível e pode ser interior, manifestada por uma “sensação que «invade» o espaço interior da pessoa”, tal como a plenitude ou o mal-estar, ou exterior.

A atmosfera imaterial exterior pode ser latente — quando cria uma iminência — ou manifesta — quando sua presença é imediatamente percebida. Conforme Gil (2011), a atmosfera imaterial é frequentemente criada a partir dos elementos plásticos da imagem: “a escolha de um determinado enquadramento, ângulo de vista, luminosidades, contrastes cromáticos etc., vão ser determinantes para o tipo de atmosfera que se vai exprimir de um plano fílmico ou de uma sequência” (p. 179).

Como refere Gil (2011) ao debruçar-se sobre essa problemática, “a atmosfera precisa de tempo para se manifestar. Ela é diferente do ambiente, mais precisa, mais profunda. Mesmo quando é invisível, está de tal forma presente que muitas vezes, é dela que o espectador se lembra, e não da ação que nela decorria” (p. 179). Portanto, frequentemente, o espectador se recorda da atmosfera, das sensações e das emoções despertadas ao visualizar um filme ou uma cena.

Através da manipulação consciente da materialidade, o designer de produção atua na criação da atmosfera, orientando a experiência perceptiva e emocional do espectador. A atmosfera influencia, então, a forma como o espectador percebe e experiencia o espaço diegético, um campo sensorial e afetivo composto por materiais, cores, formas e texturas que são sentidos por meio da visão, da audição, do olfato, do paladar e do tato.

## 2.4: Tato

O arquiteto Juhani Pallasmaa (2011) afirma o seguinte: “meu corpo é o verdadeiro umbigo de meu mundo, não no sentido do ponto de vista da perspectiva central, mas como o próprio local de referência, memória, imaginação e integração” (p. 11). Em suas reflexões sobre os sentidos do corpo humano, o autor aponta que eles “não apenas mediam as informações para o julgamento do intelecto; eles também são um meio de disparar a imaginação e articular o pensamento sensorial” (p. 43). O sentido evidenciado neste capítulo é o tato, que, como comprovam as discussões até aqui apresentadas, atua significativamente no processo de fruição de um filme. Nas palavras de Iria Balbuena (2018), “quando os humanos nascem, eles não podem usar os olhos e o conhecimento inicial do nosso ambiente vem do toque. Assim, antes da visão, experimentamos o toque que é usado para complementar o que vemos”<sup>197</sup> (p. 168).

Para Marks (2000), os sentidos “mais próximos” como o tato, o olfato e o paladar são mais fundamentais para a experiência da maioria das criaturas não humanas, do que para os humanos. Além disso, esses sentidos também são mais importantes nos primeiros anos da infância humana. Destarte, Marks acredita que essas constatações parecem “apoiar a suposição de que os sentidos ‘próximos’ são primitivos tanto na vida da espécie quanto na vida do indivíduo, e que os sentidos distantes são os mais ‘evoluídos’, em ambas as implicações da palavra”<sup>198</sup> (p. 205). Para a autora, a relutância de muitos teóricos culturais em abordar esses temas é proveniente do medo de serem acusados de primitivismo e essencialismo.

Marks relembra o pensamento de Christian Metz que acreditava na reprodução, pelo cinema, da hierarquia estética presente nas demais artes que qualifica como mais relevantes os sentidos distantes (visão e audição) do que os sentidos próximos (tato, paladar e olfato). “Não é por acaso que as principais artes socialmente aceitáveis se baseiam nos sentidos à distância, e que aquelas que dependem dos sentidos do contato são muitas vezes consideradas artes ‘menores’”<sup>199</sup>, como a culinária e a perfumaria (Metz, 1982, pp. 59-60<sup>200</sup>, citado por Marks, 2000, p. 211). Todavia, Marks salienta que é possível cultivar também esteticamente os sentidos “menos aceitáveis” e que eles são

---

<sup>197</sup> Tradução nossa. No original: “When the humans are born, they cannot use their eyes and the initial knowledge of our environment comes from the touch. So, before the sight, we experience the touch that is used to complement what we see”.

<sup>198</sup> Tradução nossa. No original: “support the assumption that the ‘close’ senses are primitive both in the life of the species and in the life of the individual, and that the distance senses are the most ‘evolved’ in both implications of the word”.

<sup>199</sup> Tradução nossa. No original: “It is no accident that the main socially acceptable arts are based on the senses at a distance, and that those which depend on the senses of contact are often regarded as ‘minor’ arts”.

<sup>200</sup> Metz, C. (1981). *The imaginary signifier: Psychoanalysis and the cinema*. Indiana University.

capazes de guardar poderosas memórias que não podem ser gravadas, por exemplo, pela visão.

Conforme Sobchack (2004), estudos de neurociência indicaram que “as fronteiras entre os sentidos são borradas”. Experimentos comprovaram que o córtex visual do cérebro é ativado quando indivíduos, com os olhos vendados, tocam objetos com os dedos, assim como sua percepção tátil é prejudicada quando têm o córtex visual bloqueado. “Somos, de fato, todos sinestetas — e, portanto, ver um filme também pode ser uma experiência de tocá-lo, prová-lo e cheirá-lo”<sup>201</sup> (Sobchack, 2004, p. 70).

Ou seja, uma vez que entendemos que a visão é informada e informa nossos outros sentidos em uma estrutura dinâmica que não é necessariamente ou sempre sensualmente hierárquica, não é mais metafórico dizer que “tocamos” um filme ou que somos “tocados” por ele. O toque não é mais um trecho metafórico na experiência fílmica, não mais levado além de seu contexto normal e de seu significado literal.<sup>202</sup> (Sobchack, 2004, p. 80)

Mitchell (2007, p. 402) faz referência à “Nova Teoria da Visão”, do filósofo George Berkeley, que argumenta que a “visão não é um processo puramente óptico, mas envolve uma ‘linguagem visual’ que requer a coordenação de impressões ópticas e táteis para construir um campo visual coerente e estável”<sup>203</sup>. Essa teoria foi baseada nos resultados de uma pesquisa empírica com pacientes operados de catarata. A partir da pesquisa, foi possível constatar a “incapacidade de pessoas cegas, cuja visão havia sido restaurada após um longo período, de reconhecer objetos até que tivessem feito uma coordenação extensiva de suas impressões visuais com o tato”<sup>204</sup>. De acordo com Mitchell, a neurociência contemporânea confirma esses resultados. O estudo conduzido pelo neurologista Oliver Sacks, com pacientes catatônicos sobreviventes da epidemia da “doença do sono”, que ocorreu entre 1916 e 1927, expôs o quão difícil é aprender a ver

---

<sup>201</sup> Tradução nossa. No original: “We are, in fact, all synaesthetes — and thus seeing a movie can also be an experience of touching, tasting, and smelling it”.

<sup>202</sup> Tradução nossa. No original: “That is, once we understand that vision is informed by and informs our other senses in a dynamic structure that is not necessarily or always sensually hierarchical, it is no longer metaphorical to say that we ‘touch’ a film or that we are ‘touched’ by it. Touch is no longer a metaphorical stretch in the film experience, no longer carried beyond its normal context and its literal meaning”.

<sup>203</sup> Tradução nossa. No original: “vision is not a purely optical process, but involves a ‘visual language’ requiring the coordination of optical and tactile impressions in order to construct a coherent, stable visual field”.

<sup>204</sup> Tradução nossa. No original: “inability of blind persons whose sight had been restored after an extended period to recognize objects until they had done extensive coordination of their visual impressions with touch”.

após um longo período de cegueira. “A própria visão natural é um trançar e aninhar do óptico e do tátil”<sup>205</sup>.

Pallasmaa (2011) defende a importância do tato para experimentarmos e entendermos o mundo, assim como a nossa individualidade. De acordo com o autor, “todos os sentidos, incluindo a visão, são extensões do tato”, uma vez que “são especializações do tecido cutâneo, e todas as experiências sensoriais são variantes do tato e, portanto, relacionadas à taticidade” (p. 10). Pallasmaa destaca a opinião do antropólogo Ashley Montagu, que confirma a primazia da esfera tátil:

[A pele] é nosso órgão mais antigo e mais sensível, nosso primeiro meio de comunicação e nossa protetora mais eficiente... Até mesmo a córnea transparente dos olhos é coberta por uma camada de pele modificada... O tato é pai de nossos olhos, nosso nariz, nossa boca. Ele é o sentido que se especializou e gerou os demais, algo que parece ser reconhecido pelo fato de ser considerado há muito tempo “o pai de todos os sentidos”. (p. 10)

Conforme George Berkeley (citado por Pallasmaa, 2011, p. 40), a visão necessita da ajuda do tato, que fornece sensações de “solidez, resistência e protuberância”; a visão desvinculada do tato não poderia “ter qualquer ideia de distância, exterioridade ou profundidade, e conseqüentemente, nem de espaço ou corpo”. Pallasmaa considera o tato como o sentido inconsciente da visão e afirma que a visão revela o que o tato já sabe. “Nossos olhos acariciam superfícies, curvas e bordas distantes; é a sensação tátil inconsciente que determina se uma experiência é prazerosa ou desagradável. Aquilo que está distante ou perto é experimentado com a mesma intensidade, ambos se fundem em uma experiência coerente” (p. 40).

Segundo Bruno (2014), filósofos antigos como Tomás de Aquino e Aristóteles sugeriram uma associação entre pensamento e toque. “Na antiga doutrina, o poder de pensar encontra suas raízes na faculdade tátil e em nenhum outro lugar”<sup>206</sup> (Daniel Heller-Roazen, 2009<sup>207</sup>, citado por Bruno, 2014, p. 20). Conforme a autora, “o toque está profundamente enraizado na atividade mental, tanto que, no limite, pode-se dizer que é

---

<sup>205</sup> Tradução nossa. No original: “Natural vision itself is a braiding and nesting of the optical and tactile”.

<sup>206</sup> Tradução nossa. No original: “In the ancient doctrine the power to think finds its roots in the tactile faculty and nowhere else”.

<sup>207</sup> Heller-Roazen, D. (2009). *The Inner touch: Archaeology of a sensation*. Zone Books.

a raiz do pensamento, que por sua vez é uma espécie de ‘toque interior’<sup>208</sup> (p. 20). O tato não está ligado apenas à pele, mas é sentido em todo o corpo, pois o corpo “... vai ao encontro da experiência tátil por todas as suas superfícies e todos os seus órgãos ao mesmo tempo ...” (Merleau-Ponty, 1945/1999, p. 425).

A tatilidade é um modo de percepção e expressão em que todas as partes do corpo se comprometem ou são atraídas para uma relação com o mundo, que é ao mesmo tempo uma relação mútua e íntima de contato. O contato íntimo e próximo entre tocar e ser tocado, bem como a relação de significado mútuo e recíproco que existe entre eles, são estruturas universais. Dentro dessas estruturas gerais, a tatilidade contém a possibilidade de uma variedade infinita de temas ou padrões particulares: acariciar, golpear, assustar, bater, agarrar, abraçar, empurrar, puxar, palpar, imergir e inspirar, por exemplo, são todos comportamentos táteis.<sup>209</sup> (Barker, 2009, p. 3)

Barker (2009) nos lembra que “o toque não é apenas a fonte da dor (contágio, doença, calor, explosão nuclear), mas também a fonte de salvação e redenção da dor (a carícia, o beijo e até o tapa que traz de volta da beira do desespero)”<sup>210</sup> (p.67).

Luce Irigaray (citada por Marks, 2000) defende que o tato, “como primeiro sentido experimentado pelo feto e pelo bebê, deve ser o modelo de uma relação mutuamente implicante do ‘eu’ e do mundo”<sup>211</sup>. Dentre todas as privações sensoriais, a perda do sentido do tato é a que mais provoca a sensação de ser “órfão no mundo”. Irigaray questiona “como preservar a memória da carícia?” e, para Marks, esse questionamento

---

<sup>208</sup> Tradução nossa. No original: “Touch is deeply rooted in mental activity, so much so that, at the limit, it can be said to be the root of thinking, which in turn is itself a kind of ‘inner touch’”.

<sup>209</sup> Tradução nossa. No original: “Tactility is a mode of perception and expression wherein all parts of the body commit themselves to, or are drawn into, a relationship with the world that is at once a mutual and intimate relation of contact. The intimate and close contact between touching and touched, as well as the relationship of mutual, reciprocal significance that exists between them, are universal structures. Within those general structures, tactility contains the possibility for an infinite variety of particular themes or patterns: caressing, striking, startling, pummelling, grasping, embracing, pushing, pulling, palpation, immersion, and inspiration, for example, are all tactile behaviours”.

<sup>210</sup> Tradução nossa. No original: “Touch is not only the source of pain (contagion, disease, heat, nuclear blast) but also the source of salvation and redemption from pain (the caress, the kiss, and even the slap that brings one back from the edge of despair)”.

<sup>211</sup> Tradução nossa. No original: “as the first sense experienced by the fetus and by the infant, should be the model of a mutually implicating relationship of self and world”.

repousa sobre um sentido fundamental de perda: “de um mundo de tatilidade vivido pelo feto e pelo bebê, antes que a linguagem e a visão organizem seu sensorial”<sup>212</sup> (p. 149).

Sobre a epistemologia tátil, Marks (2000) elucida que ela “envolve pensar com a pele, ou dar tanto significado à presença física de um outro quanto às operações mentais de simbolização. Não se trata de um chamado à regressão intencional, mas ao reconhecimento da inteligência do corpo perceptivo”<sup>213</sup> (p. 190).

Quando tocamos uma superfície, experimentamos, segundo Bruno (2014),

a imersão e a inversão, e a reciprocidade é uma qualidade desse toque. ... Existe uma regra háptica prática: quando tocamos algo ou alguém, somos, inevitavelmente, tocados de volta. Quando olhamos não estamos necessariamente sendo olhados, mas quando tocamos, pela própria natureza de pressionar nossa mão ou qualquer parte de nosso corpo sobre um sujeito ou objeto, não podemos escapar do contato. O toque nunca é unidirecional, uma via de mão única. Possibilita sempre um retorno afetivo.<sup>214</sup> (p. 19)

“O que nos separa dos outros também nos conecta aos outros”<sup>215</sup>, afirma Sara Ahmed. A autora explica esse paradoxo utilizando a superfície da pele, algo que parece nos conter, mas ao mesmo tempo é onde os outros nos imprimem. Se pararmos de pensar na pele como algo que simplesmente está lá, e passarmos a entendê-la como “uma superfície que só é sentida no caso de sermos ‘impressionados’ nos encontros que temos com os outros”<sup>216</sup>, essa função contraditória da pele começa a fazer sentido (Ahmed, 2014, p. 25). Conforme Barker (2009),

---

<sup>212</sup> Tradução nossa. No original: “of a world of tactility experienced by the fetus and the infant, before language and vision organize its sensorium”.

<sup>213</sup> Tradução nossa. No original: “involves thinking with your skin, or giving as much significance to the physical presence of an other as to the mental operations of symbolization. This is not a call to willful regression but to recognizing the intelligence of the perceiving body”.

<sup>214</sup> Tradução nossa. No original: “immersion and inversion, and reciprocity is a quality of this touch. There is a haptic rule of thumb: when we touch something or someone, we are, inevitably, touched in return. When we look we are not necessarily being looked at, but when we touch, by the very nature of pressing our hand or any part of our body on a subject or object, we cannot escape the contact. Touch is never unidirectional, a one-way street. It always enables an affective return”.

<sup>215</sup> Tradução nossa. No original: “What separates us from others also connects us to others”.

<sup>216</sup> Tradução nossa. No original: “as a surface that is felt only in the event of being ‘impressed upon’ in the encounters we have with others”.

a pele esconde e revela, protege e expõe não só nossas entranhas, mas também nossos estados emocionais e nossas histórias pessoais. É a superfície através da qual experimentamos e expressamos sentimentos, tanto físicos quanto emocionais. Assim, quando somos facilmente insultados ou magoados, dizemos que somos “pele fraca” e, quando nada nos afeta, somos chamados de “calejado”. Quando o mundo nos tocou de forma cruel demais, diz-se que estamos “marcados” para a vida.<sup>217</sup> (pp. 56-57)

Portanto, tal como afirma Bruno (2014), o tato desempenha um papel essencial na apreensão do espaço, transformando o contato físico em uma interface comunicativa, constituindo o contato recíproco entre o ambiente e nós. Para Balbuena (2018),

é lógico associar os sentidos a determinados órgãos, por exemplo, a visão com os olhos e o tato com as mãos. No entanto, na infância, o ser humano descobriu seu ambiente através do tato e o associou a sensações específicas. Nossos cérebros armazenaram essas experiências como arquivos que serão usados na idade adulta para reconhecer texturas e materiais apenas com a visão deles. A humanidade costuma demonstrar mais empatia com certas texturas e materiais, que estão ligados a boas sensações como a felicidade, mas esses elementos podem suscitar outras sensações como a tristeza. O uso de diferentes texturas trará diversas reações emocionais, e os espectadores poderão se sentir mais próximos do que estão observando.<sup>218</sup> (p. 167)

---

<sup>217</sup> Tradução nossa. No original: “The skin conceals and reveals, protects and exposes not only our innards but also our emotional states and our personal histories. It is the surface through which we experience and express feelings, of both physical and emotional varieties. Thus, when we’re too easily insulted or hurt, we’re said to be ‘thin-skinned’, and when nothing affects us at all, we’re called ‘callous’. When the world has touched us too cruelly, we are said to be ‘scarred’ for life”.

<sup>218</sup> Tradução nossa. No original: “It is logical to associate the senses with certain organs, for example, the eyesight with the eyes and the touch with the hands. However, at childhood, the human beings discovered their environment through the touch and associated them with specific sensations. Our brains stored these experiences as files that will be used in adulthood to recognize textures and materials only with the sight of them. Humanity usually shows more empathy with certain textures and materials, which are linked with good sensations as happiness, but these elements can rise other sensations such as sorrow. The use of different textures will bring several emotional reactions, and the spectators could feel themselves closer to what they are observing”.

Balbuena (2018) explica que coletamos, desde o nascimento, dados a respeito de texturas e tons. Dessa forma, na idade adulta podemos diferenciar, por exemplo, objetos frios de objetos quentes apenas com a visão (a título de ilustração: se o ferro é vermelho, deve estar quente). É evidente, portanto, que essa percepção das texturas e dos tons dos objetos acontece também ao assistirmos a uma obra audiovisual.

## 2.5: Texturas

Nas abordagens às questões relativas ao háptico, a palavra textura é corriqueira, porque o modo de olhar háptico “tende a mover-se sobre a superfície do objeto em vez de mergulhar na profundidade ilusionista, não para distinguir a forma tanto quanto para discernir a textura”<sup>219</sup> (Marks, 2000, p. 162). Portanto, ao discutirmos sobre como o tato é ativado também pela visão, precisamos discorrer sobre as texturas, elemento intrínseco a todas as imagens, que acaba, muitas vezes, passando de maneira despercebida. Em *A Sintaxe da Linguagem Visual* (1997, p. 22), Donis A. Dondis afirma que

em todos os estímulos visuais e em todos os níveis da inteligência visual, o significado pode encontrar-se não apenas nos dados representacionais, na informação ambiental e nos símbolos, inclusive a linguagem, mas também nas forças compositivas que existem ou coexistem com a expressão fatural e visual. Qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado.

Conforme Dondis (1997, p. 51), os elementos visuais — o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento — são os componentes irredutíveis dos meios visuais e constituem a substância básica com a qual “contamos para o desenvolvimento do pensamento e da comunicação visuais”. Dondis ressalta que todos esses elementos “são a matéria-prima de toda informação visual em termos de opções e combinações seletivas. A estrutura da obra visual é a força que

---

<sup>219</sup> Tradução nossa. No original: “tends to move over the surface of its object rather than to plunge into illusionistic depth, not to distinguish form so much as to discern texture”.

determina quais elementos visuais estão presentes, e com qual ênfase essa presença ocorre”. Dentre esses elementos visuais, o que é destacado nesta investigação é a textura.

Ao verificarmos nos dicionários, encontramos definições para a palavra “textura” como: “1. Ato ou efeito de tecer. 2. Estado ou disposição do que está tecido. 3. Tecido. 4. União íntima das partes de um corpo que formam como que um tecido. 5. Contextura, organização. 6. Disposição das partes de uma obra literária” (Dicionário Priberam, s.d.). Há ainda uma definição proveniente da geologia que diz: “Aspecto de uma rocha em que se inclui a forma dos cristais e o modo como eles se unem” (Ferreira, 1986, p. 1316).

Nesta tese, compreendemos por textura o aspecto de uma superfície, que pode ser notado como, por exemplo, liso, rugoso, macio, áspero ou ondulado por meio da visão ou do tato. De acordo com Dondis (1997, p. 70),

A textura é o elemento visual que com frequência serve de substituto para as qualidades de outro sentido, o tato. Na verdade, porém, podemos apreciar e reconhecer a textura tanto através do tato quanto da visão, ou ainda mediante uma combinação de ambos. É possível que uma textura não apresente qualidades táteis, mas apenas ópticas, como no caso das linhas de uma página impressa, dos padrões de um determinado tecido ou dos traços superpostos de um esboço. Onde há uma textura real, as qualidades táteis e ópticas coexistem, não como tom e cor, que são unificados em um valor comparável e uniforme, mas de uma forma única e específica, que permite à mão e ao olho uma sensação individual, ainda que projetemos sobre ambos um forte significado associativo.

A maior parte de nossa experiência com a textura é, como destacado por Dondis, óptica, não tátil. As obras audiovisuais apresentam a aparência convincente de uma textura que não está, verdadeiramente, ali, mas que é apreendida através da nossa visão. Como mencionado anteriormente, Bruno (2014) vai contra a ideia de que a superfície é superficial, pois acredita ser um “plano substancial de transformação relacional que tem textura e profundidade”<sup>220</sup> (p. 108). A autora acredita que o texto visual é fundamentalmente textural. “Um texto visual também é textural pelas maneiras pelas

---

<sup>220</sup> Tradução nossa. No original: “a substantial plane of relational transformation that has texture and depth”.

quais pode mostrar os padrões de temporalidade e história, na forma de um revestimento, um ‘filme’ ou uma mancha”<sup>221</sup> (p. 5).

Bruno (2014, p. 109) enfatiza o pensamento do poeta Nicholas Vachel Lindsay<sup>222</sup>, que afirmava que, na superfície da tela, “tons, texturas, linhas e espaços assumem uma vitalidade quase como a da carne e do sangue”<sup>223</sup>. A autora retoma ainda a famosa observação de Benjamin que pontua que “viver é deixar rastros” e “os rastros do ocupante também deixam suas impressões no interior”<sup>224</sup> (Bruno, 2014, p. 206).

Ao nos atentarmos para os espaços filmicos, defendemos aqui, diferentemente de Marks, que a visualidade háptica não está necessariamente atrelada a planos detalhe, tampouco à intimidade física dos corpos. Dependendo da maneira como os materiais são empregados numa cena, ainda que a imagem seja exibida em um plano geral, há a possibilidade de ativação da visualidade háptica que, para a perspectiva adotada neste estudo, está menos ligada ao desfoque e à não apresentação total dos objetos e mais associada às texturas presentes nos cenários.

## **2.6: Háptico e design de produção**

As reflexões apresentadas neste capítulo ilustram a complexidade da imagem fílmica e como todos os sentidos do espectador são ativados no processo de visualização de uma obra audiovisual. O design de produção, ao selecionar ou criar todos os elementos que compõem os espaços diegéticos, atua de maneira significativa na ativação desses sentidos.

Dentre as características das imagens hápticas apresentadas pelas autoras ressaltadas neste capítulo, algumas são resultado das escolhas do diretor, outras do diretor de fotografia, mas há também aquelas que derivam das escolhas do designer de produção. Acreditamos que, devido a forma como as imagens foram compostas, há certas obras audiovisuais que ativam de maneira mais intensa nosso sentido háptico. A relação entre os olhos e a pele é algo intrínseco, que nos permite apreciar e sentir texturas por meio da visão.

---

<sup>221</sup> Tradução nossa. No original: “A visual text is also textural for the ways in which it can show the patterns of history, in the form of a coating, a film, or a stain”.

<sup>222</sup> Importante poeta estadunidense, considerado um dos fundadores da poesia cantada moderna.

<sup>223</sup> Tradução nossa. No original: “tones, textures, lines, and spaces take on a vitality almost like that of flesh and blood”.

<sup>224</sup> Tradução nossa. No original: “to live is to leave traces, and the traces of the occupant also leave their impressions on the interior”.

Um filme que apresenta, nos cenários, uma interessante composição de texturas, é o longa-metragem brasileiro *The Invisible Life of Eurídice Gusmão* (Karim Aïnouz, 2019). O designer de produção Rodrigo Martirena<sup>225</sup> optou por, na maioria dos cenários, trabalhar com elementos de textura áspera (Figura 47). Dentre esses elementos podemos destacar paredes sujas e rugosas, colchas de crochê e de fuxico<sup>226</sup>, espelhos empoeirados, muros e escadas de cimento e corrimão enferrujado.

As paredes, os muros e o corrimão nos dão a impressão de serem úmidos e gélidos ao toque. Já as colchas nos remetem ao passado e proporcionam uma sensação familiar. A poeira e a sujeira presentes nos objetos reiteram não apenas a quantidade de história vivenciada naqueles ambientes, como também a falta de apreço pela casa. A aspereza dos cenários contribui para a hapticidade das imagens e vai ao encontro, metaforicamente, da aspereza da vida das protagonistas. O espectador, ao deslocar-se para os espaços do filme, encontra-se envolto por texturas que auxiliam esse processo de imersão na história.

O filme português *Variações: Guardian Angel* (João Maia, 2019) também apresenta relevantes texturas nas suas imagens. Sara Lança<sup>227</sup>, profissional responsável pelos cenários, trabalhou com diferentes materiais que enriqueceram, de maneira significativa, as imagens do longa-metragem (Figura 48). Ressaltamos aqui dois desses materiais: a madeira e o vidro.

Há diversos tipos de madeira nos ambientes do filme, o que nos remete à época da história (anos 1970/1980) e transmitem distintas sensações. No local de trabalho do jovem António, os vincos e o pó da madeira nos transportam, com uma certa nostalgia, para a aldeia de Fiscal. Na gravadora de música lisboeta, por outro lado, a madeira lisa e envernizada transmite uma ideia de seriedade, simboliza quão discrepante é a metrópole da aldeia e representa o caminho percorrido pelo protagonista. Já o vidro também é apresentado de diversas maneiras, possuindo, muitas vezes, uma textura em alto-relevo que, assim como a madeira, remete ao passado, mas também torna a composição imagética mais interessante e combina com a riqueza de detalhes da vida do protagonista. Diferentemente do filme *The Invisible Life of Eurídice Gusmão*, o que salta

---

<sup>225</sup> Arquiteto e designer de produção uruguaio. Atua em diferentes formatos audiovisuais. Recebeu várias indicações e prêmios por seu trabalho em *The Invisible Life of Eurídice Gusmão* (Karim Aïnouz, 2019).

<sup>226</sup> Técnica artesanal na qual se cria uma roseta feita de tecido.

<sup>227</sup> Profissional portuguesa conhecida por seus trabalhos em *Variações: Guardian Angel* (João Maia, 2019), *Great Yarmouth: Provisional Figures* (Marco Martins, 2022) e *Sara* (RTP, 2018).

aos olhos e ao tato nesta obra não é a aspereza, mas as minúcias, os pequeninos detalhes nas superfícies que nos convidam a acariciar as imagens do filme.



Figura 47 – Fotogramas do filme *The Invisible Life of Eurídice Gusmão* (Karim Ainouz, 2019)  
Fonte: <https://mubi.com/pt/pt/films/the-invisible-life-of-euridice-gusmao>



Figura 48 – Fotogramas do filme *Variações: Guardian Angel* (João Maia, 2019)  
Fonte: <https://www.primevideo.com/prime?jic=16%7CCgNhbGwSA2FsbA%3D%3D>

Nesta tese, focamos em deslindar o agenciamento dos elementos atrelados à construção de imagens hápticas nos filmes. Almejamos, portanto, reconhecer o amplo potencial da expressão material. Ao evidenciar a tangibilidade dos objetos, o design de produção atua no estímulo de sensações e emoções. Percebendo o cinema como uma obra cuja existência depende da interação de diferentes saberes, técnicas e objetos, visamos aqui ressaltar os elementos presentes nos cenários que, ao aparentarem uma superfície material específica, podem contribuir para o sentimento do medo, emoção que será discutida no próximo capítulo. O medo é uma emoção corriqueiramente almejada pelos cineastas, cuja incitação deve-se não somente à atuação, à iluminação e ao som, mas também ao trabalho do designer de produção.

## Capítulo 3: Incitar

*A emoção mais forte é o medo. A emoção mais antiga é o medo. Todos nós sentimos, e é um poço muito profundo dentro de cada ser humano no planeta. Então, alguns de nós mergulhamos nesse poço porque somos ao mesmo tempo repelidos e atraídos por ele.*

— John Carpenter<sup>228</sup>

### Introdução

O medo, uma das emoções humanas mais básicas e importantes, é costumeiramente definido como algo negativo que buscamos evitar.

O medo é uma emoção negativa e associada a um sofrimento singular: sofre-se não por algo que esteja ocorrendo no presente, mas que poderá vir a ocorrer. Em seus extremos estão a incerteza e o desespero: a primeira acompanha o medo de algo que é incerto; o segundo, de algo que é inexoravelmente fatal. Sendo um sentimento negativo, provocado por uma ideia de que sofreremos no futuro, muitos filósofos o trataram como uma dor ilusória, uma paixão inútil, que nos faz sofrer duas vezes: na antecipação da dor e na dor propriamente dita. (França, 2011, p. 59)

Sobre essa relação do medo com o futuro, Sara Ahmed (2014) pontua que, ainda que uma situação amedrontadora possa ser desagradável no presente, o medo nos projeta para o futuro, uma vez que envolve uma antecipação de mágoa ou lesão. No presente, o corpo pode se tornar um espaço de uma desagradável intensidade, que nos oprime e pode nos levar à fuga ou à paralisia. “Portanto, o objeto que tememos não está simplesmente diante de nós, ou à nossa frente, mas nos impressiona no presente, como uma dor antecipada no futuro”<sup>229</sup> (p. 65).

---

<sup>228</sup> Tradução nossa. No original: “The strongest emotion is fear. The oldest emotion is fear. We all have it, and it is a very deep pool inside every human on the planet. So there are some of us who dive into that pool because we are both repelled and attracted by it” (Carpenter, citado por Wiater, 2018).

<sup>229</sup> Tradução nossa. No original: “So the object that we fear is not simply before us, or in front of us, but impresses upon us in the present, as an anticipated pain in the future”.

O medo é uma emoção comum no nosso cotidiano, uma vez que temos desastres naturais, pandemias, ladrões, dentistas, cobras, aranhas, escuro, trovões, lugares fechados, altura, entre diversos outros elementos. O nosso corpo nos encoraja, quimicamente, a fugir ou a lutar diante do perigo iminente. No entanto, curiosamente, há situações em que almejamos sentir essa emoção. Em 1949, o diretor Alfred Hitchcock abordou o medo em um artigo no qual, ao contar sobre um diálogo com um amigo, o cineasta reflete sobre o “prazer do medo”.

Há pouco tempo, eu estava discutindo esse assunto com um velho amigo. “O medo”, disse ele, “é a menos agradável de todas as emoções. Eu o experimentei quando era menino e novamente durante as duas guerras. Não quero que meus filhos passem por isso. Acho perfeitamente possível, se eu tiver algo a dizer sobre isso, que eles vivam a vida inteira e nunca saibam o significado da palavra”. “Oh”, eu disse, “que perspectiva terrível!” Meu amigo me olhou com dúvida. “Estou falando sério”, continuei. “Os meninos nunca poderão andar em uma montanha-russa, escalar uma montanha ou passear em um cemitério no meio da noite. E quando forem mais velhos — meu amigo é um campeão de corrida de lancha — não haverá lancha para eles”. “Como assim?”, perguntou ele, obviamente ofendido. “Bem, vamos pegar a corrida de lancha, por exemplo. Você pode me dizer honestamente que a sensação que você tem quando se aproxima de um pilone ou de uma água agitada, com um barco passando perto de um lado e outro derrapando na sua frente, é outra coisa senão medo? Você pode negar que um dia na água sem medo, sem aquela sensação de arrepio quando os pelos curtos do seu pescoço se eriçam, seria um fracasso total? Parece-me que você paga muito dinheiro por ano pelo medo. Por que quer negar isso a seus filhos?” “Eu nunca tinha pensado nisso dessa forma”, disse ele. E não tinha mesmo. Poucas pessoas pensaram. É por isso que minha afirmação, feita com toda a sinceridade, de que milhões de pessoas pagam todos os dias enormes somas de dinheiro e passam

por grandes dificuldades apenas para *desfrutar* do medo, parece paradoxal”.<sup>230</sup>  
(Hitchcock, 1949 citado por Hanich, 2010, pp. 3-4)

Tal como afirma o diretor britânico, nos amedrontamos, frequentemente, de maneira voluntária. Certos filmes despertam o medo no espectador e, para muitos, trata-se de uma experiência prazerosa. Julian Hanich (2010, p. 24) defende que o medo cinematográfico pode ser prazeroso:

Horror, choque, pavor e terror vêm à tona e nos transformam de maneiras estimulantes, assim como nos conectam de maneiras específicas e agradáveis aos nossos co-espectadores. O espectador passa por uma série de metamorfoses intensas que envolvem constrição e expansão do corpo vivido, movimentos de imersão e saída do mundo fílmico, bem como experiências pontuais e estendidas do tempo. Estes momentos de intensidade não ocorrem apenas a nível individual, mas também têm uma dimensão coletiva.<sup>231</sup>

Filósofos, neurocientistas, psicólogos e cineastas investigam a reação dos espectadores para compreenderem como essa emoção é despertada e porque é algo almejado pelo público. Trata-se de uma emoção complexa, influenciada por uma miríade de fatores, desde os impulsos mais básicos de autopreservação, até reflexões cognitivamente mais elaboradas e culturalmente influenciadas. Na pesquisa que ora se desenvolve,

---

<sup>230</sup> Tradução nossa. No original: “I was discussing this point with an old friend not long ago. ‘Fear,’ he said, ‘is the least pleasant of all emotions. I experienced it when I was a boy, and again during both wars. I never want my children to experience it. I think it entirely possible, if I have anything to say about it, that they’ll live their entire lives and never know the meaning of the word.’ ‘Oh,’ I said, ‘what a dreadful prospect!’ My friend looked at me quizzically. ‘I mean it,’ I went on. ‘The boys will never be able to ride a roller coaster, or climb a mountain, or take a mid- night stroll through a graveyard. And when they’re older’ — my friend is a champion motorboat racer — ‘there’ll be no speedboating for them.’ ‘What do you mean?’ he asked, obviously offended. ‘Well, now, let’s take the speedboat racing, for instance. Can you honestly tell me that the sensation you get when you cut close to a pylon, or rough water, with a boat riding close on one side and another skidding across in front of you, is anything but fear? Can you deny that a day on the water without fear, without that prickly sensation as the short hairs on your neck rise, would be an utter dead failure? It seems to me that you pay lots of money a year for fear. Why do you want to deny it to your sons?’ ‘I’d never thought of it quite that way,’ he said. And he hadn’t. Few people have. That’s why my statement, made in all sincerity, that millions of people every day pay huge sums of money and go to great hardship merely to *enjoy* fear seems paradoxical”.

<sup>231</sup> Tradução nossa. No original: “Horror, shock, dread and terror foreground and transform us in stimulating ways just as they connect us in specific enjoyable manners to our co-viewers. The viewer undergoes a number of intensive metamorphoses that involve lived-body constriction and expansion, movements of immersion into and extrication out of the filmic world as well as pointed and extended experiences of time. These moments of intensity do not only take place on the individual level but also have a collective dimension”.

pretendemos compreender a relação do medo com o design de produção e as imagens hápticas no cinema.

### **3.1: Medo como emoção**

A definição de emoção pode parecer, segundo o professor Fabiano Miguel (2015, p. 153), “óbvia e simples, uma vez que esse termo é utilizado no cotidiano com frequência”. É comum dizermos e ouvirmos que “determinado filme nos emocionou”. Nada obstante, ainda que seja algo presente no nosso cotidiano, Miguel afirma que, na ciência psicológica, a definição de emoção não é tão simples e compreende-se que as emoções são um processo que envolve múltiplas variáveis. “Nesse sentido, emoção poderia ser definida como uma condição complexa e momentânea que surge em experiências de caráter afetivo, provocando alterações em várias áreas do funcionamento psicológico e fisiológico, preparando o indivíduo para a ação” (p. 153). Miguel ressalta ainda que, embora a capacidade de expressar emoções seja algo inato ao ser humano e muito similar entre todas as sociedades, o contexto cultural e a história individual exercem influência “predominante sobre a avaliação de quais estímulos provocam emoções e em quais momentos pode-se ou deve-se expressar quais emoções” (p. 159).

Para o filósofo Noël Carroll (1999),

um estado emocional ocorrente tem dimensões tanto físicas quanto cognitivas. De um modo geral, a dimensão física de uma emoção é uma agitação sentida. Especificamente, a dimensão física é uma sensação ou um sentimento. Ou seja, uma emoção envolve uma espécie de excitação, de perturbação ou de suspensão, fisiologicamente marcada por uma aceleração do batimento cardíaco, da respiração e de reações assemelhadas. A palavra “emoção” vem do latim “*emovere*”, que combina a noção de “mover” com o prefixo “fora”. Uma *emoção* era originalmente *movimento* para fora. Estar num estado emocional envolve a experiência de transição ou migração — uma mudança de estado, um mover-se para fora de um estado físico normal para outro estado agitado, marcado por mudanças interiores. (p. 41)

Carroll (1999, p. 43) destaca que “os sentimentos que acompanham as emoções variam de pessoa para pessoa, como também podem variar numa mesma pessoa em ocasiões

diferentes”. O autor defende que os elementos cognitivos, ou seja, as crenças e pensamentos acerca das propriedades dos objetos e das situações, identificam e/ou individualizam determinados estados emocionais.

Além disso, essas crenças (e pensamentos) não são apenas fatuais — por exemplo, há um caminhão grande vindo em minha direção —, mas também avaliativas — por exemplo, esse caminhão grande é perigoso para mim. Ora, quando estou num estado de medo em relação a esse caminhão, estou em algum estado físico — talvez involuntariamente eu feche os olhos, enquanto meu pulso dispara — e esse estado físico foi *causado* por meu estado cognitivo, por minhas crenças (ou pensamentos) de que o caminhão está vindo na minha direção e de que essa situação é perigosa. Meu fechar de olhos e o disparar de meu pulso poderiam estar associados a muitos estados emocionais, por exemplo, um êxtase; o que faz com que meu estado emocional seja, nesse caso particular, o medo, são as minhas crenças. (Carroll, 1999, pp. 43-44)

Carroll (1999) resume essa concepção das emoções que, segundo o autor, poderia ser denominada como uma teoria cognitiva<sup>232</sup>/avaliativa. Elucida, portanto, que um estado emocional ocorrente é consequência da interpretação e da avaliação cognitiva acerca de uma situação específica vivida pelo sujeito, capaz gerar um estado fisicamente anormal de agitação.

Ahmed (2014) entende que “as emoções moldam as próprias superfícies dos corpos, que tomam forma através da repetição de ações ao longo do tempo, bem como através de orientações para perto e para longe dos outros”<sup>233</sup>. A autora acredita que todas as ações são reações, uma vez que “... o que fazemos é moldado pelo contato que temos com os outros”<sup>234</sup> (p. 4). Para Ahmed, as emoções não são preexistentes ao contato, mas emergem por meio do encontro dos corpos. O amor, por exemplo, é uma emoção que

---

<sup>232</sup> Trata-se de uma teoria que não é defendida por todos os investigadores. Conforme Hanich (2010), na década de 1990, os primeiros a trazerem novamente a relação entre filme e emoção à agenda, foram cognitivistas como Noël Carroll, Torben Grodal, Carl Plantinga, Greg M. Smith, Murray Smith e Ed Tan. Para esses pesquisadores, as emoções envolvem cognições. Eles defendem que ademais de uma sensação corporal (a) e de um objeto para o qual a pessoa é intencionalmente direcionada (b), deve haver um pensamento, crença, avaliação ou julgamento envolvido que conecte a) e b). Hanich explica que esses estudiosos “ênfatizam a parte pensante de uma emoção — a avaliação ou julgamento sobre o objeto da emoção — e muitas vezes tratam a experiência emocional como epifenomenal” (p. 21).

<sup>233</sup> Tradução nossa. No original: “Emotions shape the very surfaces of bodies, which take shape through the repetition of actions over time, as well as through orientations towards and away from others”.

<sup>234</sup> Tradução nossa. No original: “... what we do is shaped by the contact we have with others”.

advém do encontro entre amante e amado, tal como o medo que emerge do contato entre duas entidades. Ahmed elucida que não se pode dizer que se trata do contato entre uma pessoa medrosa e um objeto temível, visto que o objeto não preexiste ao encontro como temível, nem mesmo como um objeto separado do sujeito que teme. Portanto, de acordo com a autora, “as emoções não são simplesmente algo que ‘eu’ ou ‘nós’ temos. Pelo contrário, é através das emoções, ou da forma como respondemos aos objetos e aos outros, que as superfícies e os limites são feitos: o ‘eu’ e o ‘nós’ são moldados e até tomam a forma do contato com os outros”<sup>235</sup> (p. 10).

Ainda que não exista um consenso quanto ao modelo teórico ideal para explicar o funcionamento emocional e tampouco uma definição sobre quais são as emoções básicas do ser humano, alguns pesquisadores apresentam uma pequena lista contendo essas emoções. Armino Freitas-Magalhães (2013), ao abordar os estudos do psicólogo Paul Ekman<sup>236</sup>, pontua que alegria, tristeza, cólera, surpresa, aversão, medo e desprezo, independentemente do grupo cultural ao qual pertencem, são emoções básicas e universais.

Devido à sua complexidade, existem diversas definições para o medo. Em *Retórica*, o célebre filósofo grego Aristóteles (século IV A.E.C./1998, p. 81) explana que “o medo pode ser definido como uma dor ou perturbação devido a um quadro mental de algum mal destrutivo ou doloroso no futuro”<sup>237</sup>. Para Aristóteles, o medo é valorizado negativamente, sendo equiparado à dor ou à perturbação. Ele postula que o medo deve ter um objeto intencional, focando no conteúdo mental em vez de no perigo físico do mundo. A característica que diferencia o conteúdo mental como temeroso, em oposição a repugnante ou enfurecedor, é a suposta destrutividade ou dor associada ao referente. Além disso, Aristóteles destaca que o medo é uma emoção orientada para o futuro, não vinculada ao presente ou passado. Embora algumas dessas proposições possam ser questionadas, a ideia de que o medo é uma emoção negativa, desencadeada por algum elemento, é praticamente unânime entre os pesquisadores.

---

<sup>235</sup> Tradução nossa. No original: “Emotions are not simply something ‘I’ or ‘we’ have. Rather, it is through emotions, or how we respond to objects and others, that surfaces and boundaries are made: the ‘I’ and the ‘we’ are shaped by, and even take the shape of, contact with others”.

<sup>236</sup> Pioneiro nos estudos da relação entre as emoções e as expressões faciais. Foi considerado pela revista *Time* como um dos cem mais notáveis psicólogos do século XX.

<sup>237</sup> Tradução nossa. No original: “Fear may be defined as a pain or disturbance due to a mental picture of some destructive or painful evil in the future”.

Hanich (2010) afirma que “o medo é uma categoria mais ampla do que normalmente pensamos; ele abriga uma série de fenômenos diferentes, embora relacionados”<sup>238</sup> (p. 18). O autor explica que numa situação amedrontadora, a atenção do indivíduo se entrelaça intensamente com o objeto avaliado como ameaçador. É possível, então, que o objeto pareça estar excessivamente próximo, “restringindo centripetamente” o espaço do indivíduo, fazendo com que o tempo aparente maior espessura, separando o indivíduo do mundo que o rodeia e instigando-o a fugir.

O medo é despertado frente a um evento causado pelo ambiente ou por outra pessoa, e que é avaliado como ameaçador, gerando a interpretação de incerteza ou falta de controle em relação ao que pode ocorrer, tipicamente resultando numa resposta de fuga que objetiva colocar o indivíduo de volta em segurança. (Miguel, 2015, p. 157)

Conforme Luiz Ricardo Pauluk e Cléa Maria Ballão (2019), o medo, uma reação a uma situação de perigo (real ou imaginária), é fundamental para a sobrevivência, seja qual for o grau de complexidade da forma de vida animal. Sobre os mecanismos de autopreservação, o médico Walter Cannon observou que,

em situações de ameaça, os mamíferos em geral apresentavam um conjunto de alterações fisiológicas provocadas pelo sistema nervoso simpático: aceleração ou diminuição dos batimentos cardíacos, respiração muito rápida ou muito lenta, o aumento da pressão arterial, descargas de adrenalina, paralisação ou exteriorização violenta etc. (Cannon, s.d. citado por França, 2011, p. 59)

Em entrevista à revista *Bytesize Science*, a psicóloga Abigail Marsh (2013) elucida o que acontece em nossos cérebros quando ficamos com medo:

O sinal viaja para a amígdala — uma região próxima à base do cérebro. A amígdala dispara uma substância química cerebral chamada glutamato em duas regiões do cérebro. A primeira região nos faz congelar ou pular

---

<sup>238</sup> Tradução nossa. No original: “fear is a broader category than we usually think; it harbors a number of different if related phenomena”.

involuntariamente. Essas reações são tão automáticas porque o sinal é enviado profundamente para a base do cérebro, para uma área sobre a qual temos pouco controle. O segundo sinal é enviado para o hipotálamo e aciona nosso sistema nervoso autônomo — o sistema responsável pelo instinto de luta ou fuga — quando nosso corpo entra em modo super-homem. Ele eleva nossa frequência cardíaca e pressão arterial e bombeia adrenalina por todo o nosso corpo. Essa é a pressa que você sente quando se assusta.<sup>239</sup>

Júlio França (2011) elucida que pesquisas mais recentes propuseram a expansão da expressão “reação de luta ou fuga” (*fight or flight response*), utilizada por Cannon para designar as reações dos animais diante das ameaças. A expressão “reação de congelamento, fuga, luta ou susto” (*freeze, flight, fight, or fright response*) parece abarcar melhor essas reações.

Segundo o psiquiatra Paulo Dalgalarro (2019), “o medo é um estado de progressiva insegurança e angústia, de impotência e invalidez crescentes, ante a impressão iminente de que sucederá algo que queríamos evitar e que progressivamente nos consideramos menos capazes de fazer” (p. 109). De acordo com França (2017), a sensação de perigo e de incerteza produz o que costumamos chamar de angústia, “... a experiência do medo onipresente, tão comum e constante em nossa sociedade contemporânea” (p. 48).

O filósofo renascentista Michel de Montaigne (1580-1588/1991, p. 40), no ensaio *Do medo*, expressa que “o medo é a coisa de que mais medo tenho no mundo”. Montaigne salienta a capacidade do medo de nos tirar o bom-senso. “Quantas pessoas, atormentadas pelas fustigações do medo, não se enforcaram, se afogaram ou se atiraram em precipícios, demonstrando ser o medo mais importuno e insuportável do que a própria morte!”.

França (2011) esclarece que, à revelia de nossa vontade, sentimos medo, uma vez que se trata de uma experiência passiva. “Não é, porém, neutro como as sensações: é uma emoção, e como tal, carregada de afetos. O medo não é uma pura informação sobre o

---

<sup>239</sup> Tradução nossa. No original: “The signal travels to the amygdala — a region near the base of the brain. The amygdala fires a brain chemical called glutamate out into two regions of the brain. The first region makes us freeze or involuntarily jump. These reactions are so automatic because the signal is sent deep into the base of the brain to an area that we have little control over. The second signal is sent to the hypothalamus and triggers our autonomic nervous system — the system responsible for the fight or flight instinct — when our bodies go into superman mode. It elevates our heart rate and blood pressure and pumps adrenaline throughout our bodies. That’s the rush you feel when scared”.

mundo à nossa volta, mas o resultado de um juízo que fazemos sobre o mundo — sobre o quão ameaçadores objetos, seres ou eventos podem ser” (p. 59).

Sob um ponto de vista analítico-filosófico, Eliot Bessette explana que

há inúmeros aspectos do medo a serem analisados, mas comentários relevantes só podem ser encontrados com muita caça. Discussões sobre medo são pouco frequentes e semienterradas, como trufas em uma floresta. Não há antologias sobre a filosofia do medo, e poucos filósofos deram mais do que uma leve atenção à emoção.<sup>240</sup> (Bessette, 2020, p. 4)

O medo, como uma experiência universal, permeia a vivência de praticamente todos os seres humanos em algum momento de suas vidas. Essa abrangência distingue o medo de outros fenômenos da existência humana, conferindo acessibilidade à pesquisa sobre o tema para uma audiência vasta. Na identificação das emoções, a primeira experiência subjetiva e pessoal, mediada pela linguagem, assume a posição de árbitro final. Isso não exclui a possibilidade de outros métodos para inferir emoções, como medições da atividade cerebral ou níveis de neurotransmissores, que oferecem indícios para desvendar a vasta gama de experiências fenomenológicas de um indivíduo, assim como expressões faciais, entonação e linguagem corporal. Sem embargo, tanto os sinais externos, quanto os internos do corpo devem ser avaliados em consonância com o padrão do primeiro relato pessoal autorreferente. Em última análise, se alguém acredita estar com medo, então está (Bessette, 2020).

Mesmo o medo, que agora está ligado de forma confiável a uma variedade de medidas fisiológicas e comportamentais — aumento da resposta de sobressalto, aumento do cortisol, aumento da condutância da pele etc. — não pode ser retirado do padrão-ouro de autorrelato. Imagine o que aconteceria se as classificações subjetivas de medo se libertassem de tais medidas “independentes”: se, digamos, 50% dos indivíduos afirmassem não sentir medo quando seus níveis de cortisol subissem e sentir terror quando caíssem. Essas medidas deixariam de ter

---

<sup>240</sup> Tradução nossa. No original: “There are numerous aspects of fear to be analyzed, yet relevant commentary can only be found with much hunting. Discussions of fear are infrequent and half-buried, like truffles in a forest. There are no anthologies on the philosophy of fear, and few philosophers have given more than glancing consideration to the emotion”.

qualquer utilidade no estudo do medo.<sup>241</sup> (Harris, 2004<sup>242</sup>, p. 290, citado por Bessette, 2020)

O medo possui raízes tanto biológicas quanto culturais. Embora alguns medos, como o temor de cobras, sejam inatos, muitos podem ser adquiridos ao longo do tempo. Elementos como trevas, seres fantasmagóricos e cemitérios atuam como ativadores do medo em muitas culturas. Para além de sua origem biológica, o medo desempenha um papel crucial na dinâmica organizacional e social, sendo moldado pelos códigos culturais vigentes. Estes códigos não apenas influenciam a formação do medo como ferramenta de integração social, mas também determinam o papel do indivíduo na estrutura social. Entretanto, o processo de socialização, ao tentar evitar medos, pode inadvertidamente gerar novas fontes de ansiedade. Segundo Alberto Manguel (2005), é o medo que nos leva a erguer sociedades protegidas por muralhas e fronteiras. A história humana é marcada pelos aspectos culturais do medo, com regimes autoritários frequentemente utilizando o temor como meio para garantir obediência absoluta.

Nas palavras de Viktória Prohászková (2012, p. 132), o medo

está embutido nas pessoas desde que o tempo começou. Foi o medo que iniciou o estabelecimento da fé e da religião. O medo de fenômenos desconhecidos, misteriosos e inexplicáveis levou as pessoas a atribuí-los a um poder superior, capaz de decidir seus destinos. A cada fenômeno inexplicável atribuíam um caráter, humano ou desumano, que associavam a habilidades sobrenaturais e poder invencível. E como a imaginação humana não conhece limites, uma grande escala de personagens arquetípicos foram criados, como deuses, demônios, fantasmas, espíritos, aberrações, monstros ou vilões. Histórias e lendas descrevendo seu poder intransponível começaram a se espalhar sobre eles. A ciência explicou muitos desses fenômenos, até então incompreensíveis, mas os

---

<sup>241</sup> Tradução nossa. No original: “Even fear, which is now dependably linked to a variety of physiological and behavioral measures — increased startle response, rising cortisol, increased skin conductance etc. — cannot be taken off the gold standard of self-report. Imagine what would happen if subjective ratings of fear ever broke free of such ‘independent’ measures: if, say, 50 percent of subjects claimed to feel no fear when their cortisol levels rose and to feel terror when they fell. These measures would cease to be of any use at all in the study of fear”.

<sup>242</sup> Harris, S. (2004). *The end of faith: Religion, terror, and the future of reason*. Norton.

arquétipos e as lendas continuam a ser utilizados na literatura e em outros ramos da arte.<sup>243</sup>

Em *Medo Líquido*, o sociólogo Zygmunt Bauman (2006, p. 13) elucida sobre a fluidez do medo na contemporaneidade:

Como todas as outras formas de coabitação humana, nossa sociedade líquida moderna é um dispositivo que tenta tornar a vida com medo uma coisa tolerável. Em outras palavras, um dispositivo destinado a reprimir o horror ao perigo, potencialmente conciliatório e incapacitante; a silenciar os medos derivados de perigos que não podem — ou não devem, pela preservação da ordem social — ser efetivamente evitados.

Em seus estudos, Bauman (2006) aponta três tipos básicos de perigo que instigam todos os medos: os perigos que ameaçam o corpo e a propriedade, aqueles que ameaçam a durabilidade da ordem social e os que ameaçam o lugar do indivíduo no mundo (medo da exclusão). Ao detalhar esses medos, ele destaca o pavor da morte (medo original), o medo do mal, o horror do inadministrável e o terror global. Bauman acrescenta que “o medo se enraíza nos nossos motivos e propósitos, se estabelece em nossas ações e nos estimula a assumir uma ação defensiva” (p. 173). Para o sociólogo, nos apavoramos com o desconhecido, ou com algo que não conseguimos lidar, revelando, dessa forma, as fragilidades humanas.

Bauman (2006) argumenta que, na sociedade pós-moderna, ainda que o incompreensível faça parte do nosso cotidiano, seremos sempre confrontados pela incapacidade de agir diante dos nossos medos. Ademais, o medo é capaz de se alimentar e intensificar por conta própria. Ao motivar ações defensivas, confere realidade às ameaças percebidas. A ansiedade resultante transforma premonições sombrias em uma realidade cotidiana, incorporando o espectro do medo em nossas vidas diárias.

---

<sup>243</sup> Tradução nossa. No original: “It is embedded in people since time began. It was fear that initiated the establishment of faith and religion. It was the fear of unknown and mysterious phenomena, which people could not explain otherwise than via impersonating a high power, which decides their fates. To every unexplainable phenomenon they attributed a character, human or inhuman, which they associated with supernatural skills and invincible power. And since the human imagination knows no limits, a wide scale of archetypal characters have been created, such as gods, demons, ghosts, spirits, freaks, monsters or villains. Stories and legends describing their insurmountable power started to spread about them. Despite the fact by the development of science many so far incomprehensible phenomena have been explained, these archetypes and legends are still being used in literature and other branches of art”.

Somos ameaçados de sofrimento a partir de três direções: do nosso próprio corpo, que está destinado à degradação e à decomposição e que nem mesmo pode passar sem a dor e a ansiedade como sinais de advertência; do mundo externo, que pode assolar-nos com forças destrutivas imensas e impiedosas; e finalmente de nossa relação com outros homens. O sofrimento proveniente dessa última fonte talvez seja mais doloroso que qualquer outro. Tendemos a encará-lo como um tipo de acréscimo gratuito, embora ele não possa ser menos decisivamente inevitável do que o sofrimento oriundo de outras fontes. (Freud, 1930/1991 citado por Bauman, 2006, p. 73)

A maioria dos medos que experimentamos atualmente contrasta com aqueles do passado, quando doenças e morte eram mais iminentes. No entanto, apesar dos avanços na segurança pessoal, o medo tem, paradoxalmente, ganhado terreno na vida das pessoas. Kees Koonings e Dirk Kruijt (1999) defendem que, devido ao fato de cada pessoa e grupo social assimilar o medo de maneira diferente, essa emoção não se extingue por completo e tampouco segue uma cronologia natural. O medo existe, destarte, em todos os lugares e pode emergir de qualquer fonte, seja ela uma rua escura ou a tela luminosa do cinema.

### **3.2: Medo nas artes plásticas**

O medo é uma emoção onipresente na história e nos produtos da imaginação dos indivíduos. Tal como as demais emoções, o medo sempre foi um tema recorrente nos mais diversos tipos de arte. Muitas das pinturas rupestres, por exemplo, mostram situações nas quais o ser humano sentia, provavelmente, medo. Tal como afirma Pallasmaa (2011, p. 61), “uma obra de arte funciona como outra pessoa, com a qual conversamos de modo inconsciente. Ao confrontar uma obra de arte, projetamos nossas emoções e sentimentos na obra”. Segundo o autor, “ocorre um intercâmbio curioso; imprimimos nossas emoções à obra, enquanto ela imprime em nós sua autoridade e aura”.

É interessante percebermos que os acontecimentos ou seres desencadeadores de medo nas sociedades mudam com o passar do tempo. Ao direcionarmos nossa atenção para as obras da Idade Média, notamos como a produção artística demonstrava uma grande preocupação com as mensagens transmitidas. Nessas obras, o medo fortalece a

mensagem religiosa. Os pintores retratavam o inferno de modo a amedrontar os fiéis com o intuito de reforçar suas crenças e não permitir que se afastassem da igreja (Figura 49).

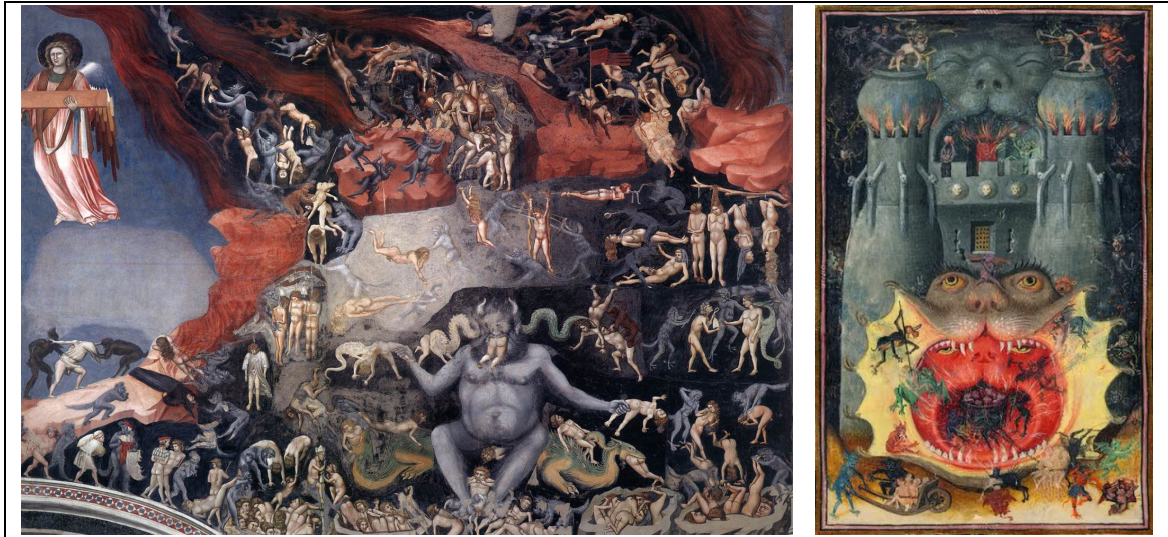


Figura 49 – *Last Judgment* (detalhe), Giotto di Bondone e *The Mouth of Hell, The Hours of Catherine of Cleves*, Master of Catherine of Cleves

Fontes: [https://www.wga.hu/html\\_m/g/giotto/padova/4lastjud/11\\_lastj.html](https://www.wga.hu/html_m/g/giotto/padova/4lastjud/11_lastj.html)

<https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/the-5-most-frightening-depictions-of-hell-in-art/>

O pintor renascentista holandês Hieronymus Bosch explorou o medo por meio de imagens surreais e muitas vezes perturbadoras. Em obras como o tríptico *The Garden of Earthly Delights*, Bosch, ao retratar a criação da vida, pinta o paraíso, a luxúria e o inferno, apresentando criaturas grotescas e cenários surrealistas que provocam uma sensação de inquietude e apreensão (Figura 50). Sobre a consciência de nossa mortalidade, França (2011, p. 58) afirma que “o medo atávico em relação ao nosso derradeiro destino é a garantia da atração e da universalidade de uma longa tradição de narrativas que tematizam o mistério da morte — sua insondabilidade, sua inexorabilidade”.



Figura 50 – *The Garden of Earthly Delights*, Hieronymus Bosch  
 Fonte: <https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Hieronymus-Bosch/22840/O-Jardim-das-Del%C3%ADcias-Terrenas.html>

Ao longo dos anos, a abordagem do medo evoluiu além de seu papel puramente educacional, transformando-se em uma expressão estética e não apenas uma instrução. O romantismo europeu, movimento que surgiu no final do século XVIII, apresenta no universo pictórico a representação do medo por meio de imagens macabras ou sobrenaturais. Francisco de Goya, renomado artista espanhol, retratou não só por meio de pinturas, como *Saturn Devouring His Son*, mas também por meio de gravuras, os horrores da guerra, a loucura e a superstição. Na série *The Caprices*, Goya oferece vislumbres sombrios e provocativos da condição humana (Figura 51).

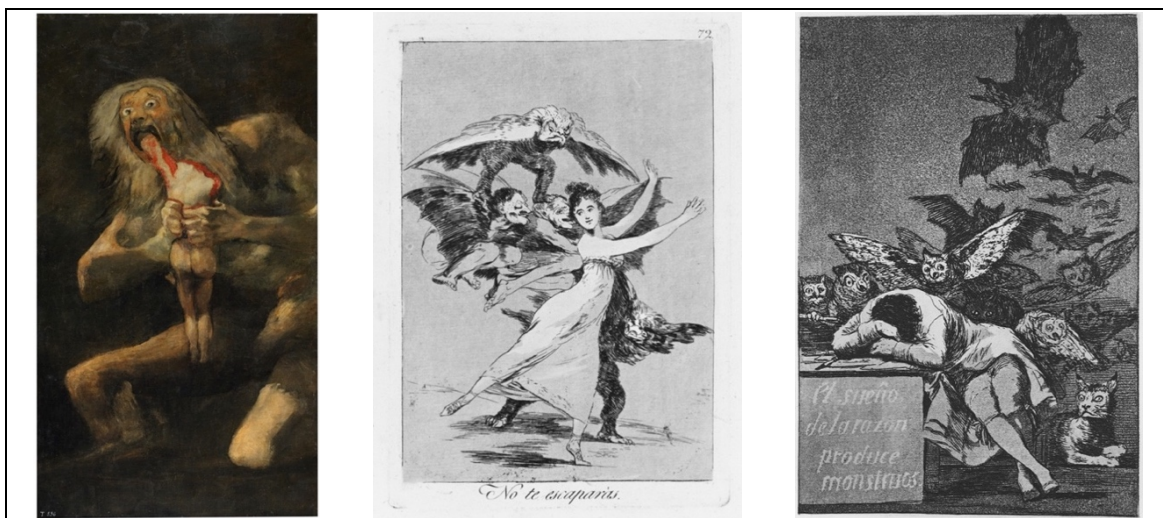


Figura 51 – *Saturn Devouring His Son*, *You Will Not Escape* e *The Sleep of Reason Produces Monsters*, Francisco de Goya  
 Fontes: <https://www.franciscogoya.com/saturn-devouring-his-son.jsp>  
<https://collection.nmwa.go.jp/en/G.1984-0086.html>  
[https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Goya\\_-\\_Caprichos\\_%2843%29\\_-\\_Sleep\\_of\\_Reason.jpg](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Goya_-_Caprichos_%2843%29_-_Sleep_of_Reason.jpg)

O expressionismo, movimento já abordado no primeiro capítulo, traz à tona figuras que parecem estar aterrorizadas, como na aclamada obra *The Scream*, do artista norueguês Edvard Munch. Tal como Munch, o irlandês Francis Bacon, representante não apenas do expressionismo, como também do surrealismo e do cubismo, retratou figuras horrorizadas em suas obras. Já o belga René Magritte foi responsável pela criação de obras que desafiam a percepção humana e representam sentimentos de ansiedade e medo. Esses artistas nos mostram como a arte pode ser utilizada para externalizar conflitos internos (Figura 52).



Figura 52 – *The Scream*, Edvard Munch; *Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion*, Francis Bacon; *The Companions of Fear*, René Magritte

Fontes: <https://www.nytimes.com/2021/02/21/arts/design/edvard-munch-scream-inscription.html>

Fotografia tirada pela autora em abril de 2024.

<https://www.artrenewal.org/artworks/the-companions-of-fear/rene-magritte/25257>

Portanto, o medo é representado de diversas maneiras ao longo das décadas na arte. Não só pintores e escritores, como também outros tipos de artistas utilizaram e ainda utilizam o medo como inspiração para a criação de suas obras. Artistas contemporâneos como Damien Hirst e Louise Bourgeois exploram o medo de maneiras impactantes. Hirst, conhecido por suas obras provocativas, como *The Minotaur*, busca provocar respostas emocionais intensas no público (Figura 53).



Figura 53 – *The Minotaur*, Damien Hirst

Fonte: <https://www.studiointernational.com/damien-hirst-treasures-from-the-wreck-of-the-unbelievable-review-venice>

Bourgeois, em suas obras, como *Spider* e *I am afraid*, aborda questões emocionais profundas, muitas vezes relacionadas a traumas e fobias. Conforme observações da artista, “esse sentimento de reparação é muito profundo dentro de mim. Quebro tudo o que toco porque sou violenta. Destruo minhas amizades, meu amor, meus filhos... Eu quebro as coisas porque tenho medo”<sup>244</sup> (Museu Tate Modern)(Figura 54).

---

<sup>244</sup> Tradução nossa. No original: “This sense of reparation is very deep within me. I break everything I touch because I am violent. I destroy my friendships, my love, my children... I break things because I am afraid.”

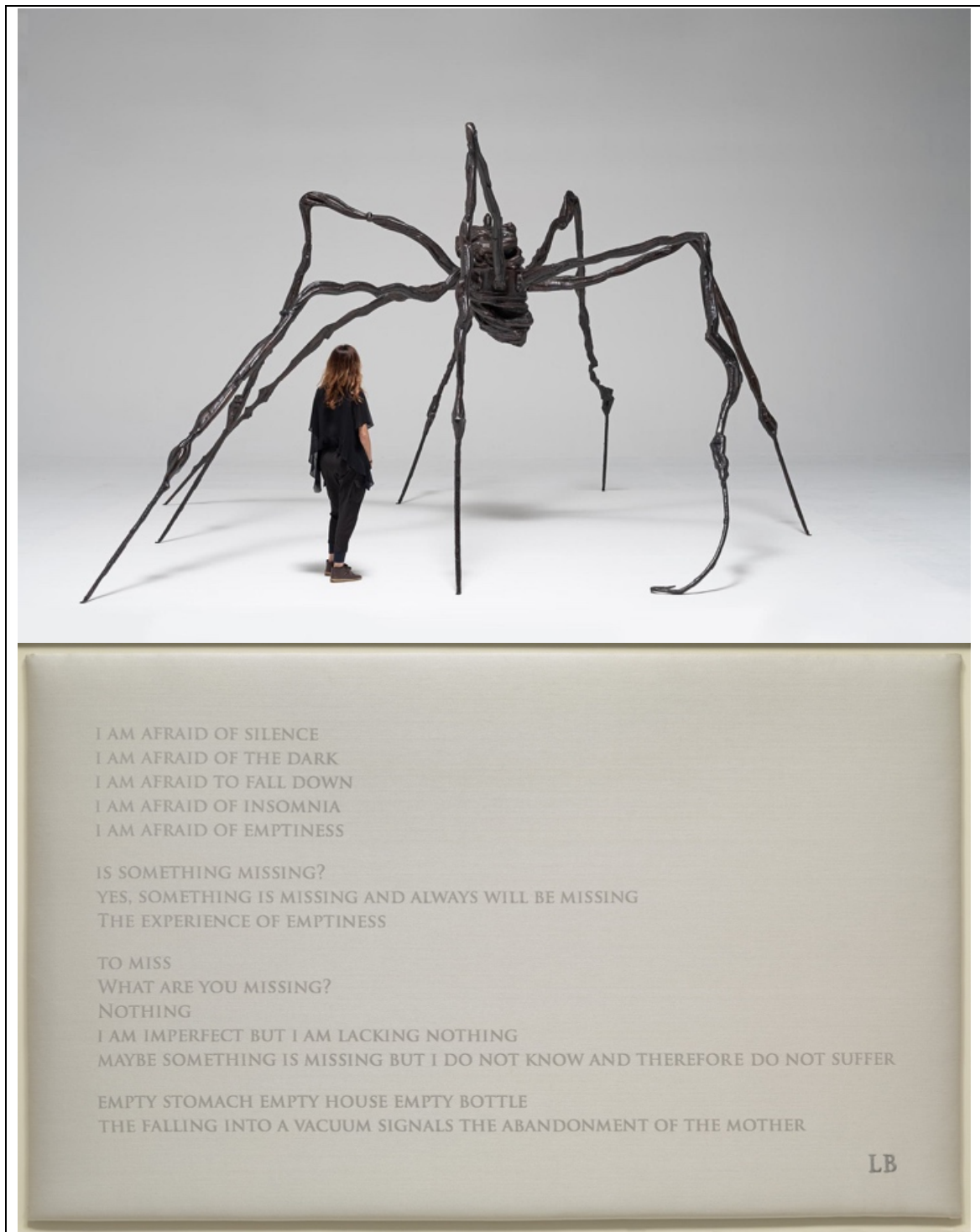


Figura 54 – *Spider e I am afraid*, Louise Bourgeois

Fontes:

<https://edition.cnn.com/style/article/louise-bourgeois-spider-sold-record-intl-scli/index.html>

<https://www.moma.org/collection/works/155774>

Destarte, a representação do medo nas artes reflete questões internas dos artistas, assim como preocupações sociais. Se o medo é explorado nas mais diversas formas artísticas, é evidente que o cinema também representa, desde o seu surgimento, uma poderosa ferramenta para explorar o medo.

### 3.3: Medo no cinema

Ao buscar compreender a popularidade perene dos filmes que lidam com o medo, o professor João Luiz Vieira (2007, p. 225) parte do princípio de que o medo é uma forma de estímulo positivo, uma vez que nos coloca sempre em estado de alerta. Esse estado é, em geral, associado à sobrevivência diante da possibilidade concreta da morte. Vieira complementa dizendo que “o corpo, em sua finitude natural ou diante de agressões que ameaçam sua integridade física, atrai todo o nosso interesse nos processos de antropomorfização negociados pela identificação entre uma plateia e a ficção audiovisual encenada”.

Conforme o jornalista Hellmuth Karasek (1994 citado por Loiperdinger, 2004, p. 90), é possível que o cinema tenha despertado medo nos espectadores desde sua “primeira exibição”, em 1895, pelos irmãos Auguste e Louis Lumière. Ao apresentarem o cinematógrafo, em Paris,

um curta-metragem teve um impacto particularmente duradouro; sim, causou medo, terror e até pânico... . Era o filme *L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat*. Embora o trem cinematográfico estivesse correndo em direção à plateia lotada em preto e branco cintilante (não em cores naturais e dimensões naturais), e embora o único som que o acompanhava fosse o monótono barulho das rodas dentadas do projetor envolvendo a perfuração do filme, os espectadores se sentiram fisicamente ameaçados e entraram em pânico.<sup>245</sup> (Karasek, 1994 citado por Loiperdinger, 2004, p. 90)

Portanto, para Karasek, o filme assustou os presentes ao mostrar um trem se aproximando da plateia e o público, amedrontado, tentou escapar do teatro (Figura 55). O medo derivava, possivelmente, do próprio meio cinematográfico que, por ser desconhecido do grande público, parecia algo mágico e extraterreno. Ainda que esse acontecimento seja refutado por muitos autores, como o historiador Martin Loiperdinger (2004), essa história tornou-se o “mito fundador do cinema”. Pouco tempo depois, em

---

<sup>245</sup> Tradução nossa. No original: “One short film had a particularly lasting impact; yes, it caused fear, terror, even panic... . It was the film *L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat*. Although the cinematographic train was dashing toward the crowded audience in flickering black and white (not in natural colors and natural dimensions), and although the only sound accompanying it was the monotonous clatter of the projector's sprockets engaging into the film's perforation, the spectators felt physically threatened and panicked”.

1896, Georges Méliès produziu *The House of the Devil*, considerado o primeiro filme de terror da história (Figura 56). Logo, o medo acompanha o cinema desde o seu “surgimento”. Ao assistirmos a uma obra audiovisual, sentimos, muitas vezes, medo. E essa emoção faz parte do encantamento do cinema.

A princípio, para aterrorizar o público, muitos cineastas se inspiraram em consagradas obras literárias como *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818), *Notre Dame de Paris* (Victor Hugo, 1831) e *Dracula* (Bram Stoker, 1897). Personagens bizarros ou excêntricos despertavam a curiosidade e o deslumbre dos espectadores. Outra importante influência foi o *Le Théâtre du Grand Guignol*<sup>246</sup>, fundado em 1897 pelo dramaturgo Oscar Méténier. As peças retratavam um “mundo de maldade e insanidade triunfante”<sup>247</sup> (Dixon, 2023, p. 22).

Após a Primeira Guerra Mundial, os cineastas do expressionismo alemão realizaram obras cinematográficas angustiantes e aterrorizantes, nas quais lançavam mão de luz e sombra, de cenários e figurinos estilizados e de angulações de câmera pouco convencionais. Com a Lei Seca<sup>248</sup> nos EUA, os filmes de gângster ganharam popularidade, provocando medo, assim como fascínio pelos personagens. Também nesse período, o ator e maquiador Lon Chaney (“O Homem das Mil Faces”) materializou personagens monstruosos caracterizados por uma maquiagem bastante expressiva.

Nos anos 1930 e 1940, o *Universal Pictures*, ao levar para as telas figuras como Drácula e Frankenstein, foi responsável pela produção dos filmes de horror mais icônicos do período<sup>249</sup>. O cinema *noir*, nas décadas de 1940 e 1950, envolveu os personagens em tramas de suspense e medo. Foi também nos anos 1950 que filmes de ficção científica se popularizaram apresentando figuras extraterrestres e monstros como o Godzilla. Tal como o *Universal Pictures*, nas décadas de 1950, 1960 e 1970, o britânico *Hammer Films* tornou-se notório por seus filmes de terror, exibindo as já conhecidas figuras monstruosas<sup>250</sup> (Dixon, 2023).

---

<sup>246</sup> Pequeno teatro (293 lugares) situado em Paris cuja especialidade eram espetáculos naturalistas de horror.

<sup>247</sup> Tradução nossa. No original: “a world of evil and insanity triumphant”.

<sup>248</sup> Entrou em vigor nos EUA em 1920. Condenava a fabricação, a venda, o transporte, a importação e a exportação de bebidas alcoólicas.

<sup>249</sup> Assim como outros grandes estúdios (embora em menor grau), o *Universal* se beneficiou do êxodo de talentos da Alemanha, que se acelerou quando Hitler assumiu o poder em 1933.

<sup>250</sup> Ao longo dos anos, alguns dos cineastas mais aclamados que abordaram a temática do medo foram: F.W. Murnau (1888-1931, Alemanha), James Whale (1889-1957, Reino Unido), Alfred Hitchcock (1899-1980, Reino Unido), Roger Corman (1926-2024, EUA), Mario Bava (1914-1980, Itália), Stanley Kubrick (1928-1999, EUA), Roman Polanski (1933, França/Polônia), George A. Romero (1940-2017, EUA), Dario Argento (1940, Itália), John Carpenter (1948, EUA), Wes Craven (1939-2015, EUA), Tobe Hooper (1943-2017, EUA), Takashi Miike (1960, Japão), Guillermo del Toro (1964, México), Park Chan-wook (1963, Coreia do Sul), Jordan Peele (1979, EUA), Ari Aster (1987, EUA), Robert Eggers (1983, EUA).

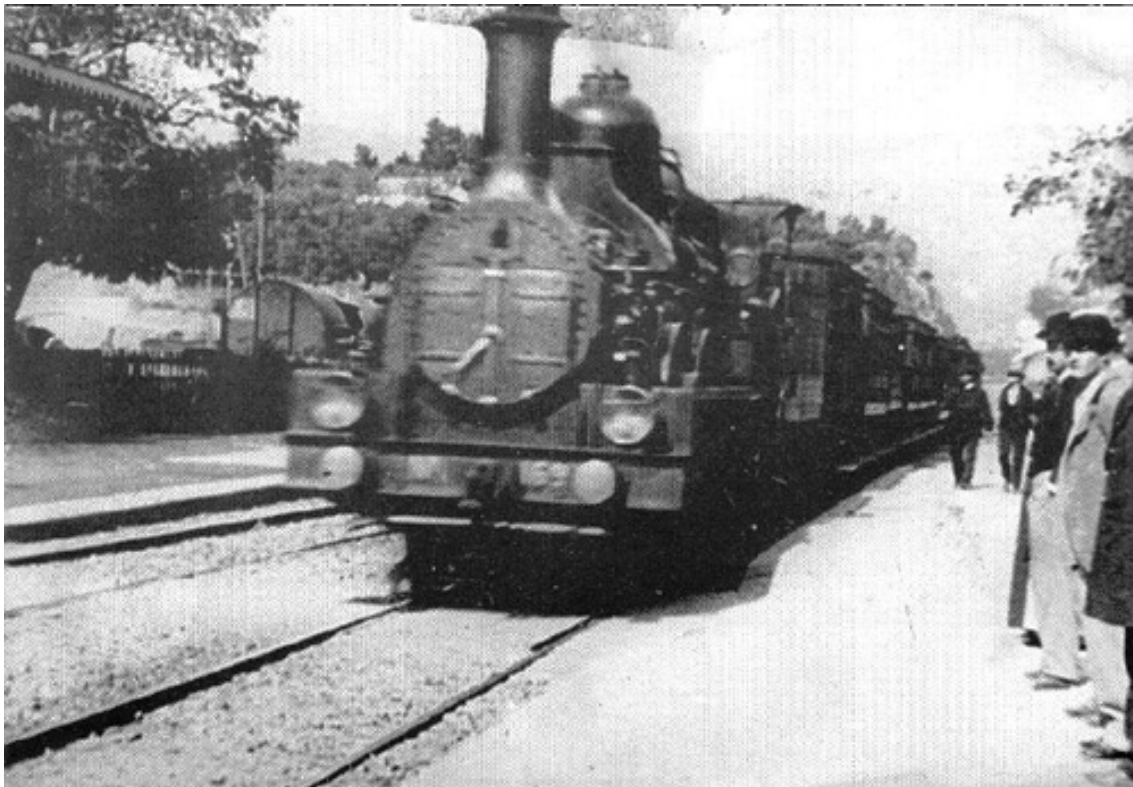


Figura 55 – Fotograma do filme *The Arrival of a Train at La Ciotat Station* (Auguste Lumière; Louis Lumière, 1895)  
Fonte: <https://vimeo.com/115404270>



Figura 56 – Fotograma do filme *The House of the Devil* (Georges Méliès, 1896)  
Fonte: <http://cinemadahistoria.blogspot.com/2014/01/a-mansao-do-diabo-1896-o-primeiro-filme.html>

É evidente que um dos maiores mestres do medo no cinema foi Hitchcock. O cineasta produziu filmes que não apresentam típicas figuras assustadoras, mas exploram o terror psicológico. Na célebre compilação de entrevistas concedidas por Hitchcock a François Truffaut (1966/2004, p. 199), o diretor britânico comenta sobre o seu desejo de tratar o público com “choques benéficos”. Segundo Hitchcock, “a civilização transformou-se tão protetora que já não é possível proporcionarmos a nós mesmos, institivamente, o calafrio”. Lançar mão de meios artificiais para trazer de volta o choque é a única maneira de “desentorpecer as pessoas, para que elas recuperem o seu equilíbrio moral”. A melhor forma de se atingir esse objetivo é, para o cineasta, através do cinema.

No prefácio da segunda edição de *Hitchcock! Truffaut*, Ismail Xavier (2004, p. 15) afirma que os cineastas Hitchcock e Luis Buñuel<sup>251</sup>,

... cada um a seu modo ..., confrontaram essas experiências — o sexo, a morte, a violência dirigida ao próprio olho — e mergulharam no que, para o desconforto lúcido de Bazin, é o ponto focal de atração das plateias ansiosas por incursões simuladas em zonas de risco. A experiência do medo assegurado é constitutiva e marca a afinidade eletiva do cinema clássico com o lugar do crime, com a violenta ruptura da ordem moral que os espectadores simulam temer, mas desejam, num sistema de projeções que o bom cineasta incorpora e tematiza, faz valer e submete ao debate.

Besette (2020, p. 38) apresenta uma interessante reflexão ao dizer que “o medo cinematograficamente gerado é menos como um vampiro que precisa ser convidado e mais como um zumbi que marcha inexoravelmente em nossa direção, sem se importar com as portas ou paredes que atrás das quais podemos nos ter escondido”<sup>252</sup>.

Em seus estudos, Hanich (2010, p. 19) sugere que o medo no cinema (e não apenas) “... consiste em cinco componentes que podem ser separados analiticamente, mas que na verdade formam um todo integrado: intencionalidade, avaliação, tendência para a ação, mudança fisiológica e experiência fenomenológica”<sup>253</sup>. Logo, o medo está sempre

---

<sup>251</sup> Cineasta espanhol naturalizado mexicano. Foi um dos maiores nomes do surrealismo.

<sup>252</sup> Tradução nossa. No original: “Cinematically engendered fear is less like a vampire that needs to be invited in and more like a zombie that marches inexorably toward us, heedless of the doors or walls we may have hidden behind”.

<sup>253</sup> Tradução nossa. No original: “... consists of five components which can be separated analytically, but in fact form an integrated whole: intentionality, appraisal, action tendency, physiological change and phenomenological experience”.

relacionado a um objeto ou evento; é mediado por simples percepções ou complexos julgamentos; instiga uma ação, comumente, fugir; promove reações fisiológicas como contrações musculares e suor; é um estado emocional que vai de encontro à neutralidade. Hanich (2010, p. 22) cita como partes constitutivas da transformação que ocorre ao experienciar o medo cinematográfico os seguintes elementos: “uma proximidade fenomenológica do objeto ameaçador, uma constrição do corpo vivido, uma densificação do tempo e um certo grau de distância social do mundo”<sup>254</sup>.

No *set* de filmagem de *North by Northwest* (Alfred Hitchcock, 1959), Hitchcock teria dito ao roteirista Ernest Lehman:

O público é como um órgão gigante que você e eu estamos tocando, em um momento tocamos essa nota, e temos essa reação, e então tocamos esse acorde e eles reagem. E um dia nem precisaremos fazer um filme — haverá eletrodos implantados em seus cérebros, pois apenas pressionaremos botões diferentes e eles irão ‘ooh’ e ‘aaah’ e os assustaremos, e os faremos rir. Não será maravilhoso?<sup>255</sup> (Hitchcock, s.d. citado por Spoto, 1988, p. 406)

A partir do campo emergente conhecido como “neurocinema” (*neurocinematics*), que explora a ligação entre a mente e a experiência cinematográfica, neurocientistas comprovaram que os cineastas conseguem evocar reações emocionais nos espectadores, especialmente com filmes assustadores. Conforme salientado por Hitchcock, quanto mais compreendemos a relação entre nossas reações e cenas visualmente impactantes, maior facilidade têm os cineastas para controlar a manipulação das emoções e as reações do público de acordo com suas intenções.

Nos estudos sobre neurocinema participantes assistem a filmes monitorados em máquinas de Imagem por Ressonância Magnética Funcional (fMRI - *Functional Magnetic Resonance Imaging*) que mapeiam a atividade cerebral. Em uma entrevista ao jornalista Curtis Silver, da revista *Wired* (2009), o cineasta Peter Katz e o neurologista

---

<sup>254</sup> Tradução nossa. No original: “a phenomenological closeness of the threatening object, a constriction of the lived-body, a densification of time and a certain degree of social distance to the world”.

<sup>255</sup> Tradução nossa. No original: “The audience is like a giant organ that you and I are playing, at one moment we play this note, and get this reaction, and then we play that chord and they react. And someday we won’t even have to make a movie — there’ll be electrodes implanted in their brains, as we’ll just press different buttons and they’ll go ‘ooh’ and ‘aaah’ and we’ll frighten them, and make them laugh. Won’t that be wonderful?”.

David Hubbard explicam como a fMRI faz com que os filmes se tornem mais inovadores. Segundo Katz,

os cineastas serão capazes de rastrear precisamente quais sequências/cenas excitam, envolvem emocionalmente ou perdem o interesse do espectador com base em quais regiões do cérebro são ativadas. A partir dessas informações, o diretor pode editar, refilmar o mau desempenho de um ator... e aplicar mudanças para melhorar ou substituir as cenas menos atraentes.<sup>256</sup>

Hubbard explica que o fMRI tem a capacidade de revelar a atividade da mente subconsciente do público, mesmo que os participantes não tenham consciência de seus sentimentos. Os testes de rastreamento por fMRI registram as reações subconscientes dos participantes, permitindo determinar precisamente quais imagens específicas provocam uma resposta emocional e quais não evocam uma determinada resposta (Hubbard citado por Silver, 2009).

Ainda que o neurocinema seja interessante e capaz de auxiliar várias pesquisas, é relevante observarmos que há problemáticas envolvendo esse campo. É evidente que uma obra de arte afeta os indivíduos de maneiras diferentes, além disso, o ato de criação que leva em consideração resultados científicos e não a criatividade nos parece muito calculado e pouco artístico.

### **3.3.1: Cinema de horror**

Conquanto o medo esteja presente nos mais diversos gêneros fílmicos, é o horror que explora essa emoção com mais intensidade. Para o investigador Luís Nogueira (2010, p. 3), “... um gênero cinematográfico é uma categoria ou tipo de filmes que congrega e descreve obras a partir de marcas de afinidade de diversa ordem, entre as quais as mais determinantes tendem a ser as narrativas ou as temáticas”. As convenções de gênero como as questões familiares no melodrama, ou a iluminação no *film noir*, colaboram para uma rápida comunicação entre as obras e seus espectadores. Apesar de não terem a precisão científica que permite aos biólogos classificarem animais e plantas em gêneros

---

<sup>256</sup> Tradução nossa. No original: “the filmmakers will be able to track precisely which sequences/scenes excite, emotionally engage or lose the viewer’s interest based on what regions of the brain are activated. From that info the director can edit, re-shoot an actor’s bad performance....and apply changes to improve or replace the least compelling scenes.”

específicos, Bordwell e Thompson (2013) explicam que os gêneros cinematográficos possibilitam a identificação de filmes a partir de suas semelhanças.

... os gêneros são baseados em um acordo tácito entre os cineastas, os críticos e o público. O que dá aos filmes uma identidade comum são as convenções de gênero compartilhadas. Determinados elementos da trama podem ser convencionais. Nós antecipamos uma investigação em um filme de mistério; vinganças são comuns nos faroestes; um musical encontrará maneiras de fornecer situações de canto e dança. (Bordwell & Thompson, 2013, p. 502)

Rick Altman (1999) afirma que o gênero pode ser apreendido como modelo, estrutura, rótulo ou contrato. Conforme o autor, para que um gênero exista, “um número expressivo de filmes deve ser produzido, amplamente distribuído, exibido para um público extenso e recebido de maneira bastante homogênea”<sup>257</sup> (p. 84). Altman propõe uma abordagem analítica que combina componentes semânticos: elementos visuais ou sonoros, tal como os cenários urbanos sombrios no *noir*; com componentes sintáticos: elementos relacionados à estrutura narrativa, tal como os dilemas morais no *noir*.

Alguns teóricos, como James Naremore, defendem que o estudo do gênero não deve se preocupar com a busca de características definidoras e propõem maneiras alternativas de refletir sobre o assunto. Para Naremore (1995, p. 14), a concepção de gênero “... tem menos a ver com um grupo de artefatos e mais a ver com um discurso — um sistema evolutivo de argumentos e leituras independentes que ajudam a moldar estratégias comerciais e ideologias estéticas”<sup>258</sup>. O autor acredita que é o próprio processo de classificação que estabelece a noção de filiação e homogeneidade entre os textos, ao invés da concepção dos gêneros como grupos de textos que compartilham características semelhantes.

Segundo Nogueira (2010, p. 13), em algum momento, todos os gêneros terão suas convenções desafiadas e seu cânone refeito, às vezes “dentro da sua própria lógica temática e dos seus valores estéticos, noutros casos através de estratégias provocadoras como a paródia ou a sátira, e, noutros ainda, acolhendo elementos de outros gêneros na

---

<sup>257</sup> Tradução nossa. No original: “a large number of texts must be produced, broadly distributed, exhibited to an extensive audience and received in a rather homogeneous manner”.

<sup>258</sup> Tradução nossa. No original: “... it has less to do with a group of artifacts than with a discourse — a loose, evolving system of arguments and readings, helping to shape commercial strategies and aesthetic ideologies”.

sua arquitetura conceitual”. Mesmo no contexto do cinema hollywoodiano, Altman (1999) observa que “gêneros puros” nunca foram a regra, mas sim a exceção<sup>259</sup>. Os gêneros possuem, portanto, uma natureza efêmera e as classificações são determinadas por contextos históricos de produção, divulgação e consumo.

Dentre essa vasta gama de gêneros cinematográficos, os *horror movies*, por vezes traduzido para o português como filmes de horror, outras como filmes de terror<sup>260</sup>, representam um dos gêneros mais consagrados da história do cinema. O apelo e o fascínio sentidos pelo espectador derivam, ironicamente, “da incomodidade e do desconforto que provoca neste”, como destaca Nogueira (2010).

É como se o espectador encontrasse o seu prazer precisamente no próprio sofrimento. Daí que, de algum modo, se possa recuperar a categoria filosófica aristotélica da catarse para descrever esta experiência, ou seja, a purgação dos medos através da contemplação estética. No filme de terror, o espectador experimenta o sofrimento de forma delegada, comungando das dificuldades das personagens, mas escusando-se, necessariamente, aos seus padecimentos. (Nogueira, 2010, p. 36)

Os filmes de horror visam, em geral, evocar uma resposta fisiológica e psicológica de medo na audiência. “O filme de horror é o único gênero ficcional, que é criado especificamente para provocar medo de forma consistente e deliberada, em vez de esporadicamente ou incidentalmente”<sup>261</sup>, afirma Neil Martin (2019, p. 4).

Para Carroll, o horror é um gênero que tem como nome a sensação que provoca. “A palavra ‘horror’ deriva do latim *horrere* — ficar em pé (como cabelo em pé) ou eriçar — e do francês antigo *orror* — eriçar ou arrepiar” (Carroll, 1999, p. 41). Bordwell e Thompson (2013) reiteram que o horror é identificável devido ao impacto emocional que busca provocar, visando chocar, repelir e causar repulsa. Essas reações, de acordo com

---

<sup>259</sup> Há filmes híbridos que misturam componentes semânticos de um gênero com estruturas sintáticas de outro. O cineasta brasileiro Ivan Cardoso criou, por exemplo, o termo “terrir” (terror + rir) para designar um subgênero cujos filmes mesclam histórias de horror repletas de monstros com a comédia das chanchadas.

<sup>260</sup> Apesar de alguns autores defenderem a diferença entre os gêneros de horror e de terror, nesta tese iremos utilizá-los como sinônimos e não iremos nos ater às definições dos subgêneros.

<sup>261</sup> Tradução nossa. No original: “Horror film is the only fictional genre, which is specifically created to elicit fear consistently and deliberately rather than sporadically or incidentally”.

Linda Williams (1991, p. 3), tornam o horror um “gênero do corpo”<sup>262</sup>, por afetar o público de maneira mais intensa.

Somos atraídos e fascinados pelo horror porque o gênero nos lembra, mais do que qualquer outro, que temos tanto exteriores como interiores, pele e vísceras, olhos e massa cinzenta, ideias e apetites. Há corpos sendo dilacerados na tela, mas o maravilhoso poder do horror é sua capacidade de nos lembrar que também há corpos na plateia, corpos em nossas salas de estar, corpos vendo, corpos ouvindo, corpos respirando, corpos gritando.<sup>263</sup> (Stommel, 2011)

Assim como discutido por Altman (1999) acerca dos componentes semânticos e sintáticos do gênero, Martin (2019) aponta que, no horror, os cineastas atingem o seu objetivo lançando mão de uma variedade de “*leitmotifs* visuais e auditivos e dispositivos, incluindo referência ao sobrenatural, ao anormal, à mutilação, ao sangue, ao *gore*, à inflicção de dor, morte, deformidade, putrefação, escuridão, invasão, mutação, instabilidade extrema e ao desconhecido”<sup>264</sup> (p. 2). Dentre esses elementos, o psicólogo Glenn Walters (2004) salienta a escuridão, o perigo e, sobretudo, a morte, como tradicionais fontes de medo “documentadas nos anais da história humana e liberalmente representadas nos filmes de terror”<sup>265</sup>. “É raro, de fato, encontrar um filme de terror em que alguém não apenas morreu, foi morto ou está sendo ameaçado de inexistência iminente por uma força ou presença maligna”<sup>266</sup>. De acordo com Isabel Cristina Pinedo (1997), a violência no filme de terror não é arbitrária; ao contrário, ela representa um componente fundamental do gênero. A narrativa de terror é impulsionada pela violência, que se manifesta tanto na agressividade do monstro quanto nos esforços para eliminá-lo.

---

<sup>262</sup> O conceito de “*Body Genre*” desenvolvido por Linda Williams (1991) engloba três gêneros cinematográficos: pornô, horror e melodrama, que, segundo a autora, prometem dar ao corpo uma “sacudida física real”.

<sup>263</sup> Tradução nossa. No original: “We’re drawn to and fascinated by horror because the genre reminds us, more than any other, that we have both outsides and insides, skin and guts, eyes and gray matter, ideas and appetites. There are bodies being torn apart onscreen, but the wondrous power of horror is its ability to remind us that there are also bodies in the audience, bodies in our living rooms, bodies seeing, bodies hearing, bodies breathing, bodies screaming”.

<sup>264</sup> Tradução nossa. No original: “variety of visual and auditory leitmotifs and devices including reference to the supernatural, the abnormal, to mutilation, blood, gore, the infliction of pain, death, deformity, putrefaction, darkness, invasion, mutation, extreme instability, and the unknown”.

<sup>265</sup> Tradução nossa. No original: “documented in the annals of human history and is liberally represented in horror movies”.

<sup>266</sup> Tradução nossa. No original: “It is rare, in fact, to find a horror movie in which someone has not just died, been killed, or is currently being threatened with imminent nonexistence by an evil force or presence”.

George Ochoa define os monstros como seres deformados e destrutivos — *deformed and destructive beings* — cuja destrutividade advém da sua deformidade. “A vida humana é na maioria das vezes o objeto da destrutividade do monstro: vampiros, lobisomens, zumbis, *serial killers*, e outros monstros incessantemente mordem, esfaqueiam, estrangulam, e executam pessoas. Essa retirada de vida deve ser injusta, cruel, ou os dois”<sup>267</sup> (Ochoa, 2011, p. 11). Para o crítico de cinema Robin Wood (2018), no horror, a normalidade é ameaçada pelo monstro. “... o monstro é a fonte da energia verdadeira; ele representa a quebra de tabus, a transgressão contra a autoridade patriarcal à qual uma parte de todos nós responde ...”<sup>268</sup> (p. 116).

Carroll (1999) também defende que a essência de um filme de horror está atrelada à presença de um monstro. No entanto, para o autor, essa criatura deve ser de origem sobrenatural ou de ficção científica, ou seja, não existir naturalmente no nosso mundo. Ainda que referência para os estudos de filmes de horror, a definição de Carroll exclui significativos filmes considerados, pela maioria das pessoas, como pertencentes ao gênero de horror, tal como *Saw* (James Wan, 2004). Como apontado por Hanich (2010), o monstro deve apresentar uma imoralidade intencional desproporcional e uma crueldade perturbadora, mas não precisa ser ontologicamente impossível. Carroll (1999, p. 31) lembra que,

... ainda que se possa sustentar que um monstro ou uma entidade monstruosa seja uma condição necessária do horror, tal critério não seria uma condição suficiente. Há monstros em todo tipo de histórias — como contos de fadas, mitos e odisséias — que não estamos propensos a identificar como de horror.

O autor sugere, então, que a atitude dos personagens da história em relação aos monstros com que se deparam serve como demarcação entre a história de horror e meras histórias com monstros. No horror, “o monstro é um personagem extraordinário num mundo ordinário, ao passo que, nos contos de fadas e assemelhados, o monstro é uma criatura ordinária num mundo extraordinário” (Carroll, 1999, p. 32).

Tal como Carroll (1999), Bordwell e Thompson (2013) explanam que o monstro é uma criatura que desafia o senso comum. Esse monstro exhibe características distintas, como

---

<sup>267</sup> Tradução nossa. No original: “Human life is most often the object of the monster’s destructiveness: vampires, werewolves, zombies, serial killers, and other monsters endlessly bite, stab, strangle, and otherwise dispatch people. Such taking of life must be wrongful, cruel, or both”.

<sup>268</sup> Tradução nossa. No original: “... the monster is the source of true energy; it represents the breaking of taboos, the transgression against patriarchal authority that a part of everyone responds to ...”.

ser significativamente maior que os personagens humanos, apresentar atributos que transgridem a fronteira entre vida e morte ou ser algo desconhecido pela ciência. Portanto, nas obras de horror, é necessário que esse ser antinatural seja, além de ameaçador, também estranho. Contudo, é interessante notar que, apesar dessa aparência transgressora, os filmes de monstros muitas vezes reforçam valores conservadores, alinhados à religião cristã. O comportamento lascivo, frequentemente retratado nessas obras, representa uma ameaça que deve ser combatida pela ordem moral vigente. Desse modo, ainda que muitos filmes flertem com a ruptura de normas, tendem a reafirmar aquilo que parecem negar: o poder e a validade da moral e do cristianismo.

Para Martin (2019), o gênero de horror inevitavelmente incorpora um elemento do mal, manifestado por meio de seres humanos, criaturas ou forças sobrenaturais, dotados do poder de alterar eventos para causar perturbação e instabilidade, e que necessitam ser confrontados e derrotados. Quando essa força não é de origem humana ou sobrenatural, ela se apresenta na forma de elementos naturais, como tubarões e cobras.

Os filmes tendem, portanto, a apresentar uma visão maniqueísta do mundo, onde o bem combate o mal. O filme de terror “explora a capacidade de experimentar o medo, a histeria e a loucura, tudo o que está no lado sombrio da mente e no lado próximo da barbárie. O que se esconde dentro e além das fronteiras cambiantes da consciência”<sup>269</sup> (Cuddon, 1998, p. 389). Wood (2018, p. 79) acredita que “... o verdadeiro tema do gênero de horror é a luta pelo reconhecimento de tudo o que nossa civilização reprime ou oprime ...”<sup>270</sup>. Segundo o autor, a satisfação do desejo de desafiar as normas opressivas é crucial para o impacto e o fascínio que os filmes de terror exercem sobre o público.

Hanich (2010) explica que a ausência física do espectador na cena fílmica (distância ontológica) proporciona uma sensação de segurança, sem a qual a experiência emocional do cinema não seria suportável. Ademais, a dissociação entre a percepção e a participação ativa e a indignação moral nos permite observar cenas terríveis, satisfazendo nossa curiosidade, sem sentirmos a obrigação de ajudar a vítima. Além disso, trata-se de uma experiência com uma duração limitada, uma vez que regressamos à nossa vida cotidiana após o término do filme. “Portanto, precisamos da distância ontológica como um pré-requisito para dedicarmos mais fortemente a nossa consciência

---

<sup>269</sup> Tradução nossa. No original: “explores the capacity for experiencing fear, hysteria and madness, all that lies on the dark side of the mind and the near side of barbarism. What lurks on and beyond the shifting frontiers of consciousness”.

<sup>270</sup> Tradução nossa. No original: “... the true subject of the horror genre is the struggle for recognition of all that our civilization represses or oppresses ...”.

à experiência fascinante-perceptual e à assustadora-emocional da violência e da monstruosidade”<sup>271</sup> (p. 89).

Tal como os demais gêneros, o horror não é algo unitário e existem subgêneros, alguns fáceis de identificar e outros que apresentam fronteiras mais fluidas. Conforme Prohászková (2012), os principais subgêneros do terror são: rural, cósmico, apocalíptico, criminal, erótico, oculto, psicológico, sobrenatural e visceral. Carroll (1999) elucida que grande parte dos ciclos de terror, que originam os subgêneros, surge em épocas de tensão social. Para o autor, isso ocorre porque o gênero em questão é apto a expressar as angústias de uma era e as incorpora em sua iconografia de medo e aflição.

Como comentado anteriormente, o expressionismo alemão, que ocorreu no momento de crise da República de Weimar, foi um importante marco para o cinema de horror. Nogueira (2010, p. 37) explica que “as ambiências de trevas, penumbras e mistério tão caras a este gênero haveriam de encontrar na estilística do cinema alemão dos anos 1920 um contexto extremamente propício — e que se alargaria para o futuro do gênero em Hollywood, onde conheceria as suas mais destacadas obras”.

Nos EUA, o auge do cinema de horror ocorreu na década de 1930, após a Grande Depressão. Personagens como múmias, vampiros e lobisomens começaram, então, a assombrar os espectadores. Havia, portanto, uma distância tranquilizadora entre a sociedade e as ameaças sobrenaturais. Todavia, conforme Bernice Murphy, em entrevista à *Inside Edition Digital* (2021), esses personagens exóticos começaram a assumir formas diferentes e mais familiares.

Os filmes de terror evoluíram como nossos medos. À medida que os americanos se tornaram mais temerosos sobre o que acontecia sob seus próprios tetos, o mesmo aconteceu com os filmes de terror. Um exemplo claro disso ocorreu durante o aumento dos assassinatos em série nos Estados Unidos. Os assassinatos aumentaram entre 1950 e 1999 no país, com quase 88% deles ocorrendo entre 1970 e 1999. ... . Ao mesmo tempo, o gênero favorito dos fãs, mais conhecido como “filmes *slasher*”, aumentou significativamente em popularidade na década de 1970. Esses filmes aumentaram em popularidade,

---

<sup>271</sup> Tradução nossa. No original: “Hence we need the ontological distance as a prerequisite to devote our awareness more strongly to the fascinating-perceptual and the frightening-emotional experience of violence and monstrosity”.

assim como a ansiedade em torno do horror da vida real da época: a noção de que o subúrbio americano não era mais seguro.<sup>272</sup> (*Inside Edition Digital*, 2021)

Os filmes de terror da década de 1970<sup>273</sup> se destacam pelo reconhecimento de que o monstro não é apenas um produto da normalidade, mas também pela ideia de que a própria normalidade pode ser percebida como algo monstruoso. Durante esse período, surgiram produções cinematográficas notáveis por sua intensidade horripilante, violência acentuada, repugnância proeminente e complexidade narrativa. Apesar do quão aterrorizantes esses filmes podem ser, os *slashers* desempenharam um papel fundamental, angariando muitos fãs (Wood, 2003).

De acordo com Barbara Creed (2004, p. 196),

... a história da modernidade — protagonizada pelo filme de terror — tem sido a de expor o público a imagens mais chocantes do que as da década anterior, o que, por sua vez, criou no público um desejo, talvez insaciável, de se chocar ainda mais profunda e perturbadoramente do que na ocasião anterior. O choque se alimenta de si mesmo, criando canibalisticamente sua própria dinâmica e apetites.<sup>274</sup>

No final dos 1990, o cinema de horror ocidental encontrava dificuldades em chocar e estava repleto de roteiros pouco criativos e de estereótipos. *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick & Eduardo Sánchez, 1999), filmado com uma câmera portátil de 16 mm e com um orçamento pequeno, mudou o rumo dessa história e foi um grande sucesso entre os amantes de horror. A filmagem similar à de documentário afetou a percepção do público, e inspirou outros filmes como *Paranormal Activity* (Oren Peli, 2007).

Ao longo das décadas, os filmes refletiram temores presentes na sociedade e provenientes das mais diversas causas. Como afirma Dawn Keetley (*Inside Edition*

---

<sup>272</sup> Tradução nossa. No original: “Horror movies evolved as our fears did. As Americans became more fearful about what happened under their own roofs, so too did horror films. A clear example of this occurred during the rise of serial killings in the United States. Killings spiked between 1950 to 1999 in the country, with nearly 88% of those occurring between 1970 to 1999. ... Concurrently, the fan favorite genre best known as ‘slasher films’ rose significantly in popularity in the 1970s. These films surged in popularity as did the anxiety around the real life horror of the time: the notion that American suburbia was no longer safe”.

<sup>273</sup> “Desde o final da década de 1960, quando o Código de Produção foi revisto e a Code and Rating Administration introduziu o seu novo esquema de classificação, Hollywood mudou drasticamente a sua postura em relação à violência” (Hanich, 2010, p. 86).

<sup>274</sup> Tradução nossa. No original: “... the history of modernity — played out by the horror film — has been that of exposing the audience to images which are more shocking than those of the previous decade; this, in turn, has created in audiences a desire, perhaps insatiable, to be shocked even more deeply and disturbingly than on the previous occasion. Shock feeds upon itself, cannibalistically creating its own dynamic and appetites”.

*Digital*, 2021), “temos monstros diferentes em décadas diferentes, e eles refletem o momento contemporâneo em que o filme foi feito”<sup>275</sup>. Destarte, o horror é um gênero que acompanha as mudanças na sociedade. “Agora [o monstro] pode ser seu vizinho na rua, alguém em sua própria casa, pode ser seu próprio filho ou seu próprio pai”<sup>276</sup> (*Inside Edition Digital*, 2021). Portanto, tal como alega Scott Poole (*Inside Edition Digital*, 2021), a figura monstruosa é sempre volátil. De acordo com Thomas Sipos (2010, p. 6), “o horror sempre encontra uma nova máscara assustadora para repercutir preocupações atuais, achando o lado obscuro de todo desejo, seja no espaço sideral ou nos subúrbios”<sup>277</sup>.

Atualmente, conforme David Church (2021), está em pauta uma nova onda no cinema de horror, denominada como *slow horror*, *smart horror*, *elevated horror* ou *post horror*. Os filmes que integram esse novo ciclo de produção apresentam abordagens distintas em relação ao tradicional cinema de terror hollywoodiano e ao que foi descrito por Creed no início dos anos 2000. Essa vaga emergente exhibe características associadas ao cinema de arte e frequentemente renuncia às convenções do gênero, como cenas violentas, presença de sangue ou de personagens monstruosos. *Midsommar* (Ari Aster, 2019) exemplifica essa nova leva de produções de horror.

Segundo a visão de Carroll (1999), há dois tipos de horror: o horror natural, que é genuíno e busca assegurar a nossa sobrevivência (o medo que nos motiva a correr de uma briga, por exemplo) e o horror artístico<sup>278</sup>, um horror imaginado, encontrado, por exemplo, em filmes. Para Carroll, o pensamento de que um monstro é impuro e ameaçador provoca repulsa e medo no espectador. A conjugação dessas duas emoções dirigida a uma entidade fictícia produz o horror artístico. O monstro, objeto da emoção horror no horror artístico, deve ser reconhecido pelo público, pois ninguém teria medo de algo que não considera ameaçador. Já a impureza é provocada pela proximidade com o desconhecido.

---

<sup>275</sup> Tradução nossa. No original: “We have different monsters in different decades, and they reflect the contemporary moment in which the film was made”.

<sup>276</sup> Tradução nossa. No original: “Now [the monster] could be your neighbor down the street, someone in your own house, it could be your own child or your own parent”.

<sup>277</sup> Tradução nossa. No original: “Horror always finds a new scary mask to resonate current concerns, finding the dark site to every wish, whether in outer space or in suburbia”.

<sup>278</sup> “Horror artístico”; por convenção, pretende referir-se ao produto de um gênero que se cristalizou, falando de modo bastante aproximado, por volta da época da publicação de *Frankenstein* — ponha ou tire 15 anos — e que persistiu, não raro ciclicamente, através dos romances e peças do século XIX e da literatura, dos quadrinhos, das revistas e dos filmes do século XX” (Carroll, 1999, p. 28).

Ainda que Carroll defenda que o horror natural não seja “um primo próximo” do horror artístico, acreditamos que a diferenciação entre as emoções engendradas ficcionalmente, como o horror artístico, e as emoções naturalmente engendradas, como o horror natural, pode ser questionada, uma vez que a emoção sentida é a mesma.

Sobre a importância não apenas da periculosidade, como também da impureza, Carroll (1999, p. 39) explica que

a reação afetiva do personagem ao monstruoso nas histórias de horror não é simplesmente uma questão de medo, ou seja, de ficar aterrorizado por algo que ameaça ser perigoso. Pelo contrário, a ameaça mistura-se à repugnância, à náusea e à repulsa. E isso corresponde também à tendência que os romances e as histórias de horror têm de descrever os monstros com termos relativos a imundice, degeneração, deterioração, lodo etc., associando-os a essas características. Ou seja, o monstro na ficção de horror não só é letal como também — e isso é da maior importância — repugnante.

Carroll (1999) esclarece que conquanto seja algo repelente, podemos desejar olhar para o inusitado. Para saciar o desejo do espectador é necessário que o filme exponha o monstro. No entanto, o ato de ocultar também é relevante, uma vez que instiga a imaginação do espectador. Ao esconder o monstro ou manter seu status natural/sobrenatural ambíguo, contribui-se para o prolongamento da incerteza de quem assiste. Destarte, essa lenta revelação, frustra nosso desejo de compreensão imediata e faz aflorar nossa curiosidade. A revelação progressiva da aparência e das características de um monstro é um princípio recorrente nas narrativas de terror. Inicialmente, somos apresentados apenas à vítima. Ao longo do filme, somos gradualmente expostos ao monstro, começando com vislumbres, progredindo para uma visão mais clara, depois para uma visão desobstruída e, por fim, alcançamos uma compreensão completa de suas capacidades e vulnerabilidades.

Como escreveu Howard Phillips Lovecraft (1927/2009), “a mais antiga e forte emoção da humanidade é o medo, e o mais antigo e forte tipo de medo é o medo do desconhecido”<sup>279</sup>. Seguindo essa linha de raciocínio, para Luiz Nazário (1998),

---

<sup>279</sup> Tradução nossa. No original: “The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown”.

o monstro surge sempre do Além: de uma cidadezinha isolada, da selva primitiva, de uma ilha solitária, das profundezas do mar, do sono eterno, de um mundo desconhecido, do abismo sem fim, de uma civilização extinta, do passado remoto, de lagoas estagnadas, do futuro imprevisível, de um pântano ermo, de poços abandonados, do reino das trevas, de laboratórios secretos — numa palavra: do Inconsciente. (p. 22)

Tal como Nazário, Carroll (1999) acredita que “é tentador interpretar a geografia do horror como uma espacialização ou literalização figurativa da noção de que o que horroriza é o que fica *fora* das categorias sociais e é, forçosamente, desconhecido” (p. 54).

... boa parte do interesse sustentado pelas histórias de horror está ligada ao descobrimento do desconhecido. A maioria das histórias de horror é, numa medida significativa, composta por representações de processos de descobrimento, bem como, muitas vezes, ocasiões para a formação de hipóteses da parte do público. (Carroll, 1999, p. 184)

Creed (2004) lança mão da interessante expressão “banco de memórias de imagens não exibidas”<sup>280</sup> para se referir ao inconsciente óptico, ou seja, àquilo que o filme de terror cria na mente do espectador ao conseguir aterrorizar não apenas ao revelar, mas também ao ocultar. Para o diretor Stuart Gordon (citado por Hanich, 2010, p. 108), “tudo o que você pode imaginar é muito pior do que você pode retratar. O que realmente te assusta em um filme é quando sugestões são feitas à sua mente e então a mente faz a maior parte do trabalho”<sup>281</sup>. Hanich (2010, p. 155) cita também a seguinte fala do filósofo Edmund Burke: “para tornar qualquer coisa muito terrível, a obscuridade parece, em geral, ser necessária. Quando conhecemos a extensão total de qualquer perigo, quando conseguimos habituar os nossos olhos a ele, grande parte da apreensão desaparece”<sup>282</sup>.

---

<sup>280</sup> Tradução nossa. No original: “memory bank of images not screened”.

<sup>281</sup> Tradução nossa. No original: “Whatever you can imagine is far worse than what you can portray. The thing that really scares you in a movie is when suggestions are made to your mind, and then your mind does most of the work”.

<sup>282</sup> Tradução nossa. No original: “To make any thing very terrible, obscurity seems in general to be necessary. When we know the full extent of any danger, when we can accustom our eyes to it, a great deal of the apprehension vanishes”.

Assim, na tentativa de imaginar o que não consegue perceber plenamente (devido a uma omissão fílmica), mas é ao mesmo tempo fortemente seduzido a perceber (devido a uma sugestão fílmica), o espectador compensa a falta visual com visualizações mentais: a sua imaginação visual preenche o que foi deixado de fora.<sup>283</sup> (Hanich, 2010, p. 110)

De acordo com Carroll (1999), de um modo geral, os espectadores das ficções de horror devem reagir paralelamente aos protagonistas humanos da narrativa. Dessa forma, Carroll acredita que ao compartilhar com os personagens as avaliações emocionais dos monstros como seres temíveis e impuros, o medo e a repugnância afloram no espectador. No entanto, diferentemente dos personagens, essas sensações derivam do nosso pensamento e não da crença de que os monstros existem. “O estado psicológico do público, portanto, diverge do estado psicológico dos personagens em relação à crença, mas converge com ele no que se refere à maneira como as propriedades desses monstros são emocionalmente avaliadas” (p. 76).

Carroll afirma haver algo paradoxal inerente ao gênero do horror, uma vez que atrai os seus apreciadores ao provocar medo e repulsa, sentimentos que buscamos evitar no nosso cotidiano. Conforme o autor, “... o gênero do horror tem todo o jeito de ser prazeroso para seu público, mas faz isso oferecendo coisas que causam inquietação, aflição e desprazer” (Carroll, 1999, p. 231).

Embora Carroll seja uma importante referência nos estudos do horror, algumas de suas reflexões são consideradas controversas. Hanich (2010) defende que Carroll enfatiza demasiadamente o poder cognitivo, acabando, assim, por intelectualizar excessivamente uma experiência bastante somática. Não obstante, Carroll é um meritório investigador da área aqui abordada.

Ademais do paradoxo do horror, Carroll reflete ainda sobre outro paradoxo: o da ficção. Como é possível respondermos com autêntica emoção a algo que sabemos ser fictício?

---

<sup>283</sup> Tradução nossa. No original: “Hence in an attempt to imagine what he or she cannot fully perceive (due to a filmic omission) but is simultaneously strongly seduced to perceive (due to a filmic suggestion), the viewer compensates the visual lack with mental visualizations: his or her visual imagination fills in what has been left out”.

Nossas respostas emocionais às ficções parecem implicar que acreditemos que os personagens de ficção existem, ao mesmo tempo em que também se pressupõe que os consumidores normais e informados de ficção não acreditam que os personagens de ficção existam. (Carroll, 1999, p. 97)

Carroll (1999) elucida que há um vínculo imperativo entre nossas crenças e nossas emoções. “Para ter a emoção adequada — seja de dor, seja de indignação — temos de ter crenças acerca da maneira como as circunstâncias se dão, inclusive crenças de que existem os agentes envolvidos nessas circunstâncias” (p. 95). Carroll levanta a hipótese de que o medo é derivado do pensamento sobre as possibilidades. O autor exemplifica com a seguinte situação: uma pessoa à beira de um precipício olha para baixo e se imagina caindo. Ainda que ela esteja com os pés na terra, a ideia gera medo. Para Carroll, o que nos amedronta num filme de horror não é o enredo, mas sim o conteúdo. “... podemos assustar a nós mesmos imaginando uma sequência de acontecimentos que sabemos ser altamente improvável. Além disso, não ficamos assustados pelo *acontecimento* de nosso pensamento de cair, mas, sim, pelo *conteúdo* de nosso pensamento” (p. 119).

Diferentemente de alguns teóricos, Carroll (1999) defende que, ainda que saibamos (e acreditemos) que os personagens e acontecimentos não existem e que as emoções exigem nossa crença na veracidade dos fatos, respondemos, por certo, emocionalmente às ficções. Carroll rejeita a teoria da “suspensão *voluntária* da descrença”, uma vez que acredita que a crença não é algo que está sob nosso controle. O autor vai de encontro também às teorias da ilusão e do fingimento, pois, para ele, não deixamos de crer que um filme é uma ficção, assim como não fingimos sentir as emoções que sentimos. Carroll postula, então, a teoria do pensamento<sup>284</sup> que “baseia-se numa distinção entre pensamentos e crenças, por um lado, e numa ligação entre pensamentos e emoções, por outro” (p. 123). Segundo essa teoria, podemos ser tocados pelo conteúdo de pensamentos que entretemos, ou seja, pelas perspectivas que imaginamos. Uma resposta emocional genuína, não exige, portanto, que acreditemos na realidade daquilo que nos comove.

---

<sup>284</sup> “Pensamento, aqui, é um termo de arte concebido para contrastar com crença. Ter uma crença é entreter assertivamente uma proposição; ter um pensamento é entretê-la de modo não assertivo. Tanto as crenças quanto os pensamentos têm um conteúdo proposicional, mas, no caso dos pensamentos, o conteúdo é meramente entretido, sem vínculo com sua verdade; ter uma crença é algo vinculado à verdade da proposição” (Carroll, 1999, p. 118).

A teoria do pensamento resolve o problema de como podemos ficar autenticamente horrorizados com uma ficção, ao mesmo tempo em que não cremos na existência dos monstros do texto, pois podemos pensar no Gosma Verde sem endossar sua existência, e podemos horrorizar-nos com o conteúdo desse pensamento. (Carroll, 1999, p. 126)

Walters (2004) explica que a popularidade dos filmes de horror deriva do fato de abordarem a “condição humana básica, o medo existencial e as tentativas das pessoas de superar seus sistemas de crenças de medo”.

Para alguns, os filmes de terror exacerbam o medo existencial, mas para muitos outros, assistir a um filme de terror é uma maneira de colocar o medo existencial em sua devida perspectiva. Aquilo que nos amedronta torna-se menos intimidante quando é compreendido; o desconhecido é a base de muitos dos nossos medos mais profundos. As imagens de terror oferecem às pessoas a oportunidade de articular, identificar e gerenciar seus medos, pegando um conceito abstrato como o medo e concretizando-o em estímulos que são projetados em uma tela de televisão ou de cinema. Os sistemas de crenças completam o processo fornecendo-nos uma filosofia de vida (autovisão, visão de mundo, visão do passado, visão do presente, visão do futuro) que serve a uma função preventiva, exercendo um efeito paliativo sobre o medo.<sup>285</sup> (Walters, 2004)

Muitas teorias têm sido propostas para explicar por que o público é atraído por filmes de terror. Walters (2004) identifica oito teorias, consideradas por ele como incompletas, que foram aplicadas para explicar esse fenômeno: psicanálise, catarse, transferência de

---

<sup>285</sup> Tradução nossa. No original: “Horror films are popular because they speak to the basic human condition, to existential fear, and to people’s attempts to overcome their fear belief systems. For some, horror movies exacerbate existential fear, yet for many others, watching a horror film is a way to put existential fear into its proper perspective. That which frightens us becomes less intimidating once it is understood; the unknown is the basis of many of our deepest fears. Horror pictures afford people the opportunity to articulate, identify, and manage their fears by taking an abstract concept like fear and concretizing it into stimuli that are projected onto a television screen or a movie screen. Belief systems complete the process by furnishing us with a life philosophy (self-view, world-view, past-view, present-view, future-view) that serves a preventive function by exerting a palliative effect on fear”.

excitação, busca de sensações, curiosidade/fascínio, alinhamento disposicional, socialização do papel de gênero e preocupações sociais.

Sigmund Freud (1919/2014) postula que o horror é uma manifestação do “estranho”. Trata-se de pensamentos e sentimentos recorrentes, mas reprimidos pelo ego do indivíduo que acabam parecendo vagamente familiares. “Pode ser verdade que o estranho [*Das Unheimliche*], seja algo que é secretamente familiar [*Heimliche – heimische*], que foi submetido a um recalçamento e a partir deste retornou, e que tudo aquilo que é estranho satisfaz essa condição” (Freud, 1919/2014, p. 306). Carroll (1999) acredita que “a correlação psicanalítica da repressão com coisas tais como monstros e fantasmas encontra um precedente influente no ensaio *O Estranho*, de Freud” (p. 250).

Carl Jung (1934/1968), por outro lado, defende que os filmes de terror são fundamentados em arquétipos primitivos ocultos nas profundezas do subconsciente. Elementos como sombras, escuridão e figuras maternas frequentemente desempenham papéis significativos nesse gênero cinematográfico. Por exemplo, em *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), uma mãe representa o mal no subconsciente do protagonista, enquanto o filme *Nosferatu* (Friedrich Murnau, 1922) apresenta uma dramática e memorável cena de sombra. Apesar de alguns filmes parecerem corroborar a teoria de Jung, é importante observar que nem todos os filmes de terror incorporam esses elementos.

O ato de expurgar emoções negativas adquiridas no cotidiano ao assistir a peças violentas foi denominado como *catarse* por Aristóteles (século IV A.E.C./1998). Pesquisadores lançam mão desse pensamento para ajudar a explicar por que as pessoas são atraídas por filmes assustadores. Similar à *catarse*, Dolf Zillmann (1971) teorizou sobre a transferência de excitação. Conforme o pesquisador, os estímulos assustadores do filme despertam fisiologicamente o espectador. Ao experienciar a resolução da trama, há, então, uma intensificação do afeto positivo. Já a teoria da busca de sensações, proposta por Marvin Zuckerman (1971), argumenta que alguns indivíduos são atraídos por filmes de terror porque desejam os altos níveis de sensação que esses filmes provocam, tal como pular de paraquedas, atividade de alto estímulo. O indivíduo que busca altas sensações pode, segundo Zuckerman, reagir a estímulos de excitação como um divertimento, enquanto os que buscam baixas sensações podem perceber esses estímulos como desagradáveis.

Carroll (1999) argumenta que os filmes de terror alcançam êxito ao despertar emoções positivas na audiência, como curiosidade e fascínio. O autor conjectura que a atração

pelos filmes de horror deriva da maneira como o enredo excita a curiosidade e provoca fascínio, “satisfazendo-os idealmente de maneira agradável”. Segundo o autor, a natureza anômala dos seres de horror é atrativa e “convida à interrogação sobre suas surpreendentes propriedades. Queremos ver o incomum, ainda que ele seja, ao mesmo tempo, repelente” (p. 267).

A teoria do alinhamento disposicional postulou que as reações emocionais de um indivíduo aos eventos retratados em filmes de terror podem ser atribuídas aos sentimentos disposicionais que ele possui em relação aos personagens envolvidos. Zillmann e Paulus (1993) destacam que o prazer derivado da violência em filmes de terror surge quando o público testemunha personagens recebendo a punição que lhes é devida.

Acerca da teoria da socialização dos papéis de gênero, também conhecida como a “teoria do aconchego” (*snuggle theory*), estudos indicam que alguns jovens do sexo masculino apreciam filmes de terror quando a companheira sentada ao seu lado se assusta com as obras. Da mesma forma, verifica-se o oposto: jovens do sexo feminino experimentam menos satisfação quando o filme assusta seus parceiros masculinos. Os filmes de terror são, portanto, considerados um meio através do qual os adolescentes manifestam comportamentos coerentes com os papéis de gênero: destemor nos homens e dependência nas mulheres (Zillmann, et al., 1986; Zillmann & Gibson, 1996). Nas palavras de Hanich (2010, p. 96), “embora se suponha que os homens demonstrem destemor, espera-se que as mulheres se acovardem e desviem o olhar”<sup>286</sup>.

David Skal (1993) afirma que os filmes de terror refletem os medos da sociedade. O autor utiliza como exemplo os filmes *Frankenstein* (James Whale, 1931), como reflexo do medo do totalitarismo na década de 1930, *Night of the Living Dead* (George Romero, 1968), como reflexo da guerra no Vietnã, *Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984), como reflexo de como o Watergate inspirou desconfiança nas personalidades de autoridade, e *Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991) como reflexo dos casos de *serial killers*. Conforme Stephen King (2012, p. 196), “quando os filmes de terror mostram suas várias facetas sociopolíticas ..., eles estão quase sempre servindo como um barômetro extraordinariamente preciso daquilo que perturba o sono de toda uma sociedade.”

Walters (2004) elucida que essas teorias não estão equivocadas, mas sim incompletas, pois os espectadores não assistem a filmes de terror por motivos iguais. Até mesmo um

---

<sup>286</sup> Tradução nossa. No original: “While men are supposed to display fearlessness, women are expected to cower and look away”.

único indivíduo é levado a assistir e a apreciar um filme de maneiras diferentes em momentos distintos. Não podemos, portanto, simplificar o apelo do horror.

Walters (2004) destaca três fatores essenciais para o apreço por filmes de terror. Primeiramente, a tensão exercida por forças que fogem à normalidade. Para gerar tensão, os cineastas precisam cativar a atenção do público, utilizando elementos como mistério, suspense, *gore* e choque, além de técnicas visuais e sons incongruentes. A manipulação do tempo também é crucial para criar tensão e os cineastas lançam mão de vários ângulos de câmera para retratar o nervosismo de um personagem, como também para prolongar a sensação de tempo, aumentando a tensão sentida pelo público.

O segundo fator destacado por Walters (2004) é a relevância, que representa uma das principais maneiras pelas quais o interesse por um filme é estabelecido. A relevância pode ser classificada em quatro tipos: universal, que se refere a medos generalizados; cultural, relacionada a questões sociais, como, por exemplo, religião; de subgrupo, que visa um grupo específico, como os adolescentes; e pessoal. É evidente que um filme que aborda, por exemplo, um exorcismo não atinge uma pessoa religiosa e outra atea da mesma forma.

O terceiro fator é o irrealismo, que permite ao público perceber o que acontece no filme como irreal e, assim, conseguir uma melhor fruição da experiência. De acordo com Carroll (1999), caso o espectador tivesse a ilusão de que os acontecimentos de um filme de horror fossem reais, não conseguiria apreciar plenamente a obra. Conforme Walters (2004), o prazer do espectador deriva desses três fatores, “de modo que filmes classificados como altos em tensão, relevância e irrealismo serão classificados como mais atraentes do que filmes classificados como baixos em tensão, relevância e irrealismo”<sup>287</sup> (Walters, 2004).

É evidente, portanto, que cada indivíduo apresenta suas próprias razões para assistir a um filme de terror. Nas palavras de Prohászková (2012),

alguns querem experimentar o que não lhes é permitido na vida real; alguns querem fugir da realidade incômoda; alguns estão testando seu caráter; alguns aumentam sua tolerância ao susto e ao medo para evitar o pânico em situações

---

<sup>287</sup> Tradução nossa. No original: “For those looking to be frightened, it is a film’s ability to induce tension, provide a context (relevance), and supply relief (unrealism) that defines its appeal. We might even predict that viewer enjoyment of horror films is a direct function of these three factors such that films rated high in tension, relevance, and unrealism will be rated as more appealing than films rated low in tension, relevance, and unrealism”.

perigosas da vida real. Muitas vezes eles não conseguem nem explicar ou descrever o que os leva a buscar produções de terror, só sabem que gostam delas. Contudo, há sempre razão, mas ela pode estar escondida nos cantos mais profundos de nossa alma e mente, que são difíceis de alcançar.<sup>288</sup> (p. 141)

Há pesquisas que buscam compreender o que acontece com o espectador que assiste a filmes de horror. Um estudo conduzido por Rubina Mian e colaboradores (2003) com um grupo de jovens constatou que assistir a esse tipo de filme resulta em um aumento de catorze batimentos por minuto na frequência cardíaca, acompanhado por um aumento significativo da pressão arterial. Além disso, os pesquisadores observaram um aumento de glóbulos brancos no sangue e uma concentração mais elevada de hematócrito, sugerindo uma resposta do corpo como se estivesse se defendendo de um intruso.

A socióloga Margee Kerr (2013), em entrevista à Allegra Ringo, da revista *The Atlantic*, observou que, depois do desvanecimento das reações físicas associadas ao medo, como ritmo cardíaco acelerado, respiração rápida e tensão muscular, essas são substituídas por um intenso alívio. Dessa forma, após o breve episódio de medo inundar nossos cérebros com substâncias químicas que proporcionam uma sensação de bem-estar, os sentimentos positivos se intensificam.

David Zald (2014) destaca a singularidade dos seres humanos ao buscarem experiências que provocam medo. Ele questiona o que torna essa exposição gratificante, e sua pesquisa sobre dopamina sugere que a química cerebral associada ao prazer e às recompensas proporciona uma sensação de satisfação ao concluir uma tarefa. Embora as preferências variem entre caçadores de emoções e evitadores de emoções, Zald afirma que aqueles com maior tolerância ao risco tendem a ter menos autorreceptores e mais dopamina, enquanto os evitadores de emoções apresentam mais autorreceptores e menos dopamina. Essa pesquisa sugere que os apreciadores de filmes de terror, ao demonstrarem maior tolerância ao risco, experimentam uma maior satisfação ao se exporem a essas experiências cinematográficas.

---

<sup>288</sup> Tradução nossa. No original: “Some want to experience what they are not allowed in real life; some want to escape from the uncomfortable reality; some are testing their character; some increase their tolerance to fright and fear to avoid panic in dangerous real life situations. Many times they cannot even explain or describe what drives them to seek outputs of horror production, they only know they enjoy them. However, there is always reason, but it might be hidden in the deepest corners of our soul and mind which are hard to reach”.

Michael Grabowski (2014) afirma que, ao assistirem a algo, os indivíduos desligam as regiões motoras do cérebro, mas estímulos intensos de cenas chocantes conseguem superar essa inibição do sistema motor. Em outras palavras, mesmo quando está relaxado no cinema, apenas com a consciência ativa, o espectador é surpreendido por estímulos que ignoram seu estado tranquilizado, tocando em um instinto primordial de reação imediata para a nossa proteção e alerta aos outros, antes mesmo de processar o que o assustou. Grabowski também destaca que o grito, uma resposta comum a cenas assustadoras, serve como uma forma de alertar outros membros do grupo social e assustar potenciais agressores. As reações e emoções diante de uma cena assustadora ocorrem instantaneamente, antes mesmo da compreensão de que não se trata de uma situação real. O impacto emocional dessas cenas leva o público a reagir imediatamente, buscando proteção para si e para os outros.

Segundo Steven Schneider (2004, p. 144), muitos filmes de terror perdem sua eficácia com o passar dos anos:

Não quero colocar em dúvida aqui as afirmações de que os filmes de terror de décadas anteriores — sejam os clássicos do expressionismo alemão ..., os filmes de monstros da Universal (por exemplo, *Dracula* [1931], *Frankenstein* [1931], *The Wolf Man* [1941]), ou os ciclos Hammer e AIP<sup>289</sup> da década de 1950 — foram, durante seu tempo e talvez por um período posterior, realmente capazes de gerar horror em um número significativo de espectadores. Mas quem tentaria defender sua potência hoje? Apesar das várias e numerosas virtudes estéticas desses filmes, parece impossível negar que os monstros tradicionais/canônicos já não assustam o público como antes.<sup>290</sup>

Concordamos com a seguinte afirmação de Sipos (2010, p. 249): “... os melhores filmes de horror enervam, e até fascinam, o público de maneiras mais profundas. Assistir a um

---

<sup>289</sup> A *American International Pictures* (AIP) foi uma companhia cinematográfica independente de produção e distribuição de filmes conhecida por trabalhar com filmes de terror.

<sup>290</sup> Tradução nossa. No original: “I have no wish to cast doubt here on claims to the effect that horror films from earlier decades — whether the classics of German Expressionism (e.g., *The Cabinet of Dr. Caligari* [1919], *Nosferatu* [1922]), the Universal monster movies (e.g., *Dracula* [1931], *Frankenstein* [1931], *The Wolf Man* [1941]), or the Hammer and AIP cycles of the 1950s — were, during their time and perhaps for a period thereafter, actually capable of engendering horror in a significant number of viewers. But who would even attempt to make a case for their potency today? Despite these films’ various and numerous aesthetic virtues, it seems impossible to deny that the traditional/canonical monsters no longer frighten audiences the way they once did”.

filme de horror é como ficar em pé na beira de um penhasco. Sente-se medo, mas também uma sensação de maravilhamento e admiração”<sup>291</sup>. As obras de diretores consagrados como Hitchcock e Kubrick, por exemplo, são visualmente estimulantes e provocam interessantes reflexões sobre a condição humana.

Para King (2012), o horror

alcança o estatuto de arte simplesmente porque está procurando alguma coisa para além do artístico, algo que precede a arte: está procurando pelo que eu chamaria de pontos de pressão fóbica. A boa história de terror vai se embrenhar no seu centro vital e encontrar a porta secreta para a sala que você acreditava que ninguém além de você conhecia. (pp. 21-22)

Ao explorar essa passagem secreta e identificar pontos de pressão fóbica no espectador, juntamente com elementos cinematográficos como direção de fotografia, figurino e maquiagem, som e cenário, o filme de terror manipula as emoções do público, tocando em seus medos e instintos mais primitivos, visando atingir “a simples e árida caverna de um homem da Idade da Pedra” (King, 2012, p. 21), que todos carregam em algum lugar da mente. Segundo o autor, esses temores podem abranger diversas naturezas, tanto psicológicas quanto políticas e econômicas, conferindo “às boas obras de terror um interessante sentimento alegórico” (King, 2012, p. 22).

As ferramentas da linguagem cinematográfica são utilizadas, muitas vezes, de forma similar nos filmes de horror. A direção de fotografia lança mão com frequência de planos em perspectiva, como *plongées*, que podem transmitir a vulnerabilidade de um personagem e *contre-plongées* que, por outro lado, podem transmitir o poder de um personagem. Os grandes planos gerais podem revelar o isolamento e a insegurança de um personagem e os primeiríssimos planos auxiliam a conexão do público com as emoções dos personagens. Planos detalhes de, por exemplo, os olhos, são capazes de expressar emoções de maneira eficiente. Reiteradamente são utilizados o *over shoulder*, que transmite a sensação do personagem estar sendo seguido, e a câmera na mão, que sugere uma subjetividade instável e contribui para a tensão das cenas.

---

<sup>291</sup> Tradução nossa. No original: “... the better horror films unnerve, and even fascinate, audiences in deeper ways. Watching a horror film is like standing at a cliff's edge. One feels fear, but also a sense of wonder and awe”.

A utilização do *Steadicam*<sup>292</sup> em filmes como *Halloween* (John Carpenter, 1978) e *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980) eleva os níveis de tensão dos filmes. Já em *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991), a duração dos planos possui um importante papel. Há um plano de cerca de dez segundos que revela a casa do assassino em série Buffalo Bill quando a protagonista entra no ambiente. Esse longo tempo possibilita ao público imaginar uma situação perigosa. Tal como afirma o renomado escritor Arthur Doyle (1887/2004, p. 61), “onde não há imaginação não há horror”<sup>293</sup>.

No tocante à iluminação, cuja inspiração expressionista é bastante perceptível, são comumente utilizadas fontes de luz estrategicamente direcionais, silhuetas, subexposição, assim como luz dura que provoca sombras proeminentes. A iluminação que é posicionada, por exemplo, embaixo do rosto de um personagem cria sombras alarmantes ao redor dos olhos e parece antinatural, podendo evocar também a ideia de que origina do inferno. As sombras são um recurso interessante, uma vez que, sem a necessidade de revelar o monstro, é possível permitir que a imaginação do espectador evoque elementos que o aterrorizam. Conforme o diretor de fotografia Roy Wagner (citado por Pizzello, 2023),

em um filme, onde as sombras estão é onde o público não quer estar. Que tipo de pessoa entra em um quarto escuro e não acende uma luz? Mas se você colocar o personagem principal na luz e cercar essa pessoa de sombras, o público instintivamente quer saber o que está acontecendo naquela escuridão.<sup>294</sup>

Wagner explica que, em *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors* (Chuck Russell, 1987), não podia permitir que o público visse o personagem de Freddy Krueger completamente:

A exposição foi extremamente importante para aquele personagem, porque não queríamos que o público fosse capaz de identificar muito quem ele era. Se você o revelar completamente, o público poderá relaxar um pouco. Mas se eles não conseguem entendê-lo, ele é mais assustador. É como na vida real, se você

---

<sup>292</sup> Equipamento criado por Garrett Brown em 1974 que permite acoplar a câmera ao corpo do operador e, dessa forma, criar imagens mais estáveis.

<sup>293</sup> Tradução nossa. No original: “Where there is no imagination there is no horror.”

<sup>294</sup> Tradução nossa. No original: “In a movie, where the shadows are is where the audience doesn’t want to be. What kind of person walks into a dark room and doesn’t reach for a light? But if you put the main character in the light and surround that person with shadows, the audience instinctively wants to know what’s going on in that darkness”.

conhece alguém e essa pessoa não dá nenhum sinal sobre se gosta de você ou não.

Isso o mantém desequilibrado e pode deixá-lo desconfortável.<sup>295</sup>

Dentre os elementos cinematográficos mais lembrados ao levantarmos a questão do medo no cinema, está o som. A trilha sonora de um filme visa apoiar ou subverter as emoções despertadas por uma narrativa. Peter Hutchings (2004, p. 128) defende que o horror é um “gênero primordialmente baseado no som”. Trilha musical dissonante e atonal, ruídos repentinos, gritos, vozes guturais e respirações ofegantes são alguns dos elementos sonoros comuns em muitos filmes do gênero. O uivo de um lobo, o ranger de uma porta, o toque de um telefone, o arrastar de uma corrente são exemplos de sons que auxiliam a criação da atmosfera de suspense e a incitação ao medo. Ao entrarmos em contato com esses sons, mas não com as imagens que os originam, nossa percepção é levada para fora do quadro, estimulando nossa imaginação.

Em *A Quiet Place* (John Krasinski, 2018), o design de som desempenha um papel crucial, atuando como um protagonista na narrativa que se desenrola em um ambiente extremamente silencioso. A forma como o som foi trabalhado no filme contribui para a criação de uma tensa atmosfera e para imergir o espectador na história. O número limitado de diálogos e de sons usuais, como de passos e de portas, intensificou a relevância dos efeitos sonoros (*bruitage* ou *foley*<sup>296</sup>). Lançando mão do atrito de vegetais (aipo e alface), de pernas de caranguejos retorcidas e de uvas sendo eletrocutadas, os designers de som lograram efeitos minimalistas e aterrorizantes (*Insider*, 2018).

A técnica de *jump-scares* é utilizada comumente em filmes de terror para surpreender o público com uma mudança abrupta de imagem ou evento, geralmente acompanhada por um som alto e assustador. Nas palavras de Clive Barker (citado por Hanich, 2010, p. 127), “de vez em quando, em um filme de terror, você gosta de dar um susto considerável aos espectadores. Algo que os fará saltar da cadeira por um momento: o efeito ‘Boo!’. Não é algo muito sofisticado de se fazer para o público, mas os mantém alerta”<sup>297</sup>.

---

<sup>295</sup> Tradução nossa. No original: “Exposure was critically important on that character, because we didn’t want the audience to be able to identify too much of who he was. If you reveal him completely, the audience can relax a little. But if they can’t figure him out, he’s scarier. It’s like in real life, if you meet someone and they aren’t giving you any signals about whether they like you or not. It keeps you off balance, and it can make you uneasy”.

<sup>296</sup> Técnica que cria sons personalizados durante a pós-produção.

<sup>297</sup> Tradução nossa. No original: “Every now and then in a horror movie, you like to give the audience a sizable jump. Something that will just make them leap out of their seats for a moment: the ‘Boo!’ effect. It’s not a terribly sophisticated thing to do to an audience, but it keeps them on their toes”.

Figurino e maquiagem também possuem grande relevância em muitos filmes de horror, pois contribuem significativamente para a criação de personagens assustadores, como o Homem Pálido do filme *Pan's Labyrinth* (Guillermo del Toro, 2006). Os maquiadores de efeitos especiais aplicam próteses, sangue falso e até tecidos para criar a aparência de hematomas, cortes, sangue e deformidades. Os *props* também são essenciais para muitas histórias, tal como a motosserra de *Texas Chain Massacre* (Tobe Hooper, 1974), a máscara de hóquei de *Friday the 13th* (Sean S. Cunningham, 1980) e a televisão de *The Ring* (Gore Verbinski, 2002).

Alguns *props* são inerentemente enervantes. Utensílios afiados e ferramentas elétricas são mais assustadores que armas, quanto mais feios melhor. ... . Armas de fogo matam pessoas, de forma rápida e limpa. Motosserras e serras desmembram membros, deixando a vítima consciente enquanto isso acontece.<sup>298</sup>  
(Sipos, 2010, p. 62)

Sipos (2010, p. 63) afirma que as máscaras fortalecem os assassinos e “não apenas anonimizam e despersonalizam, mas também desumanizam”<sup>299</sup>. O autor explica que “esse ‘efeito desumano’ é especialmente pronunciado quando o público não consegue ver os olhos de um assassino”<sup>300</sup>. Um clássico exemplo é a máscara usada pelo personagem Michael Myers no filme *Halloween* (John Carpenter, 1978), criada a partir de uma máscara do rosto do Capitão Kirk, interpretado por William Shatner. Objetivando algo economicamente acessível e uma aparência inexpressiva, a equipe de arte optou por adaptar uma máscara do famoso personagem de *Star Trek* (NBC, 1966-1969). O resultado, um rosto pálido com profundos orifícios pretos no lugar dos olhos, é uma das máscaras mais icônicas do horror.

Em se tratando dos cenários, no geral, a arquitetura desempenha um papel crucial para o desenvolvimento das narrativas e para a adição de significados simbólicos no cinema de terror. Segundo Francis McAndrew (2020), fomos programados através da evolução para responder emocionalmente ao ambiente que nos cerca. Lugares que evocam estranheza e horror geralmente têm características que os humanos são evolutivamente

---

<sup>298</sup> Tradução nossa. No original: “Some props are inherently unnerving. Sharpening utensils, and power tools are scarier than guns, the uglier the better. Slashers understand this. Guns kill people, quick and clean. Chainsaws and hacksaws dismember limbs, leaving the victim aware while it’s happening”.

<sup>299</sup> Tradução nossa. No original: “not only anonymize and depersonalize, they also dehumanize”.

<sup>300</sup> Tradução nossa. No original: “This ‘inhuman effect’ is especially pronounced when audiences can’t see a slasher’s eyes”.

predispostos a abordar com cautela, uma vez que, por meio do “mecanismo de detecção de agentes”<sup>301</sup> somos programados para nos proteger de predadores.

Essas características amedrontadoras do espaço podem sinalizar a presença de inimigos ou perigos naturais, ou podem fornecer informações sensoriais limitadas e movimento restrito, prejudicando nossa capacidade de responder a ameaças potenciais. “Fatores como isolamento social e a associação de lugares com morte ou outros eventos preocupantes podem incitar o tipo de pensamento que exacerba a experiência de horror inerente à geografia ou arquitetura de um cenário”<sup>302</sup>. Além disso, a falta de legibilidade, ou seja, a dificuldade em reconhecer uma lógica por trás da construção e do *layout* de um espaço, também é característica de lugares assustadores, onde não podemos vagar sem nos perder (McAndrew, 2020, p. 48).

Há duas qualidades importantes que determinam o potencial de um espaço para atrair ou assustar os humanos: refúgio e perspectiva. É relevante que o ambiente apresente um lugar seguro onde o indivíduo possa se esconder do perigo e que tenha uma visão clara e desobstruída da paisagem<sup>303</sup>. Espaços que oferecem pouca perspectiva, como porões, ou refúgio, como corredores, são percebidos como potencialmente perigosos (McAndrew, 2020).

Para evocar medo, o horror é frequentemente apresentado em locais isolados e em espaços e estilos arquitetônicos específicos, como cemitérios, instituições psiquiátricas, hospitais, hotéis, castelos góticos, mansões vitorianas, cabanas em florestas, ou navios abandonados. Espaços herméticos contrastam, muitas vezes, com espaços abertos que auxiliam a incógnita do que de assombroso irá aparecer, assim como contribuem para a sensação da impossibilidade de salvamento. No entanto, enquanto a maioria dos filmes lança mão desses espaços para criar uma sensação de terror, há aqueles que subvertem as expectativas ao transformar locais tipicamente seguros em cenários de horror.

A mansão fantasmagórica de *Deep Red* (Dario Argento, 1975), com elementos em *Art Nouveau*, representa um passado tenebroso que volta para assombrar o presente e possui um importante papel na construção do universo sombrio da história. Diferentemente da maioria dos cenários de horror, *Get Out* (Jordan Peele, 2017) apresenta uma casa idílica e calma. “Eu queria que tudo na casa fosse reconfortante, para

---

<sup>301</sup> Adaptação psicológica cujo intuito é nos proteger de danos.

<sup>302</sup> Tradução nossa. No original: “factors such as social isolation and associations of places with death or other troubling events can prime the type of thinking that exacerbates the experience of horror inherent in the geography or architecture of a setting”.

<sup>303</sup> Tal como denominado pelo arquiteto Randolph Hester (1979): “Útero com Vista” (*Womb With a View*).

que pudéssemos subverter esse conforto”<sup>304</sup>, afirma o diretor em entrevista à Tim Gray (2017). A serenidade da casa vai de encontro às intenções violentas dos personagens e auxilia a quebra de expectativa do espectador.

O designer de produção Patricio Farrell<sup>305</sup> (2019) explica que a maioria dos roteiros de horror possui

... um “porão secreto”, um “sótão tenebroso”, um cenário ou outro que naturalmente terá que ser assustador. Não há como criar um espaço que ficou esquecido, sem uso ou fechado propositalmente por anos ou mesmo décadas sem acumular poeira, acumular teias de aranha, ficar escuro. Esses elementos por si só ajudariam a dar uma sensação de medo a qualquer um de nós.<sup>306</sup>

Tais elementos permitem ao designer aproveitar ao máximo a oportunidade de criar um cenário apavorante. No entanto, Farrell (2019) lembra do desafio em não criar uma “caricatura da realidade”. Ainda que os designers tenham a licença poética para extrapolar os limites do padrão da realidade, o profissional atenta para o risco de “cair no reino da paródia”.

Destarte, segundo Xavier Aldana Reyes (2016, p. 50), o medo “não é gerado apenas pelas categorias e convenções que a figura do monstro desafia ou pela forma de ‘alteridade’ que ele encarna, mas é resultado das técnicas cinematográficas usadas para transformar a representação em instâncias reais de ameaça”<sup>307</sup>. Como afirma Hanich (2010, p. 84), “para ser eficaz, o terror cinematográfico deve combinar perfeitamente conteúdo e forma, semântica e estética. Se um componente ficar para trás, não haverá horror”<sup>308</sup>.

É evidente que ao optarmos pela temática desta pesquisa, a problemática do caráter subjetivo do medo foi levantada. Para algumas pessoas, filmes como *It* (Andy Muschietti,

---

<sup>304</sup> Tradução nossa. No original: “I wanted everything about the house to be comforting, so we could subvert that comfort”.

<sup>305</sup> Designer de produção argentino. Comandou o departamento artístico das séries *Reacher* (Amazon Prime Video, 2022-) e *The Haunting of Hill House* (Netflix, 2018), bem como de episódios de *Amazing Stories* (Apple TV+, 2020) e do longa-metragem *Yellow* (Nick Cassavetes, 2012).

<sup>306</sup> Tradução nossa. No original: “... a ‘secret basement’ a ‘creepy attic’, one set or another that will naturally have to be eerie. There’s no way to create a space that has been forgotten, unused or purposely closed away for years or even decades without accumulating dust, gathering spider webs, being dark. Those elements by themselves would help give a sense of fright to any of us”.

<sup>307</sup> Tradução nossa. No original: “fear is not purely generated by the categories and conventions the figure of the monster challenges or the form of ‘otherness’ it embodies, but is a result of the cinematic techniques used to turn representation into actual instances of threat”.

<sup>308</sup> Tradução nossa. No original: “in order to be effective cinematic horror must seamlessly combine content and form, semantics and aesthetics. If one component lags behind, there will be no horror”.

2017) são bastante amedrontadores, por apresentarem palhaços, enquanto que para outras, *Arachnophobia* (Frank Marshall, 1990) incita muito mais medo do que *It*. Portanto, há uma variação do quão assustador um filme é considerado pelas pessoas. Todavia, é claro também que há um consenso entre espectadores e críticos sobre quais cenas ou filmes são mais assustadores. Devido a essa problemática, esclareço que a análise apresentada no próximo capítulo diz respeito às minhas reações e opiniões diante dos filmes dissecados.

Uma forma de avaliar as emoções sentidas pelos espectadores ao assistirem a um filme é através do rastreamento dos movimentos oculares e da execução de fMRIs. No entanto, não almejamos aqui nos envolver com esse tipo de literatura científica, tampouco executar experimentos com um número de participantes. Trata-se de uma investigação filosófica e fenomenológica, uma vez que acreditamos que as humanidades também podem contribuir com conhecimentos sobre essa área temática.

É um consenso o fato de que o som é uma importante ferramenta da linguagem cinematográfica e possui um potencial fulcral para despertar ou intensificar as emoções sentidas pelo espectador. Contudo, na pesquisa que ora se desenvolve, pretendemos explorar as imagens, mais especificamente aquelas onde há um minucioso trabalho com as texturas e podem ser consideradas hápticas. Tal como afirma Bessette (2020, p. 11),

o gênero de terror envolve múltiplos canais sensoriais, que oferecem uma panóplia de modos de pensar através do medo. Podemos facilmente imaginar visões assustadoras, sons assustadores e até toques assustadores ...<sup>309</sup>

Há diversas abordagens para investigar como os filmes conseguem incitar o medo. No capítulo seguinte, adentraremos na análise fílmica e almejamos costurar os três tópicos discutidos desde o princípio da tese: design de produção, háptico e medo. O entendimento de como cenas assustadoras afetam nosso corpo e mente auxilia os cineastas a empregarem diferentes métodos para instigar o medo.

---

<sup>309</sup> Tradução nossa. No original: “The horror genre engages multiple sensory channels, which offer a panoply of modes of thinking through fear. We can readily imagine scary sights, scary sounds, and even scary touches ...”.

## Capítulo 4: Sentir

*Assistindo a um filme, certamente não estamos dentro dele, mas também não estamos totalmente fora dele. Existimos, nos movemos e sentimos naquele espaço de contato onde nossas superfícies se misturam e nossas musculaturas se enredam.*<sup>310</sup>  
— Jennifer Barker

### Introdução

No processo de assistir a uma obra audiovisual, o espectador, na maioria das vezes, não repara em todos os detalhes apresentados nas imagens, visto que os planos costumam possuir uma curta duração. Ademais, o foco do espectador se volta, normalmente, para a ação dos personagens e não para o ambiente que os rodeia.

Conforme elucidada Bordwell (2008, p. 67), às vezes,

os olhos seguem objetos que se movem lentamente por meio de movimentos suaves de busca; porém, na maior parte do tempo, nossos olhos pulam de um lugar a outro, três ou quatro vezes por segundo, por meio de pequenos saltos que chamamos de movimentos sacádicos. Esses movimentos exploram o meio ambiente, focalizando com precisão apenas alguns fragmentos e por somente um quarto de segundo. Se o assunto valer a pena investigar, micromovimentos sacádicos movem a fóvea ligeiramente para o alvo. O processo de busca visual é ativo, rápido e decorre de nossa herança biológica. Sondar o ambiente e nele detectar mudanças fixando os aspectos essenciais constituiu uma evolução muito vantajosa para os mamíferos como nós.

Hanich (2010) salienta que, diferentemente do “mundo real”, onde podemos direcionar a nossa atenção de acordo com a nossa volição, ao assistirmos a um filme somos compelidos a experienciar o que foi selecionado para nós. Ademais, no filme, a extensão

---

<sup>310</sup> Tradução nossa. No original: “Watching a film, we are certainly not *in* the film, but we are not entirely *outside* it, either. We exist and move and feel in that space of contact where our surfaces mingle and our musculatures entangle” (Barker, 2009, p. 12).

temporal dos eventos é, na maioria das vezes, condensada, de maneira que as partes julgadas mais interessantes são apresentadas de forma atraente, visando comumente gerar o “efeito máximo”.

Vilmos Zsigmond, diretor de fotografia (citado por Bordwell, 2008, p. 68), pontua que “quando uma tomada vai ficar na tela só por três segundos não há tempo para decidir o que é importante, então, você tem de dirigir o olhar, forçar mesmo”. As técnicas de iluminação, composição e interpretação reforçam, segundo Bordwell (2008), nossa deriva natural em direção a corpos, olhares e expressões faciais.

O diretor que coloca muita coisa competindo pela nossa atenção, provavelmente, nos guiará cuidadosamente para os lugares mais importantes. Muitas táticas de encenação, portanto, podem ser encaradas como maneiras de administrar a busca visual do espectador — não necessariamente “forçá-lo”, no sentido forte de Zsigmond, mas guiá-lo ou proporcionar uma linha de menor resistência, que, pelas pressões inerentes à situação da sala de cinema, arrastará a maioria dos espectadores ... . Com muito mais frequência do que admitimos, as escolhas estilísticas atendem à denotação narrativa, principalmente por sugerir onde olhar e onde não olhar — sempre tendo em mente que o interesse do espectador está também sujeito à magia gravitacional dos corpos desenhados com a luz da tela. (Bordwell, 2008, p. 69)

Portanto, tal como denotado pelos autores, dificilmente o espectador apreende a totalidade de uma cena, visto que cada plano é composto por uma pluralidade de processos estéticos e de enunciados narrativos superpostos. Embora essa apreensão na totalidade não ocorra, todos os elementos presentes na imagem são relevantes para a composição do plano, da cena, da sequência, do filme e, conseqüentemente, para a fruição do espectador.

Hanich (2010, p. 91) aponta que não devemos comparar imagens com a realidade, visto que, caso contrário, notaremos sempre uma falta essencial. “Se esperamos que as imagens imitem ou representem a realidade, não podemos deixar de vê-las como ilusões

deficientes e dificultadas”<sup>311</sup>. Para Hanich, “... no cinema não respondemos a uma ilusão — respondemos a um mundo fílmico ficcional evocado por imagens em movimento apoiadas em som”<sup>312</sup>. Trata-se não de uma ilusão, mas de um fenômeno em si mesmo. Sendo assim, não experimentamos a ação na tela como real e sim como um filme e nem por isso as emoções que sentimos são menos verdadeiras. O autor defende a compreensão das imagens não como atos de representação, mas como de apresentação. Portanto,

mostrar algo através da imagem não significa que a imagem tenha que se referir a algo, mas que algo é apresentado artificialmente. O que as imagens apresentam são entidades visíveis com características ontológicas específicas: quase coisas presentes mesmo que não sejam reais e não possam ser vistas fora da imagem.<sup>313</sup>  
(p. 92)

Hanich (2010) ressalta que, ao longo da história e através das culturas, os seres humanos reagiram poderosamente às imagens, o que demonstra que a qualidade afetiva das imagens parece ser uma constante antropológica. Assim sendo, nosso sentimento de medo diante da apresentação vívida e impressionante de um mundo cinematográfico, ainda que irreal, é compreensível. “Mesmo sendo imateriais, as imagens e sons cinematográficos afetam literalmente o espectador”<sup>314</sup> (p. 93). O autor afirma que “os acontecimentos na tela são determinados, em primeiro lugar, pela narrativa ficcional (o que é apresentado) e, em segundo lugar, pelas escolhas estéticas do cineasta (como é apresentado)”<sup>315</sup> (p. 94).

A linguagem cinematográfica é moldada pela aplicação dos recursos técnicos e criativos de cada cineasta. Dessa forma, “a imagem, apesar da sua exatidão figurativa, é extremamente maleável e ambígua ao nível da sua interpretação” (Martin, 2005, p. 34). Vale ressaltar que o escrutínio de um processo estético suscita, muitas vezes, conjecturas polêmicas, pois as inferências acerca das motivações dos profissionais envolvidos na

---

<sup>311</sup> Tradução nossa. No original: “If we expect images to imitate or represent reality, we cannot help but see them as deficient and hampered illusions”.

<sup>312</sup> Tradução nossa. No original: “... in the movie theater we do not respond to an illusion — we respond to a fictional filmic world evoked by sound-supported moving-images”.

<sup>313</sup> Tradução nossa. No original: “To show something via image does not mean that the image has to refer to something, but that something is presented artificially. What images present, are visible entities with specific ontological features: quasi-things present even if they are not real and cannot be seen outside the image”.

<sup>314</sup> Tradução nossa. No original: “Even though they are immaterial, cinematic images and sounds literally affect the viewer”.

<sup>315</sup> Tradução nossa. No original: “the events onscreen are determined, first, by the fictional narrative (what is presented) and, second, by the aesthetic choices of the filmmaker (how it is presented)”.

produção de um filme nem sempre estão de acordo com o pensamento desses profissionais. Nas palavras do cineasta Sidney Lumet (1998),

certa vez perguntei a Akira Kurosawa por que decidira fazer uma tomada de *Ran* [1985] de determinada maneira. A resposta foi que se tivesse colocado a câmera uma polegada para a esquerda, a fábrica da Sony apareceria na tomada, e se colocasse a câmera uma polegada para a direita veríamos o aeroporto — nenhuma das duas paisagens cabia num filme de época. Somente a pessoa que fez o filme sabe o que pesa nas decisões que resultam em qualquer obra concluída. Pode ser qualquer coisa, de exigências do orçamento a inspiração divina. (p. 9)

Tal como afirma Martine Joly (1999, p. 44), interpretar uma mensagem “não consiste certamente em tentar encontrar ao máximo uma mensagem preexistente, mas em compreender o que essa mensagem, nessas circunstâncias, provoca de significações aqui e agora...”. Dessa forma, ainda que busquemos apresentar as ideias dos responsáveis pelas escolhas criativas, as análises fílmicas aqui expostas partem da tela e das sensações suscitadas no espectador. Almejamos, nas próximas páginas, demonstrar como os temas abordados nos capítulos anteriores podem se entrelaçar. Para tanto, nos propomos a adotar uma atitude estética diante dos filmes *The Witch* (Robert Eggers, 2015) e *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019).

#### **4.1: Metodologia de análise**

Hanich (2010) explica que a diferença entre a atitude estética e outras atitudes está na nossa atenção perceptiva desinteressada aos objetos. Ao direcionarmos voluntariamente a atenção a um objeto, nos concentrando em suas propriedades perceptíveis e características fenomênicas, contrariamos seu propósito funcional e o transformamos em um objeto estético. O autor cita como exemplo uma cadeira, objeto funcional que permite uma experiência estética se voltarmos nosso olhar para a cadeira como cadeira e nos esquecermos de sua funcionalidade. Uma obra de arte pode ser, portanto, utilizada para diversos propósitos. Segundo Hanich, teóricos como Mikel Dufrenne, Roman Ingarden e Wolfgang Iser, defenderam que, para se tornar um objeto estético, a obra de arte necessita de um observador com atitude estética. “Um filme assustador, como objeto intencional de uma experiência estética, é completado, concretizado, atualizado apenas

pelo receptor que o percebe, que — através desta atividade constituinte — transforma o filme em um objeto estético”<sup>316</sup> (p. 53).

As dimensões de imanência e transcendência discutidas por Gérard Genette (2007) dialogam com as ideias de Hanich. Genette sugere que a obra de arte, quando encarada sob uma perspectiva imanente, não depende de fatores externos para seu significado ou valor, uma vez que é autossuficiente. Já no caso da transcendência, a obra convida o espectador a ir além do que é dado explicitamente, levando-o a interpretações e emoções profundas. Para o autor, essas categorias podem coexistir na obra de arte, visto que no tocante à estrutura e à beleza formal a obra pode ser imanente, mas ao impactar emocionalmente e provocar reflexões, pode ser percebida como transcendente.

Quanto mais me abro ao filme, mais sensível serei aos seus efeitos. Isto implica mais do que apenas estar consciente de alguma coisa — significa que nos associamos a ela. Adotar uma atitude estética implica que eu me ligue ao objeto estético e me coloque deliberadamente numa posição de ser afetado por ele. Deixo temporariamente de lado a atitude instrumental e orientada para objetivos da vida cotidiana e me permito ser sensível e vulnerável ao que o objeto estético pode “fazer” comigo. Livre por cerca de duas horas dos empurrões e puxões e das pressões da vida não estética, o espectador cinematográfico está aberto a outras prioridades. Somente se eu prestar atenção ativa e me abrir para o objeto é que poderei ser afetado por ele. A linguagem comum tem um vocabulário rico referente a esta dimensão afetiva: dizemos que um filme nos “toca”, “comove”, “oprima”, “cativa” ou “encanta”.<sup>317</sup> (Hanich, 2010, p. 53)

---

<sup>316</sup> Tradução nossa. No original: “A frightening movie as the intentional object of an aesthetic experience is completed, concretized, actualized only by the perceiving recipient who — through this constituting activity — turns the film into an aesthetic object”.

<sup>317</sup> Tradução nossa. No original: “The more I lay myself open to the film, the more sensitive will I be to its effects. This implies more than merely being conscious of something — it means that we associate ourselves with it. Adopting an aesthetic attitude implies that I attach myself to the aesthetic object and deliberately put myself in a position to be affected by it. I temporarily set aside the goal-oriented, instrumental attitude of everyday life and allow myself to be sensitive and vulnerable to what the aesthetic object might ‘do’ to me. Freed for roughly two hours from the pushes-and-pulls and pressures of non-aesthetic life, the cinematic viewer is open for other priorities. Only if I pay active attention and open myself to the object, I can be affected by it at all. Ordinary language has a rich vocabulary referring to this affective dimension: we say that a film ‘touches,’ ‘moves,’ ‘overwhelms,’ ‘captivates’ or ‘spellbinds’ us”.

Conforme Hanich (2010), o encantamento representa uma forma intensificada de apreciação estética. O autor explica que podemos nos fascinar “pela engenhosidade de uma reviravolta na história, efeitos especiais espetaculares, atuações impressionantes, cinematografia ou design de som incríveis etc.”. Diferentemente desse processo de encantamento, há também a opção de nos sentirmos imersos no universo fílmico, o que representa uma forma intensificada de envolvimento estético. Nesse caso, o espectador sente-se perdido espacial, temporal e emocionalmente em meio ao mundo fílmico.

Sobre a diferença entre envolvimento e apreciação, entre o “o que” e o “como”, Hanich (2010) elucida que, no envolvimento estético, estamos entrelaçados com o mundo cinematográfico, já na apreciação estética, voltamos a nossa atenção à forma e ao estilo do filme. Podemos mudar, seja ativamente ou passivamente, de um modo para outro, mas ambos não podem acontecer simultaneamente. Para Hanich, “um filme que não apresenta um mundo fílmico — seja qual for a aparência deste mundo — não pode ser imersivo”<sup>318</sup> (p. 65). Conforme o autor, o mundo fílmico “requer a apresentação de um ambiente habitável no qual objetos e indivíduos existem e agem. Em outras palavras, deve construir o cenário para uma ação narrativa potencial com a qual o espectador possa se identificar”<sup>319</sup> (p. 68).

Nas palavras de Alexander Sesonske (citado por Barker, 2009, p. 83),

enquanto estamos sentados no cinema podemos ao mesmo tempo ser levados (visualmente) para o espaço do filme, ver a ação como se estivesse dentro do espaço, mover-nos através dela a grande ou pequena velocidade, ser rejeitados ou excluídos dela. Algumas de nossas experiências cinematográficas mais vívidas ocorrem em cenas em que parecemos estar profundamente imersos no espaço de ação e totalmente imersos nos eventos do filme.<sup>320</sup>

Barker (2009) elabora interessantes reflexões a respeito desse assunto. Segundo a autora, “a experiência cinematográfica se baseia na capacidade simultânea do espectador

---

<sup>318</sup> Tradução nossa. No original: “A film that does not present a filmic world — whatever this world looks like — cannot be immersive”.

<sup>319</sup> Tradução nossa. No original: “requires the presentation of a habitable environment in which objects and individuals exist and act. In other words, it must construct the setting for a potential narrative action to which the viewer can relate”.

<sup>320</sup> Tradução nossa. No original: “While seated in the theater we can at the same time be taken (visually) into the space of the film, see the action as from inside the space, move through it at great or little speed, be rejected or excluded from it. Some of our most vivid experiences of film occur in scenes where we seem to be deep inside the action-space and wholly immersed within the events of the film”.

de não sentir onde está e de sentir onde não está”<sup>321</sup> (p. 84). Barker complementa ainda, dizendo que “durante a experiência cinematográfica, o corpo do espectador vive em dois lugares ao mesmo tempo, porque ela se dirige através do seu corpo em direção ao seu próprio espaço e ao espaço do filme ao mesmo tempo”<sup>322</sup> (p. 85). Ademais, afirma que “não sentimos a tela plana como plana, a menos que pensemos sobre ela, e quando assistimos a filmes, nem sempre pensamos nisso. O que sentimos sobre a (im)possibilidade de entrar no filme é que não é nada impossível: podemos fazê-lo”<sup>323</sup> (p. 104). No tocante a esse processo imersivo, Hanich (2010) salienta que

o aspecto espacial, indicado pela expressão mundo fílmico, é o fundamento da imersão. Estar imerso espacialmente pode implicar um prazer considerável sem qualquer especificação do que é o mundo cinematográfico: a experiência de estar rodeado por outra realidade que ocupa quase toda a nossa atenção.<sup>324</sup> (p. 68)

Ao ser capaz de transmitir sensações e significados, o espaço diegético pode agir como potência narrativa na imagem fílmica. LoBrutto (2002) afirma que o “... espaço pode expressar poder, opressão, liberdade, medo, alegria, paranoia, e um misto de emoções, estados, e atmosferas baseados na relação entre os personagens e seus ambientes”<sup>325</sup> (p. 99).

Tal como as ideias apresentadas no segundo capítulo, Hanich (2010, p. 106) expressa que ainda que haja uma primazia da visão e da audição na experiência cinematográfica, esses sentidos são atrelados aos demais, ou seja, ao corpo vivido como um todo. “O corpo experiencial vê e ouve sempre em cooperação e troca com outros acessos sensoriais ao mundo. Um eu centralizador sempre sintetiza as percepções empiricamente distintas”<sup>326</sup>. Vieira Junior (2021) defende que “toda e qualquer experiência audiovisual já é

---

<sup>321</sup> Tradução nossa. No original: “The film experience rests on the viewer’s simultaneous ability to not feel where I am, and to feel where I am not”.

<sup>322</sup> Tradução nossa. No original: “During the film experience, the spectator’s body lives in two places at once, because she directs herself through her body toward her own space and the film’s space at the same time”.

<sup>323</sup> Tradução nossa. No original: “We don’t experience the flat screen as flat unless and until we think about it, and when we’re watching movies, we’re not always thinking about it. What we feel about the (im)possibility of stepping into the movie is that it is not impossible at all: we can do it”.

<sup>324</sup> Tradução nossa. No original: “The spatial aspect, indicated by the expression *filmic world*, is the foundation of immersion. Being spatially immersed can imply considerable pleasure without any specification of what the filmic world is about: the experience of being surrounded by another reality that takes over almost all of our attention”.

<sup>325</sup> Tradução nossa. No original: “... space can describe power, oppression, freedom, fear, joy, paranoia, various emotions, moods and atmospheres according to the relationship between characters and their environment”.

<sup>326</sup> Tradução nossa. No original: “The experiencing body sees and hears always in cooperation and exchange with other sensorial accesses to the world. A centralizing self always synthesizes the empirically discrete perceptions”.

multissensória, porque o próprio funcionamento dos sistemas perceptivos do corpo humano é multissensório, inclusive cada órgão do sentido realimenta e modifica as percepções capturadas pelos demais” (p. 39). Para Barker, vivenciamos o filme em nossos “músculos e tendões tanto quanto em nossas mentes”<sup>327</sup> (2009, p. 73).

Sobchack (2004) explica que ao assistirmos a um filme nossa consciência está voltada para o universo fílmico, não se dirigindo aos nossos próprios corpos. A autora aponta que a experiência do sensorio do espectador torna-se elevada e intensificada e, ao mesmo tempo, geral e difusa. Visto que,

na medida em que meu corpo vivido sente a si próprio na experiência cinematográfica, as propriedades sensíveis particulares dos objetos figurativos na tela que me provocam sensualmente (o peso e a sensação levemente áspera de um vestido de lã, a suavidade de uma pedra, a textura e resiliência da pele do outro) serão percebidas de forma um tanto vaga e difusa.<sup>328</sup> (p. 77)

Na continuidade de sua reflexão, Sobchack comenta que ao assistir ao filme *The Piano* (Jane Campion, 1993), há o desejo de sua pele de tocar determinados objetos. “No processo, minha pele fica literal e intensamente sensibilizada à textura e ao tato que vejo representados na tela, mas não é nem a particularidade dos tafetás e das lãs de Ada, nem a particularidade da blusa de seda que estou realmente vestindo, que sinto na superfície da pele”<sup>329</sup>. Neste momento, é impossível tocar o tafetá e a lã, ainda que possa compreender sua textura e peso. Por outro lado, a blusa de seda usada pela autora ao assistir ao filme também é percebida de maneira parcial e difusa, uma vez que seu desejo tátil está orientado para outra direção.

Conforme Balbuena (2018, p. 168),

quando uma haste de rosa está localizada perto de nossos olhos, percebemos o perigo dos espinhos, mesmo que não possamos tocá-los. Essa reação é uma

---

<sup>327</sup> Tradução nossa. No original: “muscles and tendons as much as in our minds”.

<sup>328</sup> Tradução nossa. No original: “That is, insofar as my lived body senses *itself* in the film experience, the particular sensible properties of the onscreen figural objects that sensually provoke me (the weight and slightly scratchy feel of a wool dress, the smoothness of a stone, the texture and resilience of another’s skin) will be perceived in a somewhat vague and diffuse way”.

<sup>329</sup> Tradução nossa. No original: “In the process my skin becomes literally and intensely sensitized to the texture and tactility I see figured on the screen, but it is neither the particularity of Ada’s taffetas and woolens nor the particularity of the silk blouse I’m actually wearing that I feel on its surface”.

sensação háptica baseada em nossas experiências anteriores. Da mesma forma, podemos sentir através de algumas imagens, que transmitem texturas específicas, por exemplo, a suavidade do veludo ou a rugosidade da madeira, devido à sua taticidade visual. Além disso, esse tipo específico de imagens é mais eficaz se o observador puder perceber a mão humana por trás de sua criação, estabelecendo um vínculo emocional com toda a peça.<sup>330</sup>

Thomas Elsaesser e Malte Hagener (2014, p. 216) afirmam que “a pele transpõe e redistribui a relação entre interior e exterior; ela designa uma liminaridade transicional e incerta com referência a onde o eu se torna o mundo e vice-versa”. Ao refletir sobre o corpo sensível, Steven Shaviro (2015) propõe uma estética das intensidades do corpo, na qual o cinema opera como um meio de intensificação das sensações corpóreas, desestabilizando e multiplicando, simultaneamente, os efeitos da subjetividade. Diferentemente da concepção semiótica, Shaviro considera as imagens fílmicas como “acontecimentos” que podem envolver sensorialmente o espectador, tal como se a ação estivesse acontecendo naquele mesmo momento. Para o autor, que estima a fisicalidade e a sensorialidade no processo de apreensão de uma obra audiovisual, o cinema origina efeitos reais no espectador que se vê imerso numa materialidade fragmentada e numa “profundidade sem profundidade” da imagem fílmica.

Para que esse processo de imersão ocorra, a atmosfera criada nas cenas é fundamental. Segundo Inês Gil (2005b), a atmosfera é um elemento narrativo intimamente relacionado ao espaço, que desempenha um papel determinante na entonação da representação, atribuindo-lhe características e intensidades específicas. Ao comandar a arte de um filme, o designer de produção deve criar, de acordo com Vargas (2014), “uma atmosfera que servirá como suporte para a narrativa, estabelecendo uma referência estética própria e emoldurando o trabalho dos atores” (p. 78).

Sobre atmosfera, Hanich (2010, p. 170) aponta que, embora seja frequentemente descrita na crítica popular, no universo acadêmico é raramente um tema debatido. Trata-

---

<sup>330</sup> Tradução nossa. No original: “When a rose stem is located close to our eyes, we perceived the danger of the thorns even if we cannot touch them. This reaction is a haptic sensation based on our previous experiences. In the same way, we can feel through some images, which transmit specific textures, e.g., the softness of the velvet or the roughness of the wood, due to its visual tactility. Additionally, this specific kind of images is more effective if the observer can perceive the human hand behind its creation, establishing an emotional link with the whole piece”.

se, para o autor, de uma questão lamentável, “uma vez que os elementos atmosféricos desempenham um papel crucial no apoio e facilitação das nossas emoções no cinema”<sup>331</sup>.

Mesmo que o estatuto ontológico das atmosferas pareça evasivo, a sua existência fenomenológica dificilmente pode ser negada. Ao contrário das ciências naturais, o método descritivo da fenomenologia não necessita de medir e quantificar atmosferas para as aceitar como reais. O único critério é se eles são irrefutavelmente experimentados. Experimentamos uma atmosfera específica quando saímos de um mercado movimentado em um dia quente de verão e entramos furtivamente no interior solene e fresco de uma igreja. Acordando de manhã, somos imediatamente envolvidos pela atmosfera luminosa de um dia ensolarado de primavera que entra pela janela. Ao entrarmos numa biblioteca cheia de pessoas profundamente concentradas, podemos ser contagiados pela atmosfera determinada que prevalece. Na linguagem comum, reconhecemos esses fenômenos falando sobre atmosferas exultantes, deprimentes, confortáveis, convidativas, eróticas ou terríveis.<sup>332</sup> (p. 170)

Conforme Hanich (2010, p. 171), as artes podem criar atmosferas específicas e o cinema, talvez mais do que qualquer outra, está bem equipado para evocar essas atmosferas por meio das diversas ferramentas cinematográficas. No entanto, o autor destaca que os acadêmicos negligenciam não apenas o lado experiencial, como também o da produção. Dessa forma, “os profissionais da prática sabem muito mais sobre a produção de atmosferas do que os acadêmicos”<sup>333</sup>. Segundo Hanich, “os cineastas provam com teimoso sucesso que evocar atmosferas não é um truque esotérico, mas depende do uso

---

<sup>331</sup> Tradução nossa. No original: “since atmospheric elements play a crucial role in supporting and facilitating our emotions at the movies”.

<sup>332</sup> Tradução nossa. No original: “Even if the ontological status of atmospheres seems elusive, their phenomenological existence can hardly be denied. In contrast to the natural sciences, the descriptive method of phenomenology does not need to measure and quantify atmospheres in order to accept them as real. The only criterion is whether they are irrefutably experienced. We experience a specific atmosphere when we leave a busy market place on a hot summer day and sneak into the solemn, cool interior of a church. Waking up in the morning, we are immediately enveloped by the bright atmosphere of a sunny spring day flooding through the window. Upon entering a library full of deeply concentrated people, we might be infected by the determined atmosphere prevailing. In ordinary language we acknowledge these phenomena by talking about elating, depressing, comfy, inviting, erotic, or dreadful atmospheres”.

<sup>333</sup> Tradução nossa. No original: “practitioners know much more about producing atmospheres than academics”.

persistente de cenários específicos, sazões, momentos do dia, tipos de clima, música etc.”<sup>334</sup>.

No processo de análise fílmica, Hanich salienta a importância de nos atentarmos ao risco de distorcer as coisas ao separarmos os componentes atmosféricos. De acordo com o autor, “mesmo que estes cortes analíticos sejam uma pré-condição necessária para a nossa discussão, os vários aspectos experienciais do cenário, do clima, do momento do dia, da música, etc. fazem sempre parte do todo — observá-los de forma independente altera o efeito do todo”<sup>335</sup> (p. 171).

Contudo, se não separarmos estes elementos, não seremos capazes de analisar como os cineastas criam atmosferas de [por exemplo] constrição e isolamento. Mesmo que a soma seja sempre diferente das suas partes e a suposição de um simples princípio aditivo seja enganosa, as atmosferas são, no entanto, constituídas através de componentes específicos.<sup>336</sup> (p. 171)

Como destacado por Hanich (2010), essas atmosferas são expelidas espacialmente. Nas palavras do autor, “elas encobrem e, portanto, afetam e modificam pré-reflexivamente, de maneiras muito específicas, aqueles que nelas entram”<sup>337</sup> (p. 170). Percebemos, portanto, a relevância dos espaços diegéticos para a criação de atmosferas e para a imersão do espectador na história.

Para a melhor compreensão dos espaços diegéticos, propomos, na pesquisa que ora se desenvolve, a elaboração de uma análise fenomenológica. Definida por seu foco na experiência vivida, a fenomenologia é, segundo Hanich (2010), um método que descreve os fenômenos que são realmente experienciados e dos quais o indivíduo possui uma certa consciência enquanto vivencia, ainda que não se atente para essa consciência. Conforme o autor, “a fenomenologia tenta descobrir o que é enterrado na habituação e na institucionalização, o que é dado como certo e aceito como dado, ou o que nunca tivemos

---

<sup>334</sup> Tradução nossa. No original: “Filmmakers proof with stubborn success that evoking atmospheres is no esoteric hocus-pocus, but relies on the persistent use of specific settings, seasons, daytimes, types of weather, music etc”.

<sup>335</sup> Tradução nossa. No original: “Even if these analytical cuts are a necessary precondition for our discussion, the various experiential aspects of setting, weather, daytime, music etc. are always part of the whole — looking at them independently, alters the effect of the whole”.

<sup>336</sup> Tradução nossa. No original: “However, if we do not separate these elements, we will not be able to analyze how filmmakers create atmospheres of constriction and isolation. Even if the sum is always different from its parts and the assumption of a simple additive principle would be misleading, atmospheres are nonetheless constituted through specific components”.

<sup>337</sup> Tradução nossa. No original: “They cloak and thus pre-reflectively affect and modify in very specific ways those who enter them”.

plena consciência em primeiro lugar”<sup>338</sup> (p. 15). Relativamente aos filmes amedrontadores, Hanich acredita que “a fenomenologia pode nos ajudar a refletir sobre a infinidade de aspectos que definem nosso terrível encontro com os filmes: o corpo emocionalizado, o ambiente cinematográfico, o filme ameaçador, os co-espectadores cativados”<sup>339</sup> (p. 15).

Nas palavras de Barker (2009), na fenomenologia descritiva,

... devemos prestar atenção não apenas ao objeto em si, mas também ao ato consciente através do qual o percebemos. Em vez de examinar apenas a estrutura do objeto, ou apenas o ato subjetivo de olhar ou tocar, examinamos ambos em conjunto, com a compreensão de que não podem existir separadamente.<sup>340</sup> (p. 17)

Destarte, a análise fenomenológica aborda o filme e o espectador como agindo em conjunto e defende a primazia da percepção na compreensão e na análise de uma obra audiovisual. Na abordagem aqui empreendida, partimos do princípio que, para descrever um fenômeno, é preciso descrever tanto seus aspectos objetivos como subjetivos. A respeito da abordagem fenomenológica da experiência cinematográfica, Barker (2009, p. 18) elucida que

não se concentra apenas nas características formais ou narrativas do filme em si, nem apenas na identificação psíquica do espectador com os personagens ou na interpretação cognitiva do filme. Em vez disso, a análise fenomenológica do filme aborda o filme e o espectador como agindo juntos, correlacionalmente, ao longo de um eixo que constituiria ele próprio o objeto de estudo.<sup>341</sup>

---

<sup>338</sup> Tradução nossa. No original: “Phenomenology tries to uncover what is buried in habituation and institutionalization, what is taken for granted and accepted as given, or what we have never been fully aware of in the first place”.

<sup>339</sup> Tradução nossa. No original: “phenomenology can help us reflect on the plethora of aspects that define our fearful encounter with movies: the emotionalized body, the cinematic surroundings, the threatening film, the captivated co-viewers”.

<sup>340</sup> Tradução nossa. No original: “we must attend not only to the object itself, but also to the conscious act through which we perceive it. Rather than examining just the structure of the object, or just the subjective act of our own looking or touching, we examine both together, with the understanding that they cannot exist separately”.

<sup>341</sup> Tradução nossa. No original: “A phenomenological approach to the cinematic experience, then, focuses neither solely on the formal or narrative features of the film itself, nor solely on the spectator’s psychic identification with characters or cognitive interpretation of the film. Instead, phenomenological film analysis approaches the film and the viewer as acting together, correlationally, along an axis that would itself constitute the object of study”.

A análise aqui proposta visa compreender as estratégias estéticas utilizadas pelo designer de produção e sua relação com o háptico e com o medo. Para tanto, lançaremos mão de uma descrição fenomenológica da experiência de assistir aos filmes escolhidos e, no tocante à análise do design de produção, nos embasaremos nas categorias definidas por Barnwell (2018a) (espaço, dentro e fora, luz, cor e decoração de cenário), perquirindo e interpretando as estratégias formais utilizadas pelo designer de produção para retratar os cenários. Trata-se de algo que, como discutido no primeiro capítulo, vai além da mera reprodução visual de um local, visto que a concepção de um universo fílmico está atrelada a uma rede de significados.

O design de produção pode ser considerado uma estratégia estética, visto que, tal como afirma Hanich (2010), visa produzir emoção. A estratégia estética ocorre no nível fílmico e pode, portanto, ser descrita objetivamente e analisada estilisticamente como parte do objeto fílmico. “Uma vez que estas estratégias estéticas existem apenas para nos afetar, o seu objetivo implícito é evocar emoções (cinemáticas) subjetivamente experimentadas...”<sup>342</sup> (p. 23).

Na análise, nos atentamos para o fato de que a ênfase apenas nos aspectos visuais, auditivos e narrativos pode negligenciar complexidades e significados que poderiam estar presentes nas superfícies táteis e nas texturas dos ambientes. Visamos, então, apontar os elementos de significado tátil e tangível que participam do design de produção dos filmes.

Podemos tocar o filme suavemente, com um olhar plácido e pouco exigente, mas também podemos tocar o filme de forma agressiva, com um olhar investigador e um ouvido aguçado que apalpa e investiga o filme. Esse toque palpável pode ser afetuoso, à medida que nos demoramos apreciativamente nos detalhes do filme, ou desafiador, no sentido de que a atenção do espectador examina o filme em busca de pontos fracos, erros e implausibilidades.<sup>343</sup> (Barker, 2009, p. 37)

---

<sup>342</sup> Tradução nossa. No original: “Since these aesthetic strategies exist only in order to affect us, their implicit goal is to evoke subjectively experienced (cinematic) emotions...”.

<sup>343</sup> Tradução nossa. No original: “We might touch the film gently, with a placid and undemanding gaze, but we can also touch the film aggressively, with a searching look and keen ear that palpate and investigate the film. This palpating touch may be affectionate, as we linger appreciatively over details of the film, or challenging, in the sense that a viewer’s attention examines the film for weak spots, errors, and implausibilities”.

Destarte, lançando mão de uma atitude estética e de um olhar investigador, almejamos identificar quais elementos do cenário evocam outros sentidos além da visão. Para Barker, ao prestarmos atenção às imagens hápticas de um filme, às “... superfícies táteis e às texturas”<sup>344</sup> (2009, p. 25), podemos obter uma compreensão diferenciada (melhor) daquela cujo foco está apenas nos aspectos visuais ou narrativos do filme.

Ainda que a identificação e a análise de elementos específicos fujam de uma descrição baseada estritamente na experiência, acreditamos que o estudo aqui empreendido possa ser enquadrado no domínio da pesquisa fenomenológica. Nas palavras de Sobchack (2004), as experiências têm “formas, estruturas e temas provisórios e, portanto, estão abertas a novas e outras possibilidades de ser e de significar”<sup>345</sup> (p. 2).

É interessante notar que, diferentemente de uma fotografia, as imagens de um filme aparecem em um fluxo temporal. Tal como afirma Sobchack (1992), “o filme existe para nós como sempre, no ato de vir a ser. ... Ou seja, o filme está sempre apresentando, ao mesmo tempo que representa o surgimento do ser e da representação”<sup>346</sup> (p. 61). Dessa forma, a análise pictórica de quadros filmicos apresenta, invariavelmente, uma lacuna, visto que é incapaz de abordar o desdobramento dos espaços no filme. Além disso, é importante também ter em mente que a imagem de um filme é um amálgama de diversos elementos e os que chamamos aqui de hápticos, raramente aparecem sozinhos. A divisão em categorias funciona como um auxílio para a orientação da análise. Ademais, sabemos da impossibilidade de abarcar todos os elementos que podem ser considerados como hápticos nas análises aqui empreendidas. Toda análise é, invariavelmente, um recorte.

Diferentemente de Marks (2000), que defende que a visualidade háptica não está tão relacionada à textura física e sim a um modo de olhar que é compelido a tocar no objeto, defendemos aqui a importância das texturas físicas para a suscitação de emoções que sejam mais sentidas do que vistas.

Ao analisarmos a hapticidade imagética de um filme, poderíamos abordar diversos elementos. Dentre esses elementos estão as escolhas cinematográficas, tais como filmagem em digital ou película, tipo de lente, fonte de luz (natural ou artificial) etc. e as decisões tomadas na pós-produção, como, por exemplo, sobreposições, adição de granulação, alteração na velocidade etc. Contudo, este estudo tem como foco o design de

---

<sup>344</sup> Tradução nossa. No original: “... tactile surfaces and textures”,

<sup>345</sup> Tradução nossa. No original: “provisional forms and structures and themes and thus are open to new and other possibilities for both being and meaning”.

<sup>346</sup> Tradução nossa. No original: “the film exists for us as always in the act of becoming. ... That is, film is always presenting, as well as representing the coming into being of being and representation”.

produção, portanto, a análise será direcionada aos elementos dos cenários. Esses elementos podem ser narrativos e informar sobre os personagens e os assuntos tratados no enredo, além de atuarem significativamente na constituição da atmosfera das cenas.

Nesta etapa da tese, apontamos os elementos dos cenários que contribuem para que as imagens despertem sentimentos hápticos no espectador e demonstramos como esses sentimentos auxiliam na incitação ao medo. O medo é aqui compreendido como resultado de um planejamento e de escolhas estéticas tomadas por aqueles profissionais envolvidos na concepção do universo diegético do filme.

Hanich (2010) reflete acerca da constrição, da cinestesia e da profundidade relacionadas ao medo no cinema. Sobre o primeiro fator, o autor explica que durante uma cena aterrorizante, “o filme ameaçador parece (excessivamente) próximo fenomenologicamente: o espectador experimenta o medo em relação à proximidade importuna e ameaçadora do objeto como uma constrição do corpo vivido”<sup>347</sup> (p. 254). Contudo, no intuito de escapar da constrição, o medo é simultaneamente caracterizado por uma tendência expansiva. “Como consequência, há uma tensão pulsante, entre a constrição dominante e a tentativa de expansão”<sup>348</sup>. Para Hanich, “este rápido movimento de vaivém entre polos somáticos opostos pode ser experimentado como prazeroso”<sup>349</sup> (p. 233).

Sobre a cinestesia, Hanich explica que dependendo do tipo de situação amedrontadora, o espectador encontra-se em um estado de inquietação e agitação ansiosa ou de imobilidade e quietude assustada. Relativamente à profundidade, o autor elucida que as emoções nos afetam em diferentes níveis. “Embora a repulsa e a dolorosa empatia somática tendam a desaparecer rapidamente, o horror ou o pavor podem permanecer conosco e até mesmo assombrar os nossos sonhos e devaneios”<sup>350</sup> (p. 234). Hanich esclarece que profundidade emocional difere de intensidade, uma vez que emoções planas, tal como a repulsa, podem ser experimentadas de maneira intensa, causar arrepios e até náusea, mas não tão profunda e duradouramente como, por exemplo, o pavor.

---

<sup>347</sup> Tradução nossa. No original: “The threatening film appears (overly) close phenomenologically: the viewer experiences the fear vis-à-vis the importunate, threatening object’s proximity as a constriction of the lived body”.

<sup>348</sup> Tradução nossa. No original: “As a consequence, there is a pulsating tension, between dominant constriction and attempted expansion”.

<sup>349</sup> Tradução nossa. No original: “This rapid back-and forth movement between opposed somatic poles can be experienced as pleasurable”.

<sup>350</sup> Tradução nossa. No original: “While disgust and painful somatic empathy tend to disappear quickly, horror or dread can stay with us and even haunt our dreams and daydreams”.

Assim como os tipos de imagem discutidos por Barker (2009), os filmes aqui analisados “... encorajam-nos a entregar-nos ao nosso deleite com texturas e superfícies” e com “... as coisas da vida”<sup>351</sup> (p. 45). Tal como Barker, Marks também nos lembra de como os objetos estão atrelados às memórias. A autora descreve, por exemplo, como a câmera revela, no filme *Seeing Is Believing* (Shauna Beharry, 1991), um sári, “... as dobras da seda à medida que se dissolvem em grãos e se resolvem novamente” (2000, p. 127), permitindo à diretora Shauna Beharry “...transmitir a memória tátil da pele de sua mãe”<sup>352</sup> (2000, p. 127). Ainda que sejam escolhas estilísticas, as representações de texturas em um filme estão relacionadas ao tema e aos personagens da história, uma vez que a forma e o conteúdo estão sempre conectados.

Foram diversas as razões que nos levaram a escolher *The Witch* e *The Lighthouse* para a análise. Primeiramente, almejávamos deslindar filmes cujo meticuloso trabalho de design de produção possuísse uma grande relevância para o produto final. Ademais, escolhemos analisar obras que tratassem da questão do medo, todavia, nos parecia interessante fugir dos clássicos filmes de horror. Além disso, desejávamos analisar o trabalho de um único profissional. O fato de haver uma parceria entre o designer de produção Craig Lathrop e o diretor Robert Eggers, foi um ponto que também nos interessou.

Podemos ainda citar a questão de Eggers já ter trabalhado como designer de produção, o que nos induz a acreditar que o diretor valoriza (talvez mais do que outros diretores) esse elemento. Também como um fator que consideramos relevante para a escolha, está o fato de um filme ser colorido e o outro em preto em branco, o que altera significativamente a maneira como as imagens são concebidas e observadas. Soma-se a todas essas questões nosso intuito por perquirir filmes contemporâneos que pudessem ser caracterizados como comerciais, ainda que não representassem o *mainstream* hollywoodiano. Dessa forma, podemos apontar que filmes comerciais também podem ser analisados a partir de uma perspectiva háptica, tal como afirma Barker (2009), partindo do pressuposto de que não podemos separar a visão dos demais sentidos: “todo filme, independentemente do gênero, promove uma resposta corporal nos espectadores”<sup>353</sup> (p. 74).

---

<sup>351</sup> Tradução nossa. No original: “... encourages us to indulge our delight in textures and surfaces and with ... the stuff of life”.

<sup>352</sup> Tradução nossa. No original: “... the folds of the silk as they dissolve into grain and resolve again. ... Convey the tactile memory of her mother’s skin”.

<sup>353</sup> Tradução nossa. No original: “... every film, regardless of genre, evokes some kind of bodily response”.

## 4.2: *The Witch*

O filme *The Witch* (2015) foi o primeiro longa-metragem dirigido por Robert Eggers. A história, que se passa na década de 1630 (cerca de 60 anos antes do julgamento das bruxas de Salém), no nordeste dos EUA (Nova Inglaterra), acompanha uma família que busca levar uma vida cristã devota. Após serem expulsos da colônia agrária de puritanos onde viviam, um casal e cinco filhos se estabelecem em uma pequena casa na orla de uma vasta e densa floresta. William, o pai, procura ser um forte patriarca e sustentar a família, enquanto Katherine, a mãe, cuida da casa e das crianças com a ajuda de Thomasin, a filha mais velha. As crianças gêmeas, Jonas e Mercy, fazem traquinagens, como dançar e cantar com o bode Black Phillip (representação do demônio) e Caleb enfrenta os desafios da puberdade em meio a uma criação severa.

Em seguida ao desaparecimento do filho bebê, Samuel, a tensão aumenta entre os personagens e acontecimentos macabros começam a ocorrer. Na busca por descobrir de onde vem a ameaça, o medo e a paranoia passam a prosperar e as acusações de satanismo desestabilizam a família. Os membros da família imputam a Thomasin a culpa pelos acontecimentos e começam a acreditar que a jovem é uma bruxa.

Superficialmente, é a história de uma família inglesa puritana do século XVII que enfrenta um pesadelo americano, atormentada por uma bruxa malvada que rouba seus filhos e suas almas. Mas por baixo dessa superfície esconde-se algo mais perturbador — uma história de pessoas tementes a Deus, cuja crença aterrorizada nas fantasias distorcidas do folclore esconde os seus próprios segredos mais obscuros.<sup>354</sup> (Kermode, 2016)

*The Witch* foi laureado com diversos prêmios, tais como o de Melhor Direção no Sundance Film Festival. Apesar dos prêmios, o filme foi recebido de maneiras distintas. No geral, a crítica especializada enalteceu a obra, enquanto boa parte do público ficou insatisfeita. A falta de estereótipos do gênero, como *jumpscare*s e cenas extremamente violentas não agradou muitas pessoas que estão acostumadas com um tipo específico de filme de terror. Indo de encontro a essa tendência de assustar frequentemente o público, em *The Witch* há a criação de uma tensão gradativa. Mais do que sobressaltar a

---

<sup>354</sup> Tradução nossa. No original: “On the surface, it is the story of a puritanical 17th-century English family enduring an American nightmare, tormented by a wicked witch who steals their children and their souls. But beneath that surface lurks something more disturbing – a tale of God-fearing folk whose terrified belief in the twisted fantasies of folklore hides their own darker secrets”.

audiência, nota-se um desejo por envolver psicologicamente o espectador. Para Adam Fleet (2022), trata-se de um filme de terror *folk* “que não depende de sangue para aterrorizar o público, mas, em vez disso, gradualmente se infiltra sob sua pele para enervá-lo lentamente. Não é o mergulho do topo da montanha-russa, mas um passeio lento por uma estrada rural escura”<sup>355</sup>.

Tal como afirma Fleet, a crítica de cinema Emily St. James (2016) aponta que

*The Witch* não é um filme de terror no qual os sustos vêm de grandes choques espantosos ou de *gore*. Não, *The Witch* é um filme de terror que se aproxima de você, espalhando seus tentáculos lentamente pela paisagem de sua mente. O maior susto do filme não é a bruxa; é a ideia de que tudo em que você acredita pode estar errado.<sup>356</sup>

Segundo Eggers (citado por Kermode, 2016), filmes como *Häxan: Witchcraft Through the Ages* (Benjamin Christensen, 1922), *Cries and Whispers* (Ingmar Bergman, 1972) e *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980) influenciaram o longa-metragem. Nota-se ainda uma referência às histórias dos Irmãos Grimm e de Charles Perrault, como João e Maria, Chapeuzinho Vermelho e Branca de Neve.

*The Witch* anuncia-se como “um conto *folk* da Nova Inglaterra” (*a New England folk tale*)<sup>357</sup>. Diferentemente de um conto de fadas, que prescreve valores morais, para o crítico de cinema Simon Abrams (2016), o longa-metragem se assemelha a um sermão, uma vez que lança mão de alegorias que nos fazem reconsiderar questões da vida. Mark Kermode (2016) acredita que o filme “... é um estudo arrepiante do medo e dos demônios que vivem dentro de todos nós”<sup>358</sup>. Já Anthony Lane (2016) pontua que o filme é assustador e sério, “porque nos atrai para as mentes e os domínios terrenos daqueles que estão com medo, noite e dia, de terem perdido as misericórdias de Deus”<sup>359</sup>. Trata-se de

---

<sup>355</sup> Tradução nossa. No original: “that does not rely on gore to terrify the audience, but instead gradually worms its way under your skin to slowly unnerve you. It’s not the plunge from the top of the rollercoaster but a slow drive down a dark, country lane”.

<sup>356</sup> Tradução nossa. No original: “*The Witch* isn’t a horror film where the scares come from big spooky jolts, or from gore. No, *The Witch* is a horror film that creeps up on you, spreading its tendrils slowly across the landscape of your mind. The movie’s biggest scare isn’t the witch; it’s the idea that everything you believe might be wrong”.

<sup>357</sup> Segundo Walton (2018), o terror *folk* distingue-se de outros subgêneros devido à mediação do horror na e através da paisagem. “A vida rural empresta uma materialidade distintiva ao filme de terror *folk*, também sublinhando o isolamento de seus personagens e comunidades”.

<sup>358</sup> Tradução nossa. No original: “... is a chilling study of fear and the devils that live within us all”.

<sup>359</sup> Tradução nossa. No original: “because it lures us into the minds, and the earthly domains, of those who are themselves scared, night and day, that they have forfeited the mercies of God”.

um filme repleto de metáforas, simbolismos e alegorias através dos quais não apenas os conflitos externos dos personagens, como também os internos, são revelados.

Relatos reais de puritanos que se mudaram para os EUA e percebiam as “florestas profundas e escuras como agourentas e ameaçadoras” inspiraram grande parte da história. Segundo St. James (2016), “as imagens mais estranhas e bizarras do filme vêm dessas histórias, contadas por pessoas que viram um gigantesco vazio escuro bem na periferia da cidade e conjuraram criaturas para preenchê-lo com horrores”<sup>360</sup>.

Para a produção do longa-metragem foi realizada uma extensa pesquisa histórica, visando retratar com maestria a sociedade da época. Eggers (citado por Crucchiola, 2016) explica que, mais do que a autenticidade (enaltecida pelos críticos),

para entender por que o arquétipo da bruxa era importante, interessante e poderoso — e como eu iria tornar isso assustador e vivo novamente — tivemos que voltar no tempo para o início do período moderno, quando a bruxa era uma realidade. E a única maneira de fazer isso, decidi, seria torná-lo [o filme] incrivelmente preciso.<sup>361</sup>

Vale ressaltar aqui algumas questões técnicas do filme que não dizem respeito ao cenário. Começamos, então, por destacar o relevante papel do design sonoro. Mark Korven, compositor, lançou mão de *nyckelharpa*<sup>362</sup> e de acordes discordantes. Há ainda sons dos animais, do vento e dos portões rangendo que contribuem para a criação da atmosfera das cenas.

Já o trabalho minucioso da figurinista Linda Muir demonstra a preocupação na confecção de roupas realistas, fiéis ao estilo do século XVII. Segundo Eggers, Muir utilizou os 30 volumes de Stuart Peachey: *Clothes of the Common People in Elizabethan and Early Stuart England* como guia principal. As roupas foram confeccionadas em lã e linho que correspondiam às amostras históricas. As costuras visíveis, externa e internamente, foram feitas à mão em todas as roupas. Trata-se, para o diretor, de uma maneira de pensar as peças como roupas e não como figurinos. Ademais, a coloração das

---

<sup>360</sup> Tradução nossa. No original: “The film’s strangest, freakiest images come from those stories, told by people who saw a gigantic dark void right on the edge of town and conjured creatures to fill it with horrors”.

<sup>361</sup> Tradução nossa. No original: “To understand why the witch archetype was important and interesting and powerful — and how was I going to make that scary and alive again — we had to go back in time to the early modern period when the witch was a reality. And the only way I was going to do that, I decided, was by having it be insanelly accurate”.

<sup>362</sup> Tradicional instrumento musical sueco.

roupas é similar à do cenário, o que produz uma imagem na qual diferentes elementos tendem a mesclar-se uns com os outros. Contudo, há, eventualmente, alguns pontos em vermelho que saltam logo aos olhos do espectador. De acordo com o diretor, eles buscaram “manter as cores contidas, suaves, sombrias, obscuras e horríveis”<sup>363</sup> (Eggers, 2016a).

Para mim, se eu realmente quero transportar o público, não posso simplesmente dizer “esta é uma cena legal”. Tudo no quadro realmente precisa ser como se eu estivesse articulando minha memória deste momento. Tipo, essa foi minha infância como puritano, e eu me lembro daquele dia em que meu pai me levou para o milharal e como ele cheirava. E se você vai articular uma memória, a poeira e as costuras nas roupas têm que estar certas.<sup>364</sup> (Eggers citado por Crucchiola, 2016)

Tal como o som e o figurino, a cinematografia de Jarin Blaschke foi muito bem executada. As cenas se desenvolvem naturalmente em planos gerais duradouros que se assemelham a pinturas. Há a utilização da luz natural na maior parte das cenas e, frequentemente, as sombras encobrem os personagens, às vezes dividindo-os em claro e escuro. Essa maneira naturalista com que a obra foi filmada contribui para uma verossimilhança e faz com que o público se sinta imerso na história, aceitando os acontecimentos sinistros mais facilmente. As imagens do longa-metragem dialogam com obras de pintores como Diego Velázquez, Johannes Vermeer, Andrew Wyeth e Francisco de Goya (Figura 57).

---

<sup>363</sup> Tradução nossa. No original: “keep color restrained, muted, gloomy, dower, and horrible”.

<sup>364</sup> Tradução nossa. No original: “For me, if I really want to transport an audience, I can’t just say ‘This is a cool shot’. Everything in the frame really needs to be like I’m articulating my memory of this moment. Like, this was my childhood as a Puritan, and I remember that day my dad took me into the cornfield and what he smelled like. And if you’re going to be articulating a memory, the dust and the stitches on the clothing, they have to be right”.



Figura 57 – *Witches Sabbath* e *The Witches' Flight*, Francisco de Goya  
Fontes: <https://www.franciscogoya.com/witches-sabbath.jsp>  
<https://fundaciongoyaenaragon.es/eng/obra/vuelo-de-brujas/525>

Lentes Cooke da década de 1940 da Panavision foram utilizadas com a câmera Alexa Plus, porque Eggers “adorou o formato arredondado da imagem e o efeito desfocado que davam à borda da imagem, como se o observador estivesse ‘olhando para um portal’”<sup>365</sup>. A escolha da proporção incomum de 1,66:1, foi em função do anseio por tornar a floresta mais alta e ameaçadora e, simultaneamente, o ambiente interno mais compacto (Norris, 2020).

Os diálogos dos atores britânicos, que podem causar estranheza, são baseados em diários, cartas e documentos da época e contribuem para uma experiência mais rica e autêntica. Trata-se de um dialeto denominado Inglês Jacobino e há ainda o sotaque de Yorkshire. Ralph Ineson (William), Kate Dickie (Katherine), Harvey Scrimshaw (Caleb), Ellie Grainger (Mercy) e Lucas Dawson (Jonas) interpretam com esmero os personagens. No entanto, Anya Taylor-Joy é a figura principal. A atriz incorpora Thomasin, uma jovem que, aos poucos, percebe que não pode confiar em tudo em que confiava anteriormente.

Para St. James (2016), “*The Witch* é sobre o medo do que poderia acontecer se uma mulher nunca percebesse seu próprio poder sexual”<sup>366</sup>. Em uma sociedade extremamente patriarcal, a mulher é destituída de qualquer poder, todavia, a sua mera existência é capaz de abalar os homens ao seu redor. Segundo a autora, trata-se de um assunto complicado, porém vital.

<sup>365</sup> Tradução nossa. No original: “he loved the rounded image shape and the blurred effect they gave to the border of the image as if the viewer was ‘looking into a portal’”.

<sup>366</sup> Tradução nossa. No original: “*The Witch* is about the fear of what might happen if a woman never realized her own sexual power”.

Por mais que *The Witch* seja uma história de terror, é também um conto de maioria, sobre aquele momento em que você olha para tudo o que lhe foi ensinado e percebe que sabe muito menos do que pensa que sabe. É sobre o espaço entre ver as florestas escuras cheias de terrores e vê-las cheias de algo novo e que vale a pena explorar.<sup>367</sup> (St. James, 2016)

O filme foi considerado por muitos como uma obra feminista que retrata a marginalização das mulheres e as “duras condições que podem, mesmo em circunstâncias extremamente isoladas, levar as mulheres ao ressentimento e à insegurança incapacitante”<sup>368</sup> (Abrams, 2016). Conforme Benjamin Lee (2016), ainda que *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick & Eduardo Sánchez, 1999) tenha sido um sucesso, o filme não conseguiu reviver as bruxas como grandes vilões no cinema. Lee aponta que, diferentemente dos vampiros, lobisomens e zumbis, as figuras míticas femininas têm sido sub-representadas. Entretanto, para o autor, o filme aqui analisado foi bem-sucedido na representação dessa criatura. Para Lee,

... Eggers se destaca em criar e manter um clima ameaçador sem sacrificar a história e o personagem. O filme oferece sugestões opacas e revelações explícitas, juntamente com um conjunto de performances naturalistas e eficazes. Como qualquer filme de terror notável, seu verdadeiro impacto só se revela quando os créditos passam e ele permanece enterrado sob sua pele, aparecendo de vez em quando para lembrá-lo de seu poder insidioso.<sup>369</sup>

Ainda que o cineasta opte, logo no princípio da narrativa, por uma representação física do medo da família, Kermodé (2016) acredita que é preferível compreender o filme como

---

<sup>367</sup> Tradução nossa. No original: “For as much as *The Witch* is a horror story, it’s also a coming-of-age tale, about that moment when you look at everything you’ve been taught and realize you know far less than you think you do. It’s about the space between seeing the dark, dark woods as full of terrors, and seeing them as full of something new and worth exploring”.

<sup>368</sup> Tradução nossa. No original: “the harsh conditions that can, even under extremely isolated circumstances, lead women to resentment, and crippling self-doubt”.

<sup>369</sup> Tradução nossa. No original: “... Eggers excels at creating and sustaining a menacing mood without sacrificing story and character. The film provides both opaque suggestions and explicit revelations, along with a set of naturalistic and effective performances. Like any outstanding horror film, its true impact only reveals itself once the credits have rolled and it stays buried under your skin, breaking through every now and then to remind you of its insidious power”.

uma história cujos demônios espreitam em grande parte na mente. Assim como a família está obcecada com o conceito de pecado (o pobre Caleb relata sua putrefação e angústias sobre seu coração lascivamente preso ao inferno), Eggers sugere, não tão maliciosamente, que tais ansiedades perversamente convidam o horror para dentro de casa, onde rostos sombrios tremeluzem à luz do fogo.<sup>370</sup>

A família, que possui estritas convicções religiosas, acredita na existência do diabo e, ao longo do filme, é possível que o espectador passe também a acreditar. A história apresenta um interessante nível de ambiguidade que leva o público a questionar o que realmente está causando os acontecimentos. Uma das forças do filme reside justamente no fato de que cada espectador interpreta a história à sua própria maneira. Indagamos sobre o verdadeiro significado da bruxa e o que ela representa diante da moralidade e da religiosidade dos personagens.

Eggers (*Internet Movie Database*<sup>371</sup>, s.d., a) afirma que o filme foi projetado com os dois tipos de interpretação em mente: literal, como se as forças satânicas fossem mesmo reais, ou figurativamente, “como se a família tivesse sucumbido a uma psicose compartilhada devido às suas circunstâncias e crenças tensas”<sup>372</sup>. Ao longo do filme, há indícios que corroboram o segundo modo de interpretação, como o fato de viverem num isolamento extremo e comerem, possivelmente, alimentos contaminados que podem causar alucinações.

No final das contas, *The Witch* funciona tão bem porque valoriza a atmosfera, cultivando lentamente uma sensação generalizada de pavor em relação a emoções mais baratas e vulgares. Este não é um filme que será esquecido assim que os créditos rolarem, pois *The Witch* prefere rastejar dentro da sua cabeça e ficar lá.<sup>373</sup> (Fleet, 2022)

---

<sup>370</sup> Tradução nossa. No original: “as a story whose demons lurk largely within the mind. Just as the family are obsessed with the concept of sin (poor Caleb recounts his putrefaction by rote and anguishes about his lustfully hell-bound heart), so Eggers not so slyly suggests that such anxieties perversely invite horror into the home, where shadowy faces flicker in the firelight”.

<sup>371</sup> Base de dados *online* de informação sobre a indústria do entretenimento. Pertencente à Amazon.

<sup>372</sup> Tradução nossa. No original: “as if the family has succumbed to a shared psychosis due to their strained circumstances and beliefs”.

<sup>373</sup> Tradução nossa. No original: “Ultimately, *The Witch* works so well because it values atmosphere, slowly cultivating a pervasive sense of dread over sleazier, cheaper thrills. This is not a film that will be forgotten as soon as the credits roll, for *The Witch* prefers to crawl inside your head and stay there”.

#### 4.2.1: Cenário de *The Witch*

Dentre as inúmeras formas expressivas que compõem as imagens fílmicas, visamos aqui deslindar os mecanismos empregados pelo designer de produção Craig Lathrop para a composição dos cenários e apontar como as escolhas por elementos que contribuem para uma hapticidade imagética afetam o espectador.

Para Jordan Crucchiola (2016), a verossimilhança de *The Witch* possibilita que o espectador explore plenamente o seu medo.

O cenário meticulosamente construído, trazido à vida após cinco anos de pesquisa, escrita e desenvolvimento, está encharcado de medo frio e cinzento. A recriação da vida na fazenda em Massachusetts da década de 1630 é tão completa que leva você para o universo que existe dentro da mente dos personagens. Ao vivenciar o medo deles, você vivencia o seu próprio. (Crucchiola, 2016)

O cenário do filme foi construído em uma locação e pode ser classificado, segundo as categorias de Affron e Affron (1995), como um Cenário Artifício, uma vez que apresenta um papel fundamental para o impacto da história. Trata-se de um cenário que preza pela invisibilidade, mas como comentado no primeiro capítulo, isso não diminui a relevância do espaço e de todos os objetos de decoração. Lathrop visou a materialização de um cenário com uma precisão histórica minuciosa, onde cada elemento foi cuidadosamente planejado e elaborado almejando a imersão do espectador na história. Sobre esse processo de imersão, Vieira Junior (2021, p. 50) lembra que “durante toda a vigência do contrato espectral, os processos de produção de sentido, identificação e imersão diegética são simultâneos, realimentando-se reciprocamente o tempo todo”. Tal como afirma Sobchack (2004, p. 60), “os filmes provocam em nós os ‘pensamentos carnais’ que fundamentam e informam análises mais conscientes”<sup>374</sup>.

Para a análise do design de produção, adotamos as cinco categorias determinadas por Barnwell (2018a) em sua “Análise de Conceito Visual” (*Visual Concept Analysis*): espaço, dentro e fora, luz, cor e decoração de cenário. É evidente que nem todas podem abarcar elementos hápticos, contudo, com o intuito de realizarmos uma análise mais completa, iremos discorrer sobre elementos presentes nas cinco categorias.

---

<sup>374</sup> Tradução nossa. No original: “movies provoke in us the ‘carnal thoughts’ that ground and inform more conscious analysis”.

Diferentemente da maioria dos filmes, *The Witch* possui basicamente um único cenário, por onde o horror flui entre os espaços internos e externos. Optaram por construir do zero a solitária casa da família perto de uma floresta sinistra (Figura 58). Lathrop conseguiu, com poucos elementos, criar a atmosfera das cenas.



Figura 58 – Fotograma do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Chegada da família à clareira

Fonte<sup>375</sup>:

[https://www.primevideo.com/detail/oTIX2XH33LP38NWWHEET8EZKYC/ref=atv\\_hm\\_hom\\_c\\_cjm7wb\\_6\\_1?jic=8%7CEgNhbGw%3D](https://www.primevideo.com/detail/oTIX2XH33LP38NWWHEET8EZKYC/ref=atv_hm_hom_c_cjm7wb_6_1?jic=8%7CEgNhbGw%3D)

## **Espaço**

Como já comentado no primeiro capítulo, para a concepção do espaço onde uma história se desenvolve, muitos fatores devem ser levados em consideração. É preciso compreender quem são os personagens, qual a sua situação financeira, com o que trabalham, em que acreditam, entre outros elementos. Características como tamanho, altura, forma e textura influenciam significativamente a maneira como esse espaço é apreendido pelos espectadores.

Conforme McAndrew (2020), pesquisadores confirmaram que os ambientes naturais mais atraentes para os humanos contêm água corrente e prados abertos cercados por bosques<sup>376</sup>. É interessante perceber que o cenário de *The Witch* subverte essa sensação de segurança. A maneira como o ambiente do filme foi trabalhado, aliada às demais ferramentas cinematográficas, faz-nos sentir inseguros, como se o tempo todo

---

<sup>375</sup> Todos os fotogramas de *The Witch* foram retirados da mesma fonte.

<sup>376</sup> Características que teriam sido benéficas para a sobrevivência dos primeiros humanos.

estivéssemos esperando algo tenebroso acontecer. McAndrew (2020, p. 50) propõe “que lugares podem nos assustar pelas mesmas razões que as pessoas, ao nos apresentarem informações ambíguas que tornam pouco claro se o lugar representa uma ameaça para nós ou não”<sup>377</sup>.

Devido a restrições orçamentárias, *The Witch* foi filmado na pequena cidade de Kiosk, no Canadá. Conforme Eggers (2016a), Lathrop foi

fanaticamente intransigente quanto à criação dos cenários do filme, que muitas vezes eram mais próximos de estruturas reais do que de cenários. Tudo o que aparece na câmera é feito com os materiais de construção corretos que uma família puritana teria usado, e técnicas e ferramentas autênticas foram utilizadas sempre que necessário. Embora tenhamos empregado tecnologia moderna, como motosserras e parafusos para *drywall*, para completar o cenário de maneira oportuna, econômica e responsável, era essencial ter, por exemplo, tábuas de carvalho feitas à mão para revestir as estruturas, telhados de palha e pregos forjados à mão para tornar o mundo crível, entre muitos outros materiais de época.<sup>378</sup>

O diretor, o designer de produção, o diretor de fotografia e a figurinista viajaram para Plymouth, Massachusetts, para conduzir pesquisas sobre como teria sido a vida dos agricultores puritanos. Na visita ao museu de história Plymouth Plantation, Lathrop estudou as estruturas do museu e anotou os tipos de ferramenta utilizados para construir as casas. Ademais, o designer visitou outros locais originais onde existiam fazendas puritanas e se encontrou com um arqueólogo local para aprender mais sobre a agricultura do século XVII naquela região. Com o intuito de criar um cenário bastante fiel à época, lançaram mão de plantas de uma das mais antigas casas de madeira da Nova

---

<sup>377</sup> Tradução nossa. No original: “Places can creep us out for the very same reasons that people can, by presenting us with ambiguous information that makes it unclear if the place poses a threat to us or not”.

<sup>378</sup> Tradução nossa. No original: “Craig was fanatically uncompromising about the creation of the sets for the film, which were often closer to real structures than sets. Everything that appears on camera is made out of the correct building materials that a Puritan family would have used, and authentic techniques and tools were used wherever necessary. While we used modern technology like chainsaws and drywall screws to complete the set in a timely, cost-effective, responsible way, it was essential to have, for instance, hand-riven oak clapboards to sheath the structures, reed-thatched roofs, and hand-forged nails to make the world believable, among many other period materials”.

Inglaterra e contrataram um carpinteiro e um *thatcher*<sup>379</sup> de confiança de Eggers (Norris, 2020).

Para Gaston Bachelard (1994), o conceito de lar como abrigo está profundamente enraizado no inconsciente humano. Segundo o filósofo, a casa esconde, expõe, protege, acolhe e mimetiza os gestos e os movimentos corporais, assim como suas afetividades. Bachelard propõe que a casa é nosso principal canto do mundo, é “nosso primeiro universo, um verdadeiro cosmos em todos os sentidos da palavra”<sup>380</sup> (p. 4). O autor observa que a sensação do menor trinco do quarto “permaneceu em nossas mãos”<sup>381</sup> (p.15), porque nossos corpos são formados pela forma e textura dos espaços íntimos que habitamos. Ao nos considerarmos como espectadores corporificados, cuja memória sensorial de todos os sentidos é evocada ao visualizarmos um filme, compreendemos que a forma e a textura dos espaços diegéticos de *The Witch* também são sentidas por nós.

A casa da família, simples e pequena, é constituída basicamente por três materiais: madeira, palha e terra. As ripas de madeira desiguais revelam o trabalho manual envolvido na construção da residência. Já o telhado de palha constitui importante textura que contribui para a criação da atmosfera das cenas. Nas cenas diurnas, o telhado de palha atua na intensificação da sensação de secura. Já sob a luz do luar, a palha reluz de uma forma que instiga uma sensação inquietante. A terra está presente no chão de barro, assim como nas paredes internas e concede uma qualidade bastante rústica ao ambiente (Figura 59).

---

<sup>379</sup> Profissional especializado na construção de telhados feitos de palha ou outros materiais vegetais.

<sup>380</sup> Tradução nossa. No original: “it is our first universe, a real cosmos in every sense of the word”.

<sup>381</sup> Tradução nossa. No original: “has remained in our hands”.



Figura 59 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Casa da família de dia e de noite

No primeiro andar da casa, encontram-se a cozinha e a mesa onde são realizadas as refeições e o quarto do casal, separado do resto da residência por um pedaço de tecido. O local onde os filhos dormem se assemelha a um sótão. Nesse espaço, a palha, presente tanto no chão, derivada dos colchões, quanto no teto, atua como um elemento pouco aconchegante. As pesadas vigas de madeira operam na constrição dos ambientes internos, fazendo com que tenhamos a impressão de estarmos presos, juntamente com os personagens, nesses espaços cingidos (Figuras 60, 61 e 62).



Figura 60 – Fotograma do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Primeiro andar da casa de dia



Figura 61 – Fotograma do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Primeiro andar da casa de noite

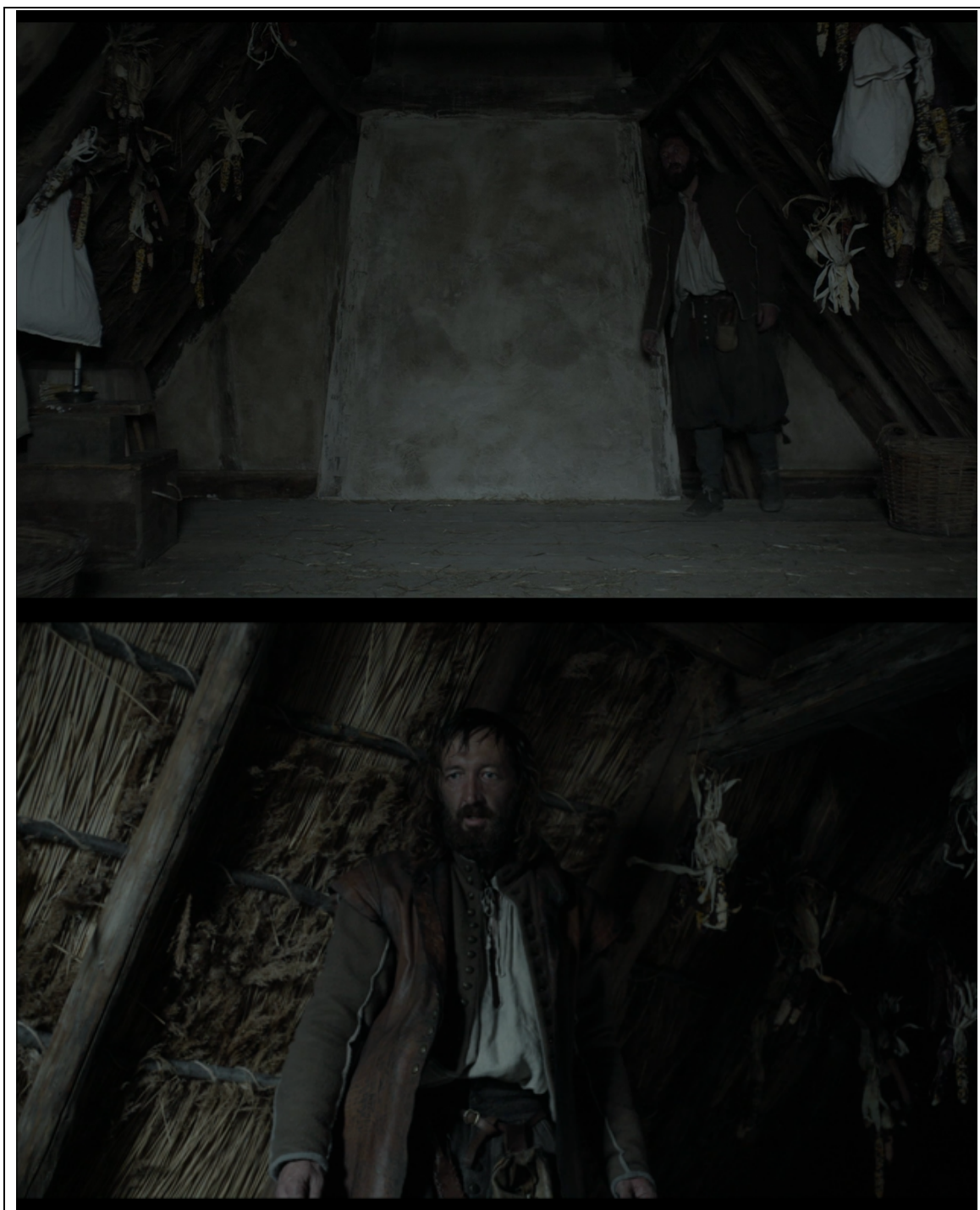


Figura 62 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Sótão da casa

Nas palavras de Bruno (2010),

o espaço fornece um tipo de “modelagem” concretamente material: ele modela nossa existência social. Nosso modo de interação social e nossa posição como sujeitos são afetados por onde vivemos. A arquitetura abriga as múltiplas formas de nossa experiência coletiva diversa, cotidiana e representa seus estilos.

Desempenha um papel crucial na criação de formas sociais de conectividade e na modelagem real da intersubjetividade.<sup>382</sup> (p. 191)

A parede de barro da casa atua como um elemento interessante, capaz de despertar sensações inquietantes no espectador. As irregularidades, que indicam o trabalho manual despendido para a construção da casa, são realçadas pelo jogo de luz e sombra. Sentimos que, ao passarmos nossas mãos nas paredes, pequenos grãos de barro irão se soltar. A materialidade do barro evoca, então, o nosso sentido tátil e, nesse encontro entre a superfície da nossa pele e a superfície da parede, nos sentimos presentes nesse espaço, compartilhando com os personagens seus temores (Figura 63).



Figura 63 – Fotograma do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Parede interna da casa da família

Além da casa onde vive a família, há mais uma construção que aparece frequentemente nas cenas: o estábulo onde ficam os animais. Muitas cenas se passam no estábulo, ambiente pequeno, feito de madeira e palha. Tal como na casa, as ripas de madeira parecem mesmo ter sido cortadas à mão e, através dos espaços existentes entre as ripas, a luz atravessa de maneira sinistra (Figura 64).

---

<sup>382</sup> Tradução nossa. No original: “Space provides a concretely material kind of “modeling”: it fashions our social existence. Our mode of social interaction and our position as subjects are affected by where we live. Architecture houses the multiple shapes of our diverse, quotidian, collective experience and figures their styles. It plays a crucial part in the fashioning of social forms of connectivity and in the actual modeling of intersubjectivity”.



Figura 64 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Estábulo

Os personagens encontram-se isolados e, ao mesmo tempo, constrictos em um espaço onde tudo em volta representa uma ameaça. O denso bosque que farfalha ao redor da família demarca o limite entre os puritanos e o terror primitivo (Figura 65). Segundo Bachelard (1994, p. 186), a floresta pode conotar grandeza e profundidade. Bachelard afirma que “não precisamos ficar muito tempo na floresta para experimentar a impressão

sempre bastante ansiosa de ‘ir cada vez mais fundo’ em um mundo ilimitado. Em breve, se não sabemos para onde vamos, já não sabemos onde estamos”<sup>383</sup>.



Figura 65 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Transição entre a clareira e o bosque

Em *The Witch*, a floresta, composta majoritariamente por bétulas e pinheiros, é escura e apavorante. Os galhos que constringem os personagens atuam de duas maneiras

---

<sup>383</sup> Tradução nossa. No original: “We do not have to be long in the woods to experience the always rather anxious impression of ‘going deeper and deeper’ into a limitless world. Soon, if we do not know where we are going, we no longer know where we are”.

significativas: transmitem uma textura háptica, cuja aspereza contribui para o sentimento de medo e, ao mesmo tempo, constituem uma textura visual por repetição, ao formarem, em algumas imagens, um padrão (Figura 66).



Figura 66 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Denso bosque

As árvores e os galhos são frequentemente evidenciados nas imagens, por vezes há a presença de galhos desfocados em primeiro plano, noutras, os galhos e troncos aparecem focados no primeiro plano e desfocados conforme a profundidade de campo. Quando Caleb corre em direção a um coelho, prestes a ser seduzido pela bruxa, o personagem passa, com bastante dificuldade, por entre os galhos. A teia de ramos enclausura o personagem provocando um contato direto entre a superfície da madeira e o corpo de Caleb. Os galhos atuam, então, como materiais capazes de nos machucar (Figura 67).

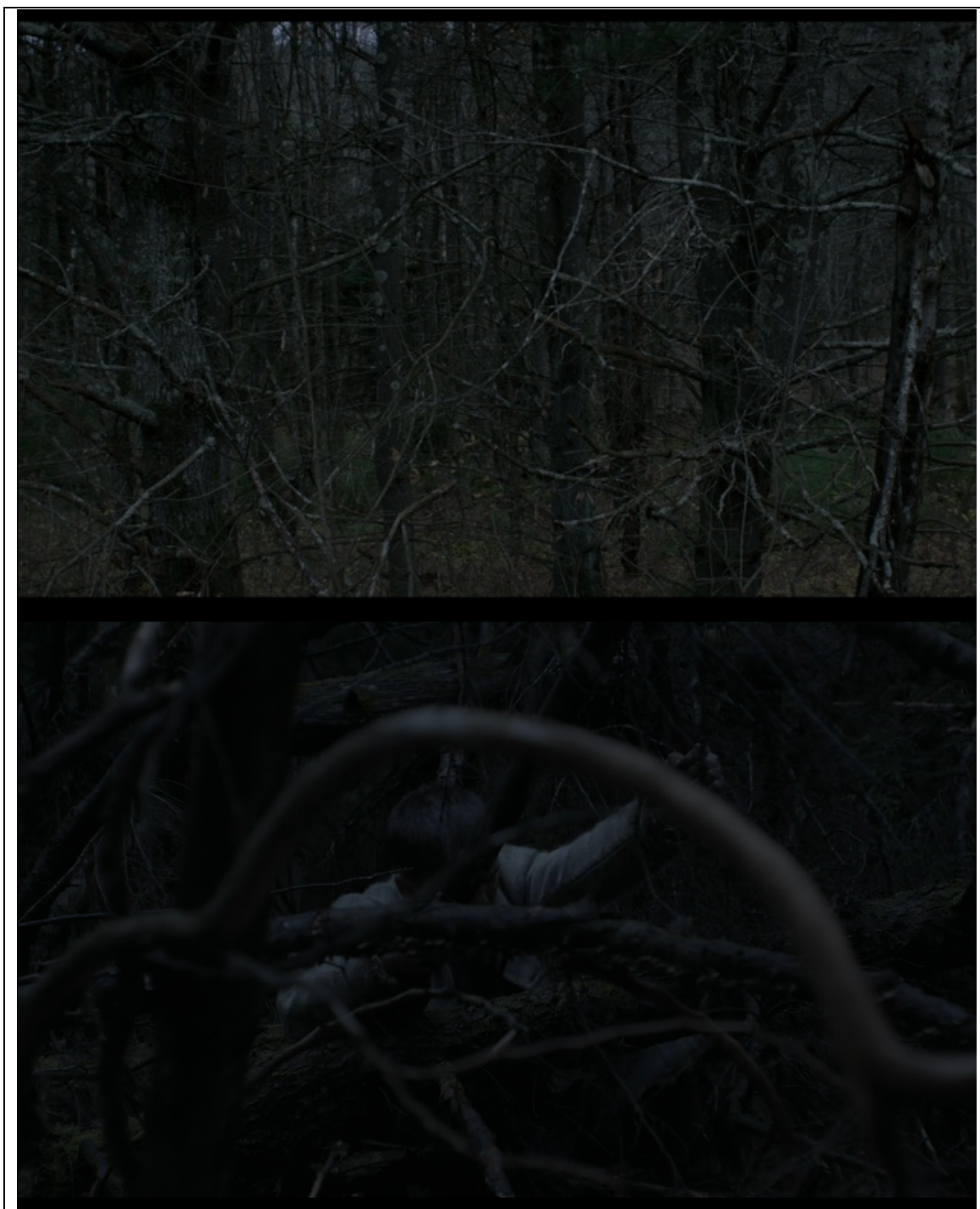


Figura 67 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Detalhe dos galhos

Sobre a floresta, Pallasmaa (2011, p. 62) afirma que ela “nos envolve com seu abraço multissensorial. A multiplicidade dos estímulos periféricos efetivamente nos chama à realidade do espaço”. Já Hanich (2010) lembra que a utilização da floresta como ambiente assustador remonta, pelo menos, aos contos de fadas dos irmãos Grimm. Diversos filmes, como *Evil Dead* (Sam Raimi, 1981), *Cabin Fever* (Eli Roth, 2002) e *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick & Eduardo Sánchez, 1999), exibem florestas com o intuito de criar uma atmosfera intimidante.

Diferentemente de uma pradaria, que proporciona a

sensação de estar no topo e o céu cria a impressão de estar sob suas expansões horizontais, você está sempre dentro da floresta, envolto por sua imensidão horizontal e vertical. Além disso, a floresta evoca uma sensação de isolamento do mundo. Esta impressão é reforçada pela invisibilidade da imensidão profunda e escura da floresta, que impulsiona a nossa imaginação para a sua expansão. O espaço da floresta prolonga-se infinitamente, ou assim parece, para além do véu de troncos e folhas.<sup>384</sup> (Hanich, 2010, p. 176)

Dentro da floresta encontra-se a casa da bruxa. Ficamos sob a impressão de que a casa nos é apresentada em dois estados. Primeiramente, vemos uma “construção” que poderia passar despercebida, uma vez que se assemelha a troncos caídos. Trata-se de um elemento composto basicamente por vegetação que possui um formato amedrontador, além de texturas rugosas que parecem pouco agradáveis ao toque. Ao visualizarmos esse espaço, nos sentimos acuados, pois os galhos retorcidos cobertos por musgos e heras afiguram-se dispostos a nos infligir dor. Em outro momento, vemos uma casa tradicional, que se assemelha às típicas casas de bruxas dos contos de fadas. Ainda que esta não seja tão amedrontadora, visto que o intuito é atrair o personagem Caleb, as texturas presentes no cenário tampouco nos transmitem uma sensação acolhedora (Figura 68). A bruxa aparece para Caleb na forma de uma bela jovem que caminha descalço sobre as pedras e folhas. A textura áspera da pedra e a gélida temperatura são sentidas na pele da personagem. Nesse choque de superfícies, o espectador é capaz de

---

<sup>384</sup> Tradução nossa. No original: “While the prairie gives you the feeling of standing on top and the sky creates an impression of being under their horizontal expansions, you are always inside the forest, enwrapped by its horizontal and vertical immensity. Moreover, the woods evoke a feeling of being cut off from the world. This impression is enhanced by the invisibility of the forest’s deep and dark immensity, which propels our imagination of its expansion. The space of the forest prolongs endlessly, or so it seems, beyond the veil of tree-trunks and leaves”.

sentir a aspereza do material e o frio subindo por seu corpo, o que torna o encontro dos personagens ainda mais amedrontador.



Figura 68 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Casa da bruxa

Há ainda na clareira, perto do princípio do bosque, um estreito riacho e um malogrado milharal que, assim como os demais espaços, não são aconchegantes e muito menos convidativos. São espaços desprovidos de vida e que parecem capazes de aniquilar a vitalidade de qualquer ser que os adentre (Figura 69).



Figura 69 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2019): Riacho e milharal

Ao longo de todos os espaços do filme, a textura da terra, tanto seca, quanto molhada, é bastante relevante para a criação da atmosfera das cenas. No princípio da obra, William encosta o rosto no solo numa atitude de reverência e gratidão. Nesse momento, a grama está verde e o terreno parece fértil. No entanto, o aspecto da terra muda com o passar do tempo. Quando o solo é apresentado seco, sentimos uma terra árida, infecunda, e, quando molhada, não transmite uma sensação fresca e agradável, pois trata-se de uma textura que gera asco.

Há alguns planos que, ao evidenciar a materialidade da terra, nos afugentam e atuam no processo de incitação ao medo. Sentimos como se não quiséssemos estar ali, compartilhando as aflições dos personagens. Em um momento de extrema tristeza, Katherine deita-se ao lado do filho falecido na cova, enclausurando-se em meio à terra seca. Mesmo durante uma noite chuvosa, William decide cortar lenhas que caem sobre uma terra molhada. É um estado que nos repele e, no nosso cotidiano, ao nos depararmos com esse tipo de terra, optamos, costumeiramente, por não a tocar (Figura 70).



Figura 70 – Fotograma do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Terra

Em evidência no cenário de *The Witch* está a textura da madeira. Há madeira em todos os seus estados, seja como troncos de árvore, como galhos, como parede da casa, como cerca, como lenha, ou como móvel. É uma madeira rústica, pálida, áspera, que parece soltar facilmente farpas. Ao visualizarmos, portanto, o espaço do filme, nossa memória tátil é ativada. Essa ativação é ainda mais forte quando vemos um personagem tocando o material, pois o espectador, mimeticamente, também o toca. Imagino que o leitor já tenha passado a mão, ou esbarrado o braço, em uma madeira áspera e empoeirada. É uma sensação pouco agradável e, muitas vezes, tememos que nesse encontro de superfícies um pequeno pedaço da madeira se solte e adentre a nossa pele. Tal como o filme aqui analisado, trata-se de uma situação que promete, ou ao menos possibilita, o surgimento de um perigo. É proveniente da madeira o último golpe em William. Após ser atacado pelo bode demoníaco Black Phillip, o personagem é soterrado pela lenha que ele mesmo passa muitos momentos cortando. Nesse caso, é evidenciado o peso da madeira contra o corpo do personagem (Figuras 71 e 72).



Figura 71 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Detalhe da madeira



Figura 72 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Madeira em diferentes estados

### **Dentro e fora**

Nesta categoria, analisa-se a relação dos espaços interiores com os exteriores e como os personagens entram e saem desses espaços. No filme em questão, os personagens possuem grande liberdade de locomoção, visto que se trata de uma construção que foi feita do zero em uma locação. Caso fosse filmado em um estúdio, essa liberdade seria, indubitavelmente, reduzida. Vale ressaltar que a liberdade afeta não apenas os personagens, como também aqueles envolvidos na captação das imagens. Dessa forma,

as mudanças de espaço tornam-se mais fluidas, o que contribui para um maior envolvimento do espectador na história.

Em *The Witch*, ainda que não haja longos planos sequência que nos conduzam de um lugar a outro, sentimos que habitamos aquele espaço. Ao mesmo tempo, há uma sensação de distanciamento, como se estivéssemos observando tudo de perto, mas com uma visão privilegiada, tal como um pequeno inseto.

Logo no princípio do filme, os personagens atravessam o portão da vila da qual foram expulsos. O pesado portão se fecha com um baque diante do olhar amedrontado de Thomasin. O fato de sentirmos o peso do material, contribui para a verossimilhança e consequente imersão do espectador na história. É uma cena interessante que indica o princípio da narrativa e sugere o isolamento da família (Figura 73).



Figura 73 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Família saindo da comunidade

Ao longo do filme, os personagens entram e saem da casa, do estábulo e da floresta. O fato de as crianças dormirem no sótão e os pais no primeiro andar auxilia a demarcação dos ambientes. A conexão entre os cômodos é feita por meio de uma simples escada de madeira, cujo material é tocado pelas mãos dos personagens (e também pelas nossas mãos), visto que se trata de uma escada de apoio. Ademais, os personagens observam através das fendas entre as ripas de madeira o outro cômodo ou através das janelas, o

exterior. As janelas da casa não possuem vidros, o que torna o ambiente ainda mais escuro e ocluso. Para que tenham acesso à luz e à vista do exterior, é necessário que os personagens segurem uma tábua de madeira, o que contribui para evidenciar a utilidade desse material. Em determinado momento, Caleb abre a janela e a textura áspera da madeira é evidenciada. Conseguimos ver as ranhuras do material, as farpas, o pó que é levantado durante a ação (Figura 74). É interessante notarmos como o contraste entre dentro e fora não é grande, uma vez que, tal como a floresta, a casa não aparenta ser aconchegante.



Figura 74 – Fotograma do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Caleb na janela

Talvez uma das cenas mais icônicas do filme seja aquela que apresenta Thomasin adentrando a floresta após pactuar com o diabo (Figura 75). Um grande plano geral capta a personagem nua caminhando, sob a luz do luar, em direção à floresta. Os galhos da árvore que está logo em frente à Thomasin se estendem de maneira nefasta. Ainda que neste momento tenhamos a sensação de observar o movimento da personagem e não de caminhar junto a ela, sentimo-nos em pé, descalços, com a palha e a terra gélida e úmida a tocar nossos pés e evocar calafrios por nosso corpo.



Figura 75 – Fotograma do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Thomasin entrando na floresta

## Luz

A iluminação de uma cena inclui fatores como: fonte (natural ou artificial), posição, direção e intensidade. Para o designer de produção Stuart Craig<sup>385</sup>, entrevistado por Barnwell (2018b),

é realmente a decisão mais importante. Onde você coloca a janela ou o prático abajur. Discutimos, fazemos esboços e maquetes e conversamos com o cinegrafista o mais cedo possível. Sem luz não há forma e por isso ela é crucial. Você planeja a cena com isso em mente. Eu sempre começo com uma janela, sabe, quando você desenha um rosto você começa com a cabeça oval e depois a próxima coisa que você coloca são os olhos e é exatamente o mesmo com o cenário. Meu primeiro rabisco será o retângulo de uma janela.<sup>386</sup>

---

<sup>385</sup> Designer de produção britânico, conhecido por seu trabalho no filme *The English Patient* (Anthony Minghella, 1996) e por sua parceria com o diretor David Yates nos filmes do universo do bruxo Harry Potter: *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2* (2011), *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (2016), *Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald* (2018), *Fantastic Beasts: The Secrets of Dumbledore* (2022).

<sup>386</sup> Tradução nossa. No original: “It’s the most important decision really. Where you put the window or the practical lamp. We discuss it, make sketches and models and talk to the cameraman as early as possible. Without light there is no form and so it’s crucial. You block the scene in your head with that in mind. I always start with a window, you know when you draw a face you start with the oval of the head and then the next

Em *The Witch*, notamos uma restrição nas fontes de iluminação e a opção por aproveitar a cobertura natural das nuvens para imbuir o filme numa atmosfera funesta. A iluminação proveniente de fonte natural, utilizada em grande parte das cenas do filme, contribui não só para uma maior verossimilhança, mas também para ressaltar as texturas presentes nas imagens. No intenso jogo de luz e sombra, o contraste entre o claro e o escuro gera, muitas vezes, uma textura sombria.

O filme começa mais iluminado e, aos poucos, as cenas tornam-se mais escuras. As cenas noturnas interiores foram, em sua maioria, iluminadas apenas com velas. O departamento artístico utilizou uma tática comum para a iluminação desses ambientes: as velas com três pavios (*triple wicked candles*). É um tipo de vela que emite uma luz mais intensa. Quando necessário, utilizaram velas fora do quadro ou uma chama de gás para adicionar preenchimento. Já as cenas exteriores noturnas foram iluminadas com luzes de cinema e, no processo de edição, baixaram os *highlights* e escureceram as imagens com o intuito de intensificar a profundidade da escuridão (Eggers, 2016b). Dessa forma, a escuridão do filme nos parece quase palpável e pressiona contra os nossos olhos, gerando uma sensação de opressão (Figura 76). Tal como afirma Pallasmaa (2011, p. 44), na arte, “as sombras profundas e a escuridão são essenciais, pois elas reduzem a precisão da visão, tornam a profundidade e a distância ambíguas e convidam a visão periférica inconsciente e a fantasia tátil”.

---

thing you put in are the eyes and it's exactly the same with the set. My first doodle will be a rectangle of a window”.



Figura 76 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Cenas noturnas

A casa é um ambiente costumeiramente escuro, iluminado por velas e candelabros. Na icônica cena do jantar, a forma como o pai está posicionado, juntamente com a sua caracterização, nos remete a Jesus Cristo. Nesta cena, a estética pictórica do filme torna-se bastante evidente. A iluminação, apesar de pouco intensa, dá vida aos detalhes do cenário e lhes confere uma tocante fisicalidade (Figura 77).



Figura 77 – Fotograma do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Família orando antes do jantar

A iluminação sutil gera, nas paredes, uma textura rugosa e camufla o que há em volta, auxiliando a nossa sensação de que algo se esconde na escuridão. O fato de a luz ser proveniente de fontes que bruxuleiam, interfere na maneira como apreendemos os materiais, uma vez que não nos é mostrado o espaço de forma objetiva. A cada momento um detalhe diferente é exibido enquanto outro é ocultado. Dessa forma, as texturas dos materiais (principalmente das paredes) ganham vida e nos atemorizam.

Ainda mais escuro que a casa, é o estábulo, espaço onde muitas cenas se desenrolam em uma intensa e sinistra escuridão. Trata-se do local onde o bode demoníaco passa a maior parte do tempo e a falta de iluminação condiz com a simbologia do personagem. A precária visibilidade evoca uma resposta corporal do espectador que se esforça para enxergar o que não está claro e tateia a imagem em busca de um sentimento de segurança (Figura 78).



Figura 78 – Fotograma do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Estábulo de noite

## Cor

*The Witch* é um filme dessaturado. Essa afirmação pode soar estranha para algumas pessoas, no entanto, ao nos atentarmos para as cores do filme, isso se torna evidente. Ademais de possuir uma limitada paleta cromática, ou seja, de apresentar poucos matizes diferentes, as cores possuem baixa saturação. Em meio a tantos elementos beges, marrons e cinzas, há uma exceção: o vermelho, cor costumeiramente associada ao perigo, assim como à sedução (Figura 79).



Figura 79 – Fotograma do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Destaque para o tecido vermelho

Uma miríade de pesquisas sobre o efeito psicológico das cores já foi desenvolvida e nosso intuito ao ressaltarmos as texturas é fugir justamente daquilo que já foi pesquisado. Então, não iremos nos demorar nas cores do filme. Gostaríamos apenas de salientar a interessante mudança na temperatura das cores. No princípio do filme, a paleta cromática não era tão fria, mas assim que as situações macabras começam a ocorrer, a temperatura dos matizes cai consideravelmente. A mudança na temperatura é capaz de afetar nosso sentido tátil, uma vez que uma tonalidade mais quente nos leva a perceber uma superfície com uma temperatura maior do que aquela que apresenta uma tonalidade mais fria. Ao drenarem cromaticamente os espaços do filme, os profissionais envolvidos em sua produção são capazes de tornar situações aparentemente inofensivas em malévolas (Figura 80).



Figura 80 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Mudança na temperatura das cores

### **Decoração de cenário**

Costumeiramente pouco comentada nas análises fílmicas, a decoração é parte vital dos espaços. Qualidades como formato, tamanho, estilo e, não menos importante, textura, atuam na constituição das atmosferas cênicas.

A casa da família é um local desprovido de encanto. Há apenas alguns poucos elementos rústicos. Não há objetos decorativos e o que salta aos olhos do espectador são as espigas de milho penduradas em diferentes espaços. As espigas atuam como um lembrete da qualidade precária do milho e, ao mesmo tempo, servem para compor as imagens e atuar como um elemento macabro, capaz de despertar uma sensação perturbante no espectador (Figura 81).



Figura 81 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Espigas de milho penduradas

Os tecidos utilizados nos cenários remetem à época da narrativa. É possível facilmente visualizar a trama dos fios, o que revela a rusticidade do material. Após ser atacado pela bruxa, Caleb encontra-se em um estado alterado de consciência. O suor da pele do personagem é revelado pela mudança de cor do tecido da fronha. O fato de conseguirmos constatar que a criança está suando interfere na intensidade da cena e nos nossos sentimentos diante da ação apresentada (Figura 82).



Figura 82 – Fotograma do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Suor de Caleb na fronha

O pano utilizado para isolar o quarto do casal transmite também uma sensação pouco aconchegante. Trata-se de um tecido rústico, com vincos e fios soltos na barra que sugerem desgaste e negligência. A aspereza de sua superfície, aludida pelas fibras grossas e desalinhadas, convida o espectador a imaginar o toque seco e áspero, como se a pele pudesse sentir o atrito desconfortável do material. O pano também carrega a ambiguidade entre o revelar e o ocultar. Sentimos que algo ou alguém pode facilmente se esconder por trás desse elemento, alimentando uma sensação de inquietação e insegurança, reforçando, assim, a tensão narrativa (Figura 83).



Figura 83 – Fotograma do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Tecido como divisória dos cômodos

Um material que aparece de maneira mais sutil, mas que vai ao encontro da rusticidade dos demais é a corda. No balde de madeira carregado por Caleb há uma corda grossa e dura que causa o ato de carregar o objeto ainda mais penoso. Em determinado momento, os gêmeos são amarrados à cerca do estábulo com uma corda similar à do balde. O material roça contra a cintura das crianças e os impossibilita de sair daquele espaço. Sentimos a dureza da corda contra a nossa cintura, constringindo nosso corpo e liberdade. O ferro é outro material utilizado para a composição de alguns objetos, tal como utensílios de cozinha. Um dos objetos de ferro que aparece com maior clareza no filme é a armadilha armada por William e Caleb. Em um plano detalhe, vemos os pés do pai e as pequenas mãos da criança abrindo o artifício no chão úmido da floresta. Sentimos a temperatura do material e tememos que a armadilha se feche (Figura 84).

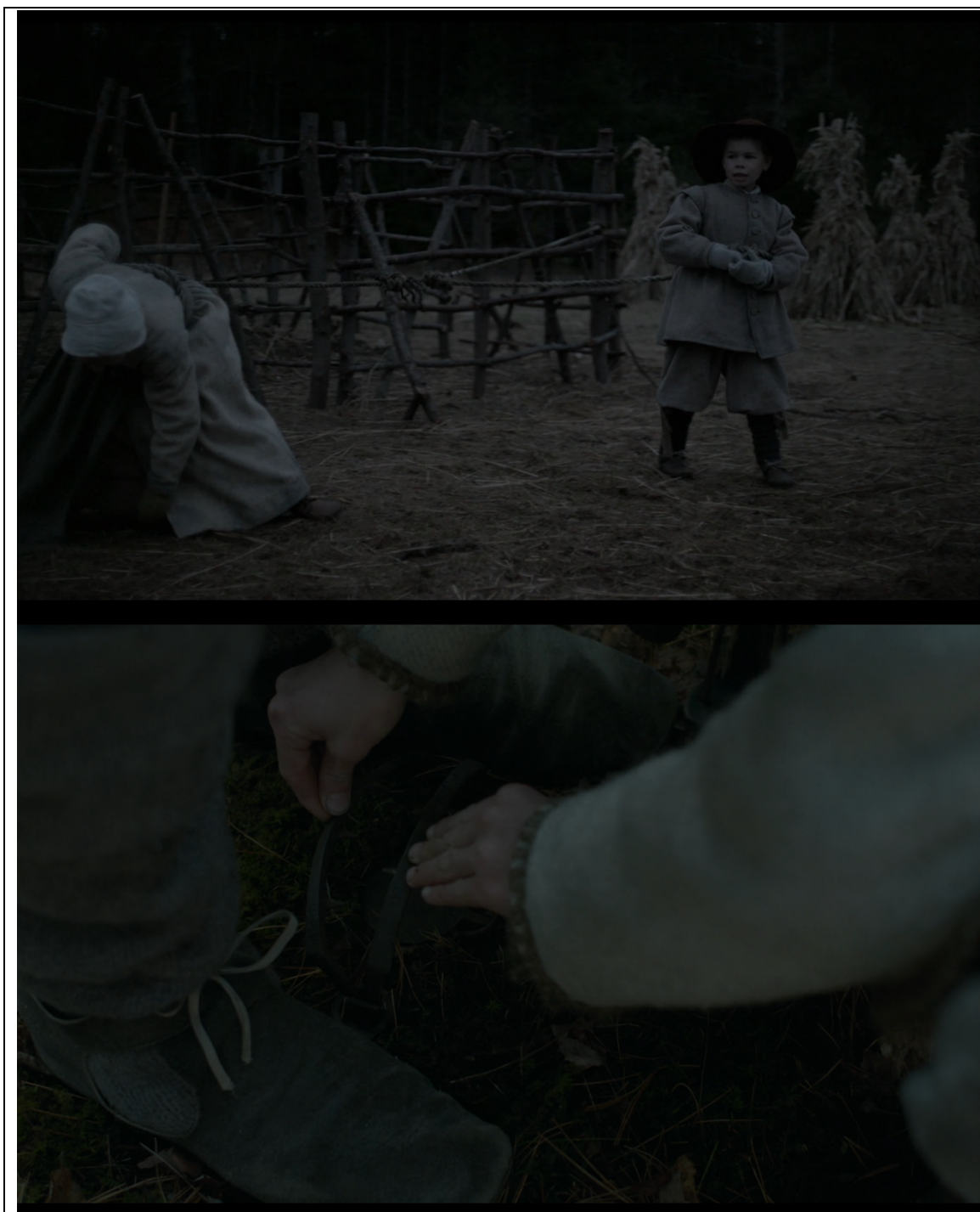


Figura 84 – Fotograma do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Corda e armadilha

No espaço externo, as espigas de milho empilhadas parecem estranhas criaturas, mas mais do que a forma desses elementos, o que gostaríamos de destacar é como a textura da palha do milho contribui para a aspereza das imagens. Sentimos o crocante barulho da palha e a sensação de algo seco, sem vida, roçando em nossa pele. Há também no exterior uma enorme quantidade de galhos secos. Esse elemento, além de enriquecer visualmente as imagens, desperta em nós a sensação de que, como um espinho, é capaz

de nos espetar. O material preenche as imagens, tornando o espaço pouco acolhedor (Figuras 85 e 86).



Figura 85 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Palha seca



Figura 86 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Galhos secos

O capim seco, espalhado desordenadamente tanto nos ambientes externos, quanto nos internos, também demonstra a falta de vitalidade nesses espaços. A textura do capim é pouco convidativa, com suas hastes quebradiças e pontas afiadas que parecem querer nos pinicar (Figura 87).



Figura 87 – Fotogramas do filme *The Witch* (Robert Eggers, 2015): Capim seco

Ao considerarmos as experiências sensoriais do nosso corpo como matéria prima das nossas emoções, percebemos como cada elemento presente na imagem fílmica atua na evocação dos sentidos e interfere na forma como apreendemos a obra. Os objetos que compõem o espaço diegético de *The Witch* são relevantes nesse processo e extrapolam sua natureza visual, contribuindo para a hapticidade das imagens. Por meio da análise, percebemos o esmero empregado por Lathrop para a materialização do universo da obra, para a construção de sua atmosfera sinistra e para nossa imersão na história narrada.

### 4.3: *The Lighthouse*

No final do século XIX, os faroleiros Thomas Wake (Willem Dafoe) e Ephraim Winslow (Robert Pattinson) encontram-se isolados em uma diminuta e rochosa ilha deserta e buscam manter a sanidade em meio a um ambiente hostil. Wake é um faroleiro experiente, petulante e repleto de manias. Winslow, por outro lado, é um jovem taciturno e menos supersticioso. Os dois são designados para trabalhar, por quatro semanas, no farol dessa remota ilha e chuvas torrenciais acabam flagelando o espaço, contribuindo para a criação de uma atmosfera soturna e sinistra. A obra revela a fragilidade da mente humana diante do isolamento e do enclausuramento. A ideia para o roteiro surgiu de Max Eggers, irmão do diretor, e ambos trabalharam juntos no desenvolvimento da narrativa. Assim como em *The Witch*, a região da Nova Inglaterra foi escolhida como ambiente da história.

O longa-metragem foi laureado com diversos prêmios, dentre eles, o Fipresci<sup>387</sup>, no Festival de Cannes, em 2019. Considerado por muitos como uma experiência intrigante e perturbadora, para o crítico João Miguel Fernandes (2019), o filme dirigido por Robert Eggers “cria em nós um enorme medo do vazio, da solidão e do desconhecido, algo que poucos realizadores conseguem fazer”.

É evidente que Eggers apresenta uma forma peculiar de lidar com o terror. Segundo Isabela Boscov (2020), que aponta que Eggers “caminha na contramão do senso comum”, o filme se configura, desde a primeira imagem,

como um portal para um passado de múltiplas dimensões — não apenas para os anos 1890 em que a história se passa, mas também para as primeiras décadas do próprio cinema, quando este representava ainda uma passagem inédita para que aquilo que é imaginado e sonhado por um possa ser simultaneamente compartilhado e sentido por muitos. Essa evocação está, claro, na fotografia em branco e preto — ora de nitidez cortante, ora de nebulosidade aflitiva — e no uso do formato quase quadrado de projeção. Mas está sobretudo no dom do diretor

---

<sup>387</sup> Prêmio Internacional da Crítica de Cinema cujo objetivo é promover a arte cinematográfica e incentivar novos talentos.

... para conjurar atmosferas estranhas e desestabilizadoras a partir de elementos quase impalpáveis.

Nas palavras de Brian Tallerico (2019), “*The Lighthouse* assume o teor de um acidente de carro em câmera lenta, do qual você sabe que não haverá sobreviventes”<sup>388</sup>. Para David Rooney (2019), tal como *The Witch*, o filme em questão é

... outro conto alucinatório distinto, desta vez fundindo lenda marítima com mitologia antiga, tradição de lenhador, sugestão sobrenatural, terror elementar envolvente e a paranoia turbulenta do isolamento prolongado. Assim como *The Witch*, detalhes meticulosos foram utilizados na criação de um mundo totalmente imersivo de muito tempo atrás.<sup>389</sup>

O longa-metragem anterior conta com um elenco pequeno, mas o filme em questão possui um elenco ainda mais limitado: apenas dois atores. Wake esclarece, desde o princípio da história, que está no comando do farol e é o “guardião da luz”, cujo acesso é proibido ao parceiro. O experiente faroleiro subordina Winslow a tarefas menos nobres, como limpar o chão e a cisterna e alimentar a fornalha da casa de máquinas. No entanto, Winslow não aceita facilmente ficar longe da misteriosa luz. Os protagonistas representam, segundo Eggers (*Internet Movie Database*, s.d., b), figuras da mitologia grega. Enquanto Wake é Proteu, deus profético do oceano, chamado de “Velho do Mar”, Winslow representa Prometeu, figura titã e trapaceira, que desafia os deuses (Wake) ao roubar o fogo (luz do farol).

Assim como em *The Witch*, há um cuidado com a verossimilhança dos diálogos, sendo a arenga dos personagens baseada em documentos e livros da época. Tal como o número limitado de atores, há também um único cenário e uma paleta cromática composta de preto, branco e cinza. Trata-se de um filme que foge do padrão em muitos aspectos, e representa a ousadia de Eggers.

Segundo Tallerico (2019),

---

<sup>388</sup> Tradução nossa. No original: “*The Lighthouse* takes on the tenor of a slow-motion car crash, from which you know there will be no survivors”.

<sup>389</sup> Tradução nossa. No original: “another distinctive hallucinatory tale, this time melding maritime legend with ancient mythology, lumberjack lore, supernatural suggestion, enveloping elemental terror and the roiling paranoia of prolonged isolation. Like *The Witch*, meticulous detail has gone into the creation of a fully immersive world from long ago”.

... *The Lighthouse* quer te deixar um pouco louco. Não é apenas um filme sobre duas pessoas à beira da sanidade, ele utiliza design de som e ferramentas de produção cinematográfica para levá-lo até a insanidade também. Tem-se a sensação de assistir ao pesadelo de outra pessoa, e não é um pesadelo que vai acabar bem.<sup>390</sup>

Podemos afirmar que, diferentemente de *The Witch*, *The Lighthouse* é um filme barulhento. A cacofonia ininterrupta de ruídos causa desconforto no espectador. Aliados a uma tenebrosa trilha sonora, há sons do vento, do mar, das gaiivotas, dos relógios, dos maquinários e da buzina de nevoeiro. Vale destacar também que, em vez de estéreo, o filme foi filmado em mono, o que contribui para uma sensação de estranheza. A respeito do som, Rooney (2019) comenta que

a partitura atonal enervante de metais, instrumentos de sopro e percussão de Mark Korven se mistura com a paisagem sonora intrincadamente em camadas de ondas quebrando e vento cortante, e toques de buzina de nevoeiro que podem ser confundidos com os gritos de baleias ou os rugidos de monstros marinhos.<sup>391</sup>

Para a produção de *The Lighthouse*, Eggers deu continuidade à parceria com o diretor de fotografia Jarin Blaschke. É evidente o anseio de Eggers por um filme fortemente visual, marcado por um preto e branco pouco utilizado atualmente. A fotografia estilizada, áspera e escura do filme foi aclamada por muitos críticos. Conforme Blaschke (citado por Santos, 2020), ele almejava nos transportar até o passado, fazendo com que as imagens retratassem “o século XIX, mas também a década de 30. Na verdade, tem de dar a impressão de que saiu de dentro de nós próprios”. Para Peter Bradshaw (2019), o filme, como um daguerreótipo do medo, “é explosivamente assustador e cativantemente belo no feroz monocromático do diretor de fotografia Jarin Blaschke”<sup>392</sup>.

---

<sup>390</sup> Tradução nossa. No original: “... *The Lighthouse* wants to drive you a little mad. It’s not just a film about two people on the edge of sanity, it uses sound design and filmmaking tools to push you there too. It has the feel of watching someone else’s nightmare, and it’s not one that’s going to end well”.

<sup>391</sup> Tradução nossa. No original: “Mark Korven’s nerve-jangling atonal score of brass, woodwinds and percussion mixes with the intricately layered soundscape of crashing waves and stinging wind, and foghorn blasts that might be mistaken for the cries of whales or the roars of sea monsters”.

<sup>392</sup> Tradução nossa. No original: “It is explosively scary and captivatingly beautiful in cinematographer Jarin Blaschke’s fierce monochrome”.

... este é um filme visualmente sublime: Eggers e Blaschke imaginam uma variedade gloriosa de imagens deste lugar austero e implacável. Poucos filmes conseguem deixar você assustado e animado ao mesmo tempo. Assim como o feixe do farol, ele é deslumbrante e perigoso.<sup>393</sup> (Bradshaw, 2019)

Para as filmagens de *The Lighthouse*, lançaram mão do filme preto e branco Double-X 5222 de 35mm e utilizaram uma câmera Panavision Millennium XL2 com lentes vintage Baltar (de 1918 a 1938). Para enriquecer as imagens e torná-las semelhantes à fotografia antiga, utilizaram um filtro ciano personalizado da Schneider Filters que emula o visual de um filme ortocromático<sup>394</sup> do final do século XIX, bloqueando comprimentos de onda vermelhos e destacando cada imperfeição e poro na pele dos atores. A película utilizada requer de 15 a 20 vezes mais luz para uma exposição adequada durante as cenas noturnas e internas. A equipe utilizou lâmpadas halógenas potentes (500 a 800 watt) dentro de lampiões de querosene apropriados para a época, criando um cenário ofuscantemente brilhante<sup>395</sup> onde os atores mal conseguiam se ver (*Internet Movie Database*, s.d., b).

A razão escolhida para o filme, de aspecto 1.19:1, é mais quadrada do que a costumeiramente utilizada atualmente. Trata-se de uma proporção de tela que foi empregada em muitos filmes dos anos 1920 e 1930, dentre eles, as obras do expressionismo alemão, que serviram como inspiração para a produção do longa-metragem aqui analisado. Este formato contribui para a atmosfera tensa e claustrofóbica do filme.

Desde o princípio da narrativa, percebemos uma ameaça constante e a presença de um mal na ilha. Enquanto o primeiro filme apresenta a ascensão da protagonista, neste, há uma decadência não apenas física, como também mental dos personagens que revelam atitudes cada vez mais primitivas. Isolados num espaço claustrofóbico, experienciando uma relação tóxica e conflituosa, na qual impera uma disputa de poder, os personagens são fustigados por uma tempestade literal e metafórica e, ao longo do tempo, as simples atividades diárias tornam-se um martírio.

---

<sup>393</sup> Tradução nossa. No original: “... this is a sublime film visually: Eggers and Blaschke imagine a glorious variety of images from this stark and unforgiving place. Very few films can make you scared and excited at the same time. Just like the lighthouse beam, this is dazzling and dangerous”.

<sup>394</sup> Feito com cristais de haleto de prata, que são naturalmente sensíveis ao azul e ao verde, mas possuem uma sensibilidade limitada ao vermelho, o que pode acarretar em uma representação menos precisa desse matiz em uma imagem, criando efeitos dramáticos. Os primeiros filmes fotográficos eram ortocromáticos.

<sup>395</sup> Alguns membros da equipe sentiram a necessidade de usar óculos escuros durante as filmagens noturnas. (*Internet Movie Database*, s.d., b)

Para a crítica de cinema Anne Thompson (2019), “nem horror total (com arrepios e emoções concomitantes), nem drama profundamente pensativo, trata-se de atuação *tour-de-force* e *mise-en-scène* de época brilhantemente percussiva executada em alto nível”<sup>396</sup>. Thompson destaca que o que o diretor conseguiu em termos de grau de dificuldade é extraordinário. Segundo Eggers (citado por Thompson), foi necessário muito planejamento: “para onde a câmera vai, ensaios para planejar tudo, fazer com que a linguagem cinematográfica do filme fosse específica”<sup>397</sup>. Nas palavras de Tallerico (2019), “Pattinson, Dafoe e uma gaivota furiosa podem ser as estrelas de *The Lighthouse*, mas este é um filme que chama constantemente a atenção para as escolhas de seu diretor e da equipe criativa. ... *The Lighthouse* é um ataque sensorial”<sup>398</sup>.

Rooney (2019) compara o bode Black Phillip de *The Witch* à gaivota de *The Lighthouse*. O pássaro atormenta Winslow que acaba por matá-lo de forma violenta, mesmo contra o conselho de Wake de que matar uma ave marinha desencadeia mau agouro, uma vez que ela carrega as almas dos marinheiros. A partir desse momento, há uma mudança no vento e um “clima sujo”, como designado por Wake, encharca os ambientes e estraga as provisões. O álcool passa a ser um grande companheiro dos faroleiros e a determinação de Winslow em descobrir os segredos de seu parceiro transforma a relação deles num louco embate.

O que fica claro desde o início é que nenhum dos dois sairá intacto do confinamento compartilhado, mas Eggers, seus atores e a equipe de arte impressionantemente engenhosa — que inclui a contribuição fundamental do designer de som Damian Volpe — fazem de sua descida vertiginosa um espetáculo fascinante.<sup>399</sup> (Rooney, 2019)

Bradshaw (2019) destaca as semelhanças do roteiro com obras de autores como Coleridge, Shakespeare, Melville. “O que há de tão estimulante e revigorante em *The Lighthouse* é que ele se recusa a revelar se é ou não um filme de terror como tal. ... Talvez

---

<sup>396</sup> Tradução nossa. No original: “Neither total horror (with attendant chills and thrills) nor deeply pensive drama, it’s about *tour-de-force* acting and brilliantly percussive period *mise-en-scène* executed at a high level”.

<sup>397</sup> Tradução nossa. No original: “where the camera goes, rehearsals to plan everything, get the cinematic language of the film to be specific”.

<sup>398</sup> Tradução nossa. No original: “Pattinson, Dafoe, and an angry seagull may be the stars of *The Lighthouse* but this is a film that’s constantly calling attention to the choices of its director and creative team. ... *The Lighthouse* is a sensory assault”.

<sup>399</sup> Tradução nossa. No original: “What is clear from the outset is that neither man will come out of their shared confinement intact, but Eggers, his game actors and the impressively resourceful craft team — which includes the key contribution of sound designer Damian Volpe — make their dizzying descent a transfixing spectacle”.

algo fantasmagórico esteja acontecendo, ou talvez este seja um thriller psicológico sobre delírios”<sup>400</sup> (Bradshaw, 2019).

Os irmãos Eggers não gostam muito de explicações lúcidas, mas como uma situação obscura de panela de pressão alimentada por interlúdios de sonhos (ou não?) e turbulência psicológica para combinar com a raiva da natureza que atinge Wake e Winslow de fora, o filme oferece sua cota de arrepios, junto com fabulosas árias de raiva, ira e repulsa de ambos os atores enquanto a dinâmica de poder oscila entre eles.<sup>401</sup> (Rooney, 2019)

Portanto, tal como *The Witch*, mais do que lançar mão de uma clareza narrativa, *The Lighthouse* se vale de fortes imagens para compor uma atmosfera inebriante, capaz de içar o espectador no processo de animosidade e de insanidade dos personagens. É interessante ressaltar que a importância das imagens nessa obra é tamanha, que as primeiras palavras dos personagens só são ditas após os sete minutos iniciais do filme (07’40”).

#### **4.3.1: Cenário de *The Lighthouse***

Não tanto os diálogos, mas os elementos visuais atuam como os principais condutores da narrativa em *The Lighthouse*. É evidente que o cenário possui um importante papel num filme cujo título se refere justamente ao local onde se passa a história. Trata-se de um cenário inóspito que apresenta um contraste entre a estaticidade do farol e o constante movimento do mar.

Durante a fase de pesquisa, Eggers visitou faróis no Maine, no Cape Cod, na Nova Escócia e na Califórnia e analisou imagens de faróis na América do Sul e na Europa. O diretor antevia que teriam de construir o cenário do zero para que pudessem criar o que ele havia imaginado. Segundo Eggers, devido ao seu anseio por um mistério na luz do farol, sabia que precisava situá-lo num período em que as lentes de Fresnel eram utilizadas (segunda metade do século XIX). Para o diretor, há uma espécie de magia nessas lentes que se

---

<sup>400</sup> Tradução nossa. No original: “What is so exhilarating and refreshing about *The Lighthouse* is that it declines to reveal whether or not it is a horror film as such. ... Perhaps something ghostly is going on, or perhaps this is a psychological thriller about delusion”.

<sup>401</sup> Tradução nossa. No original: “The Eggers brothers don’t much go in for lucid explanations, but as a murky pressure-cooker situation fueled by dream interludes (or are they?) and psychological turmoil to match the rage of nature hitting Wake and Winslow from outside, the movie delivers its share of shudders, along with fabulous arias of anger, wrath and disgust from both actors as the power dynamic bounces back and forth”.

parecem com naves espaciais *art déco* e se assemelham também a joias. A opção por utilizarem um som específico de buzina de nevoeiro estreitou ainda mais o período em que a história se passa e situou o filme na década de 1890 (Wallace, 2019).

A respeito do local escolhido para as filmagens, Eggers (citado por Thompson, 2019) comenta que “era um lugar impiedoso. Sem árvores, o vento era implacável. Estava soprando tão alto que não podíamos ouvir Rob e Willem. Não teríamos credibilidade sem o meio ambiente e a tempestade”. Embora tenham utilizado, algumas vezes, máquinas de vento e chuva, grande parte do filme foi filmada lançando mão dos elementos reais. De acordo com Eggers, “as coisas mais loucas e dramáticas foram filmadas de verdade”<sup>402</sup>. Para Eggers, “a referência é a precisão”. “Quando você sabe qual é o parâmetro na hora de criar o mundo, é mais fácil do que inventar coisas. Era uma atmosfera tátil crostosa, empoeirada, mofada e enferrujada”<sup>403</sup>.

A respeito dessa atmosfera, retomamos aqui os conceitos de atmosfera material e imaterial abordados por Gil (2011). Podemos compreender que o nevoeiro, a chuva, a ventania, o mar agitado, a escuridão e os barulhos sinistros compõem a atmosfera material do filme. A presença constante desses fenômenos físicos têm correspondências psíquicas e influi na atmosfera imaterial do filme, fazendo com que os personagens fiquem com os nervos à flor da pele e, conseqüentemente, o espectador também.

Em apenas seis semanas, Craig Lathrop e sua equipe ergueram, em meio às condições adversas, o farol, cuja luz podia brilhar por 26 quilômetros, no Cabo Forchu, na Nova Escócia. Trata-se de uma península de rocha vulcânica que, para Eggers, era um local fantástico que se adequava às necessidades da narrativa. Devido à necessidade de apresentar o encarceramento dos faroleiros, eles precisavam de um local que pudesse funcionar como uma ilha (Wallace, 2019) (Figura 88).

---

<sup>402</sup> Tradução nossa. No original: “It was an unforgiving place. No trees, the wind was relentless. It was blowing so loud we couldn’t hear Rob and Willem. We wouldn’t have had the believability without the environment and the storm ... The most crazy and dramatic stuff was shot for real”.

<sup>403</sup> Tradução nossa. No original: “The bar is accuracy. When you know what the bar is when creating the world it is easier than inventing things. It was a crusty, dusty, musty rusty tactile atmosphere”.



Figura 88 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): “Ilha” do farol

Fonte<sup>404</sup>:

[https://www.primevideo.com/detail/oKN7V5WJSQRGU1FCTE4ZYZC8oG/ref=atv\\_sr\\_fle\\_c\\_Tn74RA\\_1\\_1\\_1?sr=1-1&pageTypeIdSource=ASIN&pageTypeId=BoCRJQS7BY&qid=1725097133645](https://www.primevideo.com/detail/oKN7V5WJSQRGU1FCTE4ZYZC8oG/ref=atv_sr_fle_c_Tn74RA_1_1_1?sr=1-1&pageTypeIdSource=ASIN&pageTypeId=BoCRJQS7BY&qid=1725097133645)

A construção do cenário ocorreu durante o inverno e o diretor afirma que foi uma tarefa hercúlea. Em um momento foi necessário interromper a construção devido à temperatura da água do oceano. Ao longo das filmagens, o clima estava tampouco agradável. Conforme Lathrop, foi preciso manter, durante a maior parte das filmagens, os quatro cabos removíveis que adicionaram para ancorar o farol caso os ventos atingissem mais de 120 quilômetros por hora (Wallace, 2019).

O cenário do filme foi construído, portanto, em uma locação, mas filmagens de cenas internas foram feitas também em estúdios. Conforme as categorias de Affron e Affron (1995), podemos classificá-lo como um Cenário como Narrativa, visto que exerce um controle sobre a história. Embora não possamos considerá-lo como um cenário estilizado, temos também dificuldade em afirmar que se trata de um design de produção invisível, devido à importância do espaço para a narrativa. Ainda que, assim como em *The Witch*, Lathrop tenha trabalhado com um cenário de época, percebe-se uma diferença significativa na forma como essas construções foram materializadas. No primeiro filme, as construções eram novas, uma vez que os personagens haviam acabado

---

<sup>404</sup> Todos os fotogramas de *The Lighthouse* foram retirados da mesma fonte.

recentemente de construí-las. Já *The Lighthouse* apresenta construções antigas, que revelam a passagem do tempo em suas superfícies.

Referindo-se a ambos os filmes aqui abordados, Boscov (2020) ressalta o esmero obsessivo de Eggers com os detalhes na reconstituição de frações de realidades passadas. Confirmando a sua meticulosidade com os detalhes, Eggers (citado por Crucchiola, 2016) demonstra a sua indignação ao dizer que, apesar de adorar os filmes de terror da *Hammer Film Productions*, o fato de podermos visualizar os tornozelos de Drácula, pois a capa está curta, atenua o poder do personagem e o impacto do filme.

## **Espaço**

Nas palavras de McAndrew (2020), o espaço físico que nos cerca diariamente “desempenha um papel importante na criação de ordem, significado e estabilidade em nossas vidas”<sup>405</sup> (p. 47). A história de *The Lighthouse* se passa em um espaço limitado, cujas características não favorecem calma e estabilidade. Em uma ilha isolada e inóspita construíram, além da torre do farol, que possui cerca de 21 metros de altura, os alojamentos dos faroleiros, a passagem que os conecta e os demais edifícios. Ao assistirmos ao filme, notamos o papel vital do cenário no tocante à criação da atmosfera das cenas. O fato dos personagens se encontrarem encarcerados em um local nada acolhedor contribui para intensificar a tensão psicológica retratada (Figura 89).

A ilha rochosa, rodeada por um mar revolto, é fustigada por chuvas e ventos implacáveis. A vegetação encontra-se seca e há troncos caídos e muitos galhos finos e retorcidos que, tal como as rochas pontiagudas, afiguram-se dispostos a ferir qualquer um que se aproxime. As texturas dos elementos parecem saltar aos nossos olhos justamente para despertar em nós uma sensação desagradável. Tal como em *The Witch*, os muitos elementos em madeira parecem propensos a soltar farpas, sentimos suas superfícies grosseiras e irregulares. Já as rochas nos repelem com suas formas pontiagudas e nos remetem a materiais gélidos. Ao final do filme, o corpo nu de Winslow encontra-se em contato com uma rocha. O relevo do material finca o corpo do personagem e sentimos o desconforto provocado por esse embate de superfícies (Figura 90).

---

<sup>405</sup> Tradução nossa. No original: “play an important role in creating order, meaning, and stability in our lives”.



Figura 89 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Alojamento e torre do farol



Figura 90 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Winslow sobre as rochas

Ainda que a água se diferencie da rocha por não apresentar uma estaticidade, o elemento se mostra também capaz de causar dano. Ao longo do filme, o mar está cada vez mais agitado, e a chuva cai de forma opressora. Outro elemento presente em abundância é a terra, cujo aspecto não parece fértil e, quando molhada, promove uma sensação desagradável. Tal como Katherine em *The Witch*, há um momento em que Wake encontra-se num buraco rodeado por terra. Sentimos os grãos em contato com o nosso

corpo, o peso do material sobre o nosso abdômen e, nos causando ainda mais repugnância, a terra em nossa boca e sobre os nossos olhos (Figura 91).



Figura 91 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Wake em meio à terra

Tijolo e cimento aparecem também com frequência nos espaços, contribuindo para a rusticidade das imagens. Uma cena marcante do filme representa o embate entre Winslow e a gaivota. Num momento de ira e desespero, o personagem mata o animal. O macio do corpo da gaivota se choca repetidamente contra a dureza do cimento. Sentimos a dor da brutal pancada de um corpo delicado (como o nosso) contra um elemento extremamente rígido e contraímos nosso corpo numa tentativa de nos proteger (Figura 92).

Pallasmaa (2011) reflete acerca da diferença entre os materiais naturais, nos quais a passagem do tempo se faz visível (Figura 93), e os industrializados, que visam uma perfeição atemporal. Segundo o autor,

os materiais naturais — pedra, tijolo e madeira — deixam que nossa visão penetre em suas superfícies e permitem que nos convençamos da veracidade da matéria. Os materiais naturais expressam sua idade e história, além de nos contar suas origens e seu histórico de uso pelos humanos. Toda a matéria existe em um *continuum* temporal; a pátina do desgaste leva a experiência enriquecedora do tempo aos materiais de construção. Já os materiais industrializados atuais —

chapas de vidro sem escala, metais esmaltados e plásticos sintéticos — tendem a apresentar suas superfícies inflexíveis aos nossos olhos sem transmitir sua essência material ou sua idade. (p. 30)



Figura 92 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Winslow matando a gaivota



Figura 93 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Winslow reparando o telhado de madeira

Conforme Wallace (2019), as pinturas de Andrew Wyeth<sup>406</sup> serviram como referência para as construções, uma vez que desejavam que as tábuas e telhas tivessem o arquetípico e icônico estilo dilapidado da Nova Inglaterra (Figura 94).



Figura 94 – *Evening At Kuerners*, *Groundhog Day*, *Pentecost* e *Dodge's Ridge*, Andrew Wyeth  
Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/andrew-wyeth/>

Segundo o designer de produção, a estrutura do farol, um andaime de tubo e braçadeira, foi ancorada com barras de ferro de um metro e meio de comprimento fixadas na rocha. A estrutura foi coberta com compensado, depois envolta em uma folha fina que lembra tijolos. Dentro da torre, há uma escada em espiral de aço e, no topo, uma réplica funcional e historicamente precisa de *plexiglass*<sup>407</sup> de uma lente de Fresnel, mesmo tipo de fonte de luz escultural, de aparência *art déco*, que seria utilizado no topo de um farol no final dos anos 1800 (Figura 95) (Wallace, 2019). Lathrop trabalhou com Dan Spinella, preservacionista de lentes e Kurt Fosburg, lampista da Guarda Costeira dos EUA, única equipe que ainda fabrica esse tipo de lente, e os orientou a criar o estilo de lente que ele havia imaginado (*Internet Movie Database*, s.d., b).

<sup>406</sup> Renomado pintor realista norte-americano do século XX conhecido por fazer artes regionalistas.

<sup>407</sup> Tipo de folha de acrílico.



Figura 95 – Fotogramas do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Lente do farol

A superfície das paredes internas e externas da torre do farol “é” de tijolo. A tinta descascada evidencia a textura áspera do material. Tal como a aspereza encontrada nas paredes, há também nos degraus da enferrujada escada, um padrão cuja aspereza se torna evidente. Não há um elemento na torre que pareça agradável ao toque; talvez o único (e tão cobiçado elemento) seja a lente do farol que não aparenta ser ríspida como os demais. Há também entre esses elementos um contraste na temperatura. A parede e a escada nos transmitem uma sensação de serem gélidas ao toque, já a lente transmite um calor capaz de aliviar o frio que sentimos nos demais espaços (Figuras 96 e 97).

Para Rooney (2019), o interior da torre “cria uma câmara de sombras e luz que corresponde ao psicodrama que se desenrola na cabeça de cada homem”<sup>408</sup>. Ao refletirmos a respeito dos filmes de terror, notamos uma tendência pela utilização de espaços internos. Eles contribuem para confinar o espaço fílmico, criando, dessa maneira, uma experiência corporal correspondente.

---

<sup>408</sup> Tradução nossa. No original: “creates a chamber of shadows and light that corresponds to the psychodrama playing out in each man’s head”.



Figura 96 – Fotogramas do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Exterior e interior da torre do farol



Figura 97 – Fotogramas do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Escada da torre do farol

Hanich (2010) aponta que “a ameaça aumenta enquanto a liberdade de movimento diminui”<sup>409</sup> (p. 172). Quando o personagem sobe por uma estreita escada, caminha por um longo corredor, se esconde em um armário ou embaixo da cama, as mesmas paredes e portas que almejavam inicialmente garantir a segurança, invertem a sua função quando o perigo passa a estar dentro do ambiente, contraindo a vítima e, conseqüentemente, o espectador. Ademais de um ambiente constrito, muitas vezes há também o fator de

---

<sup>409</sup> Tradução nossa. No original: “The threat in-creases while the freedom of movement de-creases”.

isolamento, o que ressalta a dificuldade/impossibilidade de as vítimas conseguirem ajuda. Outro elemento de encarceramento é o labirinto que, devido à sua complexidade espacial, desorienta e isola os personagens. Apesar dessa tendência a ambientes restritos, espaços infinitos, tal como o mar, também podem amedrontar.

Os humanos são uma espécie altamente social com uma forte necessidade de interação com os outros, especialmente em momentos de estresse; quando passamos por uma provação difícil sozinhos, a falta de apoio emocional e camaradagem pode aumentar nossa ansiedade e prejudicar nossa capacidade de lidar com isso. Contamos com os outros para nos ajudar a resolver ambiguidades e contamos com eles para defesa cooperativa contra ameaças. Portanto, é razoável esperar que a maioria das pessoas tenha aversão a ficar sozinha por longos períodos de tempo, especialmente em ambientes incertos.<sup>410</sup> (McAndrew, 2020, p. 51)

O fato de os personagens encontrarem-se isolados num espaço que parece disposto a causar-lhes danos atua significativamente no estado emocional de ambos. Os ambientes internos, que poderiam atuar como um refúgio, tampouco oferecem o tão almejado aconchego. No alojamento dos faroleiros, há um pequeno quarto com duas camas e um teto inclinado e uma sala de estar/cozinha onde os personagens realizam as pouco apetitosas refeições. Trata-se de um espaço sombrio, com tetos baixos que contribuem para a sensação claustrofóbica do filme. Segundo o designer de produção Arthur Max<sup>411</sup> (citado por Hanich, 2010, p. 172), é possível trabalhar com a altura dos tetos nos ambientes internos de forma a comprimir física e emocionalmente o personagem e, por consequência, o espectador (Figuras 98 e 99).

Acho que a influência do teto sobre você é muito perturbadora — principalmente quando você está em um ambiente onde sempre espera encontrar algo horrível à

---

<sup>410</sup> Tradução nossa. No original: “Humans are a highly social species with a strong need for interaction with others, especially during times of stress; when we go through a trying ordeal alone, a lack of emotional support and comradeship can increase our anxiety and hinder our ability to cope. We rely on others to help us resolve ambiguity, and we rely on them for cooperative defense against threat. It is therefore reasonable to expect that most people have an aversion to being alone for extended periods of time, especially in uncertain environments. Therefore, everything seems creepier to us when we are alone”.

<sup>411</sup> Designer de produção estadunidense. Seu trabalho no filme *The Martian* (Ridley Scott, 2015) foi nomeado ao Oscar de Melhor Direção de Arte em 2016.

espreita na esquina. Se você entrasse em uma sala com muito espaço, não acho que sentiria o mesmo grau de ameaça à espreita nessas salas.<sup>412</sup>

Sentimo-nos confinados neste espaço claustrofóbico ao lado dos personagens. Há uma sensação sufocante de impotência e angústia, uma vez que dentro somos enclausurados por tetos baixos e paredes apertadas e fora somos açoitados por chuva e ventania violentas. Tememos, então, não apenas pelos perigos externos, mas que a falta de escapatória leve ao colapso da sanidade dos personagens e, mimeticamente, da nossa. Ousamos dizer que essas imagens extrapolam suas capacidades táteis e tornam-se preênsais.



Figura 98 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Quarto dos faroleiros

---

<sup>412</sup> Tradução nossa. No original: “The ceiling’s bearing down on you, I think, is very disturbing — particularly when you are in an environment where you are always expecting to find something horrible lurking around the corner. If you entered a room with ample amounts of space, I don’t think you would have felt the same degree of menace lurking in those rooms”.



Figura 99 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Teto do alojamento em evidência

Ao longo do filme, os espaços já deteriorados tornam-se cada vez mais degradados e insalubres devido às intempéries do clima e às atitudes dos personagens. Assim como as mentes dos faroleiros que, a princípio, pareciam não tão perturbadas, o alojamento nos é apresentado como um espaço simples, mas organizado (Figura 100). No entanto, ao final do longa-metragem, o alojamento encontra-se destruído, principalmente a cozinha, local de encontro e embate dos personagens (Figura 101).



Figura 100 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Sala de estar



Figura 101 – Fotogramas do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Cozinha com o passar do tempo

Além do alojamento, há ainda o cômodo das máquinas. Em imagens que nos remetem ao construtivismo russo, o maquinário, dentro de um ambiente pequeno e escuro, é apresentado com frequência. Trata-se de mais um espaço que atua na crescente tensão atmosférica da história. As máquinas, ainda que possuam uma textura aparentemente polida, parecem objetos perigosos e nocivos (Figura 102).



Figura 102 – Fotogramas do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Maquinário

Sentimos que todas as superfícies dos ambientes apresentam uma crosta, seja de tinta descascada, seja de sujeira. A degradação dos espaços atua como um reflexo da degradação psicológica dos personagens. O aspecto dessas superfícies instiga nossa memória tátil e nos leva a um estado de asco e de medo (Figura 103).



Figura 103 – Fotogramas do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Superfícies crostosas

### **Dentro e fora**

É interessante observar a dificuldade que os personagens encontram para passar de um ambiente ao outro, tanto interna, quanto externamente. Dentro do alojamento, há uma pequena escada de madeira para o segundo andar, onde encontra-se o quarto. Assim como os demais espaços, a escada também faz com que sintamos uma constrição.

Outra escada com relevância para a história é a em caracol situada na torre do farol. Duas texturas chamam aqui a nossa atenção: a do ferro e a do tijolo. Winslow é visto com frequência subindo as escadas na tentativa de chegar à misteriosa luz do farol. Todas as superfícies ao seu redor parecem ásperas e propensas a o esfolar. No topo da escada, há uma pequena e pesada porta de ferro cujo design possibilita a passagem da luz, mas, ao mesmo tempo, impede a visualização completa da lente. Nessa porta, percebemos o corte grosseiro do ferro, visto que há pequenas “farpas” nas quinas das linhas capazes de ferir os dedos dos personagens (Figura 104).

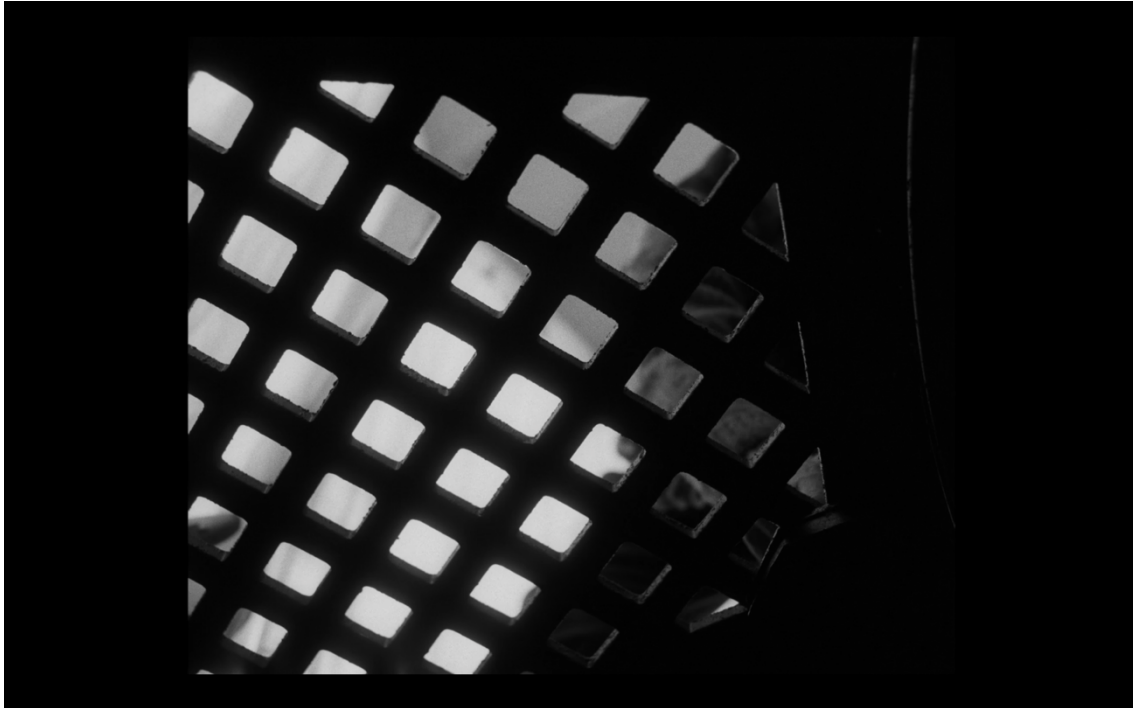


Figura 104 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Porta para o alto da torre do farol

A vinculação entre o alojamento e a torre do farol é feita através de um longo e sombrio corredor. As paredes descascadas, a falta de luminosidade e o chão com rastros de água fazem desse espaço um dos mais tenebrosos do filme. A conexão entre os espaços interiores e os exteriores é feita não somente através das corroídas portas de madeira, mas também por meio das janelas dos edifícios. Estas encontram-se abodegadas e embaçadas. Sentimos a mistura entre a poeira e a pegajosa maresia nos vidros, o que contribui para a hapticidade das imagens. A translucidez distorcida dos vidros não apenas bloqueia a visão clara do exterior, mas também sugere um limiar entre dois mundos: o da prisão interior e o da vastidão inóspita do lado de fora. A textura sensorial evocada por esses elementos reforça a sensação de isolamento e decadência, características centrais da atmosfera do filme (Figura 105).



Figura 105 – Fotogramas do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Corredor e janela

Já no espaço externo, o caminho entre os edifícios é desnivelado e rochoso. Vemos Winslow em meio a elementos com texturas pouco convidativas que o cercam e dificultam o seu árduo trabalho. Percorremos esses caminhos com o personagem e sentimos a terra escorregadia, as rochas pressionando contra os nossos pés, a gélida chuva e o impiedoso vento entrando violentamente em contato com o nosso rosto e o peso do carrinho em nossas mãos (Figura 106).



Figura 106 – Fotogramas do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Caminhos percorridos pelos personagens

### **Luz**

A iluminação do filme tem um papel de extrema importância na atmosfera sombria. Há momentos em que a iluminação quase nos ofusca, já outros apresentam uma luz turva e fraca. Muitas cenas do filme apresentam baixa luminosidade. Hanich (2010, p. 178)

aponta que, nos filmes de terror, há preferência pela noite, pelo outono e pelo nevoeiro ou chuva. “A predileção pela escuridão é óbvia”<sup>413</sup>.

Nas cenas diurnas, a iluminação do alojamento advém de pequenas janelas, já nas cenas noturnas, os ambientes internos são iluminados por velas ou lamparinas a óleo. Vemos frequentemente os personagens sentados à mesa iluminados por apenas uma lamparina central, o que causa profundas sombras nas imagens. A iluminação, aliada à cinematografia em ângulos dramáticos, cria sombras intensas que contribuem para a tensão das cenas. O jogo entre luz e sombra amplifica, portanto, o caráter opressivo do ambiente (Figura 107).



Figura 107 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Personagens iluminados pela lamparina

A baixa luminosidade do filme colabora para que não possamos enxergar facilmente o ambiente que os rodeia. Ao obscurecer partes do cenário, as sombras nos causam inquietação e desconforto. Essa pouca claridade aumenta a nossa apreensão em relação às situações perigosas que podem ocorrer, instigando, assim, nosso medo. A baixa luminosidade atua também no número de grãos das imagens. Quanto maior esse número, mais ásperas aparentam ser as imagens e, conseqüentemente, mais táteis tornam-se os elementos fílmicos. Outro elemento interessante é a luz proveniente do farol. Em determinadas cenas, o foco de luz se movimenta, iluminando por alguns segundos uma área específica. Nossos olhos, lutando contra o peso da escuridão, acabam

---

<sup>413</sup> Tradução nossa. No original: “The predilection for darkness is obvious”.

por não conseguir apreender a totalidade do quadro, instigando nossa curiosidade e, concomitantemente, nossa apreensão (Figura 108).



Figura 108 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Baixa luminosidade

## Cor

Rodado inteiramente em preto e branco, essa estratégia possibilitou ao filme evocar no espectador emoções de uma maneira intensa, que talvez não fosse possível caso o filme fosse colorido. A paleta está, portanto, em harmonia com o tom mítico e sobrenatural da obra.

A limitação da paleta permite que haja um foco maior nos contrastes, nas formas e nas texturas presentes nas imagens. A textura dos espaços torna-se mais pronunciada e nossa sensação tátil é ativada com maior intensidade devido à aspereza das imagens. Percebemos as fissuras, os sulcos e as nódoas da madeira, o brilho da água, os ângulos não obtusos das pedras. O cinza acaba se sobressaindo diante do preto e do branco. As imagens possuem um aspecto acinzentado que atua na intensificação da hostilidade do ambiente. Ademais, essa paleta evoca a aparência dos filmes do início do século XX e proporciona uma sensação de autenticidade histórica (Figura 109).



Figura 109 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Imagem cinzenta e granulada

### **Decoração de cenário**

Ainda que muitas cenas sejam tão escuras que a decoração acabe passando muitas vezes despercebida, cada elemento presente nos espaços possui relevância para a composição final. Há manchas de mofo e rachaduras nas paredes, móveis de madeira deteriorados, janelas sujas e embaçadas, pintura das paredes e dos tetos corroída, tecidos que parecem pedaços de pano encardidos.

Os tecidos utilizados, sejam nas cortinas ou nos lençóis das camas, são rústicos e aparentam ter um toque grosseiro. Há um plano que evidencia um furo no colchão onde Winslow encontra escondida uma pequena peça de porcelana em formato de sereia. Neste momento, não apenas a textura do lençol é ressaltada, como também o material utilizado como enchimento do colchão é revelado e sua similaridade a fios de cabelo nos desperta repulsa (Figura 110).

Como um contraponto a destacar a relevância da tatilidade nos objetos de cena, a pequena sereia, que passa a acompanhar e consolar Winslow, apresenta uma superfície polida e brilhante que, em meio a tanta aspereza, torna o encontro de superfícies (pele – sereia) agradável e, por esse motivo, ainda mais especial (Figura 110). Tal como afirma Pallasmaa (2011, p. 53), “o tato nos conecta com o tempo e a tradição”. Segundo o autor, “a pele lê a textura, o peso, a densidade e a temperatura da matéria. A superfície de um velho objeto, polido até a perfeição pela ferramenta de um artesão e pelas mãos assíduas

de seus usuários, seduz nossas mãos a acariciá-lo”. É justamente isso que Winslow faz ao longo do filme: acaricia o objeto que o auxilia a escapar da realidade perversa, apresentada com literal aspereza pelos demais elementos do cenário. A importância da tatilidade e sua evocação aos sentidos como ferramenta da linguagem cinematográfica torna-se clara neste contraste de materiais criado pela aparição da sereia de superfície polida, um elemento não só tátil, como preênsil.



Figura 110 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Rasgo no colchão e sereia de porcelana

Assim como em *The Witch*, a corda é um dos materiais que compõem o cenário. Vemos uma corda cuja rigidez não é convidativa ao toque em diversos elementos, tais como em baús, caixas e nas armadilhas de pesca. Em um momento, o peso de Winslow é suportado por Wake que segura a corda atrelada a uma cadeira para que o jovem possa pintar a parede externa do farol. O material, que roça contra as mãos enluvadas de Wake e contra o corpo de Winslow acaba por não suportar o peso do faroleiro e se rompe. Já no final do filme, Winslow, subordinado à Wake, engatinha com a corda no pescoço, representando um cão com seu tutor. Trata-se de um material que, como quase todos no filme, repele o nosso toque.

Os móveis, feitos em madeira, revelam as marcas do tempo. As ranhuras, as manchas, as farpas e as bordas desgastadas do material, nos convidam a imaginar as histórias já vividas nesse espaço. Sentimos que as irregularidades das superfícies carregam consigo memórias e, devido à maneira como o filme é construído, não nos parecem ser memórias prazerosas.

Ao longo do filme, são mostrados elementos cujo aspecto parece gosmento, como tentáculos de polvo, algas marinhas, esperma. Um desses elementos que acaba fazendo parte do cenário é a comida partilhada pelos personagens. A textura viscosa da comida, nada convidativa, acaba por evocar não apenas o tato, como também o paladar.

Sobre a mesa presente em tantas cenas, há não apenas as louças, mas também farelos de comida e potes e garrafas de vidro sujos que intensificam a sensação de asco ao visualizarmos as imagens (Figura 111). Esse conjunto de elementos visuais contribui para a criação de uma atmosfera de descuido e de deterioração, que afeta a percepção sensorial do espectador. Em seus estudos, Marks (2000) sugere que “os objetos não são inertes e mudos, mas que contam histórias e descrevem trajetórias”<sup>414</sup> (p. 80). Dessa forma, os objetos de cena não são meros componentes do cenário, mas carregam consigo histórias de situações vividas à sua volta. Pequenos detalhes, como a xícara utilizada por Winslow cujo esmalte está lascado, nos indicam que esses objetos são utilizados há bastante tempo. Além da falta de higiene, o estado de conservação e de limpeza dos objetos revela também a desolação emocional dos personagens.



Figura 111 – Fotogramas do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Objetos na cozinha

A estratégia estética utilizada na decoração ressalta o desgaste físico e a sujeira dos objetos, reforçando assim os temas da narrativa por meio de um espaço visualmente repulsivo (Figura 112). Trata-se de um filme desconfortável, nos mais diversos aspectos.

---

<sup>414</sup> Tradução nossa. No original: “objects are not inert and mute but that they tell stories and describe trajectories”.

Todas as ferramentas cinematográficas atuam em conjunto neste processo de despertar os sentidos do espectador, até mesmo o olfato, criando uma atmosfera extremamente desagradável e inquietante. Dentre os objetos que despertam o nosso olfato, estão os enferrujados urinóis repletos de excrementos, elementos poucas vezes mostrados com tanta clareza nos filmes.

Ao discorrer sobre os objetos presentes na cena de um filme, Jean Epstein (1921) aponta que a tragédia está

na cortina da janela e no trinco da porta. Cada gota de tinta pode fazê-la florescer na ponta da caneta-tinteiro. Ela se dissolve no copo de água. O cômodo inteiro se satura de drama em todos os estágios. O charuto fumeja como uma ameaça sobre a borda do cinzeiro. A poeira é traiçoeira. O tapete emite arabescos venenosos e os braços da cadeira tremem.<sup>415</sup> (p. 30)



Figura 112 – Fotograma do filme *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019): Cozinha abodegada

Destarte, decorar um ambiente é uma tarefa que deve ser empreendida com meticulosidade, visto que cada elemento presente num cenário transmite mensagens, atua na construção da atmosfera fílmica e é capaz de despertar sensações e emoções no

---

<sup>415</sup> Tradução nossa. No original: “Elle est dans le rideau de la fenêtre et le loquet de la porte. Chaque goutte d’encre peut la faire fleurir au bout du stylographe. Elle se dissout dans le verre d’eau. Toute la chambre se sature de drame à tous les stades. Le cigare fume comme une menace sur la gorge du cendrier. Poussière de trahison. Le tapis étale des arabesques vénéneuses et les bras du fauteuil tremblent”.

espectador. Uma minuciosa análise dos cenários de *The Lighthouse* nos revela o rigoroso trabalho despendido para a decoração de cada espaço e a atenção especial do design de produção à materialidade dos objetos.

Nas palavras de Rosário e Álvarez (2019),

basta olhar ao seu redor: cada lugar, cada objeto tem uma história. O espaço é, portanto, um palimpsesto de várias temporalidades sobrepostas: o passado faz parte do nosso ambiente quotidiano, na medida em que o presente é feito da acumulação lenta e constante de vestígios que sobreviveram à passagem do tempo.<sup>416</sup> (p. 109)

Em *The Lighthouse*, a passagem do tempo é claramente revelada nas camadas de sedimentos das superfícies dos espaços, seja na pintura corroída do farol, na ferrugem da escada, no mofo nas paredes da cozinha, na madeira carcomida dos móveis, na imundice dos tecidos. E é justamente esse aspecto desgastado dos materiais que, ironicamente, atribui vitalidade às imagens do filme.

---

<sup>416</sup> Tradução nossa. No original: “Just look around you: every place, every object has a story. Space is thus a palimpsest of several superimposed temporalities: the past is part of our everyday environment, inasmuch as the present is made of the slow and steady accumulation of remnants that have survived the passage of time”.



## Considerações finais

*Paredes, árvores e portas que nos tocam.*

A hipótese de que o design de produção contribui para a hapticidade imagética e que, dessa forma, pode colaborar para a construção diegética do medo norteou a investigação aqui desenvolvida. A princípio, não consideramos que as complexidades da temática escolhida para esta tese seriam tamanhas. Porém, aos poucos, a escolha por costurar três temas apresentou-se como um estimulante desafio. Ademais de destacar a relevância do design de produção numa obra audiovisual, nosso intuito foi, desde o início, traçar relações entre o design de produção e outras temáticas, visando, assim, revelar como ele está intimamente conectado a questões pouco ou nada investigadas na academia.

Partimos sempre do princípio de que um filme é uma obra que, costumeiramente, é resultado da interação de diversos profissionais. Para que emoções sejam despertadas no espectador, é necessário que todas as ferramentas cinematográficas atuem em conjunto, visto que cada uma possui o seu papel na composição das cenas. Sabemos da importância da cinematografia e do som no processo de incitação de emoções, porém, uma iluminação expressionista e uma trilha sonora perturbadora atuam, na maioria das vezes, em um espaço planejado, construído e decorado esmeradamente para tal fim.

O designer de produção, ou diretor de arte, é um profissional cujo conhecimento sobre diversos assuntos deve ser ansioso. Não apenas questões relativas à arquitetura, história da arte, indumentária e construção de personagem devem estar sob seu domínio, como também conhecimento sobre câmeras, lentes, iluminação, logística e gestão. Dessa forma, as funções da profissão diferem, por exemplo, das de um arquiteto. Atuando como um dos membros da tríade imagética, o nível de controle que um designer de produção exerce sobre a estética de um filme depende de quão visual é o diretor.

No decorrer desta investigação, percebemos como o design de produção está reiteradamente situado no “etc.”. Ou seja, ao discorrerem sobre estratégias estéticas, os acadêmicos mencionam frequentemente a cinematografia, mas poucas vezes a principal área responsável por criar tudo o que aparece no quadro fílmico é mencionada. A concepção do universo espacial de um filme envolve elementos básicos como vazio, linha, ponto, superfície, volume, matéria, cor e textura. Essa última atua em qualidades como maleabilidade, rigidez, rugosidade, aspereza, maciez, suavidade, dureza, espessura, frio, calor, umidade, entre outras.

Ao atentarmos para as texturas nos cenários fílmicos, pareceu-nos, então, importante pensar na hapticidade das imagens e em como o design de produção é capaz de despertar a memória tátil do espectador. Entendemos o tato como o primeiro meio de contato com o ambiente físico que nos rodeia. Diferentemente da visão e da audição, trata-se de um sentido recíproco por meio do qual nosso corpo se conecta ao mundo. À vista disso, surgiu o interesse em refletir acerca das emoções despertadas por essa hapticidade, mais especificamente acerca do medo.

Quando nos sentamos diante de uma tela nosso corpo sensível não se encontra imobilizado enquanto apenas nossos olhos e ouvidos se envolvem com o filme. Compreendemos neste estudo o espectador como um sujeito corporificado, cujos sentidos, tato, paladar e olfato são ativados, juntamente com a audição e a visão, ao assistir a um filme. Defendemos a importância de os designers de produção, diretores e demais profissionais envolvidos na produção de um filme, levarem em consideração todos os sentidos do espectador no momento de criação de uma obra que, ainda que seja denominada como audiovisual, é capaz de despertar também todos os outros sentidos, possibilitando uma interação corporificada, sensorial e intersubjetiva com o filme. Obras criadas dessa maneira são capazes de oferecer ao espectador uma rica e complexa experiência, na qual os sentidos e as emoções são revividos e atizados de forma profunda.

O estudo dos textos que abordam o espectador corporificado e as imagens hápticas, nos levou a perceber que, ao discutirem sobre materialidades, objetos, superfícies e texturas que povoam o universo fílmico, os teóricos não citam o design de produção. Trata-se de algo curioso, uma vez que o design de produção é responsável por todos os materiais inanimados que constituem as imagens fílmicas. Portanto, essa investigação buscou preencher essa lacuna. Não obstante, é evidente que a tese não preencherá a lacuna por completo e que as problemáticas aqui levantadas almejam despertar outras tantas.

Ao discorrermos sobre imagens hápticas, apresentamos uma perspectiva ligeiramente diferente daquela adotada por vários autores, como Laura Marks, por exemplo. Compreendemos que a hapticidade da imagem não está necessariamente atrelada aos planos próximos, ao desfoque e à não apresentação de uma imagem figurativa por completo. Defendemos que a hapticidade pode também estar presente nas texturas dos elementos presentes na imagem. Elementos estes que compõem os espaços diegéticos dos filmes.

A despeito da importância do figurino e da caracterização dos personagens (cabelo e maquiagem), optamos por direcionar a investigação apenas para o cenário. Compreendemos que, ainda que a filmagem em estúdio possibilite ao designer de produção um controle maior sobre os espaços, muitas vezes locações são escolhidas devido ao anelo por uma verossimilhança que construções em estúdio dificilmente logram em transmitir. Dentre os diversos elementos que compõem os cenários, as texturas dos materiais atuam em prol dessa verossimilhança.

Ao refletirmos sobre a consagrada frase “o filme nos tocou”, entendemos que, dependendo da maneira como os espaços diegéticos são apresentados, esse toque torna-se quase literal, uma vez que podemos sentir as texturas presentes nos galhos secos, na terra úmida, nas paredes descascadas e nas rochas rugosas. Um filme visa, então, envolver o espectador em suas paisagens táteis e superfícies texturizadas. Portanto, a minuciosidade na forma como o espaço de um filme é trabalhado atua diretamente na maneira como o espectador é afetado pela história.

Qualquer obra audiovisual é capaz de invocar a memória dos sentidos, mas após as análises empreendidas, fica evidente que há maneiras de intensificar a experiência representada e, conseqüentemente, a nossa experiência no processo de visualização de um filme. Nos propusemos a fazer um mergulho sensorial no design de produção de dois longas-metragens e observamos como as escolhas estéticas por determinados espaços e elementos são capazes de evocar uma dose de tatilidade nas imagens.

É interessante percebermos a importância dos ambientes nos filmes aqui analisados. Ainda que possamos afirmar que o espaço no qual uma narrativa se desenvolve possui relevância em qualquer tipo de história, em *The Witch* e *The Lighthouse* essa relevância é ainda maior. O primeiro conta com a clareira e a floresta para o desenrolar da trama. Já o segundo, como o próprio título do filme é capaz de indicar, não existiria em um local diferente. Ambos os filmes não só lidam com a temática do medo, com roteiros abordando o poder da religião e da solidão sobre os indivíduos, como também apresentam atmosferas funestas aptas, por si sós, a incitar medo no espectador.

Entendemos o medo como uma emoção complexa, cuja relação com o cinema data dos primórdios dessa arte. Diferentes técnicas foram empregadas ao longo dos anos para evocar o medo no espectador, mas é evidente que se trata de algo subjetivo e atrelado a diversos fatores. Apesar de considerada por muitos como uma emoção negativa, há um grande número de indivíduos que busca sentir medo no processo de visualização de uma obra audiovisual. Ainda que os filmes aqui analisados fujam do tradicional estilo de um

filme de terror, são capazes de despertar medo devido à coesa utilização das ferramentas cinematográficas. Ambos os filmes possuem em seus cenários um amálgama de texturas capaz de, ao invocar o sentido tátil, incitar ao medo.

Ao trabalhar com a madeira em diferentes estados, mas sempre de forma a evidenciar a superfície rude do material, ao adicionar aos espaços e aos objetos uma camada de poeira, ao saturar as imagens com galhos secos e palha quebradiça, o designer de produção Craig Lathrop logrou na criação de espaços ásperos e crostosos, onde as diferentes texturas enriquecem as imagens e, conseqüentemente, a experiência do espectador. Compreendemos, então, que um filme sem textura é sem graça, literal e figurativamente.

Lathrop continuou ao lado do diretor de fotografia Jarin Blaschke e da figurinista Linda Muir em *Nosferatu* (2024), o mais recente longa-metragem dirigido por Robert Eggers. O filme, lançado no momento de finalização desta tese, foi aclamado pela crítica, assim como as duas obras aqui analisadas. *Nosferatu: A Symphony of Horror* (1922), de Friedrich Wilhelm Murnau, uma das obras mais importantes da história do cinema de horror, serviu como inspiração para Eggers. As texturas, presentes não apenas nos cenários, como também nos figurinos e na primorosa maquiagem do protagonista, demonstram, mais uma vez, a atenção que esta equipe direciona aos detalhes que compõem a imagem fílmica.

É claro que não conseguimos entender e, muito menos, explicar por completo a experiência de assistir a um filme, mas a partir do estudo ora desenvolvido, pensamos ter revelado como a fenomenologia e os estudos sobre a hapticidade imagética podem ser utilizados como ferramentas de análise fílmica. Além disso, salientamos, novamente, que as análises aqui desenvolvidas são baseadas na experiência da autora. Ainda que esta investigação seja teórica, acreditamos na capacidade do pensamento fenomenológico sobre o cinema de encorajar uma prática fílmica que enfatize a textura da superfície dos objetos.

Tal como qualquer investigação nas áreas das humanidades, nossa proposta não foi apresentar resultados concretos e respostas absolutas. Confiamos na potencialidade do tema discutido para levantar muitas outras questões e gerar tantas outras pesquisas. Ainda assim, concluímos contentemente a escrita da tese e esperamos ser capazes de despertar em acadêmicos e profissionais da prática uma atenção maior às paredes, aos móveis, ao chão e às portas que rodeiam os personagens e que, por uma fração de tempo,

também nos rodeiam, ativando todos os nossos sentidos e despertando em nós as mais diversas emoções.



## Referências

- Abla, D. M. (2009). *Experiência de saber - Escola Letra Freudiana - Reflexões sobre o objeto no medo e na fobia*. 7 Letras.
- Abrams, S. (2016, 18 de fevereiro). *The Witch*. [Resenha]. Roger Ebert. <https://www.rogerebert.com/reviews/the-witch-2016>
- Affron, C., & Affron, M. J. (1995). *Sets in motion: Art direction and film narrative*. Rutgers University.
- Ahmed, S. (2014). *The cultural politics of emotion*. Routledge.
- Altman, R. (1999). *Film/genre*. British Film Institute.
- Andersson, T. (2011). Costume cinema and materiality: Telling the story of Marie Antoinette through dress. *Culture Unbound: Journal of Current Cultural Research*, 3(1), 101-112. <https://doi.org/10.3384/cu.2000.1525.113101>
- Aparício, M. I. (2019). On Location: Kiarostami's Landscapes and Cinematic Value. In F. Rosário & I. V. Álvarez (Eds.), *New approaches to cinematic space* (pp. 155-165). Routledge.
- Aristóteles. (1998). *Rhetoric* (W. R. Roberts, Trad.). <http://bocc.ufp.pt/pag/Aristotle-rhetoric.pdf> (Obra original publicada ca. 350 A.E.C.)
- Aumont, J. (2006). *O Cinema e a encenação*. Edições Texto & Grafia.
- Bachelard, G. (1994). *The poetics of space*. Beacon.
- Balbuena, I. C. (2018, julho). *Visual tactility analysis in stop-motion animation using the uncanny valley theory* [Apresentação de Artigo]. 6ª Conferência Internacional em Ilustração e Animação (CONFIA) (pp. 168-175). Esposende: Portugal. [https://confia.ipca.pt/wp-content/uploads/2024/05/confia\\_2018\\_proceedings.pdf](https://confia.ipca.pt/wp-content/uploads/2024/05/confia_2018_proceedings.pdf)
- Barker, J. M. (2009). *The tactile eye: Touch and the cinematic experience*. University of California.
- Barsacq, L. (1976). *Caligari's cabinet and other grand illusions: A history of film design* (E. Stein, Ed.). Little, Brown and Company.
- Barnwell, J. (2004). *Production design: Architects of the screen*. Wallflower.
- Barnwell, J. (2005). Between realism and visual concept: the role of the production designer in contemporary British cinema. *Journal of British Cinema and Television* 2(1), 117-129. <https://doi.org/10.3366/jbctv.2005.2.1.117>
- Barnwell, J. (2013). *Fundamentos de produção cinematográfica* (S. Nesteriuk, Trad.). Bookman.
- Barnwell, J. (2018a). *Diseño de producción para pantalla: Storytelling visual en el cine y la televisión* (J.Tola, Trad.). Parramón.

- Barnwell, J. (2018b). *The Designer's Story: Filmmaking from the Perspective of the Production Designer* [Tese de doutorado, University of Brighton].  
[https://cris.brighton.ac.uk/ws/portalfiles/portal/6111736/PhD\\_Nov\\_2018.pdf](https://cris.brighton.ac.uk/ws/portalfiles/portal/6111736/PhD_Nov_2018.pdf)
- Bauman, Z. (2006). *Medo líquido*. Zahar.
- Bessette, E. (2020). *Thinking through fear in film and haunts*. [Tese de doutorado, University of California]. [https://escholarship.org/content/qt9mz4c2sz/qt9mz4c2sz\\_noSplash\\_649c0f13799bc956570ee9fcdcocee9e.pdf](https://escholarship.org/content/qt9mz4c2sz/qt9mz4c2sz_noSplash_649c0f13799bc956570ee9fcdcocee9e.pdf)
- Bonitzer, P. (2007). *Desencuadres: Cine y pintura*. Santiago Arcos.
- Bordwell, D. (2008). *Figuras traçadas na luz: A encenação no cinema* (M. L. M. Jatobá, Trad.). Papirus.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *A arte do cinema: Uma introdução* (R. Gregoli, Trad.). EDUSP.
- Boscov, I. (2020, 03 de janeiro). "O farol": Uma luz à vista. [Resenha]. Woopsy Daisy.  
<https://isabelaboscov.com/2020/01/03/o-farol/>
- Bradshaw, P. (2019, 19 de maio). *The Lighthouse review – Robert Pattinson shines in sublime maritime nightmare*. [Resenha]. The Guardian.  
<https://www.theguardian.com/film/2019/may/19/the-lighthouse-review-robert-pattinson-shines-in-sublime-maritime-nightmare>
- Bruno, G. (2007). *Atlas of emotion: Journeys in art, architecture, and film*. Verso.  
<https://archive.org/details/atlasofemotionjoo000brun>
- Bruno, G. (2010). Motion and emotion: Film and haptic space. *Revista Eco-Pós*, 13(2), p. 16-36. <http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs2.2.2/index.php/revista/issue/view/24>
- Bruno, G. (2014). *Surface: Matters of aesthetics, materiality, and media*. University of Chicago.
- Bruzzi, S. (1997). *Undressing cinema: Clothing and identity in the movies*. Routledge.
- Butruce, D., & Bouillet, R. (2017). *A direção de arte no cinema brasileiro*. Caixa Cultural.
- Bytesize Science. (2013, 28 de outubro). *The chemistry of fear* [Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=e5jA2b9eEpE>
- Calefato, P. (2004). *The clothed body* (L. Adams, Trad.). Berg.
- Cardoso, J. B. (2006). *Cenário televisivo: Linguagens múltiplas fragmentadas* [Tese de doutorado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo].  
<https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/4723>
- Carroll, N. (1999). *A filosofia do horror ou paradoxos do coração* (R. L. Ferreira, Trad.). Papirus.

- Castello Branco, P. S. (2019). Háptico, corpo e paisagem em três filmes chave do cinema português. *Cinema & Território*, 4(2029), 2-12. [https://run.unl.pt/bitstream/10362/96651/1/2\\_PATR\\_CA\\_BRANCO\\_pp\\_2\\_05\\_12\\_2019.pdf](https://run.unl.pt/bitstream/10362/96651/1/2_PATR_CA_BRANCO_pp_2_05_12_2019.pdf)
- Christófaró, B. (2010, 8-12 de novembro). *A cenografia e a ação do ator no tempo da encenação programa de pós-graduação em artes cênicas* [Apresentação de Artigo]. VI Congresso da Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas (ABRACE) São Paulo: Brasil. <http://www.portalabrace.org/vicongresso/territorios/Bruna%20Christ%F3faro%20-%20A%20Cenografia%20e%20a%20A%20E7%20E3%20do%20Ator%20no%20Tempo%20da%20Encena%20E7%20E3%20.pdf>
- Church, D. (2021). *Post-horror: Art, genre and cultural elevation*. Edinburgh University.
- Comex Store. (2023, 7 de julho). *Filmes ortocrômáticos e pancromáticos: principais diferenças*. [Matéria]. <https://analogico.comexstore.com/2023/07/filmes-ortocromaticos-pancromaticos-diferenas%20.html>
- Coole, D., & Frost, S. (2010). Introducing the new materialisms. In D. Coole & S. Frost (Eds.), *New materialisms: Ontology, agency, and politics* (pp. 1-43). Duke University.
- Creed, B. (2004). Freud's worst nightmare: Dining with Dr. Hannibal Lecter. In S. J. Schneider (Ed.), *Horror film and psychoanalysis: Freud's worst nightmare* (pp. 188-202). Cambridge University. <http://hdl.handle.net/11343/25583>
- Crucchiola, J. (2016). *How The Witch's Director Made His Film So Terrifying*. [Resenha]. <https://www.wired.com/2016/02/robert-eggers-set-design-how-he-made-the-witch-so-scary/>
- Cucinotta, C. (2015). *O vestuário no cinema: Percursos de análise em filmes portugueses de etnoficção* [Tese de doutorado, Universidade Nova de Lisboa]. <http://hdl.handle.net/10362/16297>
- Cucinotta, C., & Pierotti, F. (2021). Analisar a materialidade no cinema português: Estéticas e práticas. *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem e Movimento*, 8(2), 102-111. <https://doi.org/10.14591/aniki.v8n2.825>
- Cuddon, J. A. B. (1998). *The Penguin dictionary of literary terms and literary theory*. Penguin. [https://archive.org/details/dictionaryofliteoocudd\\_o](https://archive.org/details/dictionaryofliteoocudd_o)
- Dalgalarrondo, P. (2019). *Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais* (3ª ed.). Artmed.
- Delumeau, J. (2009). *História do medo no ocidente 1300-1800: Uma cidade sitiada*. (M. L. Machado, Trad.). Companhia das Letras.
- Deleuze, G. (2005). *A imagem-tempo*. Brasiliense.

- Deleuze, G. (2007). *Francis Bacon: Lógica da sensação*. Zahar. (Obra original publicada em 1981).
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1995). *Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia*, Vol. 1 (A. G. Neto & C. P. Costa, Trad.). Rio de Janeiro: 34. (Coleção TRANS). <https://archive.org/details/deleuze-guattari-mil-platos-vol1/page/n1/mode/2up>
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1997). *Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia*, Vol. 5 (P. P. Pelbart & J. Caiafa, Trads.). Editora 34.
- Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. (n.d.). Priberam. Acesso em 17 de março de 2024, de <https://dicionario.priberam.org>
- DiGerlando, A. (2016, 25 de abril). Production design of “True Detective” – interview with Alex DiGerlando. [Entrevista]. Pushing Pixels. <https://www.pushing-pixels.org/2016/04/25/production-design-of-true-detective-interview-with-alex-digerlando.html>
- Dixon, W. W. (2023). *A history of horror*. Rutgers University.
- Dondis, D. A. (1997). *Sintaxe da linguagem visual*. Martins Fontes.
- Doyle, A. C. (2004). *A study in scarlet*. Fairfield: 1st World Library Literary Society. (Obra original publicada em 1888). [https://archive.org/details/studyinscarlet000doyl\\_s2p8/page/n3/mode/2up](https://archive.org/details/studyinscarlet000doyl_s2p8/page/n3/mode/2up)
- Eggers, R. (2016a, 29 de março) *How were the sets and costumes designed in The Witch* [Entrevista]. Quora. <https://slate.com/human-interest/2016/03/how-were-the-sets-and-costumes-designed-in-the-witch.html>
- Eggers, R. (2016b, 26 de fevereiro). *How do you shoot a movie with such low lighting?* [Entrevista]. Quora. [https://www.quora.com/How-do-you-shoot-a-movie-with-such-low-lighting/answer/Robert-Eggers-3?ref=forbes&rel\\_pos=1](https://www.quora.com/How-do-you-shoot-a-movie-with-such-low-lighting/answer/Robert-Eggers-3?ref=forbes&rel_pos=1)
- Elsaesser, T., & Hagener, M. (2014). *Teoria do cinema: Uma introdução através dos sentidos*. Papyrus.
- Epstein, J. (1921). *Bonjour cinéma*. Paris.
- Farrell, P. M. (2019, 25 de maio). *Do you take a different approach designing for the horror genre?* [Entrevista]. Production Design Collective. <https://www.productiondesignerscollective.org/pdcforum/do-you-take-a-different-approach-designing-for-the-horror-genre%3F>
- Ferencz-Flatz, C., & Hanich, J. (2016). Editors’ introduction: What is film phenomenology?. *Studia Phaenomenologica*, 16.
- Fernandes, J. M. (2019, 12 de dezembro). “*The Lighthouse*”, de Robert Eggers: uma viagem solitária e surrealista em constante suspense. [Resenha]. Comunidade Cultura e Arte. <https://comunidadeculturaearte.com/the-lighthouse-de-robert-eggers-uma-viagem-solitaria-e-surrealista-em-constante-suspense/>
- Ferreira, A. B. H. (1986). *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*. Nova Fronteira.

- Fleet, A. (2022, 19 de abril). *The Witch: Robert Eggers' folk-horror debut worms its way under your skin*. [Resenha]. The Guardian.  
<https://www.theguardian.com/film/2022/apr/20/the-witch-robert-eggers-folk-horror-debut-worms-its-way-under-your-skin>
- Fox, N. J., & Alldred, P. (2018). New materialism. In P. A. Atkinson, S. Delamont, M. A. Hardy, & M. Williams (Eds.), *The SAGE encyclopedia of research methods* (pp. 1-6). Sage.
- França, J. (2011, 29-31 de março de 2010). Fontes e sentido do medo como prazer estético. In J. França (Org.) *Insólito, mitos, lendas, crenças* [Simpósios 2] (pp. 58-67). VII Painel Reflexões sobre o Insólito na Narrativa Ficcional/ II Encontro Regional Insólito como Questão na Narrativa Ficcional. Rio de Janeiro: Dialogarts.  
[https://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos\\_tfc\\_literatura/VII\\_painel\\_II\\_enc\\_nac\\_simposio\\_2.pdf](https://www.dialogarts.uerj.br/admin/arquivos_tfc_literatura/VII_painel_II_enc_nac_simposio_2.pdf)
- França, J. (Ed.). (2017). *Poéticas do mal: A literatura do medo no Brasil (1840-1920)*. Bonecker.
- Freitas-Magalhães, A. (2013). *O código de Ekman*. FEELab Science Books.
- Freud, S. (2014). O estranho. In *Escritos sobre literatura: Sigmund Freud* (I. Pereira, Org.; S. Krieger, Trad., 1ª ed.). São Paulo: Hedra. (Obra original publicada em 1919).
- Gamble, C. N., Hanan, J. S., & Nail, T. (2021). O que é o novo materialismo? (I. C. Viana, Trad. & C. Hoffmann, Rev.). *(Des) troços: revista de pensamento radical*, 2(2), 188-219. <https://doi.org/10.53981/destroos.v2i2.36348>
- Gancho, C. V. (2004). *Como analisar narrativas* (7ª ed.). Ática.
- Gaudin, A. (2019). The viewer's embodiment into cinematic space: Notes on a 'space-image' cinema. In F. Rosário & I. V. Álvarez (Eds.), *New approaches to cinematic space* (pp. 193-204). Routledge.
- Gaudreault, A., & Jost, F. (2009). *A narrativa cinematográfica* (A. Muller, C. I. Marcondes, & R. J. Faleiros, Trans.). Universidade de Brasília.
- Genette, G. (2007). A obra de arte: Imanência e transcendência. In K. Basílio (Coord.), M. J. Torres, P. Morão, & T. Amado (Orgs.), *Concerto das artes* (pp. 15-37). Campo das Letras.
- Gil, I. M. (2005a, 21-24 de abril de 2004). A atmosfera como figura fílmica [Apresentação de Artigo]. III Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação (SOPCOM), VI Congresso da Federação Lusófona de Ciências da Comunicação (LUSOCOM) e II Congresso IBÉRICO (Vol. 1). Covilhã: Portugal. <http://bocc.ufp.pt/pag/gil-ines-a-atmosfera-como-figura-filmica.pdf>
- Gil, I. M. (2005b). *A atmosfera no cinema: O caso de A sombra do caçador de Charles Laughton entre o onirismo e realismo*. Fundação Calouste Gulbenkian.

- Gil, I. M. (2011). O som do silêncio no cinema e na fotografia. *Babilônia: Revista Lusófona de Línguas, Culturas e Tradução*, 10(11), 177-185. <http://hdl.handle.net/10437/3028>
- Grabowski, M. (2014). Neuroscience and media. In J. T. Sneider & M. M. Silveri (Eds.), *Neurobiology of teen brain development and the digital age*. Routledge. <https://www.perlego.com/book/1666718/neuroscience-and-media-new-understandings-and-representations-pdf>
- Gray, T. (2017, 12 de dezembro). *Jordan Peele praises his 'Get Out' below the line crew*. [Entrevista]. *Variety*. <https://variety.com/2017/film/spotlight/get-out-jordan-peeel-2-1202638240/>
- Halligan, F. (2012). *Production design*. Ilex.
- Hamburger, V. (2014). *Arte em cena: A direção de arte no cinema brasileiro*. Senac São Paulo.
- Hanich, J. (2010). *Cinematic emotion in horror films and thrillers: The aesthetic paradox of pleasurable fear*. Routledge.
- Harper, G., & Rayner, J. (Eds.). (2010). *Landscape and cinema*. Intellect.
- Heisner, B. (2004). *Production design in the contemporary American film*. McFarland & Company.
- Hoffner, C. A., & Levine, K. J. (2005). Enjoyment of mediated fright and violence: A meta-analysis. *Media Psychology*, 7(2), 207-237. [https://doi.org/10.1207/S1532785XMEPO702\\_5](https://doi.org/10.1207/S1532785XMEPO702_5)
- Horton, A. (2003). *Henry Bumstead and the world of Hollywood art direction*. University of Texas.
- Houaiss, A., & Villar, M. de S. (2003). *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Temas e Debates.
- Hutchings, P. (2004). *The horror film*. Pearson Education.
- Inside Edition Digital. (2021, 30 de julho). *If American horror films reflect our collective fears, what monsters will this generation see emerge?* [Entrevista]. <https://www.insideedition.com/if-american-horror-films-reflect-our-collective-fears-what-monsters-will-this-generation-see-emerge>
- Insider. (2018, 28 de setembro). *How the sound effects in 'A Quiet Place' were made* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WnozP8OWeik>
- Internet Movie Database. (s.d., a). *The Witch (2015) Trivia IMDb*. [https://www.imdb.com/title/tt4263482/trivia/?ref\\_=tt\\_ql\\_3](https://www.imdb.com/title/tt4263482/trivia/?ref_=tt_ql_3)
- Internet Movie Database. (s.d., b). *The Lighthouse (2019) Trivia IMDb*. [https://www.imdb.com/title/tt7984734/trivia/?ref\\_=tt\\_ql\\_3](https://www.imdb.com/title/tt7984734/trivia/?ref_=tt_ql_3)

- Jacob, E. M., & Xavier, T. (2019). No encaço de seus passos: O trabalho autoral e a direção de arte. *Revista Eco Pós*, 22(1), 197-228. <https://doi.org/10.29146/eco-pos.v22i1.23981>
- James, W. (1890). *The principles of psychology* (Vol. 2). Macmillan. <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.210225/page/n19/mode/2up>
- Jancovich, M. (2002). *Horror, the film reader*. Routledge.
- Jayo, M. (2009). O medo no cinema. *GV-executivo*, 8(2), 58-61. [10.12660/gvexec.v8n2.2009.23818](https://doi.org/10.12660/gvexec.v8n2.2009.23818)
- Joly, M. (1999). *Introdução à análise da imagem*. (M. Appenzeller, Trad., 2ª ed.) Papirus.
- Jung, C. G. (1968). The archetypes and the collective unconscious. In H. Read, M. Fordham, & G. Adler (Eds.), *The collected works of C. G. Jung* (Vol. 9; R. F. C. Hulls, Trad.). Princeton University. (Obra original publicada em 1934).
- Kawin, B. F. (2012). *Horror and the horror film*. Anthem.
- Kermode, M. J. P. (2016, 13 de março). *The Witch review - original sin and folkloric terror*. [Resenha]. The Guardian. <https://www.theguardian.com/film/2016/mar/13/the-witch-film-review-robert-eggers>
- King, S. (2012). *Dança macabra: O terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero*. Objetiva.
- Kinsley, K. H. (2014). *Working women: Contemporary cinematic costumes in Desk Set and Working Girl*. [Tese de doutorado, City University of New York]. [https://academicworks.cuny.edu/gc\\_etds/143](https://academicworks.cuny.edu/gc_etds/143)
- Kjeldgaard-Christiansen, J. (2016). Evil origins: A Darwinian genealogy of the popcultural villain. *Evolutionary Behavioral Sciences*, 10(2), 109–122. <https://doi.org/10.1037/ebs0000057>
- Koonings, K., & Kruijt, D. (Eds.). (1999). *Societies of fear: The legacy of civil war, violence and terror in Latin America*. Zed Books.
- Lane, A. (2016, 21 de fevereiro). *Spellbound*. [Resenha]. The New Yorker. <https://www.newyorker.com/magazine/2016/02/29/the-witch-review>
- Lant, A. C. (1995). Haptical cinema. *October*, 74, 45-73. <https://doi.org/10.2307/778820>
- Lee, B. (2016, 10 de março). *The Witch review – an eerie campfire tale that gets under your skin*. [Resenha]. The Guardian. <https://www.theguardian.com/film/2016/mar/10/the-witch-review-a-eerie-campfire-tale-that-gets-under-your-skin>
- Lumet, S. (1998). *Fazendo filmes* (L. O. Lemos, Trad.). Rocco.
- Lobrutto, V. (2002). *The filmmaker's guide to production design*. Allworth.

- Loiperdinger, M. (2004). Lumière's Arrival of The Train: Cinema's founding myth. *The Moving Image*, 4(1), 89-118. <https://doi.org/10.1353/mov.2004.0014>
- Lovecraft, H. P. (2009). *Supernatural horror in literature*. (Obra original publicada em 1927). <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>.
- Machado, A. (1997). *Pré-cinemas & pós-cinemas* (4<sup>a</sup> ed.). Papirus.
- Manguel, A. (2005). *Contos de horror do século XIX*. Companhia das Letras.
- Marks, L. U. (2000). *The skin of the film: intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Duke University.
- Marks, L. U. (2002). *Touch: sensuous theory and multisensory media*. University of Minnesota.
- Marks, L. U. (2010). A memória das coisas. In A. França & D. Lopes (Eds.), *Cinema, globalização e interculturalidade* (pp. 309-344). Argos.
- Martin, G. N. (2019). (Why) Do you like scary movies? A review of the empirical research on psychological responses to horror films. *Frontiers in Psychology*, 10, Article 2298. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02298>
- Martin, M. (2005). *A linguagem cinematográfica*. Dinalivro.
- Martins, Í. M., & Medeiros, T. (2019). Perspectivas para refletir sobre o novo realismo a partir da representação do espaço e da atmosfera sobrenatural em *Quando eu era vivo*. *Rebeca: Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual*, 8(2), 213-237. <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/611/368>
- Mascarello, F. (Ed.). (2006). *História do cinema mundial*. Papirus.
- McAndrew, F. (2020). The psychology, geography, and architecture of horror: How places creep us out. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 4(2), 47-62.
- McCormick, C. (2020, 13 de novembro). *Why The Witch is Robert Eggers' best movie (& 5 reasons The Lighthouse is even better)*. [Resenha]. Screen Rant. <https://screenrant.com/why-witch-lighthouse-is-robert-eggers-best-movie/>
- Mcintosh, C. (2020, 02 de outubro). *The Lighthouse: 10 behind-the-scenes facts about the making of the movie*. [Resenha]. Screen Rant. <https://screenrant.com/the-lighthouse-robert-eggers-a24-facts-trivia/>
- Merleau-Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da percepção* (C. A. R. de Moura, Trad.). Martins Fontes. (Obra original publicada em 1945).
- Merleau-Ponty, M. (2003). *O visível e o invisível*. Perspectiva. (Obra original publicada em 1964).
- Merleau-Ponty, M. (2014). *O olho e o espírito* (C. Leite, Trad.). Cosac & Naify. (Obra original publicada em 1964).

- Mian, R., Shelton-Rayner, G., Harkin, B., & Williams, P. (2003). Observing a fictitious stressful event: Haematological changes, including circulating leukocyte activation. *Stress*, 6(1), 41-47. <https://doi.org/10.1080/1025389031000101349>
- Miguel, F. K. (2015). Psicologia das emoções: Uma proposta integrativa para compreender a expressão emocional. *Psico-USF*, 20(1), 153-162. <https://doi.org/10.1590/1413-82712015200114>
- Miller, H. K. (Ed.). (2014). *The essential Raymond Durnat*. Palgrave Macmillan.
- Mitchell, W. J. T. (1995). *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*. University of Chicago.
- Mitchell, W. J. T. (2007). There are no visual media. In O. Grau (Ed.), *Media Art Histories* (pp. 395-406). MIT.
- Moine, R. (2008). *Cinema genre* (A. Fox & H. Radner, Trans.). Blackwell Publishing.
- Montaigne, M. E. (1991). Ensaio XVIII – Do medo. In S. Milliet (Trad.), *Ensaio*. Nova Cultural. (Obra original publicada entre 1580-1588).
- Morghan, S. A. (2015). *The prehensile eye: Haptic perception in the works of Agnès Varda*. [Tese de doutorado, University of Virginia].
- Moura, C. B. de (2015). *A direção e a direção de arte* [Tese de doutorado, Universidade de São Paulo]. <https://doi.org/10.11606/T.27.2015.tde-14072015-121751>
- Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen*, 16(3), 6-18.
- Munich, A. (2011). Introduction. In A. Munich (Ed.), *Fashion in film*. Indiana University.
- Murray, J. H. (2003). *Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço* (E. J. Daher & M. F. Cuzziol, Trans.). Unesp.
- Naremore, J. O. (1995). American film noir: The history of an idea. *Film Quarterly*, 49(2), 12-28. <https://doi.org/10.2307/1213310>
- Nazário, L. (1998). *Da natureza dos monstros*. Arte & Ciência.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. Routledge.
- Nogueira, L. (2010). *Manuais de cinema II: géneros cinematográficos*. Livros Labcom/UBI. [http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/nogueira-manual\\_II\\_generos\\_cinematograficos.pdf](http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf)
- Norris, M. A. (2020, 25 de dezembro). *10 things you never knew about the making of The Witch*. [Resenha]. Screen Rant. <https://screenrant.com/the-witch-robert-eggert-behind-scenes-unknown-facts/>
- Ochoa, G. (2011). *Deformed and destructive beings: The purpose of horror films*. McFarland & Company.

- Oliveira, A. (2020). *Federico Fellini: A inevitabilidade da arte*. Debatevolution.
- Oliveira Júnior, L. C. (2010). *O cinema de fluxo e a mise en scène* [Dissertação de mestrado, Universidade de São Paulo].
- Oppenheimer, S. (2014, 1 de julho). Giuliana Bruno [Entrevista]. *BOMB Magazine*, 128 (Summer). <https://bombmagazine.org/articles/2014/07/01/giuliana-bruno/>
- Pallasmaa, J. (2011). *Os olhos da pele: A arquitetura e os sentidos*. (A. Salvaterra, Trad.). Bookman.
- Parikka, J. (2012). *What is media archaeology?* Polity.
- Pauluk, L. R., & Ballão, C. M. (2019). Considerações sobre o medo na História e na Psicanálise. *Fractal: Revista de Psicologia*, 31(2), 60-66. doi:10.22409/1984-0292/v31i2/5569
- Pellerin, A. (2020, 9 de fevereiro). 'Little Women': Costumes get a modern spin in *Greta Gerwig adaptation*. CNN Style. <https://edition.cnn.com/style/article/little-women-costumes-jacqueline-durrant>
- Penafria, M. (2009, 14-18 de abril). *Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)* [Apresentação de artigo]. VI Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação (SOPCOM). Lisboa: Portugal. <http://bocc.ufp.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>
- Penafria, M., Baggio, E. T., Graça, A. R., & Araujo, D. C. (2017). *Revisitar a teoria do cinema-Teoria dos cineastas-vol. 3*. Covilhã.
- Pignatari, D. (1984). *Signagem da televisão*. Brasiliense.
- Pinedo, I. C. (1997). *Recreational terror: Women and the pleasures of horror film viewing*. State University of New York. <https://archive.org/details/recreationalterrooopine>
- Pinheiro, A. (2021, s.d.). *Masterclass direção de arte com Artur Pinheiro*. [Webpage]. Facebook. <https://www.facebook.com/premiosophiaestudante/videos/150076380176177>.
- Pizzello, S. (2023, 30 de outubro). *Terror through lighting* [Entrevista]. The American Society of Cinematographers. <https://theasc.com/articles/terror-through-lighting>
- Powell, M. (2000). *A life in movies: An autobiography* (2ª ed.). Faber and Faber.
- Prohászková, V. (2012). The genre of horror. *American International Journal of Contemporary Research*, 2(4), 132-142. [https://www.aijcrnet.com/journals/Vol\\_2\\_No\\_4\\_April\\_2012/16.pdf](https://www.aijcrnet.com/journals/Vol_2_No_4_April_2012/16.pdf)
- Ramos, F. P. (2012). A mise-en-scène realista: Renoir, Rivette e Michel Mourlet. In G. Souza, L. Cánepa, M. de Bragança, & R. Carreiro (Orgs.), *XIII Estudos de cinema e audiovisual Socine* (Vol. 1, pp. 53-68). Socine.

- Reyes, X. A. (2016). *Horror film and affect: towards a corporeal model of viewership*. New York: Routledge. <https://www.perlego.com/book/1633120/horror-film-and-affect-towards-a-corporeal-model-of-viewership-pdf>
- Riegl, A. (1985). *Late Roman art industry*. (R. Winkes, Trad.). Giorgio Bretschneider.
- Riegl, A. (1988). Late Roman or oriental? In G. Schiff (Ed.), *German essays on art history: Winckelmann, Burckhardt, Panofsky, and others* (pp. 173–190). Continuum. (Obra original publicada em 1902).
- Ringo, A. (2013, 31 de outubro). *Why do some brains enjoy fear?* [Entrevista]. The Atlantic. <https://www.theatlantic.com/health/archive/2013/10/why-do-some-brains-enjoy-fear/280938/>
- Rizzo, M. (2013). *The art direction handbook for film*. Focal.
- Rooney, D. (2019, 19 de maio). *'The Lighthouse': Film Review | Cannes 2019*. [Resenha]. The Hollywood Report. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-reviews/lighthouse-review-cannes-2019-1212078/>
- Rosário, F., & Álvarez, I. V. (Eds.) (2019). *New Approaches to Cinematic Space*. Routledge.
- Santos, M. M. (2011). O plano e a mise-en-scène: uma análise semiótico-sistêmica sobre a sintaxe e a forma da imagem em movimento. *Semeiosis: Semiótica e Transdisciplinaridade em Revista*, 2(1), 1-17. <http://www.semeiosis.com.br/u/39>
- Santos, M. (2020, 16 de fevereiro). *“O Farol”, de Robert Eggers: o terror do silêncio*. [Resenha]. Espalha-Factos. Comunidade Cultura e Arte. <https://comunidadeculturaearte.com/o-farol-de-robert-eggers-o-terror-do-silencio/>
- Schneider, S. (2004). Toward an Aesthetics of Cinematic Horror. In S. Prince (Ed.), *The Horror Film* (pp. 131-149). Rutgers University.
- Schwartz, M. L. (2019). *Design de produção e caracterização de personagens: estudo de caso sobre a série True Detective* [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Juiz de Fora]. <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/11398>
- Shaviri, S. (2015). *O Corpo cinematográfico*. Paulus.
- Silver, C. (2009, 23 de setembro). *Neurocinema aims to change the way movies are made* [Entrevista]. Wired. <https://www.wired.com/2009/09/neurocinema-aims-to-change-the-way-movies-are-made/>
- Sipos, T. M. (2010). *Horror Film Aesthetics: Creating the visual language of fear*. McFarland & Company. <https://archive.org/details/horrorfilmaesthe000osipo>
- Skal, D. (1993). *The monster show: a cultural history of horror*. Faber and Faber. [https://archive.org/details/isbn\\_9780571199969](https://archive.org/details/isbn_9780571199969)

- Sobchack, V. (1992). *The address of the eye: A phenomenology of film experience*. Princeton University.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*. University of California.
- Specter, E. (2019, 25 de dezembro). *Dressing Little Women: Costume designer Jacqueline Durran on color, character, and breaking the rules*. Vogue. <https://www.vogue.com/article/little-women-movie-costume-designer-jacqueline-durran-interview>
- Spoto, D. (1988). *The dark side of genius: the life of Alfred Hitchcock*. London: Muller. <https://archive.org/details/darksideofgenius000spot/page/n1/mode/2up>
- Stein, E. (1976). Filmographies of art directors and production designers. In L. Barsacq, *Caligari's cabinet and other grand illusions: A history of film design* (pp. 195-244). Little, Brown and Company.
- St. James, E. (2016, 03 de outubro). *The Witch is a slice of pure horror movie perfection*. [Resenha]. Vox. <https://www.vox.com/2016/2/19/11059008/the-witch-review-scary>.
- Stommel, J. (2011, 31 de janeiro). *Something that festers: The Silence of the Lambs, The Texas Chainsaw Massacre, and the visual pleasures of horror* [Ensaio]. Bright Lights Film Journal. <https://brightlightsfilm.com/something-that-festers-the-silence-of-the-lambs-the-texas-chainsaw-massacre-and-the-visual-pleasures-of-horror/>
- Stutesman, D. (2011). Costume design, or, what is fashion in film?. In A. Munich (Ed.), *Fashion in film* (pp. 17-39). Indiana University.
- Tallerico, B. (2019, 18 de outubro). *The Lighthouse*. [Resenha]. Roger Ebert. <https://www.rogerebert.com/reviews/the-lighthouse-movie-review-2019>
- Tashiro, C. S. (1998). *Pretty pictures: Production design and the history film*. University of Texas.
- Thompson, A. (2019, 20 de maio). *'The Lighthouse' ignites Cannes, along with Robert Pattinson and Willem Dafoe Oscar talk*. [Resenha]. Indie Wire. <https://www.indiewire.com/features/general/the-lighthouse-cannes-robert-pattinson-willem-dafoe-oscars-1202143052/>
- Truffaut, F. (2004). *Hitchcock! Truffaut: entrevistas, edição definitiva*. Companhia das Letras. (Obra original publicada em 1966).
- Vargas, G. P. (2014). *Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo Manga* [Tese de doutorado, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul]. <https://hdl.handle.net/10923/5750>
- Vieira Jr., E. (2021). Estéticas da corporeidade e espetatorialidades à flor da pele no cinema contemporâneo. *Revista Visuais*, 7(2), 32-50. <https://doi.org/10.20396/visuais.v7i2.15913>

- Vieira, J. L. (2007). A construção do medo no cinema. In A. Novaes (Ed.), *Ensaio sobre o medo* (pp. 225-252). Senac.
- Wallace, R. (2019, 18 de outubro). *Step inside Willem Dafoe and Robert Pattinson's creepy new movie*. [Entrevista]. Architectural Digest (AD).  
<https://www.architecturaldigest.com/story/willem-dafoe-robert-pattinson-the-lighthouse-movie-robert-eggert-interview>
- Walters, G. D. (2004). Understanding the popular appeal of horror cinema: An integrated-interactive model. *Journal of Media Psychology*, 9(2, Spring), 1-29.
- Wiater, S. (2018). *Dark visions. Conversations with the masters of the horror film*. Crossroad Press.
- Williams, L. (1991). Film bodies: Gender, genre, and excess. *Film Quarterly*, 44(4), 2-13. <https://doi.org/10.2307/1212758>
- Williams, R. (1977). *Marxism and literature*. Oxford University.
- Wood, R. (2018). *Robin Wood on the horror film: collected essays and reviews*. Wayne State University.
- Wood, R. (2003). *Hollywood from Vietnam to Reagan*. Columbia University. (Obra original publicada em 1931).
- Xavier, I. (2005). *O discurso cinematográfico: A opacidade e a transparência*. Paz e Terra.
- Zald, D. (2014). *Why we love to be scared*. Zald Lab.  
<http://zaldlab.psy.vanderbilt.edu/Press/files/645292c105fbcfe9c017dea942eed20f-25.html>.
- Zillman, D. (1971). Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 7, 419-434.
- Zillmann, D., Weaver, J. B., Mundorf, N., & Aust, C. F. (1986). Effects of an opposite-gender companion's affect to horror on distress, delight, and attraction. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51(3), 586-594.  
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.51.3.586>
- Zillmann, D., & Paulus, P. B. (1993). Spectators: Reactions to sports events and effects on athletic performance. In R. N. Singer, M. Murphy, & L. K. Tennant (Eds.), *Handbook of research on sport psychology* (pp. 600-619). Macmillan.
- Zillmann, D., & Gibson, R. (1996). Evolution of the horror genre. In J. B. Weaver & R. Tamborini (Eds.), *Horror films: Current research on audience preferences and reactions* (pp. 15-31). Lawrence Erlbaum.
- Zuckerman, M. (1971). Dimensions of sensation seeking. *Journal of consulting and clinical psychology*, 36(1), 45.

# Filmografia

- Aïnouz, K. (Diretor). (2019). *The Invisible Life of Eurídice Gusmão*. [Filme]. RT Features.
- Almodóvar, P. (Diretor). (2019). *Pain and Glory*. [Filme]. El Deseo.
- Almodóvar, P. (Diretor). (2011). *The Skin I Live In*. [Filme]. El Deseo.
- Anderson, W. (Diretor). (2014). *The Grand Budapest Hotel*. [Filme]. Fox Searchlight Pictures.
- Argento, D. (Diretor). (1974). *Deep Red*. [Filme]. Rizzoli Film.
- Aster, A. (Diretor). (2019). *Midsommar*. [Filme]. A24.
- Baumbach, N. (Diretor). (2012). *Frances Ha*. [Filme]. RT Features.
- Beatty, W. (Diretor). (1990). *Dick Tracy*. [Filme]. Touchstone Pictures.
- Beharry, S. (Diretora). (1991). *Seeing Is Believing*. [Filme].
- Benjamin, R. (Diretor). (1986). *The Money Pit*. [Filme]. Amblin Entertainment.
- Bergman, I. (Diretor). (1972). *Cries and Whispers*. [Filme]. Svensk Filmindustri.
- Blomkamp, N. (Diretor). (2013). *Elysium*. [Filme]. TriStar Pictures.
- Bong, J.-H. (Diretor). (2019). *Parasite*. [Filme]. CJ Entertainment.
- Browning, T. (Diretor). (1931). *Dracula*. [Filme]. Universal Pictures.
- Cameron, J. (Diretor). (2009). *Avatar*. [Filme]. 20th Century Fox.
- Campion, J. (Diretora). (1993). *The Piano*. [Filme]. Jan Chapman Productions.
- Carpenter, J. (Diretor). (1978). *Halloween* [Filme]. Compass International Pictures.
- Christensen, B. (Diretor). (1922). *Häxan: Witchcraft Through the Ages*. [Filme]. Svensk Filmindustri.
- Chu, J. M. (Diretor). (2024). *Wicked*. [Filme]. Universal Pictures.
- Coppola, F. F. (Diretor). (1974). *The Godfather, Part II*. [Filme]. Paramount Pictures.
- Coogler, R. (Diretor). (2018). *Black Panther*. [Filme]. Marvel Studios.
- Craven, W. (Diretor). (1984). *A Nightmare on Elm Street*. [Filme]. New Line Cinema.
- Cunningham, S. S. (Diretor). (1980). *Friday the 13th* [Filme]. Georgetown Productions Inc.

Curtiz, M. (Diretor). (1945). *Mildred Pierce*. [Filme]. Warner Bros.

De Sica, V. (Diretor). (1948). *Bicycle Thieves*. [Filme]. Produzioni De Sica.

Del Toro, G. (Diretor). (2015). *Crimson Peak*. [Filme]. Legendary Pictures.

Del Toro, G. (Diretor). (2021). *Nightmare Alley*. [Filme]. TSG Entertainment.

Del Toro, G. (Diretor). (2006). *Pan's Labyrinth*. [Filme]. Estudios Picasso.

Demme, J. (Diretor). (1991). *The Silence of the Lambs*. [Filme]. Strong Heart Productions.

Eggers, R. (Diretor). (2019). *The Lighthouse*. [Filme]. A24.

Eggers, R. (Diretor). (2015). *The Witch*. [Filme]. Parts and Labor.

Eggers, R. (Diretor). (2024). *Nosferatu*. [Filme]. Studio 8.

Eggers, R. (Diretor). (2022). *The Northman*. [Filme]. Regency Enterprises.

Fellini, F. (Diretor). (1973). *Amarcord*. [Filme]. Ital-Noleggio Cinematografico.

Fellini, F. (Diretor). (1976). *Casanova*. [Filme]. Produzioni Europee Associati (PEA).

Fleming, V. (Diretor). (1939). *Gone with the Wind*. [Filme]. Selznick International Pictures.

Forman, M. (Diretor). (1981). *Ragtime*. [Filme]. Sunley Productions.

Ford, J. (Diretor). (1955). *The Long Gray Line*. [Filme]. Rota Productions.

Fukunaga, C. J. (Diretor). (2014). *True Detective*. [Série televisiva]. HBO.

Gerwig, G. (Diretora). (2023). *Barbie*. [Filme]. Warner Bros.

Gerwig, G. (Diretora). (2019). *Little Women*. [Filme]. Columbia Pictures.

Godard, J.-L. (Diretor). (1960). *Breathless*. [Filme]. Les Films Impéria.

Goddard, G. (Diretor). (1987). *Masters of the Universe*. [Filme]. The Cannon Group.

Goulding, E. (Diretor). (1932). *Grand Hotel*. [Filme]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Griffith, D. W. (Diretor). (1916). *Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages*. [Filme]. Wark Producing Corp.

Hill, G. R. (Diretor). (1972). *Slaughterhouse-Five*. [Filme]. Universal Pictures.

Hitchcock, A. (Diretor). (1960). *Psycho*. [Filme]. Shamley Productions.

Hooper, T. (Diretor). (1974). *The Texas Chain Massacre*. [Filme]. Vortex Inc.

Huston, J. (Diretor). (1941). *The Maltese Falcon*. [Filme]. Warner Bros.

Iñárritu, A. G. (Diretor). (2010). *Biutiful*. [Filme]. Menage Atroz.

Jackson, P. (Diretor). (2003). *The Lord of the Rings: The Return of the King*. [Filme]. New Line Cinema.

Jeunet, J. P. (Diretor). (2001). *Amélie*. [Filme]. Canal+.

Krasinski, J. (Diretor). (2018). *A Quiet Place*. [Filme]. Platinum Dunes.

Kubrick, S. (Diretor). (1980). *The Shining*. [Filme]. The Producer Circle Company.

Kurosawa, A. (Diretor). (1985). *Ran*. [Filme]. Greenwich Film Productions.

Lang, F. (Diretor). (1927). *Metropolis*. [Filme]. Universum Film (UFA).

Lanthimos, Y. (Diretor). (2018). *The Favourite*. [Filme]. Element Pictures.

Lasseter, J. (Diretor). (1995). *Toy Story*. [Filme]. Pixar Animation Studios.

Lean, D. (Diretor). (1965). *Doctor Zhivago*. [Filme]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Le Guay, P. (Diretor). (2013). *Bicycling with Molière*. [Filme]. Les Films des Tournelles.

Luhrmann, B. (Diretor). (2013). *The Great Gatsby*. [Filme]. Warner Bros.

Lumière, A., & Lumière, L. (Diretores). (1896). *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*. [Filme]. Société Lumière.

Maia, J. (Diretor). (2019). *Variações: Guardian Angel*. [Filme]. David & Golias.

Marshall, F. (Diretor). (1990). *Arachnophobia*. [Filme]. Hollywood Pictures.

Méliès, G. (Diretor). (1896). *The House of the Devil*. [Filme]. Star Film Company.

Minnelli, V. (Diretor). (1945). *The Clock*. [Filme]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Murnau, F. W. (Diretor). (1922). *Nosferatu*. [Filme]. Prana Film.

Muschiatti, A. (Diretor). (2017). *It*. [Filme]. New Line Cinema.

Myrick, D., & Sánchez, E. (Diretores). (1999). *The Blair Witch Project*. [Filme]. Haxan Films.

Pastrone, G. (Diretor). (1914). *Cabiria*. [Filme]. Itala Film.

Peele, J. (Diretor). (2017). *Get Out*. [Filme]. Blumhouse Productions.

Peli, O. (Diretor). (2007). *Paranormal Activity*. [Filme]. Blumhouse Productions.

Romero, G. (Diretor). (1968). *Night of the Living Dead*. [Filme]. Image Ten.

Russel, C. (Diretor). (1987). *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors*. [Filme]. New Line Cinema.

Scott, R. (Diretor). (1982). *Blade Runner*. [Filme]. The Ladd Company.

Spielberg, S. (Diretor). (1981). *Raiders of the Lost Ark*. [Filme]. Lucasfilm Ltd.

Streisand, B. (Diretora). (1991). *The Prince of Tides*. [Filme]. Columbia Pictures.

Trier, L. von. (Diretor). (2003). *Dogville*. [Filme]. Filmek AB.

Verbinski, G. (Diretor). (2002). *The Ring*. [Filme]. Vertigo Entertainment.

Visconti, L. (Diretor). (1963). *The Leopard*. [Filme]. Titanus.

Visconti, L. (Diretor). (1976). *The Innocent*. [Filme]. Rizzoli Film.

Waggner, G. (Diretor). (1941). *The Wolf Man*. [Filme]. Universal Pictures.

Wan, J. (Diretor). (2004). *Saw*. [Filme]. Twisted Pictures.

Whale, J. (Diretor). (1931). *Frankenstein*. [Filme]. Universal Pictures.

Wiene, R. (Diretor). (1919). *The Cabinet of Dr. Caligari*. [Filme]. Decla-Bioscop.

Zieff, H. (Diretor). (1991). *My Girl*. [Filme]. Columbia Pictures.