
Sorrisos monstruosos: as jornadas emocionais das protagonistas de *A Bruxa* (2015) e *Midsommar: O mal não espera a noite* (2019)¹

Dayane Costa Oliveira da SILVA²
Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

RESUMO

O artigo apresenta uma reflexão sobre os sorrisos das protagonistas nas sequências finais de *A Bruxa* (2015) e *Midsommar: O mal não espera a noite* (2019), expoentes do cinema de horror da última metade da década de 2010. A partir de uma análise das trajetórias emocionais das personagens segundo o Cognitivismo nos estudos fílmicos, busca-se investigar como o cinema de horror abre mão da emoção, aqui representada pelo sorriso, para sua própria consolidação enquanto gênero narrativo e artístico.

PALAVRAS-CHAVE: cinema de horror; estudos fílmicos; Cognitivismo; sorriso.

INTRODUÇÃO

Da literatura gótica dos séculos XVII, XVIII e XIX na Europa ao expressionismo alemão das décadas de 1920 e 1930, ganhando apelo popular com o *slasher* na década de 1970, prestígio com enredos psicológicos na década 1980 e novas subversões narrativas a partir da década de 1990 (HUTCHINGS, 2009), o horror consolidou-se na cultura ao longo de séculos e apresenta uma diversidade de formatos, temas e manifestações, adaptando-se aos mais diversos contextos sócio históricos (HUTCHINGS, 2009) e se estabelecendo na cultura contemporânea a partir das belas artes, da música pop e até mesmo dos videogames (CARROLL, 1999). Tal versatilidade encontra um terreno fértil no cinema, apresentado em subgêneros³ com legiões de fãs e grande fluxo de produção na indústria.

O gênero do horror é uma das áreas mais provocadores e controversas na produção de cinema *mainstream*. Entretanto, também manteve uma notável popularidade ao longo de sua história, ao ponto de que não há nenhum período de tempo desde 1930 onde filmes de horror não estejam sendo produzidos em algum lugar do mundo. Devido à sua ubiquidade, o cinema

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em Mídia e Cultura pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Goiás (PPGCOM – UFG). E-mail: dayanecosta91@gmail.com.

³ Dentre os subgêneros destacam-se o horror gótico, horror psicológico, horror folclórico, *slasher*, horror sobrenatural, horror corporal, horror em ficção científica, horror cômico, cinema de zumbi.

de horror se tornou uma parte familiar de nossa cultura. (HUTCHINGS, 20009, p. 41, tradução livre)⁴

Os dois filmes escolhidos para análise, *A Bruxa* (Robert Eggers, 2015) e *Midsommar: O mal não espera a noite* (Ari Aster, 2019) surgiram como expoentes do cinema de horror na última metade da década de 2010, artisticamente estilizados e populares entre uma audiência mais jovem, especialmente em redes sociais. Em ambos os filmes, as jornadas emocionais de suas protagonistas, respectivamente Thomasin e Dani, chamam a atenção e culminam em sequências finais instigantes, nas quais as jovens sorriem perante o mal iminente e a destruição de seus próprios espíritos. A partir disso, o artigo investiga o que há na essência destes sorrisos a partir das jornadas emocionais das duas personagens, refletindo sobre como os mesmos reforçam elementos do cinema de horror de forma original. Para tal, aproxima-se da abordagem metodológica do Cognitivismo nos estudos fílmicos, onde o maior interesse da análise reside nas emoções oriundas do produto fílmico.

O COGNITIVISMO NO CINEMA DE HORROR

O Cognitivismo surge na década de 1980 como contraponto a discursos formais dentro dos estudos fílmicos, afastando-se da hipótese de uma teoria unificada capaz de abordar todos os fenômenos do cinema e suas problemáticas. De forma geral, a abordagem cognitivista volta-se para postulados acerca de entidades emocionais como intenções, habilidades, sentimentos e percepções (BORDWELL, 1989), e busca compreender como as mesmas participam do processo de construção e, eventualmente, fruição do produto fílmico.

O Cognitivismo rejeita aspectos da Linguística ao não colocar a estrutura discursiva como ponto de partida da investigação, tampouco como elemento central do texto fílmico. Também discorda da Psicanálise e interpretações baseadas no inconsciente (desejos, expectativas etc.), priorizando as experiências diretas e conscientes (o *experienciar* o filme em termos literais, a partir das imagens, música, interpretação etc.). Por fim, se afasta dos Estudos Culturais ao buscar uma análise isolada de questões externas ao filme abordando o produto fílmico não a partir de seus

⁴ "The horror genre is one of the more provocative and controversial areas of mainstream film production. However, it has also retained a remarkable popularity throughout its history, to the extent that there has been no sustained period since the 1930s when horror films were not being made somewhere in the world. Because of this ubiquity, horror cinema has become a familiar part of our culture."

discursos extratextuais, mas tentando resolver problemas a partir do que está no próprio texto (STAM, 2003)⁵.

Em vista disso, o objeto de análise para o Cognitivismo consiste nos estados e processos emocionais da experiência fílmica, tanto na diegese quanto na audiência, a partir do que Bordwell (1989) descreve como ação intencional do produto fílmico. Embora emoções tenham caráter subjetivo e abstrato, no texto fílmico elas encontram-se materializadas em contextos construídos pelo diretor, roteirista, atores, cinematógrafo etc. Quando um personagem sorri em cena, seu sorriso não é fruto do acaso ou da subjetividade de um ente fictício; é um sorriso planejado e construído, expresso na imagem a partir do trabalho intencional da equipe. Portanto, embora a análise cognitivista se baseie em emoções e percepções, ela não é idealista (BORDWELL, 1989); parte-se sempre do texto fílmico e do que é apresentado na tela.

Partindo da abordagem cognitivista, Carroll (1999) realiza um estudo aprofundado sobre o cinema de horror e as particularidades do gênero, o qual, segundo o autor, pode ser definido como qualquer obra que afete seu espectador através de emoções como o medo e a aversão⁶. Em um primeiro momento, observa-se que, apesar de seus temas repugnantes, assustadores ou bizarros, o cinema de horror atrai uma audiência expressiva que deliberadamente busca tais conteúdos mesmo que, normalmente, pessoas evitem o que as incomoda ou as desagrada como forma de autopreservação. Segundo o autor, isso se configura como o "paradoxo do horror" (CARROLL, 1999), em que o que é assustador ou repulsivo também é atraente, motivando a curiosidade em compreender os acontecimentos expostos na tela.

O que está acontecendo? Quem é o monstro? Quem irá sobreviver? Tais questionamentos estão presentes em quase todos os filmes que pertencem ao cinema de horror, estimulando e engajando a audiência à obra. Carroll (1999) argumenta que o elemento central dessa curiosidade reside na capacidade do horror de apresentar emoções de caráter negativo (medo, nojo) a partir de sua história, sendo essa emotividade a característica principal de sua identidade enquanto gênero ficcional e artístico (CARROLL, 1999).

⁵ É importante pontuar a questão da neutralidade na abordagem cognitivista. No universo dos bens simbólicos capitalizados (bens culturais), de alguma forma, todos refletem interesses políticos e econômicos de algum grupo. O Cognitivismo não nega tal fato, apenas não o utiliza como base de análise.

⁶ Interessante observar que o próprio nome do gênero é evocativo de um estado emocional. Etimologicamente, a palavra horror é oriunda do latim *horrere*: eriçar, arrepiar, tremer. Tais ações são comumente associadas a estados emocionais de tensão e medo.

É importante apontar que monstros, eventos sobrenaturais ou acontecimentos assustadores ocorrem não apenas no horror, mas também no conto de fada, na ficção científica e no realismo mágico. Entretanto, nestes gêneros, tais situações são tratadas como parte integral daquela diegese, e seus personagens raramente reagem às mesmas com surpresa ou medo. No horror, a audiência compreende o tom emocional da história a partir da reação das personagens, que choram, gritam, demonstram desconforto e medo perante os acontecimentos de suas narrativas, encarando-os como anormais ou perturbadores (CARROLL, 1999).

Em vista disso, o horror diferencia-se de outros gêneros ficcionais que possuem temáticas semelhantes a partir dos estados emocionais expostos na tela a partir de suas personagens e a eventual sincronicidade da audiência com as mesmas. O medo expresso pela personagem na tela será percebido pela audiência, que por sua vez expressará um sentimento condizente com o conteúdo. Desta forma, Carroll (1999) acredita que é possível analisar filmes de horror a partir das emoções das personagens, pois tais emoções presentes na diegese não só refletem aspectos temáticos centrais à história, como também apresentam indicativos do que a audiência poderá sentir.

As reações emocionais dos personagens fornecem, pois, uma série de instruções, ou melhor, de exemplos sobre a maneira como o público deve responder aos monstros da ficção – ou seja, sobre a maneira como devemos reagir às suas propriedades monstruosas. (CARROLL, 1999, p. 33)

E ainda:

Ou seja, em vez de caracterizar o horror artístico apenas com base em nossas respostas subjetivas, podemos fundamentar nossas conjecturas em observações sobre a maneira que os personagens respondem aos monstros nas obras de horror. (CARROLL, 1999, p. 34)

Partindo de tal perspectiva, dois momentos dos filmes selecionados, *A Bruxa* e *Midsommar* serão analisados a partir das reações de suas personagens, notavelmente seus sorrisos nas sequências finais e o que os mesmos representam tanto no contexto dos filmes em questão, quanto no contexto do cinema de horror.

A BRUXA (2015) E MIDSOMMAR: O MAL NÃO ESPERA A NOITE (2019)

A Bruxa (2015), dirigido por Robert Eggers, e *Midsommar: O mal não espera a noite* (2019), dirigido por Ari Aster, são dois dos filmes mais interessantes no cinema de

horror contemporâneo. Ambos mesclam horror psicológico (ênfase em estados mentais como fonte primária do horror) com elementos de horror folclórico (ênfase em folclore pagão, geralmente da Europa), horror sobrenatural (em *A Bruxa*) e *slasher* (em *Midsommar*).

Distribuídos pela companhia norte-americana A24⁷, ambos os filmes obtiveram relativo sucesso de crítica e bilheteria, instigando debates e atraindo fãs ao abordarem o horror de uma forma única. *A Bruxa* demonstrou a sofisticação estética e narrativa no cinema de horror, recebendo diversos prêmios de prestígio em festivais e sendo creditado como o propulsor do *arthouse horror*⁸ da última metade da década de 2010 (CRUMP, 2019). Por sua vez, *Midsommar* gerou diversas discussões e memes (LOCKER, 2020), ganhando apelo entre a audiência jovem nas redes sociais. Ainda, o vestido de flores usado pela protagonista tornou-se uma das fantasias de Dia das Bruxas mais populares em 2019 (KURP, 2019), sendo até mesmo utilizado pela artista Janelle Monáe na cerimônia do Oscar 2020 (NESVIG, 2020), demonstrando a forte presença do filme na cultura contemporânea.

Diretores novatos na cena⁹, Robert Eggers e Ari Aster, apostaram em escolhas estilísticas ousadas que distinguiram seus filmes dentro do cinema de horror. Em *A Bruxa*, Eggers rejeitou o uso da iluminação de estúdio e optou por luz ambiente (sol e velas) em todas as sequências, inclusive as filmadas durante a noite, o que criou um visual naturalista e sombrio. O diretor também apresentou todo o diálogo em um dialeto rural inglês do século XVII, o que tornou os diálogos complexos e garantiu ao filme uma atmosfera historicamente realista. Em *Midsommar*, Aster fez uso de cores vibrantes, luz solar e elementos visuais como flores e campinas para criar um atmosfera idílica e um visual belo e agradável, em contraste direto com a violência da narrativa.

Outra característica interessante e que motivou este artigo foi a forma pela qual, apesar dos ocasionais elementos gráficos e violentos, ambos os filmes apostaram no horror a partir do universo interior de suas protagonistas e suas jornadas emocionais, que possuem predominância na narrativa e definem o tom de cada filme, culminando

⁷ A companhia A24 tornou-se conhecida na indústria do cinema por seu robusto catálogo de filmes artísticos e elogiados pela crítica, e suas campanhas de marketing criativas voltadas para o público jovem.

⁸ O termo é uma referência a *arthouse cinema* (tradução livre: cinema de arte), onde as produções cinematográficas têm como propósito não o mero entretenimento ou ganhos monetários, mas apelos artísticos e experimentais.

⁹ *A Bruxa* foi o primeiro longa-metragem realizado por Robert Eggers. *Midsommar* foi o segundo longa-metragem realizado por Ari Aster, previamente conhecido por seu filme também de horror *Hereditário* (2018).

em sequências finais catárticas e perturbadoras que adquiriram um *status* quase icônico no cinema de horror.

A *Bruxa* conta a história de uma família religiosa vítima de uma bruxa na região da Nova Inglaterra, Estados Unidos, em 1630. No primeiro ato, o patriarca, a mãe, e seus filhos são banidos de sua comunidade puritana e exilados para a zona rural, construindo uma pequena fazenda e prosperando apesar das adversidades. Entretanto, a tranquilidade da família é ameaçada com a súbita aparição de uma bruxa que sequestra o filho mais novo, ainda bebê, enquanto o mesmo está sob os cuidados da filha mais velha, Thomasin (Anya Taylor-Joy). Ao longo da narrativa, diversas situações macabras ocorrem, resultando na deterioração das relações familiares e na paranoia dos personagens, que atribuem a culpa dos infortúnios a Thomasin, acusando-a de bruxaria. Embora inocente, a jovem é ameaçada e punida, enquanto seus irmãos e seus pais roubam, mentem e desejam o que não devem. A hipocrisia da família resulta na morte de seus membros, sendo Thomasin a única sobrevivente, o que a leva a confrontar o Diabo e vender sua alma para ele, tornando-se enfim a bruxa que foi acusada de ser.

Midsommar conta a história de Dani (Florence Pugh), uma jovem emocionalmente frágil que, após a morte da irmã e dos pais, acompanha seu namorado, o antropólogo Christian (Jack Reynor), e um grupo de amigos do mesmo em uma viagem com destino a um festival folclórico na comunidade de Hårga, zona rural da Suécia. Sob a premissa de realizarem uma pesquisa etnográfica e conhecerem os hábitos peculiares da comunidade, o grupo de testemunha costumes e rituais que se tornam assustadores e violentos. Ao longo da história, Dani distancia-se de Christian e de seu grupo de amigos, sendo integrada aos costumes de Hårga e tornando-se rainha (*May queen*) após uma competição de dança. Como representação de seu novo status, Dani é vestida em um traje flores e tem o poder de escolher o indivíduo que irá para o sacrifício final, escolhendo por fim Christian como oferenda.

A partir das sinopses, observa-se que as emoções de Thomasin e Dani são de extrema importância para as narrativas dos filmes; suas reações aos eventos que as rodeiam moldam a narrativa de forma que a audiência experimente o horror sob suas perspectivas de maneira ímpar, assistindo gradualmente o desespero e a corrupção moral das personagens que culminam em sorrisos assustadores. Em vista disso, o objeto de análise deste artigo, os sorrisos das personagens em suas sequências finais, contém a essência das jornadas emocionais de Thomasin e Dani, e oferecem elucidações não

apenas sobre os dois filmes, mas também sobre aspectos do próprio horror enquanto gênero.

AS JORNADAS SOLITÁRIAS DE THOMASIN E DANI

Para a neuropsicologia, o sorriso é um processo físico cujo intuito é ativar mecanismos emocionais no cérebro de forma a liberar tensões acumuladas no corpo (FREITAS-MAGALHÃES, 2009). Embora seja comumente associado a emoções de espectro positivo, como alegria e prazer, o sorriso também pode se manifestar a partir de emoções ambíguas ou negativas, como a ansiedade e o medo¹⁰. Apesar do amplo espectro de emoções que podem estimular o sorriso e levar à catarse, convenções sociais estabelecem que sorrir em momentos inapropriados, como situações trágicas ou desagradáveis, é algo vergonhoso, deselegante e até mesmo perturbador.

O cinema de horror abre mão desse caráter contraditório do sorriso como recurso emocional com relativa frequência. Em *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960), a cena final consiste no assassino sorrindo e olhando diretamente para a câmera. Em *O Iluminado* (Stanley Kubrick, 1980), o personagem central está constantemente com um sorriso maníaco no rosto. Em *Possessão* (Andrzej Żuławski, 1981), um plano primeiríssimo coloca em foco o rosto da protagonista, que perde o controle e sorri com perversidade. Existentes em uma inerente dualidade, tais sorrisos são ao mesmo tempo atraentes e horríveis, engraçados e assustadores, hipnóticos e repulsivos. O contraste entre o ato de sorrir, tipicamente associado a emoções positivas, e as ações realizadas pelas personagens ao longo dos filmes torna tais sorrisos elementos eficazes para expor o estado emocional de suas personagens, quase sempre psicologicamente comprometidas, e configura, o tom e o tema de suas narrativas.

Neste sentido, por estado emocional entende-se:

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. [...] Em relação ao horror artístico, algumas das sensações—ou agitações fisicamente sentidas, ou respostas automáticas, ou sentimentos—são contrações musculares, tensão, encolhimento, tremores, recuo, entorpecimento, enregelamento, paradas momentâneas, calafrios (portanto, "frios na espinha"), paralisias, estremecimentos, náusea, um reflexo de apreensão ou um estado de alerta fisicamente incrementado (uma resposta ao perigo), talvez gritos involuntários etc. (CARROLL, 1999, p. 41)

¹⁰ O coloquial "rir de nervoso".

Aqui, busca-se analisar o sorriso como dimensão física dos estados emocionais no cinema de horror, nomeadamente em duas cenas das sequências finais de *A Bruxa* e *Midsommar*. Embora diegeticamente separadas por séculos¹¹ e contextos distintos, Thomasin e Dani apresentam jornadas emocionais semelhantes que culminam em sorrisos ao final de seus arcos narrativos. Tais sorrisos são relevantes, pois neles residem a essência temática da sua história e a forma como o horror é ali expresso.

Figura 1: Thomasin sorri após oferecer sua alma ao Diabo



Fonte: A BRUXA (2016)

Figura 2: Dani sorri durante o sacrifício de seu ex-namorado.



Fonte: MIDSOMMAR ... (2019)

A prioridade do emocional das personagens para a narrativa pode ser observada, já em um primeiro contato com o material, a partir das escolhas estéticas dos diretores. Ambas as cenas estão em enquadramento de primeiro plano, com as personagens centralizadas e suas expressões colocadas em evidência. De acordo com Martin (2013), o primeiro plano, ao colocar o rosto humano em evidência, caracteriza a ideia de "cinema interior" (MARTIN, 2013, p. 41), sugestivo para a exploração da consciência e das tensões psicológicas da personagem ali exposta.

Pesquisadores cognitivistas como Plantinga (1999) observaram como o cinema, de forma geral, utiliza o primeiro plano para estimular uma conexão emocional entre a

¹¹ *A Bruxa* se passa na Nova Inglaterra do século XVII; *Midsommar* se passa em Hälsingland no ano de 2019.

audiência e a narrativa. Cenas que consistem em primeiros planos, com a personagem enquadrada de forma central, e a ênfase nas emoções de seu rosto são descritas pelo autor como "cena da empatia" (PLANTINGA, 1999, p. 239). Tais cenas ocorrem comumente ao final do filme, em planos longos e ritmo lento, cujo foco central é o emocional daquela personagem.

Nos dois momentos aqui selecionados, observa-se a prioridade das emoções das duas personagens no término de suas histórias, com seus rostos em foco para que seus sorrisos possuam centralidade visual absoluta, em um ritmo lânguido para que todos os detalhes possam ser melhor absorvidos pela audiência. Porém, para melhor compreender tais sorrisos, é necessário compreender o caminho que as personagens (e a audiência) percorreram até chegar a eles.

As jornadas emocionais de Thomasin e Dani ao longo de seus respectivos filmes são repletas de acontecimentos traumáticos que gradualmente as isolam de seus grupos sociais, sejam eles a família, os amigos, ou a sociedade em termos gerais. O isolamento tanto físico quanto psicológico das personagens é o elemento central de suas jornadas emocionais, atingindo seu ápice nas cenas finais, em que as moças sorriem de forma desconcertante perante o assombroso e o terrível.

Em *A Bruxa*, o isolamento já aparece como instigador da narrativa no primeiro ato, com Thomasin e sua família sendo expulsos do vilarejo ao qual pertencem e forçados a migrarem para uma área rural sem presença humana. Ao longo do filme, o isolamento físico de Thomasin dá lugar ao isolamento afetivo, com a jovem sofrendo contínuos maus tratos por parte de sua família, sendo acusada de feitos que não cometeu. Eventualmente, o isolamento físico e psicológico da personagem atinge seu apogeu quando Thomasin testemunha a morte de cada um de seus irmãos e seu pai, além de ser forçada a matar a própria mãe em defesa própria. Traumatizada, solitária e sem perspectivas, a jovem procura o Diabo que, em troca de sua alma, lhe oferece a chance de experimentar os mais variados deleites terrenos. Thomasin aceita a proposta, e caminha nua em direção à floresta, finalmente encontrando o covil de bruxas que aterrorizou sua família. Ao observar as criaturas dançando e levitando ao redor do fogo, a moça sorri e gargalha, enquanto também levita aos céus.

Em *Midsommar*, o isolamento emocional de Dani é inicialmente visto a partir de duas dinâmicas sociais: 1) o suicídio de sua irmã com monóxido de carbono na casa de sua família, o que resulta também na morte de seus pais, que a deixa sem uma família; 2) o relacionamento problemático e dependente da jovem com seu namorado Christian, que a deixa sozinha em diversas situações e a manipula emocionalmente por não ter coragem de terminar o namoro. Ao longo do filme, observa-se também o isolamento físico da personagem, que viaja de sua cidade natal para uma pequena comunidade rural em outro país. Neste novo local, a sanidade de Dani gradativamente se deteriora à medida em que a jovem presencia diversos rituais macabros e cruéis que envolvem não só membros da comunidade, mas seu próprio grupo de amigos. Ao mesmo tempo, a jovem encontra um falso senso de pertencimento na comunidade, ajudando as mulheres em atividades do dia-a-dia e participando de uma competição de dança. Em um determinado momento, Dani entra em colapso ao ver Christian, sob efeito de drogas, sendo forçado a manter relações sexuais com uma das moças da comunidade, o que cristaliza seu isolamento emocional. Sem família, amigos, ou namorado, Dani encontra-se completamente sozinha, tendo apenas Hårga como companhia. A comunidade, então, veste Dani em um traje coberto de flores que a simboliza, e pede para que ela escolha uma pessoa para o sacrifício final. Dani escolhe Christian, que é colocado dentro da carcaça de um urso e queimado vivo. A sequência final consiste na comunidade Hårga em êxtase, celebrando o ritual, e Dani sorrindo enquanto observa o fogo.

Ao serem lançados, ambos os filmes estimularam debates por parte de críticos, fãs e até mesmo de seus criadores no que diz respeito às sequências finais. Algumas interpretações consideram que os filmes possuem um final feliz (ROUGEAU, 2019; SIMS, 2016), onde as protagonistas escolhem seus próprios destinos apesar das circunstâncias horríveis em que estão inseridas. De fato, é tentador argumentar que as duas personagens sorriem porque, em seus respectivos filmes, encontram catarse na liberdade: Thomasin sobrevive aos ataques da bruxa, está livre dos maus tratos que sofreu por parte de sua família, e encontra uma nova comunidade no covil de bruxas. De forma similar, Dani sobrevive aos rituais de Hårga, está livre de um relacionamento sufocante, e encontra uma nova comunidade que a trata literalmente como uma rainha.

Ainda partindo de tal perspectiva, é possível pensar em Thomasin e Dani como exemplos atuais da *final girl* (em português: garota final), conceito definido por Clover (1992) para descrever personagens femininas do cinema de horror que são as únicas sobreviventes em seus filmes, algo que é apresentado como uma vitória¹². Mas será que é possível resumir as trajetórias emocionais das personagens ao conceito de *final girl*? Ao comparar Thomasin e Dani e seus sorrisos com, por exemplo, a *final girl* Sally (Marilyn Burns) do clássico *O Massacre da Serra Elétrica* (Tobe Hooper, 1974), nota-se que as jornadas emocionais das duas primeiras são fundamentalmente distintas, apesar das três personagens escaparem da morte e sorrirem em suas cenas finais.

Em *O Massacre*, um grupo de amigos viaja para o Texas e no caminho encontram um assassino e sua família de canibais. Eventualmente, os personagens são mortos um a um, exceto por Sally, que consegue escapar. Em sua última cena, a protagonista Sally aparece sozinha e ensanguentada em uma caminhonete, gargalhando após fugir de Leatherface (Gunnar Hansen). Trata-se de um sorriso que caracteriza um estado emocional de triunfo, onde a catarse é resultado do sucesso da personagem em escapar da morte. Apesar do trauma que lhe foi infligido ao longo do filme, Sally vence ao frustrar os planos do monstro e efetivamente deixá-lo para trás (Figura 3).

Figura 3: Sally gargalhando ao escapar do assassino



Fonte: O MASSACRE ... (1974)

É notável que as jornadas emocionais de Sally, Thomasin e Dani diferem em um ponto fundamental: enquanto Sally efetivamente escapa do monstro, Thomasin e Dani juntam-se a ele. Em uma leitura superficial, Thomasin e Dani aparentemente venceram em seus respectivos filmes e seus sorrisos, tal como Sally, refletem essa vitória.

¹² Vários autores abordam a problemática da *final girl* e como ela vence em narrativas de horror como recompensa por se conformar a padrões socialmente virtuosos dentro de uma sociedade sexista, como pureza, obediência e inocência. Tal abordagem é interessante e relevante, porém não significativa para a análise aqui realizada.

Entretanto, por trás de suas expressões de êxtase e satisfação, reside o fato de que ambas as protagonistas transformaram-se nas próprias criaturas que as destruíram ao longo dos filmes. Embora satisfatórios, os sorrisos de Thomasin e Dani não decorrem de estados emocionais positivos, mas sim de uma sequência de eventos traumáticos que culminam em corrupção (da alma, no caso de Thomasin; dos valores morais, no caso de Dani).

Os momentos finais de *A Bruxa* e *Midsommar* foram amplamente discutidos por fãs e críticos (WILKINSON, 2019; CROW, 2019), que apontaram como as escolhas de Thomasin e Dani, epitomizadas por seus sorrisos mediante o horror, causam forte dissonância cognitiva; são ao mesmo tempo catárticos e perturbadores, representando a libertação das personagens de um grupo (família, namorado) e seu aprisionamento a outro (covil de bruxas, seita). Segundo Plantinga (2019), valores morais e emocionais apresentados na tela tendem a persuadir a audiência e encorajar respostas emocionais específicas dos espectadores. No caso de *A Bruxa* e *Midsommar*, a quebra da moralidade das personagens está diretamente conectada aos monstros de suas histórias, que não só ameaçam ou violentam as protagonistas, mas eventualmente tornam-se o novo grupo social das mesmas.

Retomando Carroll (1999), o monstro é uma das figuras centrais do horror. Associado à impureza, à repulsa e ao perigo, seja a partir de um rosto desfigurado ou comportamentos moralmente repreensíveis, o monstro coloca em risco a integridade física e mental dos personagens da diegese. Ainda segundo o autor, em um número significativo de filmes, o ponto central da narrativa consiste na revelação gradual da origem, identidade, objetivos e poderes do monstro¹³ (CARROLL, 1999).

A discussão acerca do que é monstruoso é continuamente apresentada em *A Bruxa* e *Midsommar*. Thomasin e Dani reconhecem tanto a bruxa quanto a seita como monstruosas, verbalizando seu desconforto e medo em diversos momentos dos filmes. Em *A Bruxa*, uma das sequências consiste em Thomasin assustando seus irmãos com um monólogo performático, no qual se autodeclara como a bruxa que sequestra crianças

¹³ O monstro no cinema de horror não necessariamente precisa ser uma criatura com poderes sobrenaturais, embora esta seja a manifestação mais comum. Pode também ser representado por animais ou forças da natureza que causam problemas (no caso do horror natural), por humanos que cometem atos violentos ou repreensíveis etc.

e dança nua com o Diabo, em um momento de *foreshadowing*¹⁴ do final de seu arco narrativo. Em *Midsommar*, após testemunhar o ritual de suicídio assistido de dois idosos (*ätterstupa*), Dani sente absoluta repulsa pelas práticas de Hårga e deseja voltar para casa a todo custo. Ao mesmo tempo, a própria natureza dos monstros é colocada em questão: a bruxa existe na realidade ontológica do filme ou é apenas uma alucinação coletiva sofrida por Thomasin e sua família? Hårga é uma seita maligna ou apenas um grupo fora da sociedade normativa que possui sua cultura e, logo, deve ser respeitado?

Somente nos minutos finais, a resposta é obtida; a monstruosidade é revelada não apenas na criatura (*A Bruxa*) ou na seita (*Midsommar*), mas nas próprias protagonistas que escolhem se juntar aos monstros e tornar-se parte de seus grupos. Thomasin vende a alma ao Diabo e torna-se uma bruxa tal qual a criatura que destruiu sua família. Dani é proclamada a nova rainha da seita que realiza assassinatos, estupros e incesto, tornando-se conivente com as mortes de seu ex-namorado e colegas. Se a força motriz do horror é o estímulo da curiosidade de sua audiência, e este mesmo horror só é bem sucedido quando seus monstros são revelados como efetivamente repulsivos e assustadores (CARROLL, 1999), nada pode ser mais perturbador do que descobrir que o monstro não existe apenas no mundo exterior, mas também dentro de cada um. É neste momento, marcado pelos sorrisos de Thomasin e Dani, que os monstros (e o horror) vencem.

CONSIDERAÇÕES

O cinema de horror possui a capacidade de provocar emoções e estimular reflexões a partir do que é assustador, moralmente repreensível ou repulsivo. Tal característica, central para o gênero, é frequentemente exposta na tela a partir das emoções de suas personagens, que reagem aos acontecimentos terríveis da diegese de forma a estimular o medo, o nojo e o desconforto nos espectadores. Em vista disso, investigar as emoções das personagens no cinema de horror pode oferecer pistas quanto aos temas e possibilidades de suas narrativas.

Esses filmes foram selecionados por trabalharem com centralidade as jornadas emocionais das personagens centrais, Thomasin e Dani. A partir das percepções e

¹⁴ Recurso narrativo aplicado na ficção, pelo qual o autor insinua elementos da história que ainda irão acontecer, de forma a reforçar os temas e elementos significativos da trama.

emoções diegéticas das duas jovens, eles trabalham o isolamento e o trauma como catalisadores para o horror, materializados na tela a partir dos monstros (uma bruxa e uma seita). Nas sequências finais de ambos os filmes, o grande *plot twist* é revelado: após perderem tudo, Thomasin e Dani escolhem juntar-se aos monstros que as aterrorizaram ao longo de toda a narrativa, encontrando uma nova família nos mesmos, e sorrindo perante o horror.

As duas sequências finais foram amplamente discutidas por fãs e críticos e a catarse coexiste com o desconforto. Nos sorrisos de suas protagonistas, *A Bruxa* e *Midsommar* ultrapassam o frágil limite entre salvação e corrupção dentro de seus universos, apresentando o horror que ocorre quando alguém eventualmente transforma-se em seu próprio monstro.

REFERÊNCIAS

Livros e periódicos:

BORDWELL, D. A Case for Cognitivism. *Iris*, Paris, n. 9, p. 11–40, 1989. Disponível em: http://www.davidbordwell.net/articles/Bordwell_Iris_no9_spring1989_11.pdf. Acesso em: 15 set. 2020.

CARROLL, N. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Papirus, 1999.

CLOVER, C. **Men, women, and chainsaws: gender in the modern horror film**. Princeton: Princeton University Press, 1992.

FREITAS-MAGALHÃES, A. A construção neuropsicológica do sorriso humano. **Cadernos de Comunicação e Linguagem**, Porto, vol. 1, n. 2, p. 33–48, 2009. Disponível em: <https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/2888/3/33-48.pdf>. Acesso em: 15 set. 2020.

HUTCHINGS, P. **The A to Z of horror cinema**. Lanham: The Scarecrow Press, 2009.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2013.

PLANTINGA, **Moving Viewers: American film and the spectator's experience**. Los Angeles: University of California Press, 2009.

PLANTINGA, C. The Scene of Empathy and the Human Face on Film. In: PLANTINGA, C.; SMITH, G. **Passionate Views: Film, cognition and emotion**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1999.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2003.

Reportagens em meio eletrônico:

-
- CROW, D. 'The Witch' Has One of Horror's Greatest Endings. **Den of Geek**. [S. l.] 31 out. 2019. Disponível em: <https://www.denofgeek.com/movies/the-witch-has-one-of-horrors-greatest-endings/>. Acesso em: 15 set. 2020.
- CRUMP, A. How 'The Witch' Accidentally Launched a Horror Movemnet. **The Hollywood Reporter**. [S. l.] 11 mai. 2019. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/how-witch-accidentally-sparked-elevated-horror-trend-1208008>. Acesso em: 15 set. 2020.
- KURP, J. 'Midsommar' Inspires One of 2019's Most Popular Halloween Costumes. **Uproxx**. [S. l.] 29 out. 2019. Disponível em: <https://uproxx.com/movies/top-halloween-costumes-2019-midsommar-may-queen/>. Acesso em: 15 set. 2020.
- LOCKER, M. The Best Midsommar Memes From That Spooky Reaction Scene. **TIME**. [S. l.] 15 mai. 2020. Disponível em: <https://time.com/5836785/midsommar-best-memes/>. Acesso em: 15 set. 2020.
- NESVIG, K. Janelle Monáe Opened the Oscars in a 'Midsommar'-Inspired Look. **Teen Vogue**. [S. l.] 10 fev. 2020. Disponível em: <https://www.teenvogue.com/story/oscars-2020-janelle-monae-midsommar>. Acesso em: 15 set. 2020.
- ROUGEAU, M. Midsommar: That Immensely Satisfying Ending, Explained. **GameSpot**. [S. l.] 11 jul. 2019. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/midsommar-that-immensely-satisfying-ending-explain/1100-6468224/>. Acesso em: 15 set. 2020.
- SIMS, D. Female Freedom and Fury in 'The Witch'. **The Atlantic**. [S. l.]. 24 fev. 2016. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/02/robert-eggert-the-witch-female-empowerment/470844/>. Acesso em: 15 set. 2020.
- WILKINSON, A. Midsommar: the movie's twisted ending, explained. **Vox**. [S. l.] 3 jul. 2019. Disponível em: <https://www.vox.com/culture/2019/7/3/19102557/midsommar-ending-spoilers>. Acesso em: 15 set. 2020.

Filmografia:

- A BRUXA. Direção: Robert Eggers. Produção: Lars Knudsen; Rodrigo Teixeira; Daniel Bekerman; Jodi Redmond; Jay Van Hoy. Roteiro: Robert Eggers. Estados Unidos/Canadá: A24/Universal Pictures, 2015. 1 Blu-ray (93 min.). Título original: **The VVitch: A New England folktale**.
- MIDSOMMAR: o mal não espera a noite. Direção: Ari Aster. Produção: Patrik Andersson; Lars Knudsen. Roteiro: Ari Aster. Estados Unidos/Suécia: A24/Nordisk Film, 2019. 1 Blu-ray (148 min.). Título original: **Midsommar**.
- O MASSACRE da Serra Elétrica. Direção: Tobe Hooper. Produção: Tobe Hooper. Roteiro: Kim Henkel; Tobe Hooper. Estados Unidos: Bryanston Distributing Company, 1974. 1 Blu-ray (83 min.). Título original: **The Texas Chainsaw Massacre**.