

## O Impacto das Cores na Construção do Medo em *A Bruxa*<sup>1</sup>

Gabriela Castello Buarque de Gusmão Ferreira Corrêa LIMA<sup>2</sup>  
Filipe Tavares Falcão MACIEL<sup>3</sup>

### RESUMO

A partir dos elementos que integram o *mise-en-scène*, apresentados por Bordwell e Thompson (1994), e do conceito das reações emocionais as cores apresentadas por Ambrose e Harris (2009), o presente trabalho tem como objetivo analisar a construção do medo no filme de terror *A Bruxa (The Witch (2015))*. O trabalho a ser apresentado é parte da pesquisa submetida como trabalho de conclusão do curso de bacharelado em jornalismo da Universidade Católica de Pernambuco, que apresenta uma análise sobre a construção do medo em filmes de terror do subgênero sobrenatural.

**PALAVRAS-CHAVE:** Horror, terror, medo, narrativa, *mise-en-scène*.

### Introdução

Com quase 125 anos de história, o gênero do terror se faz tão antigo quanto o próprio cinema. No decorrer desse processo, diversos temas fantásticos e sociais foram trabalhados em obras do gênero, tornando-o extremamente rico e diversificado em modelos e convenções. Mas qual seria a maior característica do cinema de terror? Para o filósofo e PHD em cinema Noël Carroll (1999), o terror é um gênero que tem como nome a sensação que provoca. A afirmação de Carroll corrobora com a origem do termo: “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). Em outras palavras, ficar aterrorizado, sentir medo.

Os filmes dessa categoria são reconhecidos pelo impacto emocional que causam na audiência, uma vez que o principal objetivo é causar medo, choque, apreensão, repulsa, nojo, etc. para atingir o horror extremo do indivíduo. Reações sensoriais que, de acordo com Linda Williams (1991, p.3), tornam o terror um “gênero do corpo”, por afetar o público de maneira mais intensa. Para o pesquisador Luís Nogueira, “[...] um gênero cinematográfico é uma

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XVII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Graduada em Jornalismo pela Universidade Católica de Pernambuco, e-mail: [gabrielabuarq@outlook.com](mailto:gabrielabuarq@outlook.com).

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor doutor, do Curso de Jornalismo da UNICAP, e-mail: [filifalcao@gmail.com](mailto:filifalcao@gmail.com)

categoria [...] que congrega [...] obras a partir de marcas de afinidade de diversa ordem, entre as quais as mais determinantes tendem a ser as narrativas ou as temáticas” (NOGUEIRA, 2010, p. 3).

Definir o que é um filme de horror deveria ser fácil: afinal, trata-se de um termo bastante usado. (...) Os problemas se tornam ainda mais complicados pelo fato de a indústria não ser muito consistente em definir e promover o cinema de horror. Às vezes, alguns filmes serão vendidos como de horror em um contexto e então lançados como pertencentes a outro gênero em um contexto diferente (e vice-versa). (HUTCHINGS, 2004, p. 1 e 03).

Durante o curso de evolução do cinema de terror, inúmeras subcategorias foram surgindo a partir dos ciclos estilísticos do gênero. Segundo o pesquisador do gênero Filipe Falcão (2018), os ciclos respondem por filmes feitos em um período de tempo limitado, geralmente com início e fim desta data. E ocorrem quando uma dessas obras atinge o almejado sucesso, produzindo uma erupção de imitações estilísticas durante um tempo específico. Essas subcategorias, denominadas de subgêneros, têm como função tornar os filmes da categoria principal sempre atrativos. “A combinação de fórmulas desse tipo é uma fonte importante de inovação e mudança dos gêneros” (BORDWELL, 2008, p. 501).

Os gêneros possuem uma história, um ciclo de vida. A cada momento diferente da vida de determinado gênero existe um grupo de características diferentes que o colocam em uma fase diferente. O que nos permite pensar na agregação de características de outros gêneros a um determinado gênero, “estado de delimitação e a caracterização dos gêneros sujeitas à constante mutação e hibridação dos mesmos” (NOGUEIRA, 2010, p. 3).

Noël Carroll (1999), afirma que boa parte dos ciclos do terror, que dão início aos subgêneros do tema, surgem durante épocas de grande tensão social. Isso, segundo Carroll (1999), se daria ao fato de que o gênero do terror é um meio pelo qual as angústias de uma era podem ser expressadas.

Não é de surpreender que o gênero do horror seja útil nesse aspecto, pois sua especialidade é o medo e a angústia. O que provavelmente acontece em certas circunstâncias históricas é que o gênero do horror é capaz de incorporar ou assimilar angústias sociais genéricas em sua iconografia de medo e aflição (CARROLL, 1999, p. 290).

De acordo com a pesquisadora Viktória Prohászková (2012) alguns dos principais subgêneros do terror são o apocalíptico, — o arco principal é o fim do mundo —, criminal —

o acontecimento de um crime —, psicológico — questões da psique humana —, visceral — grandes lacerações e derramamento de sangue —, e o sobrenatural — seres mitológicos e fantásticos. Para esse estudo, escolhemos o filme *A Bruxa (The VVitch (2015))*, um dos maiores representantes do subgênero sobrenatural no século XXI. A partir desta obra será realizada uma análise a partir dos elementos cinematográficos para entender como a sensação de medo é construída para a audiência.

### **A construção de um filme**

A *mise-en-scène*<sup>4</sup> é a responsável pelo desenrolar de toda a obra cinematográfica, é pôr em cena tudo o que fará parte dela. Este termo inclui o cenário (que pode ser um espaço real ou construído pela produção), figurino e maquiagem, iluminação e cor, o *som* (tanto a trilha sonora, quanto o diálogo e os efeitos) e o *shooting*<sup>5</sup>. Para falar sobre, dialogamos, a princípio, com Bordwell (1989) que afirma que esse conjunto de elementos pode ser usado tanto para criar uma impressão de realismo, quanto para criar um ambiente de fantasia, como nos filmes de terror sobrenatural — subgênero do nosso objeto de estudo — onde o cenário trabalhado geralmente é um ambiente escuro. As casas assombradas e bosques são os maiores *clichês* dessa categoria.

O figurino também é bastante característico, como uma mulher de vestido branco, no escuro, em uma obra de terror. A mesma coisa acontece com as roupas usadas por crianças. Na maioria dos casos, quando uma criança está diretamente envolvida com a trama principal ela sempre está vestida de uma maneira que podemos mencionar como impecável para uma criança normal. A maquiagem é um traço importante da caracterização e criação da identidade de um personagem, assim como — em alguns casos — do próprio desenrolar do enredo. Segundo Bordwell (1989), a maquiagem tornou-se mais popular no cinema exatamente por conta dos filmes de terror e ficção científica.

Nas últimas décadas, a arte da maquiagem se desenvolveu em resposta à popularidade dos gêneros de terror e ficção científica. Compostos de borracha e plasticina criam protuberâncias, órgãos extras e camadas de pele artificial [...]. Em tais contextos, a maquiagem como fantasia torna-se importante para criar

---

<sup>4</sup> É o design de palco e o arranjo de atores em cenas para uma produção de teatro ou cinema, tanto nas artes visuais através de storyboard, tema visual e cinematografia, quanto na narrativa através da direção.

<sup>5</sup> Processo de filmagem. A forma como o filme é gravado.

traços das características do personagem ou motivar a ação do enredo (BORDWELL, 1989, p.124)<sup>6</sup>.

A iluminação é o que guia nossa atenção dentro do filme. Seja para um personagem, um objeto ou uma ação. É o que causa o impacto da imagem e o que molda toda a fotografia e a forma como percebemos o filme. Um ponto bem iluminado da cena pode revelar um detalhe chave da trama, enquanto as sombras em um ponto escuro podem escondê-lo ou criar suspense sobre o que está escondido lá, e o que está por vir. A luz de uma cena trabalha junto às cores, formas e texturas presentes nela, pois é absorvida por eles. Sua intensidade também é um fator extremamente importante, e se não for bem trabalhado, passará outra sensação ao espectador que não aquela almejada pelo diretor.

De acordo com (GIANNETTI, 1990), existem três tipos de iluminação, a *high key*, *high contrast* e *low key*<sup>7</sup>. A primeira delas geralmente é utilizada em filmes ou cenas de comédia e musical, pois possui muita luz e pouca sombra. A segunda normalmente é usada para produzir quadros trágicos e melodramáticos. É uma luz escura e muito comum no gênero drama. Já a *low key* geralmente é utilizada em obras de mistério, suspense e terror, por simbolizar o desconhecido. Características comuns dessa iluminação são as sombras difusas, como por exemplo em cenas com velas, e os nevoeiros. As sombras, geralmente, são utilizadas para sugerir o medo, o desconhecido e o mal. Ao contrário de uma iluminação mais clara, que indica segurança, alegria, virtude etc.

As paletas de cores têm a capacidade de influenciar toda uma narrativa e trazer a ela significações que podem modificar de forma crucial a interpretação da audiência. É necessário, porém, que as cores sejam selecionadas e utilizadas corretamente para atingir o objetivo desejado. “Pode-se entender a cor no cinema como elemento de grande importância e poder, visto que seus significados simbólicos e psicológicos podem ser altamente explorados por cineastas em busca de uma gama variada de efeitos de significação” (OLIVEIRA, 2016, p.42).

Ainda segundo Oliveira (2016), esses significados não dependem somente da presença de determinada cor em uma obra, mas sim na forma como ela é apresentada. Quando saturadas, as cores são vistas como mais puras ou *vivas*. No caso de cores com baixa saturação — como é

---

<sup>6</sup> Tradução nossa. No original: “In recent decades, the craft of makeup has developed in response to the popularity of horror and science fiction genres. Rubber and plasticine compounds create, bumps, bulges , extra organs, and layers of artificial skin [...]. In such contexts, makeup, like costume, becomes important in creating character traits or motivating plot action”.

<sup>7</sup> Tom alto, alto contraste e baixo tom, respectivamente.

o caso da maioria das obras do cinema de terror — possuem uma aparência acinzentada. O vermelho, por exemplo, quando colocado em meio a cores escuras, parece muito mais quente e vivo, enquanto que entre cores claras, como o branco, obtém uma aparência opaca. Para compreender melhor esse conceito da relação das cores com a reação da plateia, desenvolvemos uma tabela com algumas das principais convenções de cores em filmes de terror, e os sentimentos despertados por elas segundo a psicologia das cores. Conforme apresentado no estudo de cores elaborado por Ambrose e Harris (2009).

Tabela 1

<b>Vermelho</b>	Raiva, paixão, desejo, força, poder, calor, amor, agressão, perigo, fogo, sangue, violência.
<b>Laranja</b>	Alterações de humor, energia, equilíbrio, calor, entusiasmo, vibrante, expansivo, extravagante.
<b>Amarelo</b>	Desonestidade, traição, inveja, cobiça, sabedoria, relaxamento, felicidade, otimismo, imaginação.
<b>Azul</b>	Espiritualidade, satisfação, paz, verdade, confiança, conservação, segurança, céu, frio, depressão.
<b>Rosa</b>	Amor, inocência, felicidade, romântico, encantador, brincadeira, suave, delicado, feminino.
<b>Preto</b>	Negativismo, poder, sexualidade, sofisticação, mistério, medo, anonimato, mal, tristeza, raiva.
<b>Branco</b>	Positivismo, pureza, paz, inocência, inverno, neve, bem, casamento, morte, frio.
<b>Marrom</b>	Materialismo, terra, confiabilidade, conforto, persistência, estabilidade, simplicidade.

Fonte – Cor (2009).

O som e a trilha sonora também são agentes importantes na hora de envolver o público com a trama e criar tensão nos filmes de terror. Para Melo (2017) a trilha e os efeitos são produzidos de forma que apoiem ou subvertam dramaticamente, emocionalmente e tematicamente os recursos visuais da narrativa. Nos filmes desse gênero, porém, podem ser considerados ainda mais necessários em uma cena. Isso porque ao assistir a essa cena sem a trilha de tensão — que geralmente antecede os famosos *jumpscare*s<sup>8</sup> — e seus ruídos, não há como o efeito ser o mesmo. Existem dois tipos de som que constroem uma narrativa: diegético e não diegético. O primeiro faz parte da história, e os personagens podem ouvi-lo também (chuva, fogo, passos). Já o segundo é ouvido apenas por quem assiste ao filme (trilha de tensão, música, narração) e não está sendo reproduzido no ambiente da história. Estes servem para construir a emoção que o diretor quer passar a audiência. O volume deste som, principalmente se ele for um ruído, também é de extrema significância. Nos filmes de terror é ele quem alerta para uma ameaça ou faz acreditar que possa existir uma.

O *shooting*, caracteriza a forma como o filme é gravado para que se torne um produto homogêneo. Para Nogueira (2010, p.13), “é através desse domínio que se pode levar a cabo um trabalho criativo suficientemente sustentado, uma vez que cada um destes elementos terá

<sup>8</sup> Técnica frequentemente usada em filmes de terror com o único objetivo de assustar a audiência, surpreendendo-a com uma mudança abrupta de imagem que acontece ao mesmo tempo que um som alto e assustador.

implicações inevitáveis e decisivas na obra que se pretende realizar”. Essa etapa é composta por várias convenções: tomada, quadro, plano, corte, cena e sequência e enquadramento. Para defini-las, desta vez, dialogamos com Gerbase (2012)<sup>9</sup>.

Chama-se de *tomada* tudo aquilo que é registrado pela câmera desde o momento em que ela é colocada no modo de gravação, até o momento em que paramos de gravar. Um *quadro* é toda e qualquer imagem que vemos quando paramos um produto audiovisual no meio de sua reprodução. Podemos chamar de *plano* tudo aquilo que mostramos ao público de forma contínua — uma sucessão de imagens em movimento sem qualquer interrupção. Quando esse plano é interrompido, inicia-se uma nova tomada. Assim, quando passamos para outro plano, temos o que chamamos de *corte*. Uma *cena* é o elemento individual que registra as ações/imagens que compõem a narrativa. É muito comum, por exemplo, que se confunda cena com sequência, uma vez que este último é, basicamente, um conjunto de cenas que estão interligadas pela narrativa, que dão continuidade lógica à ação — podendo ter a mesma ambientação ou não.

O *enquadramento*, de acordo com Gerbase (2012), é a parte mais importante da linguagem visual cinematográfica. É ele quem determina a forma como a audiência percebe o mundo que está sendo representado pela obra. Compõem o enquadramento: o plano, a altura do ângulo e o lado do ângulo. Se faz necessário enfatizar que o termo plano citado agora difere do supracitado. Nesse caso, ele é a convenção que determina a distância entre a câmera e o objeto que está sendo filmado, levando em conta também o tipo de lente utilizado. Para ter uma noção prática desse elemento que compõe o enquadramento de um produto audiovisual, apresentamos alguns exemplos de acordo com o autor. Sendo os três primeiros com relação a distância em que a câmera se encontra do objeto. Em um *plano aberto*, a câmera está distante do objeto, de modo que ele ocupa uma parte pequena do cenário. É um plano de ambientação. Quando a câmera está a uma distância média do objeto, de modo que ele ocupa uma parte considerável do ambiente, mas ainda tem espaço à sua volta, é considerado um *plano médio* — um plano de posicionamento e movimentação. Um *plano fechado* acontece no momento em que a câmera está bem próxima do objeto, de modo que ele ocupa quase todo o cenário, sem deixar grandes espaços à sua volta. É um plano de intimidade e expressão.

---

<sup>9</sup> PRIMEIRO FILME. [Site dedicado ao conteúdo de livro educativo sobre cinema livremente distribuído em escolas]. Disponível em: <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/>. Acesso em: 23 de novembro de 2020.

Consideramos um *plano geral* quando temos um ângulo visual bem aberto, com a câmera revelando o cenário à sua frente. A figura humana ocupa espaço muito reduzido na tela. Plano para exteriores ou interiores de grandes proporções. O *plano conjunto* ocorre quando com um ângulo visual aberto, a câmera revela uma parte significativa do cenário à sua frente. A figura humana ocupa um espaço relativamente maior na tela. É possível reconhecer os rostos das pessoas mais próximas à câmera. Já no *plano médio*, a figura humana é enquadrada por inteiro, com um pouco de *ar* sobre a cabeça e um pouco de *chão* sob os pés. A figura humana, no *plano americano*, é enquadrada do joelho para cima. Dentro de um *meio primeiro plano* a pessoa é enquadrada da cintura para cima. Em um *primeiro plano*, também chamado de *close-up/close*, o homem é enquadrado do peito para cima. No que consideramos um primeiríssimo plano (*big close-up* ou *big-close*) o enquadramento da figura humana é feito dos ombros para cima. Em um *plano detalhe*, a câmera enquadra uma parte do rosto ou do corpo (um olho, uma mão, um pé, etc.). Esse foco a mais também é usado para destacar objetos pequenos, como uma caneta sobre a mesa, um copo, uma caixa de fósforos, etc.

Os ângulos correspondem a posição em que a câmera está em relação ao objeto filmado. Os três primeiros a serem apresentados correspondem à altura do equipamento em relação ao objeto, e os outros quatro ao lado. Essas propriedades, ao final, são combinadas de maneira a formar o enquadramento de uma cena. Quando a câmera está no nível dos olhos da pessoa que está sendo filmada, consideramos um *ângulo normal*. Um *plongée*<sup>10</sup> — também chamado de câmera alta — acontece quando a câmera está acima do nível dos olhos da pessoa, voltada para baixo. O oposto, um *contra-plongée* — também chamada de câmera baixa —, ocorre quando a câmera está abaixo do nível dos olhos da figura humana, voltada para cima. Um *ângulo frontal* utiliza a câmera em linha reta com o nariz da pessoa filmada. No formato 3/4, a câmera forma um ângulo de aproximadamente 45 graus com o nariz da pessoa filmada — essa posição pode ser realizada com muitas variantes. Em um enquadramento de *perfil*, a câmera forma um ângulo de aproximadamente 90 graus com o nariz da pessoa filmada — perfil pode ser feito à esquerda ou à direita. Já em uma perspectiva de *nuca*, a câmera deve estar em linha reta com a nuca da pessoa filmada.

Esses planos e ângulos são complementados pelos movimentos de câmera e cortes. São eles que ajudam a dramatizar e costurar todas as cenas da narrativa. Quando nossos personagens

---

<sup>10</sup> Palavra francesa que significa *mergulho*.

e objetos se movem durante uma sequência — tanto para os lados, quanto se aproximando ou afastando — chamamos isso de movimento de quadro, pois acontecem dentro dele. Quando a câmera se movimenta, o enquadramento muda — podendo ficar mais aberto ou mais fechado. Utilizando-se de movimentos panorâmicos (quando a câmera se movimenta de um lado para o outro — ou em 360 graus), *tilts* (quando o movimento é na vertical, para cima/baixo), e/ou o chamado *travelling* quando a câmera faz um percurso, acompanhando uma caminhada, a visão de um personagem etc. Esses podem ser somados aos efeitos de zoom-in, quando um objeto/personagem é aproximado pela perspectiva da câmera, ou zoom-out, que ocorre quando ele se afasta. Já os cortes podem acontecer de forma imediata, quando um plano é imediatamente sucedido por outro, em o que chamamos de *corte brusco/seco*<sup>11</sup>. Através de um *escurecimento* no início ou no final, denominados de *fade-in* e *fade-out*, respectivamente. Por meio da fusão de cenas/planos/sequências com outros de forma gradual. Ou mesmo através de outros elementos que compõem a *mise-en-scène* como a manipulação da iluminação.

### ***A Bruxa***

Escrito e dirigido por Robert Eggers, o filme conta a história de um puritano chamado William (Ralph Ineson) que foi excomungado por heresia de uma comunidade cristã na Nova Inglaterra do século XVII e isolado no meio da floresta juntamente com sua família. A esposa Katherine (Kate Dickie), que está grávida, a filha Thomasin (Anya Taylor-Joy), o filho Caleb (Harvey Scrimshaw) e os gêmeos fraternos Mercy (Ellie Grainger) e Jonas (Lucas Dawson). A família encontra um pedaço de terra próximo a uma floresta e um rio, considerado por eles um bom local para criar animais e recomeçar a vida. Meses se passaram, agora eles possuem uma casa e uma fazenda, com alguns animais e conseguem viver da produção deles.

Pouco tempo depois de se estabilizarem Katherine dá à luz ao quinto filho do casal, Samuel, mas a criança não passa muito tempo com a família. Um dia, enquanto brinca com a irmã, Thomasin, o bebê é levado por uma bruxa que vive na floresta. O desaparecimento de Samuel, é seguido por uma série de eventos estranhos. O que a família parece não considerar esquisito é o surgimento de um bode preto, a quem chamam que Black Philip, que passa a maior parte do tempo brincando com os gêmeos — que juram ser capazes de conversar com ele. A

---

<sup>11</sup> Cortes simples, sem o uso de outros efeitos como *fade-in* e *fade-out*.

colheita da família perece, as saídas para caça vão mal e assim a família começa a passar por dificuldades financeiras e fome.

Quando o segundo filho do casal desaparece na floresta e retorna à casa muito doente, e com os gêmeos, agora também doentes, acusando a irmã mais velha de bruxaria, Katherine começa a achar que talvez, realmente, tudo seja culpa de Thomasin — que alega que os gêmeos são os verdadeiros bruxos por conversarem com o bode. Irritado com as acusações dentro da família, William tranca os filhos restantes no celeiro. Naquela noite, as crianças acordam assustadas e veem a bruxa pela primeira vez — bebendo o sangue das cabras. Na manhã seguinte, William vai até o local e o encontra destruído, e os gêmeos desaparecidos. Neste momento, a dúvida o consome e ele começa a acreditar que talvez Thomasin tenha razão e haja sim algo de maligno no bode. Neste momento, ele é chifrado por Black Phillip e morre.

Katherine vê a cena, e transtornada com toda a situação — culpando Thomasin por tudo o que aconteceu — ataca a filha e tenta estrangulá-la. Em autodefesa, Thomasin apunhala a mãe até a morte. A menina fica sem rumo na fazenda até o anoitecer. Então, Black Phillip conversa com ela, — literalmente — como fazia com os gêmeos, e lhe oferece vida e juventude eterna em troca da assinatura dela em seu livro. Desesperada e solitária, e com medo de morrer de fome ou perseguição por bruxaria, ela concorda em servi-lo e se tornar uma bruxa. Black Phillip assume sua verdadeira forma — a de Satanás — e a instrui a se despir, e a ajuda a assinar seu nome em seu livro. E então a leva até a floresta, onde há um coven de envolvidas em sabbath. Elas levitam no ar e Thomasin se junta a elas e também levita. Ela sorri e o filme acaba.

### **Sequência 1 - A bruxa no celeiro**

A primeira sequência analisada desta obra é a da noite após a morte de Caleb. Ela se passa no tempo fílmico de 1h13m20s e tem 1m20s de duração. Após a estranha morte do filho do meio, William que agora suspeita que todos os outros estejam envolvidos com bruxaria, tranca Thomasin e os gêmeos no celeiro, para passarem a noite com as cabras. O primeiro quadro mostra as crianças em primeiro plano, no escuro, iluminadas apenas pela luz da lua e aterrorizadas com sons estranhos que nem eles, nem a audiência, são capazes de definir a origem. Esses sons são classificados como diegéticos. A paleta de cores do quadro tem como tom predominante o preto, com silhuetas azuis. Esse tipo de abordagem representa o mistério, o sobrenatural, *o que há nas sombras junto a eles?* A trilha sonora de tensão começa de maneira leve. E um rápido movimento de câmera em panorama tira o foco das crianças e o coloca em

uma *brecha* da porta do celeiro. Em corte seco, um plano paralelo mostra a mãe deles em close-up, deslumbrada com uma aparição de Caleb e Samuel.

*Figura 1 - Primeiro plano mostra os gêmeos assustados no escuro.*



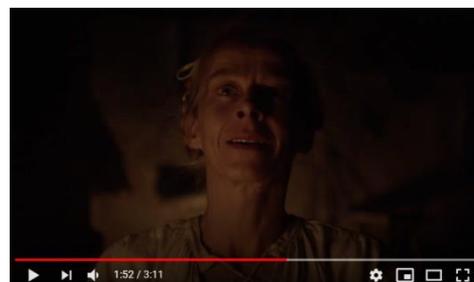
Fonte - Captura de tela de reprodução no Youtube.

*Figura 2 - Paleta de cores do quadro acima.*



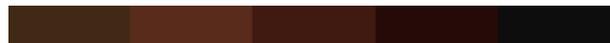
Fonte - Gerada pelo autor no Adobe Color em 23 de novembro de 2020.

*Figura 3 - Close-up da expressão de deslumbre de Katherine ao ver Caleb.*



Fonte - Captura de tela de reprodução no Youtube.

*Figura 4 - Paleta de cores do quadro acima.*



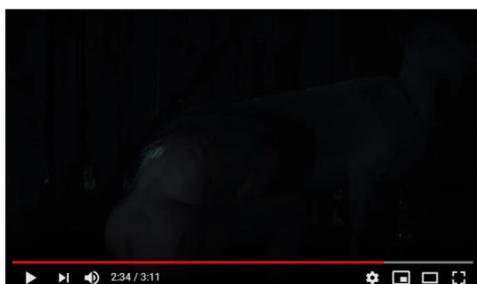
Fonte - Gerada pelo autor no Adobe Color em 23 de novembro de 2020.

Os tons utilizados nessa ambientação sugerem o enorme desejo de Katherine de recuperar os filhos — ilusão na qual ela está presa, e seu entusiasmo por ter os dois com ela naquele momento, no entanto essa paleta de cores em tons terrosos também sugerem imaginação. A câmera permanece estática, focada no rosto dela, nessas emoções de contentamento, enquanto ela conversa com Caleb — que apareceu do nada no quarto dos pais. Alguns momentos depois, ainda com a imagem inerte, ela começa a abrir a roupa para amamentar o bebê e pede licença ao menino mais velho.

Novamente sem transições elaboradas, o quadro retorna em um plano americano para os gêmeos aterrorizados no celeiro. O vídeo neste momento também é estático, e quem se aproxima da câmera fechando um meio primeiro plano são as crianças. Suavemente a trilha de tensão vai aumentando o volume, mas nada que a torne estridente. Outro som importante, também diegético, é o barulho de gotejamento que vai ficando mais nítido à medida que eles chegam mais perto do foco. Vemos então — pela segunda vez no filme — a silhueta da imagem de uma velha carcomida, e agora seu rosto. Ela é o agente causador dos ruídos e percebemos que ela está se alimentando do sangue da cabra. Agora sim, a câmera levemente inicia um modo *zoom-in* na imagem da vilã, que é cortada — também de maneira seca — para mostrar a expressão horrorizada das crianças.

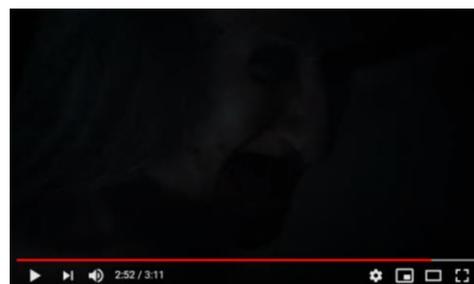
A audiência, neste momento, também está horrorizada. A imagem grotesca da velha com aspecto de morta-viva — que atende aos clichês convencionais do arquétipo — e o ato da alimentação causam uma sensação de repulsa, agonia e temor pelas crianças que estão ali. Levando também em consideração o fato de o bebê ter sido comido por ela. A trilha aumenta e para quando a bruxa sorri. As crianças gritam estridentemente, agora sem qualquer fundo musical, ao ver a face do *monstro* e se afastam (a câmera permanece estática). Fomos agora, apresentados a face da criatura, até então, considerada principal vilã do filme — no entanto, vale ressaltar, nunca fica claro se os personagens estão lidando com apenas uma bruxa ou mais de uma que juntas representam uma única ameaça. Vejamos, abaixo, alguns dos quadros do plano sequência em que seu rosto é revelado.

*Figura 5 - Plano americano mostra a bruxa se alimentando da cabra.*



*Fonte - Captura de tela de reprodução no Youtube.*

*Figura 6- Close-up mostra a face carcomida da bruxa enquanto ela sorri.*



*Fonte - Captura de tela de reprodução no Youtube.*

*Figura 7 - Paleta de cores dos quadros acima.*



*Fonte - Gerada pelo autor no Adobe Color em 23 de novembro de 2020.*

Como afirmado acima, é a proximidade dos protagonistas — crianças indefesas e trancadas — com o ser grotesco e sobre-humano que se alimenta de qualquer coisa que esteja viva. Sendo esta uma ótima representação do arquétipo da bruxa. Levando em consideração também que no momento em que ela apareceu para Caleb no bosque, tinha as feições de uma jovem belíssima. Ao final do plano sequência e a construção do horror do espectador, o vídeo corta para um plano médio macabro da mãe que tem seu seio mordido por um corvo enquanto sorri no silêncio. A imagem corrobora a presença do tom amarelo na paleta de cores do ambiente — conforme apresentado acima —, tudo não passava da imaginação de Katherine — que pode

ter enlouquecido após a perda dos filhos, ou estar sob influência do mal que habita o bosque, esta dúvida é plantada na audiência diversas vezes. A imagem sai de quadro em um *fade-out* longo e dramático.

## **Sequência 2 - A revelação de Black Phillip**

Esta é a sequência final do filme, ocorre às 1h23m e tem 4m51s de duração. Só restou Thomasin na fazenda. Katherine foi morta pela filha em legítima defesa, os gêmeos desapareceram — provavelmente foram comidos pela bruxa — e William foi morto pelo bode, Black Phillip. A criatura é o ponto chave da trama pois na sequência final, que será analisada nesta sessão, ele se revela como o próprio Lúcifer. O quadro inicial da sequência mostra Thomasin no celeiro pedindo para que o animal fale com ela da mesma forma que fazia com os gêmeos. A iluminação e o enquadramento são os mesmos da cena de Katherine com o corvo. A câmera permanece estática em um close-up na personagem. No entanto, um diferencial é que atrás dela, tudo é sombras — e é exatamente lá que Black Phillip está. Não há trilha ou qualquer outro efeito sonoro, apenas a voz da personagem. Após um silêncio dramático, o bode a responde perguntando o que ela quer. Enquanto isso, o quadro permanece estático e somente a personagem se movimenta.

Essa é a primeira vez que ouvimos o bode falar durante todo o filme. A voz do demônio, embora seja um pouco gutural, soa calma e serena e elegante. Quando a personagem lhe pergunta o que ele pode oferecer a ela, dá-se início a negociação. Ele a oferece liberdade para aproveitar a vida, em troca ela deve assinar seu nome no livro dele. Nesse momento, o ponto X da virada da narrativa, é que a audiência percebe que a bruxa era a menor das ameaças. O grande vilão era na verdade o próprio demônio, e este o elemento principal do medo neste filme. Pois um dos maiores medos da humanidade é advindo da religião, é o diabo. Por isso o grande medo em pecar e não ir para o céu, mas sim passar a eternidade sofrendo no inferno. Em *A Bruxa*, o maior pecado é exatamente o que ele a oferece, liberdade. Um plano detalhe estático nos mostra o livro, de fundo temos uma trilha que remete à magia, em desfoque a sutil transformação de Black Phillip em um homem. Vamos observar alguns quadros desta sequência:

Figura 8 - Close-up de Thomasin iniciando a conversa com Black Phillip.



Fonte - Captura de tela de reprodução no Youtube.

Figura 9 - Plano detalhe do livro de Black Phillip mostra pata do bode desfocada ao fundo.



Fonte - Captura de tela de reprodução no Youtube.

Figura 10 - Paleta de cores dos quadros acima.



Fonte - Gerada pelo autor no Adobe Color em 23 de novembro de 2020.

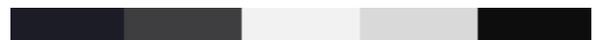
No entanto, nós não vemos a face da real forma do diabo, um princípio bastante explorado no filme. *O que é oculto deve permanecer subjetivo*, apenas somos capazes de ver sua mão em uma luva e a silhueta do que seria o rosto de sua forma *humana*, quando ele se aproxima da garota após pedir que ela assine o seu livro. Chorando, ela explica que não sabe escrever. Em resposta ele responde que a guiará. A sequência — que é aberta com um som estridente e ruídos que parecem chocalhos que depois cessam e dão lugar a uma trilha tipo folk sobrenatural, mas mantêm o tom sereno do celeiro — nos leva para um plano aberto do bosque. Onde o quadro, ainda estático, mostra Thomasin e Black Phillip caminhando por entre as árvores nas trevas, de maneira calma, sem o uso de *jumpscares*. Esta técnica faz com que o espectador se indague acerca do que está acontecendo, para onde a Thomasin está indo, e fique aterrorizado pela falta de perspectivas.

Figura 11 - Plano aberto de Thomasin e Black Phillip andando pelo bosque.



Fonte - Captura de tela de reprodução no Youtube.

Figura 12 - Paleta de cores do quadro ao lado.



Fonte - Gerada pelo autor no Adobe Color em 24 de novembro de 2020

Enquanto acompanhamos a dupla, a câmera se movimenta lentamente em um jogo panorâmico. Se analisarmos as cores deste quadro, mesmo subjetivamente, podemos relacionar a atual tranquilidade e paz de espírito da jovem em se ver livre da opressão familiar e ao mistério do que a aguarda para o seu futuro. Neste momento, a montagem da narrativa acontece de forma mais lenta, criando uma tensão no público acerca do que acontecerá com a garota, a música é coberta com ruídos que parecem ser sussurros, mas são inteligíveis. E então, começamos a ouvir gritos de mulheres em coro — é aí que percebemos que o som é diegético e que Thomasin também os ouve, pois ela caminha em direção ao coven que realiza a cerimônia para se juntar a elas. A trilha acelera, se intensifica e os chocalhos retornam junto a outros ruídos. As bruxas então começam a levitar e Thomasin se junta a elas com um sorriso no rosto e o filme acaba. Vamos acompanhar alguns quadros desse momento:

Figura 13 - Plano médio de Thomasin indo em direção ao coven.



Fonte - Captura de tela de reprodução no Youtube.

Figura 14 - Close-up da expressão serena e convicta de Thomasin.



Fonte - Captura de tela de reprodução no Youtube.

Figura 15 - Paleta de cores dos quadros acima.



Fonte - Gerada pelo autor no Adobe Color em 24 de novembro de 2020.

Em última análise, também subjetivamente, podemos dizer que as cores presentes no quadro do sabbath sugerem o entusiasmo da jovem com a nova vida. Thomasin está feliz com a decisão dela e se sente poderosa com tal.

## Considerações

A partir da análise das sequências escolhidas podemos afirmar que a construção do medo da audiência neste filme se dá através do imaginário. Deixando pontos chave dos arquétipos e convenções da trama subjetivos e implícitos. O que podemos chamar de *real*

*sobrenatural*, uma vez que os itens imaginários apresentados na trama permitem o questionamento do *real X irreal*.

Dessa forma, seria correto sugerir que o diretor e roteirista Robert Eggers optou por manter a composição da obra o mais simples possível. Sem muitos jogos de câmera, optando por um padrão de imagem estática onde é o personagem que dá movimento à narrativa, e sem o excesso de inserções de áudio para causar *sustos* na audiência, e com certeza sem os famosos *jumpscares*. A base da construção do medo aqui são os próprios temores de cada um dos espectadores, somados a suas capacidades imaginárias.

## REFERÊNCIAS

- AMBROSE, GAVIN; HARRIS, Paul. **Cor**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film History**. New York: McGraw-Hill Press, 1994.
- CARROL, Noel. **The philosophy of horror or paradoxes of heart**. New York: Routledge, 1999.
- FALCÃO, Filipe Tavares. **A aceleração do medo: o fluxo narrativo dos remakes de filmes de horror do século XXI / Filipe Tavares Falcão Maciel**. – Recife, 2018.
- GIANNETTI, Louis. **Understanding Movies**. Prentice Hall, 1990.
- HUTCHINGS, Peter. **The horror film**. Harlow: Pearson Longman, 2004.
- IMDB. [Site de entretenimento]. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1591095/trivia>. Acesso em: 7 de setembro de 2020.
- MELO, Petra Pastl Montarroyos. **Cinema do medo: um estudo sobre as motivações esportivas diante dos filmes de horror / Petra Pastl Montarroyos de Melo**. – Recife, 2017.
- NOGUEIRA, Luiz. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Livros Labcom, 2010.
- OLIVEIRA, Hélen Carolina de. **Desenvolvimento de guia cromático com foco no cinema de terror**. Florianópolis, 2016.
- POLLARI, Carolina Valentine Magalhães. **Análise da iluminação de filmes de Alfred Hitchcock**. Recife, 2013.
- PRIMEIRO FILME. [Site dedicado ao conteúdo de livro educativo sobre cinema livremente distribuído em escolas]. Disponível em: <http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/>. Acesso em: 23 de novembro de 2020.
- PROHÁSZKOVÁ, Viktória. **The Genre of Horror**. American International Journal of Contemporary Research, 2012.
- WILLIAMS, Linda. **Film Bodies: Gender, Genre, and Excess**. The Regents of the University of California, 1991. Disponível em: <https://online.ucpress.edu/fq/article-abstract/44/4/2/39822/Film-Bodies-Gender-Genre-and-Excess?redirectedFrom=PDF>.