

**UM MUSEU DE CANGACEIROS, BACAMARTEIROS E COITEIROS:
CONSIDERAÇÕES SOBRE O ESPAÇO NA NARRATIVA
CINEMATOGRAFICA DE *BACURAU***

**A MUSEUM OF CANGACEIROS, BLUNDREBUSS SHOOTERS, AND
COITEIROS: SOME CONSIDERATIONS ON THE SPACE
NARRATIVE CATEGORY IN *BACURAU***

Marcelo BULHÕES*
Ricardo BULHÕES**
Roque Nunes da CUNHA ***

Resumo: Este artigo tem o propósito de avaliar a categoria narrativa do espaço em *Bacurau* – filme de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles –, acolhendo contribuições do campo literário e dirigindo-nos à análise cinematográfica em algumas cenas e sequências. Buscaremos demonstrar como, na relação intertextual com o *western*, o discurso cinematográfico de *Bacurau* agencia um espaço, o “Museu Histórico de Bacurau”, destacado no ápice da narrativa, como elemento central na definição de estratégias para vencer o inimigo e como o eixo que articula a luta da comunidade contra o invasor estrangeiro - representante da atualidade globalizada – ao lastro identitário da cultura popular, em que compõem os emblemas do cangaço, da tradição dos coiteiros e do folguedo dos bacamarateiros. Ainda observaremos como o tensionamento emergido nesse embate entre passado e presente levanta, de um lado, a resistência em defesa da tradição, do espaço, da propriedade; de outro, a dominação movida pelo pragmatismo frio de uma sociedade do extermínio, cruel, brutalista. Neste embate, o “Museu Histórico de Bacurau” é precisamente o eixo espacial que articula a resistência da luta física ao lastro identitário coletivo. O museu se erige, pois, como um símbolo em que a tradição e o passado – na ficção futurista do filme – são “atualizados” na luta, fonte de um manancial poderoso de identificação comunitária. O museu, espaço cultural (sociopolítico), reveste-se de implicações semânticas fundamentais que serão aqui apreciadas.

Palavras-chave: Espaço. Cultura popular. Resistência. Cinema brasileiro. *Bacurau*.

Abstract: This paper aims at evaluating the space narrative category in *Bacurau* – a film by Kleber Mendonça Filho and Juliano Dornelles –, gathering contributions from the literary field and focusing on cinematographic analysis of some scenes and sequences. It seeks to demonstrate how the cinematographic discourse of *Bacurau*, through intertextual relations with western films, construes “Museu Histórico de Bacurau” as a central space element to define strategies to defeat the enemy and as the axis that articulates the community fight against the foreign invader – representing globalization – with folk culture identity parameters, in which cangaço emblems, coiteiros’ tradition and blunderbuss shooters’ merrymakings are displayed. The paper also shows how the tensioning generated from the clash between present and past makes way for, from on one hand, the resistance in defense of tradition, space and property, and, on the other hand, domination motivated by the cold pragmatism of a cruel, brutalizing exterminating society. In this clash, “Museu Histórico de Bacurau” is precisely the space

* Professor do Curso de Comunicação Social da Universidade Estadual Paulista (UNESP); Doutor em Literatura Brasileira pela Universidade de São Paulo (USP). E-mail: marcelo.bulhoes@unesp.br. ORCID Id: <https://orcid.org/0000-0002-6673-3616>

** Professor de Literaturas de Língua Portuguesa da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS - Campus de Três Lagoas) UNESP. E-mail: ricardoufms1@gmail.com. ORCID Id: <https://orcid.org/0000-0001-7487-1480>

*** Doutorando em Estudos Literários na Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS - Campus de Três Lagoas). E-mail: roque50cunha@gmail.com. ORCID Id: <https://orcid.org/0000-0002-4909-8016>

axis which articulates physical fight resistance with collective identity parameters. Finally, the paper analyses the fundamental semantic implications of the museum as a (social-political) cultural space: a symbol in which tradition and past are “updated” in the film futuristic fiction, as a powerful source of community identification.

Keywords: Space. Folk culture. Resistance. Brazilian cinema. *Bacurau*.

Em *Bacurau*, filme dirigido por Kleber Mendonça Filho (*O Som ao Redor; Aquarius*) e Juliano Dornelles, lançado nos cinemas brasileiros em 2019, Teresa (Barbara Colen) retorna à sua comunidade para enterrar a avó, Carmelita, espécie de matriarca e líder espiritual daquele lugar quase inacessível. Ao lado de Erivaldo (Rubens S. Santos), motorista de um caminhão-pipa que regularmente transporta água potável, a personagem revisitará sua gente e se deparará com inúmeros conflitos gerados por estrangeiros que passam a atacar o vilarejo.

Antes de chegar ao vilarejo de Bacurau para o velório, durante o percurso sobre um asfalto esburacado, Erivaldo faz um breve relato do esfacelamento do lugar situado no Agreste pernambucano e sobre projetos sociais interrompidos pelo poder político-econômico de grupos que ali se instalaram. Pela janela do veículo, Teresa observa uma paisagem desoladora, uma escola municipal destelhada, coberta pelo matagal, um dos sinais da situação de degradação da região. Postada dentro do carro, a câmera algumas vezes assume o olhar de Teresa, fazendo com que nós, espectadores, vejamos “com ela” o espaço degradado.

Na ficção brasileira contemporânea, conforme assinala Karl Eric Schollhammer (2009), a questão regional abriu mão do interesse pelos costumes para se tornar um palco de tensão entre campo e cidade. Embora tal consideração seja dirigida ao campo da ficção literária, parece oportuna a *Bacurau* – naturalmente salientando-se a autonomia dos dois campos de linguagem, não obstante seus constantes e mútuos “contágios”. O eixo conflituoso do enredo do filme está na tensão entre representantes do centro do mundo desenvolvido, que busca se territorializar no espaço do Sertão pernambucano, mesmo que de modo momentâneo, com paramilitares dedicados a uma “gincana da morte” – munidos de armas *vintage* e segundo algumas regras – e a periferia do terceiro mundo, representada pelo ambiente semirural dos habitantes de Bacurau. No delineamento de uma narrativa que se relaciona claramente com o *western*, no espaço da rua principal do vilarejo o desenlace se fará como enfrentamento à bala entre vilania e resistência, arranjo típico do maniqueísmo dos “filmes de cowboy”. Mais particularmente, interessa-nos dirigir o olhar a um espaço específico em que se dá esse embate final, o “Museu Histórico de Bacurau”. Queremos aqui nos debruçar sobre a representação desse espaço, uma vez que o museu é acolhido pelo arranjo dos planos cinematográficos na promoção do suspense

e deflagração do clímax da narrativa, em que se projetam emblemas da cultura de um “Nordeste profundo” representada pelo cangaço, pela tradição dos coiteiros e do folguedo dos bacamarteiros, os quais se “animariam” no momento crucial de resistência dos moradores de Bacurau contra a invasão mortal. Segundo a leitura aqui proposta, a representação desse espaço reserva um campo de significação importante, decisivo mesmo, para o filme. Afinal, se o cinema é uma arte do tempo e do espaço, uma expressão espaço-temporal em sua própria “ontologia” – como respalda uma bibliografia já considerada clássica sobre a sétima arte, seja em um autor como Martin (2007) ou com a visada peculiar de um Deleuze (2013) –, em *Bacurau* a questão espacial é situada tanto na associação clara ao “filme de gênero”, ou seja, o *western*, quando é portadora de dimensões semânticas a respeito da função da cultura popular, ou de sua “memória”, no próprio cerne da resistência encampada pelos habitantes do povoado aos seus agressores. Para conferirmos isso, é preciso um olhar atento à textura do discurso cinematográfico.

Bacurau apresenta pontos de convergência com outro filme dirigido por Kleber Mendonça Filho, *Aquarius*, de 2016, uma vez que em ambos existe por parte dos personagens uma percepção de desconforto provocado por uma invasão do espaço físico. Em *Aquarius*, a protagonista Clara (Sônia Braga) recusa-se a desocupar seu apartamento, localizado em um prédio antigo na cidade do Recife. A luta contra a construtora de imóveis é individual e a “figura da protagonista pode ser tomada como uma metáfora da resistência” (SANTINI, 2018, p. 54). Em *Bacurau*, a temática também gira em torno da invasão, da desapropriação das pessoas: de repente *drones* sobrevoam as vias de acesso ao vilarejo e a pequena cidade, desavisada, desaparece digitalmente do mapa; e a violência extrema comparece sem que se conheçam seus agentes, com moradores alvejados e cadáveres. Tamanha barbárie aflige Teresa, Domingas (Sônia Braga), Plínio (Wilson Rabelo), Pacote (Thomas Aquino) e outros moradores do povoado; depois o foragido Lunga (Silvero Pereira). Embora certo protagonismo de Teresa seja marcado no início do filme, o enfrentamento a se delinear estende-se ao coletivo.

À medida que a narrativa vai tomando corpo, o espectador é transportado a um espaço ameaçador e sufocante, a uma atmosfera hostil e aterradora que oprime a população em escala crescente. Os conflitos dramáticos do filme desenvolvem-se, sobretudo, nas ruas e arredores da cidadezinha e em propriedades rurais, provavelmente situadas entre o Agreste e o Sertão. A configuração ficcional desse espaço invadido é um dos elementos organizadores do ambiente cada vez mais tenso. A questão espacial vai dispendo, em chave alegórica, a imagem de um país dividido entre quem tem o poder de extermínio e quem dele é alvo.

É preciso avaliar, então, como em *Bacurau* a marca do filme de gênero, o *western*, no cerne do delineamento de suas características plenamente reconhecíveis, articula-se a uma dimensão de sentido que se desenvolverá precisamente no museu da cidade, espaço simbólico por excelência. Se uma das situações reconhecíveis e emblemáticas do gênero *western* é o enfrentamento entre antagonista e protagonista no centro de uma pequena cidade, momento de desenlace da própria tensão narrativa, no espaço central do vilarejo de Bacurau está o “Museu Histórico de Bacurau”, do qual emanará um manancial semântico decisivo.

No espaço de um *western* brasileiro

Em diversas entrevistas de Kleber Mendonça Filho a respeito do filme e em sua própria repercussão crítica em distintos veículos de imprensa, *Bacurau* se apresentou como um “filme de gênero”, mais precisamente um *western*. Na edição de agosto de 2019 do jornal *El País*, Joana Oliveira afirmou sobre o filme: “[...] o sertão não vira mar, mas se converte em palco de uma violenta distopia, com as cores de Glauber Rocha e o estilo *western* de John Ford, misturado com realismo mágico e ficção científica”. Uma declaração de Kleber Mendonça Filho faz parte da mesma matéria: “é um filme de gênero, os filmes de gênero são muito mais fortes quando o mundo está alimentando ideias e realidades absurdas” (OLIVEIRA, 2019). Em entrevista à edição da revista *Veja* de setembro de 2019, o diretor disse:

Bacurau é um *western*. Há vilões, há heróis, há enfrentamentos que podem ser violentos. Uma cidade isolada. Uma região árida. O filme é assim. Mas – e é isso que faz com que seja bom – é revestido das várias camadas que compõem a narrativa brasileira. De *Asterix* a *Mad Max 2*, de *O Cavaleiro Solitário*, de Clint Eastwood e *Star Wars*, todos usam a mesma estrutura clássica de vilões e heróis, dos que agem versus os que resistem. (MOLICA; MOTTA, 2019).

Naturalmente, não é suficiente que um dos diretores do filme tenha afirmado sua associação mais particular com o *western* que devemos necessariamente tomá-la como dado indiscutível. A ligação de *Bacurau* com o *western* é válida, desde que não a tomemos nos termos de uma circunscrição. A designação de “filme de gênero”, como disse o próprio Kleber Mendonça Filho, não deve desperdiçar a visagem de outras agregações – como a ficção científica, o “filme de guerra” e, em linhas gerais, “o filme de ação” –, o que desaguardaria em um caráter multigenérico, questão que ultrapassa os limites e interesses deste artigo.

Feita tais ressalvas, ficamos à vontade para verificar como a associação de *Bacurau* ao *western* tem na categoria espaço um dos seus fundamentos. No cinema, os gêneros se fazem

reconhecer pela reiteração de elementos temáticos em consórcio com a operação de categorias narrativas no cerne da própria linguagem cinematográfica. Assim, no plano temático, o *western* se consagrou como a narrativa da conquista do Oeste dos Estados Unidos, em que avulta o conflito entre conquistadores “civilizados” e “bárbaros indígenas”, como em *Rastros de Ódio* (1956), de John Ford. Nesse filme, um cowboy errante surge para defender uma comunidade vítima de opressão e, depois, segue seu caminho solitário ungido como herói, à semelhança de *Os Brutos Também Amam* (1952), de George Stevens. Na fronteira entre civilização e barbárie, o herói do *western* também pode ser um xerife, como em *Matar ou Morrer* (1953), de Fred Zinnemann, o qual arrisca a vida no enfrentamento de criminosos para preservar a ordem em uma pequena cidade. Nesse repertório temático-narrativo, seguindo as leituras de Mattos (2004), a dimensão espacial do *western* se tornou, aliás, emblemática do gênero, pelo modo com que diretores como John Ford ou o próprio Stevens articulam os pontos do conflito no desenrolar da trama com a retratação dos grandes espaços, tornando-se célebre, por exemplo, as tomadas panorâmicas grandiosas dos pináculos e rochedos de Monument Valley, em *Rastros de Ódio*, de Ford. Mesmo em filmes que ameaçam ou desestabilizam alguns contornos do gênero, como *Rio Vermelho* (1948), de Howard Hawks, a travessia dos vaqueiros que levam um grande rebanho de bois se faz por um território grandioso, em que a paisagem a perder de vista se oferta na tela como ingrediente visual típico do gênero. No âmbito da expressão cinematográfica, Hawks agencia planos abertos em que a paisagem grandiosa é evocativa dos desafios da conquista do “herói civilizador”, de contornos épicos, e dispõe angulações de câmera que enfatizam as ações dos personagens em uma retórica visual que glorifica a superação dos obstáculos naturais.

A marca do *western* (e do “filme de guerra”) em *Bacurau* faz-se com um arranjo narrativo que agencia expectativas, investe em estratégias de suspense e tensão: duas motos misteriosas percorrem as ruas do vilarejo com um casal de forasteiros (Karine Teles e Antonio Saboia) do sudeste que insere um dispositivo que corta o sinal de satélite do lugar; misteriosos *drones* sobrevoam a região; até que tais sinais estranhos se complementem com o horror do assassinato misterioso de uma família em uma propriedade rural. O casal de motoqueiros comete assassinato de dois habitantes do vilarejo e se estabelece uma linha comunicante com os estranhos *drones*: em uma base paramilitar, nefastos estrangeiros, supostamente norte-americanos, liderados pelo personagem interpretado pelo icônico ator alemão Udo Kier – personagem cuja associação ao Nazismo não é desperdiçada na trama –, preparam-se para avançar nessa espécie de jogo nefasto de matar os habitantes da cidadezinha. Revoltado com

tais mortes em série, Pacote – que parece ter se “regenerado” e se refugiado em Bacurau após cometer crimes denunciados pela internet – vai até Lunga (Silvero Pereira), foragido criminoso, para defender o povoado. Tal personagem, que possui ressonâncias entre o lendário e o mítico, transita entre os gêneros masculino e feminino, faz com que o filme tangencie o universo do cangaço¹. Mais à frente, aliás, ao lançar-se no confronto contra os invasores, os cabelos longos e o manejo da faca de Lunga são emblemas que o ligam a cangaceiros como Corisco e Lampião, os quais não deixam de representar o banditismo em ação cinematográfica, ou seja, personagens de uma espécie de *western* à brasileira.

E é preciso escavar um pouco mais as camadas intertextuais do filme em vetor que problematiza sua inscrição no *western* e no “filme de cangaço”, mais especificamente na consonância ou contraponto com o universo cinematográfico de Glauber e, por tabela, com o lastro da tradição cinematográfica brasileira do “filme de cangaço”. No início do filme, na cena do cortejo fúnebre de Carmelita (avó de Teresa e mãe de Plínio), a presença do canto de Sérgio Ricardo, entoada pelos moradores do vilarejo, em “Bichos na Noite” – espécie de toada rural composta por Sérgio e Joaquim Cardoso (feita para a peça “O Coronel de Macambira” e lançada no Lp “A Grande Música de Sérgio Ricardo”, de 1967) – faz claro eco intertextual com *Deus e o Diabo na Terra do Sol*, uma vez que no filme de Glauber também se trata da trilha do mesmo compositor. Nos dois casos há uma de incorporação estilizada do canto popular do sertão. Ao mesmo tempo, o personagem Lunga é componente que estabelece eco – o que não se confunde com mera adesão – com o universo cinematográfico de Glauber e, por tabela, com o lastro da tradição cinematográfica brasileira do “filme de cangaço”. Matador foragido, solitário, Lunga teria certo liame com Antônio das Mortes, de *Deus e o Diabo*, mais logo a agregação perde pertinência tão logo lembramos que o justiceiro do filme de Glauber – que retorna em *O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro*, de 1969 – é um matador pago por proprietários rurais para alvejar fanáticos pobres e cangaceiros, ao contrário de Lunga, espécie de justiceiro dos oprimidos. No enalço da evolução do personagem na narrativa, da condição de foragido à de defensor da comunidade, sua figura associa-se mais à efígie de cangaceiro. Ele passa, aliás, por uma instigante mudança de sua figuração que investe em tal associação. Inicialmente, quando encontrado por Acácio, seus cabelos estão curtos. Já quando é anunciado aos moradores para atuar como força de resistência, está com os cabelos longos. Tal mudança parece assinalar

¹ A propósito da relação com o cangaço, a repercussão crítica do filme algumas vezes o associou ao cinema de Glauber Rocha, principalmente *Deus e o Diabo na Terra do Sol*. Tal associação está na matéria de *El País*, da edição de agosto de 2019 (OLIVEIRA, 2019) aqui mencionada.

visualmente uma amarração de sua figuração a cangaceiros célebres como Lampião e Corisco, que possuíam cabelos longos. Na mesma cena em que é apresentado aos habitantes como combatente aliado, está de torso nu, usa colares, calças largas e botas, comportando uma imagem *sui generis* de guerreiro, a ponto de ser indagado: “que roupa é essa, menino?”. No ápice de seu percurso da trama, ao matar um dos invasores (Terry), a ação de Lunga reafirma o movimento intertextual que remete à aclimação da cinematografia brasileira do universo do *western*. Articulando a dimensão do herói do *western* ao dado local da cultura nordestina, repisando a imagem do “forasteiro” ou “cavaleiro solitário” (tanto do *western* hollywoodiano quanto do *spaghetti*) que veio para fazer justiça, Lunga é ponto de relevo no movimento intertextual que anima o filme em seu conjunto, a de contraponto ao universo do cangaço em Glauber e, por tabela, à tradição do “*western* brasileiro”, desde pelo menos *O Cangaceiro* (1953), de Lima Barreto, filme afiliado ao padrão clássico hollywoodiano, e ao campo intertextual mais largo de diversos “filmes de cangaço” produzidos antes e depois do Cinema Novo.

Assim, longe do mero decalque, *Bacurau* realiza uma incorporação intertextual nada reverente do *western* (ao lado de outros gêneros), a começar por uma espécie de inversão da equação maniqueísta do papel dos actantes na trama, uma vez que no filme os conquistadores – que na matriz hollywoodiana do *western* corresponderiam aos heróis desbravadores e pioneiros de uma empreitada “civilizatória” – encarnam a extrema vilania, enquanto os “primitivos” do Agreste brasileiro representam o componente heroico. Abstendo-nos de desenvolver aqui tal questão, importa-nos afixar que na relação intertextual com o *western* o filme não desperdiça, em diversas cenas, o agenciamento do espaço, como a retratação de grandes espaços do Agreste pernambucano em planos abertos. De modo mais específico, a indexação espacial do *western* possui destaque na sequência final do filme, ápice da tensão narrativa, a do combate entre vilões e heróis que se dá, não por acaso, na rua principal da cidadezinha – evocação dos combates típicos entre bandido e herói no clímax de inumeráveis “filmes de cowboy”, a ponto de se tornar um clichê do gênero. A propósito, o início da sequência que leva a esse momento culminante é abalizada com uma trilha sonora de certo cunho militar e um plano de céu com urubus, imagem agourenta, agenciamento audiovisual a serviço da promoção de expectativas. Depois, um plano geral acompanha o início da caminhada pela mata em que marcham, como se fossem fidedignos combatentes de guerra empunhando armas, Michael (Udo Kier), Julia (Julia Marie), Terry (Jonny Mars), Jake (James Turpin), Joshua (Allison Willow) e Chris (Charles Hodges). Se até então os ataques se faziam mais com

escaramuças, sendo um deles com total desconhecimento de seus agentes, tanto para o espectador quanto para os próprios moradores da região, a investida ostensiva dos agressores de modo franco, empunhando armas, é tonificação da tensão narrativa que inscreve o espaço da rua principal do vilarejo como o campo de batalha onde se dará a decisão da trama. Em outros termos, a economia da narrativa destina para o final do espetáculo cinematográfico o duelo, o combate decisivo entre vilões e heróis que, como cabe a um “autêntico” *western*, deve se realizar no espaço emblemático do gênero, a rua principal da cidadezinha.

Perscrutando o museu

Nessa altura, nosso olhar deve dirigir-se ao “Museu Histórico de Bacurau”. Sua presença no filme, a princípio, é transversal. Assim, quando a balconista do bar de Bacurau indaga se o casal de motoqueiros veio à região conhecer o museu, a negativa dos dois “turistas” assinala sua aparente desimportância na trama. Captado sem relevo pela câmera em outros momentos do filme, o museu comporia um item do cenário da cidade, entre as casas, a escola e a igreja. Em outra perspectiva, na temporalidade futurista de *Bacurau* o museu seria a representação espacial de um passado morto ou remoto, “preservado” e exilado do presente. Até então é por excelência o local onde estaria guardada a memória dos objetos de um passado, o século XX, como emblema do “pitoresco” com o qual não vale a pena perder tempo. Desprezado pelos motoqueiros e sem destaque em qualquer cena até aquela altura, o museu está elidido das tensões candentes da trama, deslocado do *pathos* que envolve os personagens. Somente no combate final entre antagonistas e protagonistas o espectador poderá perceber a estratégia que o filme armou: programaticamente mencionado e ao mesmo tempo deixado deslocado para que tal condição seja revertida em fator surpresa no momento de desenlace da trama.

Uma vez que em *Bacurau* o espaço diegético tem como núcleo o próprio vilarejo que dá nome ao filme, para o qual se dirigem as atenções, sejam as dos terríveis invasores paramilitares, sejam as dos interesses político-eleitorais de Thony Jr. (Thardelly Lima), prefeito candidato à reeleição, desde o início o discurso narrativo se presta a fornecer as coordenadas espaciais desse espaço. Para tanto, o percurso de Teresa no início do filme, sua chegada e caminhada pelo vilarejo, funciona como vetor que conduz a câmera para dar a conhecer ao espectador tais coordenadas espaciais – a escola, o museu, o pátio da igreja a casa da médica Domingas (Sônia Braga), a rua central do vilarejo.

Se, como dissemos, a inscrição no gênero *western*, entre outros aspectos, faz com que o clímax da narrativa se dê na rua principal do povoado, a atuação da *mise-en-scène* vai se dar com os corpos dos personagens-atores dispondo-se numa gerência própria de um combate de morte, com avanços de ataque dos agressores, ocultamentos, escaramuças e contra-ataque fatal dos habitantes, segundo um regime cinematográfico que articula a sequência de planos com rendimentos próprios do “filme de ação”.

Nesse agenciamento em que o filme alcança a tensão máxima de sua arquitetura narrativa, há uma cena que funciona como ponto de virada da reação dos agredidos. Trata-se do momento em que o olhar da câmera dedica-se a acompanhar a ação de um dos invasores, Terry. Com a montagem de ação paralela atuando a produzir o efeito de que as ações de Michael, Jake, Chris, Joshua e Julia (e do próprio Terry) são concomitantes, a câmera vai ao encaixe de Terry, segue sua atitude cautelosa de perscrutar os espaços. A câmera o destaca, com variações entre o plano americano, o plano médio e o plano aberto, para o espectador acompanhar seu caminhar cauteloso e sua entrada em uma casa, arma em punho e olhar atento, em busca de alvos. Terry desiste da casa, vazia, atravessa a rua e se depara com o “Museu Histórico de Bacurau”, destacado em plano aberto. Entre cauteloso e ansioso, ele atravessa a rua e entra no museu. Os planos se alternam entre a amostragem do corpo de Terry em ação e momentos da chamada câmera subjetiva, ou seja, a que revela o mundo pela perspectiva do olhar do personagem. Com isso, o espaço do museu passa a ser esquadrihado e exibido na tela pela perspectiva do olhar de Terry. A incursão de Terry possui o caráter de uma visita ao museu. A expressão de seu rosto vai adquirindo a feição de quem passa a sondar os objetos em exposição, entre incompreensão e interesse. Seu olhar deposita sobre objetos e imagens do museu a diligência de um decifrador de enigmas. Os gestos, a fisionomia e a feição do olhar de Terry inscrevem o mundo do museu como um reservatório de imagens “exóticas” – segundo a perspectiva externa do “outro”, o estrangeiro explorador. Na parede, fotografias, entre as quais a de um bacamarteiro² com os braços erguidos. Em seguida, trípticos, enxadas, utensílios de vaqueiros. E, mais uma vez, o universo dos bacamarteiros na fotografia de um garoto caracterizado como tal. E um recorte de jornal antigo, em cuja manchete se lê: “Coiteiros de Bacurau são Alvos de Volante”.

Paralelamente, lá fora Michael, como um *sniper*, dispara contra dois homens que desembarcaram caixões de defunto, enquanto Jake e Chris avançam como combatentes de

² A foto remete ao folgado, que remonta ao século XIX, em que os atiradores (bacamarteiros) exibem destreza ao espocar tiros de bacamarte em homenagem a santos padroeiros em festejos populares do interior do Nordeste, segundo Cascudo (1954).

guerra pela rua principal do vilarejo. Terry continua na incursão meticulosa ao museu e abre a porta que dá acesso a outra sala. Eis que um corte insere um plano da parede praticamente vazia: em câmera subjetiva, o olhar de Terry divisa ao espectador que objetos foram retirados da parede, deixando-se somente seus suportes e as inscrições que os designam. Planos de distintos ângulos enfatizam esse vazio no qual as inscrições indicam nomes de marcas e modelos de armas de fogo antigas, entre as quais Mauser (1908), Winchester 44 (1873), Colt 8. Terry sorri e comunica pelo sistema de ponto eletrônico aos demais companheiros que os habitantes de Bacurau podem estar armados. Um plano, no entanto, comparece sem ficar sob a perspectiva do olhar de Terry. Destaca a parede atrás dele e expõe uma imagem: uma fotografia de cabeças cortadas de cangaceiros. Terry cruza o plano, mas a câmera dessa vez não o acompanha, permanecendo imóvel para focalizar o espaço do quarto que ele não havia adentrado. O olhar da câmera é revelador de um ocultamento, ou seja, de que algo ou alguém se esconde. Enquanto lá fora Jake e Chris se deparam com um túnel, suposto esconderijo, Joshua e Julia caminham pela rua da cidade à procura de gente para matar. Até que finalmente a câmera revela parte dos moradores do vilarejo escondida em uma casa. O combate é, enfim, deflagrado com intenso tiroteio entre invasores e habitantes. Estamos no ápice da ação. Retorna-se a Terry, dentro do museu, que é mirado por um revólver tomado em plano detalhe. A montagem alterna sua arma caindo com a fotografia das cabeças decepadas de cangaceiros. Eis que o plano seguinte é revelador de que Lunga é quem havia disparado contra Terry. Em seguida, com furor Lunga o mata com facão.

Bacamarteiros, cangaceiros e coiteiros: emblemas da memória cultural

É preciso retroceder a um momento do filme, precisamente à primeira – e inesperada – reação de resistência dos habitantes de Bacurau, quando dois agressores, Kate (Alli Willow) e Willy (Chris Doubek), investem para matar, mas são surpreendidos por Damiano (Carlos Francisco), que os ataca, com sua mulher, manejando um bacamarte. Ao espectador é, pois, oferecida a possibilidade de associar as imagens dos bacamarteiros, que se exibem no interior do museu durante a incursão de Terry, com tal gesto de reação de Damiano. Com a maneira tradicional e particular de manejo do bacamarte, em que o atirador dispara a arma posicionando-a na altura da cintura – modo conhecido das tradicionais festas populares do interior de Pernambuco do mês de junho –, a ação de Damiano articula a resistência ao invasor “globalizado” ao lastro da cultura popular festiva. Assim, de reservatório inerte da cultura

popular do passado, o museu se “anima” na sequência de ação violenta. Objetos, fotos e imagens que remetem a um universo cultural, o “Brasil profundo” do Nordeste, funcionam como uma espécie de senha visual de conexão direta com a resistência dos habitantes do vilarejo posta em ação. Se o filme claramente possui delineamento do *western*, a ação de duelo final entre heróis e vilões na rua principal da pequena cidade faz-se com a explanação de elementos que remetem a um lastro da tradição da cultura popular brasileira, do folgado dos bacamarteiros ao imaginário popular em torno do cangaço e dos coiteiros, os indivíduos que abrigavam cangaceiros. A propósito, a amostragem dentro do museu de um recorte de jornal antigo com a manchete “Coiteiros de Bacurau são Alvos de Volante” oferece-se ao espectador para associação dos habitantes da cidadezinha com os antigos coiteiros, uma vez que acolheram Lunga, personagem evocativo do cangaço. Como uma comunidade baseada na diversidade e na tolerância – étnica, comportamental, sexual etc. –, o vilarejo também acolhe “heróis malditos”. Capote é o fora da lei gentil, cavalheiresco, que em passado recente ganhou notabilidade midiática em ações de violência urbana e, “regenerado”, refugiou-se em Bacurau, enquanto Lunga é atualização de antigos personagens da cultura popular do cangaço, de figuras como Antônio Silvino, Lampião, Corisco e tantos outros. A caracterização da personagem tem parentesco maior com Lampião, o cangaceiro foragido e de fala mansa, mas feroz e impiedoso na luta.

Em *Bacurau*, a adoção dos elementos basilares do *western* faz irromperem emblemas da cultura popular nordestina na qual a festa, o folgado dos bacamarteiros é vertido em ação de resistência que se congrega ao imaginário do cangaço. Segundo Olímpio Bonald Neto (2004), os bacamarteiros, quando se exibem nos folguedos juninos sob a cadência do triângulo, zabumba, sanfona e pífano, usam chapéus de couro semelhantes aos dos cangaceiros, embora formem “batalhões” baseados na hierarquia militar, ao contrário da “bandagem” do cangaço. De acordo com o mesmo autor, tal feição militar diz respeito à sua própria origem, que remonta ao fim da Guerra do Paraguai. Quanto ao cangaço, para José Américo de Almeida (1967) trata-se de fenômeno essencialmente social, surgido a partir de uma revolta e resistência contra um poder que busca o apagamento do “eu” individual em relação a uma ideia, ou mesmo a um conceito pré-formado, a ideia do “cabra”, em oposição ao “homem”. O “cabra” é o sujeito cuja vontade, individualidade e o caráter são apagados, ou são submetidos a uma arquitetura de força fundada em estrutura econômica e social segregacionistas. Em um espaço de atrito entre visões de mundo contrastantes, entre o branco, descendente dos colonizadores europeus, e o mestiço, fruto da miscigenação de diversas etnias, o “cabra” buscaria na violência, na resistência à ordem

e no confronto ao poder legal instituído da estrutura social tradicional um espaço e um ambiente de resistência, como nos casos dos grupos de Antônio Silvino, Lampião, Corisco e outros cangaceiros de menor alcance. A ligação de Lunga com o cangaço encontra, na ação decisiva de luta dentro do “Museu Histórico de Bacurau”, um campo de ressonâncias semânticas em torno dessa noção de enfrentamento das formas opressivas de poder. Nesse caso, o poder nefasto e genocida do estrangeiro, o invasor “globalizado”.

Bismarck M. de Oliveira (2019), ao analisar a passagem de Antônio Silvino pela região de Pocinhos em 1914, na Paraíba, traz algumas visões de época, ou seja, como historiadores, autoridades políticas e policiais concebiam o cangaço. Em nenhuma dessas visões abordou-se o que José Américo de Almeida (1967) discutiu sobre o fenômeno a partir de uma óptica social, econômica e cultural. Basicamente, a visão de diferentes opiniões e conceitos, apontada por Bismarck M. de Oliveira (2019), fundava-se peremptoriamente segundo a óptica do colonizador e dominador que interpretava o cangaço como banditismo pura e simplesmente. José Américo de Almeida, por sua vez, procura interpretar o fenômeno em um arco de visão que envolve a identificação de fatores históricos, tensões sociais e ambientais no espaço onde o cangaço se desenvolveu e a dinâmica de resistência a um mundo em mutação. *Bacurau*, embora alusivamente, incorpora tais dimensões interpretativas. No desenvolvimento do eixo da diegese, a resistência do povoado condensa no espaço do museu da cidade, com os emblemas visuais agenciados em cena, a noção de resistência cultural à ideologia suprematista do invasor.

Voltando à questão do espaço, no lastreio de contribuições do campo literário, Reis assinala que “o espaço reporta-se tanto a atmosferas sociais (espaço social), como a componentes culturais (espaço cultural) ou, mais remotamente, a vivências íntimas (espaço psicológico)” (REIS, 2018, p. 111). Em *Bacurau*, a paisagem se modifica, o agreste é plural, diretamente ligado a uma espacialidade mutável, ou seja, o “espaço exterior” e o “espaço interior” caminham juntos e refletem um momento de instabilidade. Quase sempre, os habitantes da cidadezinha são forçados a lidar com um horizonte de ameaças aterradoras e o inusitado surge, como surge também, dentro do que chamamos aqui de “Nordeste profundo”, uma espécie de espaço paralelo subjetivo, lendário e mítico, capaz de surpreender o “mundo real”. Trata-se do espaço cultural, que tem no museu da cidade o primacial representante. Com tudo isso, o “Museu Histórico de Bacurau” desloca-se da representação denotativa e fica longe da composição cenográfica decorativa para se dirigir de modo franco ao campo simbólico, em que se põe no “vasto horizonte de possibilidades temáticas e expressivas, oriundo da prolífica diversidade e da extrema desigualdade econômica, que recortam o Brasil em regiões, ainda

alimenta a imaginação criadora” (PELLEGRINI, 2008, p. 119). A evolução da narrativa leva a que o museu represente um território simbólico de resistência ao peso ideológico e conceitual que o invasor possui do habitante local.

Em distintas sequências e cenas do filme, o espectador flagra, tanto na *mise-en-scène* quanto em diálogos, que o dominador é crente de sua superioridade cultural, tecnológica e ideológica à mercê da qual o habitante local é o “primitivo”, presa fácil a ser subjugada e eliminada. Nesse ponto, na arquitetura da trama o museu possui relevo. No momento crucial da luta, com os emblemas do cangaço, da tradição dos coiteiros, dos folguedos dos bacamarteiros, o museu deixa de ser o espaço do tempo morto e “anima-se” ao fornecer a dimensão de uma ancestralidade da resistência – sem escamotear em suas paredes, todavia, os sinais do tempo da lei da força, da crueldade a serviço da própria sobrevivência, da barbárie, do mundo sem lei – que robustece o oprimido pois, em âmbito simbólico, é eixo comunicante com seus costumes, suas práticas, seu conhecimento do local, sua visão de mundo. Nesse espaço simbólico, o “cabra” deixa de ser “cabra” para se tornar um ponto de atrito e de rejeição da cultura da submissão, do não apagamento de sua voz e afirmação histórica de sua gente. Eis por que o museu assume função fundamental para o filme em sua progressão narrativa, pois condensa a resistência cultural, ideológica e comportamental dos habitantes de Bacurau, firmando-se como um ponto de confluência do sentido de identidade comunitária contra a violência do agente externo e sua visão dita superior. O ato libertário final é deflagrado no interior desse espaço mítico: moradia dos antigos cangaceiros e coiteiros que duelaram e triunfaram sobre as volantes do passado. O espaço a ser dominado pelos invasores se revela uma teia em que ele se enreda, tornando-se presa. No interior do museu o estrangeiro vai ser vencido pelo ímpeto do universo cultural do “outro” – imagens “confusas” de cabeças cortadas, de atiradores de bacamarte e coiteiros resistentes –, diante do qual ele vacila e definitivamente capitula. Em momentos finais do filme, aliás, o museu renova seu acervo ao abrigar os sinais fatais do combate que se desenvolveu na tela: terminada a luta, as marcas da violência, impressas em sangue nas paredes, são acolhidas e preservadas em seu espaço por iniciativa de uma das viventes da chacina, que diz à ajudante: “limpe o chão, mas deixe as marcas de sangue nas paredes”.

Permitindo-nos mais um aporte com o campo da literatura – em mais um movimento de articulação com o campo cinematográfico –, no texto “A Violência de todos os Dias: Realismo no Tempo Presente”, Tânia Pellegrini destaca que a violência dos dias atuais, representada na literatura nacional, vem “sendo encontrada desde as origens: a conquista, a ocupação, a colonização, o aniquilamento dos índios, a escravidão, as lutas pela independência, a formação

das cidades e dos latifúndios, os processos de industrialização, o imperialismo, as ditaduras” (2018, p. 225). Seguindo esse enfoque, *Bacurau*, em vários momentos, como demonstramos, remonta a essa tradição de se abordar por meio de obras cinematográficas aspectos rurais da cultura brasileira, aspectos rurais analisados por Célia Aparecida Ferreira Tolentino (2001) em filmes consagrados como *Vidas Secas* (1963), de Nelson Pereira dos Santos, e *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964), de Glauber Rocha.

Fechando a câmera no museu: considerações finais

Bacurau é o nome de um pássaro de hábitos noturnos, ou seja, que dificilmente se vê durante o dia, pois se camufla. Em certa altura do filme de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles, quando o casal de motoqueiros do sudeste comenta que tal pássaro certamente está extinto, uma das habitantes do vilarejo afirma que a ave vive por aquelas paragens. Mais à frente, o espectador poderá associar tal significado de permanência do pássaro e do hábito de se camuflar à capacidade de resistência e luta da comunidade frente aos invasores facínoras: como o pássaro, os habitantes se “camuflam”, escondem-se para contra-atacar. Com as discussões que promovemos aqui em torno da função do espaço representado pelo museu da cidade, um dos locais de “camuflagem” dos personagens do vilarejo momentos antes da ação de revide violento aos invasores paramilitares, a permanência do pássaro se associa à resistência da comunidade articulada à evocação da força da cultura popular em sua função agenciadora da identidade coletiva.

Em outubro de 2019, antes de estrear nos cinemas brasileiros, *Bacurau* foi lançado na França, onde recebeu matéria de destaque na célebre revista *Cahiers du Cinema*, na edição de setembro, em cuja capa se lê: “Le Brésil de Bosonaro”. Embora a crítica brasileira tenha ficado longe da unanimidade na valoração do filme, oscilando entre elogios e juízos negativos severos, convergiu com a crítica francesa da *Cahiers* ao apontar o filme como alegoria do novo contexto político brasileiro. Kleber Mendonça Filho, todavia, negou tal propósito em entrevista à revista *Veja* de setembro de 2019, uma vez que, segundo ele, o roteiro de *Bacurau* começou a ser escrito uma década antes do filme ir às telas, em 2009. Teria havido, assim, uma espécie de antecipação da ficção em relação à realidade política: “[...] é muito curioso como uma década depois nos aproximamos tanto da realidade” (MOLICA; MOTA, 2019).

Se, nesse caso, a chave alegórica do filme permite flagrar que a ficção “anteviu” a realidade, interessou a este artigo demonstrar como no delineamento do discurso

cinematográfico a categoria espaço dispôs um campo de ressonâncias de sentido poderosas no cerne da trama de resistência de um povoado à violência do “outro”. A narrativa delinea o confronto entre duas visões, uma armada com justificativas ideológicas que buscam legitimar a dominação extrema e outra que afirma um paradigma de resistência assentada na identidade coletiva. O estrangeiro agressor é representado metaforicamente como um *drone*, o alienígena ameaçador (anunciado na abertura do filme, com a canção “Não Identificado”, na voz de Gal Costa, enquanto na tela são projetados os créditos sobre um céu negro estrelado). Este “alienígena” encontrará, todavia, uma resistência cuja tenacidade deriva do senso de coesão comunitária a qual, em determinado momento, aponta para o lastro da cultura popular – imagens do cangaço, dos bacamarteiros e coiteiros, ao lado de outras representações –, espécie de matriz profunda de sua própria identidade. Tal momento se dá, como vimos, no ápice da trama, no conflito decisivo, o qual, como calha ao *western*, se dá na rua principal do vilarejo. A organização do discurso cinematográfico em *Bacurau*, dedicando-se à relação intertextual explícita com o *western* – tanto com a matriz hollywoodiana quanto com a aclimação complexa operada por Glauber Rocha –, gênero em que o espaço possui contornos particulares, conduz a que o museu, epicentro simbólico das tradições da pequena cidade, disponha-se como o lugar em que a resistência e a vitória dos habitantes se façam com os emblemas da tradição da cultura popular do “Nordeste profundo”. Assim, o “Museu Histórico de Bacurau” é precisamente o eixo espacial que articula a resistência da luta física ao lastro identitário coletivo.

Chegado aqui, o percurso realizado por este artigo – que tomou contribuições do campo da literatura e, naturalmente, do campo cinematográfico – se conclui como um convite a que outros estudos possam se dedicar à avaliação da categoria espaço, no enalço de divisar no plano da expressão cinematográfica dimensões semânticas fundamentais.

Referências

ALMEIDA, José Américo de. **Coiteiros**. João Pessoa: União e Cia, 1967.

BERNARDET, Jean-Claude. **Brasil em tempo de cinema**: ensaio sobre o cinema brasileiro de 1958 a 1966. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1967.

BONALD NETO, Olímpio. **Bacamarte, pólvora e povo**. Recife: Bagaço, 2004.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. Rio de Janeiro: INL, 1954.

- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2013.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- MATTOS, A. C. Gomes. **Publique-se a lenda: a história do *western***. Rio de Janeiro: Rocco, 2004.
- MOLICA, Fernando; MOTTA, Bruna. Kleber Mendonça Filho: “Não fiz um panfleto”. Entrevistado: Kleber Mendonça Filho. **Veja**, São Paulo, ed. 2654, 2 out. 2019. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/entretenimento/kleber-mendonca-filho-bacurau/>. Acesso em: 11 nov. 2019.
- NASCIMENTO, José Anderson. **Cangaceiros, coiteiros e volantes**. São Paulo: Ícone, 1994.
- OLIVEIRA, Bismarck M. de. **O padre e o cangaceiro: a última passagem de Antônio Silvino por Pocinhos – PB**. João Pessoa: Mídia Gráfica, 2019.
- OLIVEIRA, Joana. Em ‘Bacurau’, é lutar ou morrer no sertão que espelha o Brasil. **El país**, 21 ago. 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/08/20/cultura/1566328403_365611.html. Acesso em: 25 set. 2019.
- PELLEGRINI, Tânia. **Despropósitos: estudos de ficção brasileira contemporânea**. São Paulo: Annablume: Fapesp, 2008.
- PELLEGRINI, Tânia. **Realismo e realidade na literatura: um modo de ver o Brasil**. São Paulo: Alameda, 2018.
- REIS, Carlos. **Dicionário de estudos narrativos**. Coimbra: Almedina, 2018.
- SANTINI, Juliana. Ocupação dos espaços: sobre Maria Valéria Rezende e o coletivo Mariposa Cartonera. In: DALCASTAGNÉ, Regina; LICARÃO, Bertoni; NAKAGOME, Patrícia (org.). **Literatura e resistência**. Porto Alegre: Zouk, 2018. p. 53-69.
- SCHOLLHAMMER, Karl Erik. **Ficção brasileira contemporânea**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.
- TOLENTINO, Célia Aparecida Ferreira. **O rural no cinema brasileiro**. São Paulo: Unesp, 2001.

Recebido em: 12/04/2021

Aceito para publicação em: 24/09/2021