

***La Chimera*. 2023. Direção de Alice Rohrwacher. Itália/França/Suíça: Tempesta**

Lilian Alves Gomes^{1,2} 

¹ Universidade Cândido Mendes, Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

² Universidade Federal da Bahia, Programa de Pós-Graduação em Museologia, Salvador, Brasil.

E-mail: lilianalves@gmail.com

"Olhem o que eu achei! O trono!". Na praia poluída onde vários amigos se divertem após uma festa, o personagem do filme *La chimera* que grita esta frase tem nas mãos uma privada encontrada à beira-mar. Nesta cena, a camada mais superficial da paisagem apresenta lixo e sujeira, mas logo é mostrado que o subsolo é um local que guarda preciosidades. E mortos. O local é um cemitério frequentado pela gangue de *tombaroli*: ladrões de tumbas etruscas e vendedores de antiguidades para receptadores locais. Assim, a brincadeira em torno de achar, saquear, roubar, procurar e outras formas de se encontrar com as coisas é uma das tônicas de *La Chimera* (2023), dirigido por Alice Rohrwacher. O filme se passa nos anos 1980, na Itália, em uma região interiorana da Toscana.

Na cena da praia, a brincadeira se torna séria quando é anunciado: "Atenção, o maestro sentiu alguma coisa". Os olhares então se voltam para Arthur (Josh O'Connor), protagonista do filme, que havia se afastado do grupo e estava sentindo algo. Sua respiração se torna ofegante e ele cai como se tivesse perdido o chão. O quadro do filme é invertido e em alguns *flashes* ele é mostrado de ponta cabeça. Uma personagem explica à outra que ele não estava passando mal: "deve ser uma das *quimeras* dele".

Em depoimento disponibilizado no material de imprensa do filme, Alice Rohrwacher declarou ter fabulado a partir do cenário onde cresceu. A diretora não retratou os *tombaroli* como grandes vilões. *La Chimera* aborda o vasto tráfico ilícito de antiguidades na Itália. Na Etrúria, jovens, por ressentimento social e senso de direito local sobre o passado, viam no saque uma forma de liberdade, mas eram engrenagens do mercado de arte.

Já o protagonista do filme, Arthur, *sente* onde os tesouros estão. Ele é estrangeiro e, quando surge na história, não sabemos exatamente de onde está vindo. Mas logo somos informados de que ele tem um *dom*, o de encontrar tudo. Por isso, Flora (Isabella Rossellini), uma professora de canto e aristocrata, conta com ele para encontrar Beniamina, o grande

amor de Arthur. A moça surge para ele em sonhos e memórias, vislumbrada em imagens de 16mm apresentadas num enquadramento mais estreito que o restante do filme.

Logo adentramos na quimera de Arthur. Ele desafia o invisível e está sempre em busca de algo que não encontra. As irmãs de Benianima afirmam que ela não vai voltar, mas o filme não mostra evidências conclusivas de sua morte. Ela surge como uma figura fantasmagórica e, desse modo, Arthur parece procurá-la por caminhos espectrais. Tendo em vista que ele tem o poder de se comunicar com as "coisas que foram feitas não para os olhos dos homens, mas sim dos espíritos", sua busca acaba se coadunando às dos ladrões de antigos objetos funerários e maravilhas arqueológicas, para os quais a *quimera* significa o desejo pelo dinheiro fácil.

Mas a busca de Arthur não visa ao lucro, dinheiro ou à aventura, mas sim a algo mais profundo e de difícil partilha. Ele está sempre pouco à vontade, fora do lugar, nitidamente sem pertencimento. Sua figura traz ainda outros marcadores de *liminaridade*: em sua chegada, usa roupas sujas, não está cheirando bem e não quer saber dos amigos. Estabelece uma conexão particular e difícil de definir com outra estrangeira: uma brasileira que, ironicamente, se chama Itália (Carol Duarte). Uma de suas filhas se chama Colombina, nome significativo na cultura italiana. Itália, para sobreviver, esconde as filhas em sua moradia na casa da patroa e, ao ser

descoberta, ocupa uma estação de trem com outras mulheres para morar.

Arthur é convidado a morar com elas, mas se esquivava, atraído pelo *fio vermelho do destino*. Este mito oriental, em que os deuses amarram um fio de seda vermelho ao dedo mindinho (ou tornozelo) ao nascer, conecta cada pessoa a encontros importantes na vida, como com a alma gêmea. No cartaz do filme, Arthur aparece em um desenho amarrado pelo tornozelo, e pendurado de cabeça para baixo em um buraco.

O fio vermelho foi um dentre tantos *mitos* utilizados pela diretora na construção do filme. Rohrwacher afirmou ter usado fios muito diferentes, como se estivesse em uma "tapeçaria oriental". As referências simbólicas da cultura italiana, como os cantores populares de baladas, são diversas. Os fios de Alice também prestam tributo ao cinema: há trechos acelerados, como nos filmes de Pasolini¹ e referências ao cinema-mudo em uma cena onde Arthur e Itália se comunicam por gestos. O formato analógico foi construído a partir de três formatos de filme fotográfico: 35mm, Super16mm e 16mm.

Além do tapete oriental, outra metáfora utilizada pela diretora para contar sobre o processo criativo que culminou no filme foi a das camadas, tão cara à arqueologia: "havia muitas camadas, e todos nós as experimentávamos: bastava cavar alguns centímetros do solo, e o fragmento de um *artefato* feito pelas mãos de outra pessoa aparecia entre os seixos. De que época ele estava olhando

para mim? [...] A proximidade entre o *sagrado e o profano*, entre a *morte e a vida*, que caracterizou os anos em que cresci, sempre me fascinou e deu uma medida à minha maneira de ver. É por isso que finalmente decidi fazer um filme que conta essa história em camadas, essa relação entre dois mundos, a última parte de um tríptico sobre uma área local cuja atenção está concentrada em uma questão central: o que ela deve fazer com seu passado? Como dizem alguns ladrões de túmulos, em nosso caminho são os mortos que dão a vida."

A mediação feita por oferendas, imagens e outras coisas entre os mundos dos vivos e dos mortos coloca aquele que nelas toca na condição de *liminar*. Os *tombaroli* viam locais *tabu* como alvos e artigos religiosos como mercadorias, desconsiderando o valor espiritual dos bens. Mesmo quando momentaneamente encantados por um santuário etrusco, eles o profanam, justificando o roubo: "Os etruscos deixaram estes aqui para nós."

Já Arthur, em nítido contraste, lidava com o invisível como outro tipo de recurso. O que para seus colegas surgia do subsolo como mina de ouro, para ele era um portal e tinha uma dimensão tangível. Ele a experimentava em seu corpo. Mais de uma vez foi retratado percorrendo o terreno onde poderia haver objetos enterrados valendo-se de um galho, que pode ser visto como uma varinha com *poderes mágicos* se consideramos que quem a portava tinha poderes extraordinários. A varinha

se movimentava quando Arthur se aproximava do local dos tesouros subterrâneos, apontando para onde deveria ser prospectado.

Para explorar a natureza perigosa e involuntária deste *dom*, podemos nos valer dos ensinamentos de Marcel Mauss a respeito da dádiva e de sua lente sobre a magia, construída com a colaboração de Henri Hubert (2003). Os autores definem a magia como um fenômeno social que se manifesta por meio de ritos que não pertencem ao culto público de uma religião estabelecida, sendo executados por um especialista marginal, o mago ou feiticeiro. Arthur, o "maestro", encaixa-se perfeitamente nessa figura. Ele atua fora da lei e da moral, e seu poder de "sentir" os tesouros é uma manifestação de *mana*, uma força impessoal, misteriosa e eficaz que, segundo a teoria, pode residir em coisas, ritos ou indivíduos, conferindo-lhes poder.

Como explorei a propósito das buscas de objetos de devoção feitas por colecionadores (Gomes 2024), há uma produção de autoridade apreciativa pensada em termos de "ter olho". Quem tem olho nota as forças expressivas particulares e próprias das coisas autênticas. Desse modo, em diálogo com Mauss e Hubert, aproximo as características da visão de certos colecionadores com o poder do olhar do mágico, que concretiza sentimentos abstratos e vê além.

O dom de Arthur e o olho de colecionadores são potências sagradas e, por isso mesmo, são ambivalentes.

Como dádivas que são, constituem bênção e infortúnio. O dom pode ser aperfeiçoado e ser utilizado em benefício próprio de quem o possui, mas também pode possuí-lo. No filme, a comunicação com o mundo dos mortos pode ser vista como condenação a um destino sem pertencimento. A orbitar a morte. O corpo do protagonista amarrado pelo fio vermelho no cartaz do filme (Figura 1) é a imagem de seu sacrifício involuntário.

A representação quimérica é matéria das reflexões antropológicas de Carlo Severi, particularmente voltadas ao estudo de objetos indígenas. Tal abordagem oferece perspectivas para compreender artefatos e imagens híbridas, ambivalentes e liminares em diversos contextos. Saliento, entretanto, que o conhecimento acumulado pela antropologia da religião, da magia e dos objetos, assim como o cinema de Alice Rohrwacher, apresenta uma profusão de possibilidades para abordar

identidades instáveis e agências não humanas. Ao romperem com narrativas centradas exclusivamente no ser humano, os referenciais em questão abrem espaço para formas alternativas de relacionalidade e coexistência. As *reliquias* do passado (assim como as *reliquias* e as *imagens* de santos), nos colocam em contato com a agência das coisas, evidenciando que elas não apenas existem, mas também agem e possuem potencial performativo. Ao desafiar dicotomias tradicionais — sujeito/objeto, presente/passado — nos desafiam a olhar para camadas materiais e simbólicas permeáveis a diversas formas de vida. Na mitologia grega, a quimera é um ente híbrido e monstruoso, combinando corpo de leão, cabeça de serpente e cauda de pássaro. Seguindo os fios de Alice Rohrwacher e Marcel Mauss, entre ladrões, colecionadores e místicos, podemos traçar uma leitura quimérica da vida social.

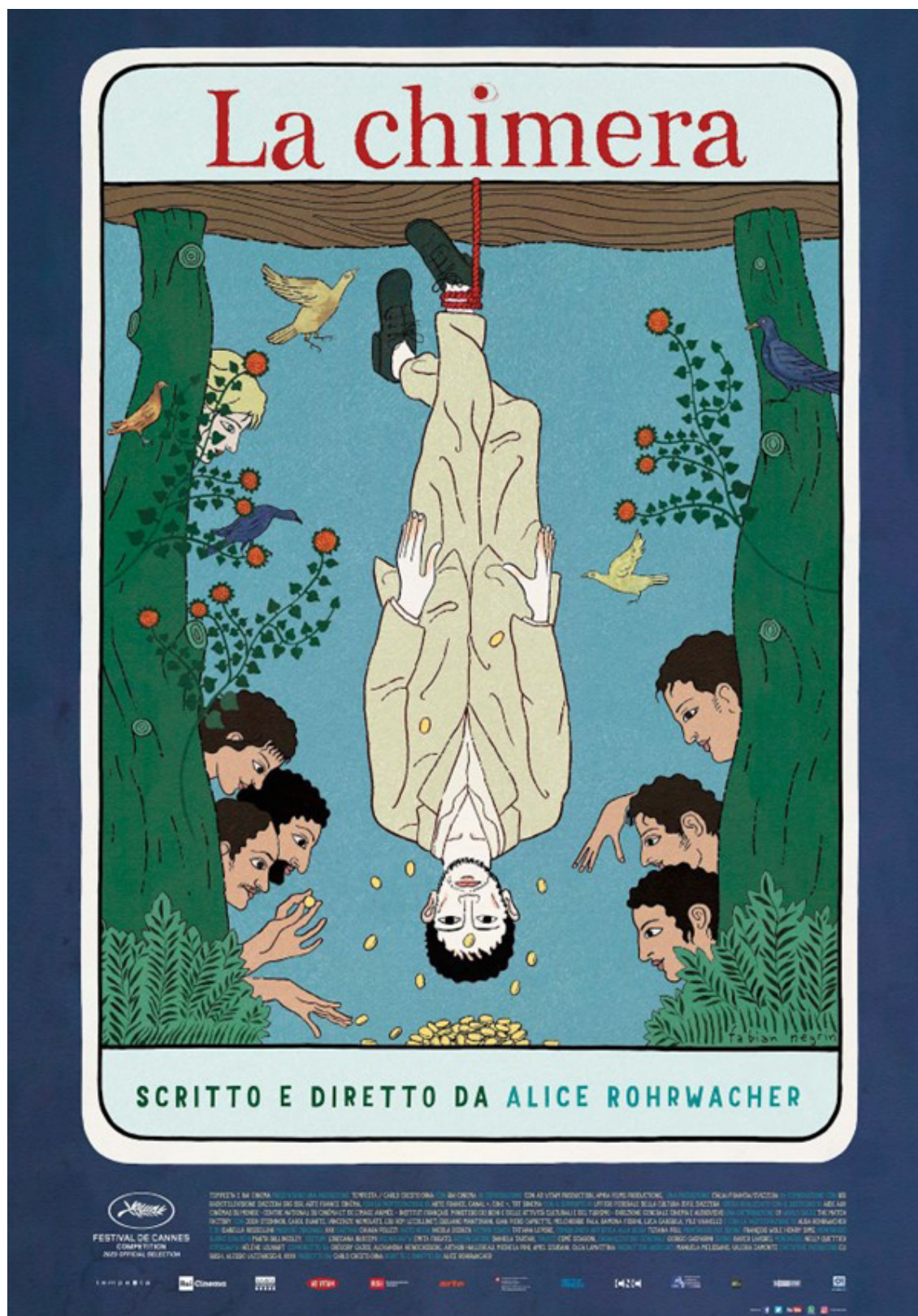


Figura 1 – Cartaz do filme *La Chimera*.

Notas

- 1 Agradeço a Alex Hermes pela indicação dessa conexão.

Referências

- GOMES, Lilian Alves. 2024. *A peregrinação das coisas: trajetórias de imagens de santos, ex-votos e outros objetos de devoção*. Rio de Janeiro: Papéis Selvagens.
- MAUSS, Marcel. 2003. "Ensaio sobre a dádiva". In: MAUSS, Marcel. *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify.
- MAUSS, Marcel; HUBERT, Henri. 2003. "Esboço de uma teoria geral da magia". In: MAUSS, Marcel; HUBERT, Henri. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify.
- ROHRWACHER, Alice. In: *The match factory Cannes 2023 La Chimera*. Disponível em: – <https://lineup.the-match-factory.digital/cannes-23/la-chimera>. Acesso em 6/11/2025.

Lilian Alves Gomes é bacharela em Ciências Sociais pela UFMG (2008), mestre (2011) e doutora (2017) em Antropologia Social pelo Museu Nacional da UFRJ. Integra o corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política do IUPERJ/Universidade Cândido Mendes e é pesquisadora de pós-doutorado no PPGMuseu da UFBA (2026). Especialista em cultura material, suas pesquisas investigam o papel dos objetos nos campos da memória, da arte, da religiosidade e do patrimônio.

Editor-Chefe: Luiz Costa

Editora Adjunta: Adriana Vianna

Editor Adjunto: Carlos Fausto

Declaração de Disponibilidade de Dados:

Todo o conjunto de dados que dá suporte aos resultados deste estudo foi publicado no próprio artigo.

Recebido em: 06/11/2025

Aceito em: 23/03/2026