



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

PAULO SOUZA DOS SANTOS JUNIOR

**QUANDO O FANTÁSTICO BUSCA O REAL: estratégias realistas nos *found  
footage* de horror**

Recife  
2018

PAULO SOUZA DOS SANTOS JUNIOR

**QUANDO O FANTÁSTICO BUSCA O REAL: estratégias realistas nos *found  
footage* de horror**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

**Área de concentração:** Comunicação.

**Orientador:** Profº. Dr. Rodrigo Octávio d'Azevedo Carreiro.

Recife  
2018

Catálogo na fonte  
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

S237q	<p>Santos Junior, Paulo Souza dos</p> <p>Quando o fantástico busca o real: estratégias realistas nos <i>found footage</i> de horror / Paulo Souza dos Santos Junior. – Recife, 2018. 129f.: il.</p> <p>Orientador: Rodrigo Octávio d'Azevedo Carreiro. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2018.</p> <p>Inclui referências.</p> <p>1. Cinema. 2. Horror. 3. <i>Found Footage</i>. 4. Realismo. 5. Experiência estética. I. Carreiro, Rodrigo Octávio d'Azevedo (Orientador). II. Título.</p> <p>302.23 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2019-65)</p>
-------	---

PAULO SOUZA DOS SANTOS JUNIOR

**QUANDO O FANTÁSTICO BUSCA O REAL: estratégias realistas nos *found footage* de horror**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Aprovada em: 20/12/2018.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profº. Dr. Rodrigo Octávio d'Azevedo Carreiro (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Profª. Dra. Cristina Teixeira Vieira de Melo (Examinadora interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Profª. Dra. Ana Maria Acker (Examinadora externa)  
Universidade Luterana do Brasil

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço:

À Universidade Federal de Pernambuco e a todo seu corpo técnico-administrativo e de docentes, em particular àqueles que compõem o PPGCOM-UFPE, por construírem as condições de formação de novos pesquisadores. Em especial aos professores que compartilharam valiosos saberes ao longo do curso.

Às professoras Cristina Teixeira e Ana Acker, membras da banca de qualificação, cujos apontamentos e críticas construtivas apoiaram reflexões e melhorias no presente texto.

Aos colegas e alunos do Centro Universitário dos Guararapes, pelas experiências trocadas e pela descoberta da docência. Em especial à Leonardo Castro Gomes, por abrir portas para um professor em formação.

Aos meus pais, Tereza e Paulo, pelo apoio e confiança de toda uma vida, por dedicarem muito mais a mim que a si próprios. Aos meus irmãos e familiares.

À Oeiza Gretel, pelo amor e confiança compartilhados, pelas generosas revisões e pelo incondicional apoio. À Julianna Torezani, por estimular em mim o interesse na pesquisa e orientar a construção de meu anteprojeto. À Carolina Monteiro, pelas palavras de apoio e por desmistificar a vida acadêmica. À Renata Victor, por acreditar na fotografia e me proporcionar alguns dos mais preciosos encontros. À Fernanda Cavalli e Débora Rocha, pelas palavras amigas e revisões iniciais do anteprojeto. À Ana Luísa, pela dedicação na revisão final desse projeto.

Aos colegas e gestores do Banco do Brasil, que cotidianamente viabilizaram a realização dessa pesquisa, em especial a Viviane Calheiros, pela sincera amizade, e a Ivaldo Melo, Cléber Cardim e Rivelino Aguiar, pelo apoio nas várias oportunidades em que a conciliação entre trabalho e academia se mostrou um desafio.

Aos amigos do PPGCOM-UFPE, que tornaram essa trajetória mais doce, em especial à Marcelo Ikeda, Bruno Alves e Marília de Orange. À Mariana Nepomuceno, pela generosidade nas contribuições de pesquisa, pela amizade e presença.

Aos amigos da vida, que tornam os caminhos mais doces, em especial à Leo Tabosa, Izadora Fernandes, Gabriela Araújo, Marcella Mostaert, Natália Dantas e Giselli Carvalho.

Por fim, agradeço à Rodrigo Carreiro, pela orientação serena, pela constante presença e irrestrito apoio.

## RESUMO

O principal objetivo desta pesquisa é discutir a aproximação do gênero do horror, naturalmente vinculado ao sobrenatural e ao fantástico, com estratégias narrativas realistas. Para tanto, analisamos o *found footage*, subgênero do horror que manifesta clara hibridização entre a ficção e uma busca pelo real, e que constituiu representativa parcela dos filmes do gênero nos últimos 20 anos. Partimos de uma discussão sobre o interesse do espectador de horror pelo afeto do medo, analisando a persistente relação entre um desejo pelo real e toda uma tradição de narrativas fantásticas, para compreender o papel da intensificação de efeitos promovida pelas estratégias realistas na ficção. Analisamos, de forma detalhada, as características estilísticas que apontam para constituição do *found footage* como relevante contribuição formal para a linguagem cinematográfica, detalhando quatro de suas características fundamentais: presença da câmera diegética, a narrativa em primeira pessoa, presença de técnicas documentais e o uso de índices de amadorismo. A pesquisa historiciza tanto a trajetória do realismo no horror, quanto a própria gênese e ascensão do *found footage*. No intuito de materializar nossas reflexões, propusemos a análise do filme espanhol *[REC]*, vislumbrando como seus aspectos estilísticos e narrativos se associam à ideia de criação de paisagens e atmosferas de medo, assim como a exploração do monstro, figura central para o gênero do horror. Buscamos entender como, através da experiência do horror artístico, os efeitos propostos podem alcançar o espectador, sensorial e cognitivamente, em uma mimese de experiências ancorada, sobretudo, na teoria do pensamento de Noel Carroll e nos estudos de experiência estética de Hans Ulrich Gumbrecht.

Palavras-chave: Cinema. Horror. *Found Footage*. Realismo. Experiência estética.

## ABSTRACT

The main goal of this research is to discuss the approximation of the horror genre, naturally linked to the supernatural and the fantastic, with realist narrative strategies. To do so, we analyzed found footage, a subgenre of horror that manifests a clear hybridization between fiction and a search for the real, and which has constituted a significant portion of the films in the genre during the last 20 years. We begin with a discussion about the interest of the horror viewer in the affects of fear, analyzing the persistent relationship between a desire for the real and an entire tradition of fantastic narratives, to understand the role of the intensification of effects promoted by realist strategies in fiction. We analyze in detail the stylistic characteristics that point to the constitution of found footage as a relevant formal contribution to the cinematographic language, detailing four of its fundamental characteristics: the presence of diegetic camera, first - person narrative, the presence of documentary techniques and the use of indices of amateurism. The research historicizes both the trajectory of realism in horror, and the very genesis and rise of found footage. In order to ground our reflections, we proposed the analysis of the Spanish film *[REC]*, glimpsing how its stylistic and narrative aspects are associated with the idea of creating landscapes and atmospheres of fear, as well as the exploration of the monster, a central figure for the horror genre. We seek to understand how, through the experience of artistic horror, the proposed effects can reach the spectator, both sensorially and cognitively, in a mimesis of experiences anchored, above all, in Noel Carroll's theory of thought and in the aesthetic experience studies of Hans Ulrich Gumbrecht.

Keywords: Cinema. Horror. *Found Footage*. Realism. Aesthetic Experience.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Dispositivo (esquerda) e sua imagem (direita) em A Tortura do Medo. ...	40
Figura 2 - Letreiros de um trailer anunciando Snuff no cinema. ....	54
Figura 3 - O dispositivo (esquerda) e as imagens por ele capturadas (direita) em Snuff, Vítimas do Prazer. ....	55
Figura 4 - Página na internet e cartaz de divulgação de A Bruxa de Blair. ....	58
Figura 5 - Rolos de filme “encontrados” de A Bruxa de Blair.....	59
Figura 6 - Ataque de tubarão capturado pelas câmeras de vigilância da Secretaria de Defesa Social do Governo de Pernambuco. ....	61
Figura 7 - Obras no estilo found footage lançadas por ano.....	63
Figura 8 - Montagem do dispositivo (esquerda) e imagem resultante da captura (direita) em Atividade Paranormal 3.....	68
Figura 9 - Canais Lucas Motovlog e MAIKI021, abaixo reproduzidos, contam com 3,2 milhões e 7,4 milhões de inscritos, respectivamente. ....	75
Figura 10 - A origem da possessão da menina Medeiros, nos quadrinhos de REC - Histórias Inéditas.....	89
Figura 11 - O cativeiro da menina Medeiros.....	90
Figura 12 - Curva com oscilação na duração média de planos por ano, gerada a partir filmes estadunidenses. Tempo em segundos na vertical; Anos de lançamento na horizontal. ....	93
Figura 13 - O cameraman, em primeira pessoa, tenta alcançar Ángela em meio à escuridão em [REC]. ....	95
Figura 14 - Gráfico com mensuração de tempo de duração de todos os planos do filme.....	97
Figura 15 - Câmera acompanha conversa no interior da cabine do caminhão de bombeiros em [REC]. ....	102
Figura 16 - Forte aparato de isolamento evidencia a gravidade da situação em [REC].....	112
Figura 17 - O monstro final em [REC]. ....	114
Figura 18 - A escuridão toma conta do ato final de [REC]. ....	117
Figura 19 - O sagrado se faz presente no ambiente de horror do ático do edifício em [REC].....	119



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>UM GÊNERO EM BUSCA DO REAL .....</b>	<b>25</b>
2.1	REALISMO, MIMETISMO E VEROSSIMILHANÇA .....	26
2.2	UM APELO REALISTA.....	32
2.3	UMA BREVE HISTÓRIA DO REAL NO CINEMA DE HORROR.....	35
2.4	FICÇÕES QUE GERAM EMOÇÕES REAIS.....	43
2.5	SÓ NOS RESTA MENTIR.....	47
<b>3</b>	<b>FALSOS <i>FOUND FOOTAGE</i> DE HORROR.....</b>	<b>51</b>
3.1	HISTÓRIA DO <i>FOUND FOOTAGE</i> .....	53
3.2	A ESTÉTICA DA AUTENTICIDADE ARTIFICIAL .....	64
3.2.1	A câmera <i>diegética</i> .....	65
3.2.2	Narrativa em primeira pessoa e imersão.....	71
3.2.3	Estilo documental e códigos televisivos.....	77
3.2.4	Estética amadora ou elogio da imperfeição.....	82
<b>4</b>	<b>[•REC]: UM <i>FOUND FOOTAGE</i> POR EXCELÊNCIA .....</b>	<b>88</b>
4.1	PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE.....	91
4.2	[REC] EM NÚMEROS .....	92
4.3	NÃO PARE DE FILMAR.....	98
4.4	ÍNDICES DO REAL .....	104
4.5	O MEDO E O FIM DA ORDEM SOCIAL .....	109
4.6	O MONSTRO, ATMOSFERAS E PAISAGENS DO MEDO.....	114
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>120</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>125</b>

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Compreender os afetos e os interesses despertados pelo horror é uma questão existencial tão complexa que parece nos distanciar da busca por respostas totalizantes. São muitas hipóteses e caminhos para investigar uma questão como “por que, afinal, nos interessamos por esses objetos que propõem uma experiência paradoxalmente negativa e prazerosa ao mesmo tempo”? Há pelo menos 200 anos, artistas e pensadores se debruçam sobre tal questão, que, por sua dimensão e complexidade, dificilmente será satisfatoriamente respondida. Reconhecer a complexidade de um tema, no entanto, não é abrir mão de investigar suas nuances e, diante disso, surge o interesse da presente pesquisa em discutir algumas das aparentes contradições que constroem esse gênero tão peculiar. A mais inquietante delas talvez resida na compreensão estrutural de um gênero que nasce e se desenvolve a partir de um interesse pelo sobrenatural, pelos elementos fantásticos e inumanos, mas que caminha historicamente lado a lado com uma necessidade de imprimir realismo em suas narrativas, fazendo intenso uso de efeitos miméticos, sobretudo no cinema.

Surge aqui o principal objetivo desta pesquisa: compreender o papel das estratégias naturalistas e realistas em um gênero cinematográfico calcado na fantasia e no sobrenatural. Para investigar essa aparente contradição, buscamos identificar onde se situam seus limites na contemporaneidade. E é, partindo dessa premissa, que chegamos aos falsos documentários de horror, ou falsos *found footage* de horror, filmes que certamente levam ao limite a busca intensificada pelo real no cinema do gênero. Essas obras que, através do uso de estratégias associadas ao amadorismo e documentarismo, articulam uma representação do real, talvez sejam a mais relevante manifestação contemporânea da fusão de duas grandes demandas do espectador de horror: a busca pela fruição do medo como experiência estética e o desejo de vivenciar uma experiência crível, que pareça real o suficiente para construir uma aparência de real. Diante disso, buscamos identificar que condições levam o chamado *found footage* de horror a materializar um movimento singular de hibridização entre ficção e realidade dentro do gênero de horror na contemporaneidade.

As diferentes nuances, que envolvem a experiência do encontro entre os seres humanos com os objetos artísticos, são, sem dúvida, uma próspera fonte de

indagações e estudos que buscam compreender em quais termos se desenvolvem essas vivências.

Smuts (2014, p. 7) descreve que, pelo menos desde a tragédia grega, afetos negativos, como a dor, o medo, os anseios, já eram representados e pautavam grande parte da produção artística. O autor aponta que o *paradoxo da tragédia*, assim como o *paradoxo do horror*, diz respeito à questão de por que as pessoas buscam experiências que sabem que provavelmente despertarão emoções negativas. Em muitos casos, as obras chegam a provocar profunda tristeza e as emoções despertadas podem inclusive ser dolorosas. Assim, como propõe o autor, em *lato sensu* a questão poderia ser chamada de *paradoxo das artes dolorosas*. O problema abrange muito mais do que a tragédia ou o horror, alcança a estrutura narrativa de religiões (a paixão de Cristo, o martírio dos santos) e fábulas infantis, por exemplo. É curioso pensar na amplitude de experiências emocionais negativas as quais o público voluntariamente se submete.

Aqui, pretendemos discutir a exploração estética dessas emoções negativas, sobretudo do medo, propondo reflexões a partir do cinema de horror, pensando sua inserção em obras ficcionais como artifício para alcance de determinados efeitos esperados. Buscamos compreender os paradoxais efeitos que motivam a utilização de elementos que evitamos em nossas vidas como artifícios estilísticos ou narrativos na construção de atmosferas de medo.

Antes de aprofundar discussões conceituais, abrimos aqui espaço para uma pontuação pessoal. Minha experiência com o horror, certamente semelhante à de muitos entusiastas do gênero, sempre foi permeada por uma série de inquietantes questionamentos, uma quase culpa por apreciar obras calcadas na proposição de emoções negativas. O que há nesses filmes que os torna capazes de despertar uma instintiva atração? Por que, reiteradamente, assistimos a eles, mesmo já reconhecendo e antecipando a maioria de suas estratégias narrativas? Que razão motiva essa experiência cinematográfica, de qualidade muitas vezes duvidosa, que propõe, como principal afeto, o medo? A busca por tais respostas é muito menos próspera que o encontro com novos questionamentos, o que naturalmente se torna combustível para essa e tantas outras pesquisas no gênero do horror, um campo do conhecimento vasto e obscuro, com limites em constante expansão, uma

manifestação que caminha ao lado da própria existência humana, materializando muitos de seus medos e anseios.

Conforme indica Hankiss (2001, pp. 28-29), o medo é um conceito de complexa definição, há teóricos que consideram ser um sinal de alerta contra uma ameaça iminente ao organismo, desencadeando respostas automáticas ou semi-automáticas, como fuga, defesa ou ataque. Outros o definem como uma emoção, ou mesmo uma das emoções básicas. Não há consenso sobre o medo ser algo inato ou um elemento aprendido ou “evoluído” do comportamento humano.

Aqui, trataremos o medo em pelo menos duas de suas dimensões: a de emoção básica, antecedendo qualquer processo cognitivo e desencadeando efeitos puramente fisiológicos; e a de construção cognitiva, associada ao pensamento de algo ameaçador. “Inerente à nossa natureza, é uma defesa essencial, uma garantia contra os perigos, um reflexo indispensável que permite ao organismo escapar provisoriamente à morte” (DELUMEAU, 2009, pp. 23-24). É justamente a persistência desse sentimento em um estreito laço primitivo com a morte que nos intriga nessa discussão, pois, diante de todos os avanços intelectuais e tecnológicos da sociedade, os medos sobrevivem e se adaptam às realidades contemporâneas, guardando seu papel de nos afastar de perigos e preservar a existência da vida. As fontes de medo são tantas e tão diversas, que é uma tarefa extremamente complexa pensar em determiná-las. É possível, entretanto, identificar este destino comum que unifica todos os medos: a morte. “Sem dúvida, não são apenas os seres humanos que sentem medo. Todos os animais superiores conhecem-no como uma emoção que indica perigo e é necessária para a sobrevivência” (TUAN, 2005, p.8), mas talvez só o ser humano tenha a precisa noção de sua finitude, da efemeridade da vida. Não é de surpreender que, diante desse conflito com a finitude, a humanidade tenha estabelecido uma aprofundada relação também com o sobrenatural, com a expectativa de transcendência, mediada em geral pela espiritualidade, pela presença religiosa, mas com um outro refúgio igualmente importante, fundado em milenares narrativas fantásticas, habitadas por anjos, bruxas, espíritos e demônios, que dão sentido e problematizam o existir e o que sucede a existência.

Os seres humanos têm como uma de suas grandes motivações existenciais a busca pela felicidade e prazer e, conseqüentemente, tudo aquilo que se opõe ao prazer provoca medo, pois tem o potencial de cessar as condições de existência do

almejado estado da vida humana. O desemprego, um sequestro, uma mordida de cachorro, um atentado terrorista, a velhice, a solidão, todos os eventos que, em menor ou maior grau, implicam a suspensão temporária da condição humana de busca pela felicidade são temidos. O medo é das emoções mais primitivas, geralmente associado a fenômenos que representam ameaça ou consciência da finitude humana, sendo obviamente indesejado e evitado. Porém, como aponta França (p. 1, 2011), “quando a fonte do medo não representa um risco real a quem o experimenta, entramos no campo das emoções produzidas por objetos estéticos”.

O conceito de “medo estético” dialoga com o conceito de “horror artístico”, proposto pelo filósofo norte-americano Noel Carroll (1999, p. 27), que atribui o termo às manifestações do horror associadas à literatura, ao teatro, ao cinema e a outros objetos de arte, formando o corpo de “um gênero que atravessa várias formas artísticas e vários tipos de mídia”. Uma oposição, segundo o autor, ao “horror natural”, que vivemos em nossas vidas ao temer eventos indesejáveis como um sequestro, um desastre ecológico ou uma guerra nuclear.

Apesar de ser uma das chaves desta pesquisa, não pretendemos aqui discutir as definições do horror ou classificações de gênero, mas sim estudar a proposição de seus efeitos estéticos. Filiar-nos-emos à já referida ideia de “medo como prazer estético” para abordar a produção, no cinema, de manifestações vinculadas a conceitos diversos como horror, terror, suspense, fantástico, estranho, maravilhoso, reunindo-as através de um fio condutor, a busca por um intensificado efeito de medo. “Mais do que uma questão de subjetivismos e idiossincrasias, o medo como efeito estético é por nós considerado o resultado de um planejamento, isto é, o fruto de processos construtivos relacionados à criação da obra” (FRANÇA, 2011, p. 66), ou seja, são estratégias narrativas que fazem parte de uma cadeia de causas e efeitos. Ocorre que tais efeitos, desejados pelo autor, são igualmente buscados pelo público, uma negociação tácita em busca de sensações, em que realizador e espectador nutrem o desejo comum pelo medo. Em concordância com esse ponto de vista, França (2011, p. 66) aponta que “ao nos referirmos à categoria do ‘medo artístico’, não pensamos em um efeito contingente de recepção, mas no resultado produzido por um artefato [...] concebido para suscitar essa emoção específica”.

Teóricos de diversos campos do conhecimento, ao longo da história, propuseram efeitos não-excludentes que podem se colocar como motivadores dessa

experiência de fruição a partir do medo. Ao identificarmos determinados parâmetros para o consumo dessas imagens de horror em ambientes controlados, nos aproximamos com mais clareza das motivações estéticas do consumidor do medo. Em 2013, Cikara e Fiske apresentaram à Academia de Ciências de Nova Iorque os resultados de sua pesquisa tratando do prazer humano diante da dor alheia, o chamado *schadenfreude*. Cikara e Fiske (2013, p. 52, tradução nossa<sup>1</sup>) afirmam que “a capacidade de empatia é uma das mais importantes faculdades que os seres humanos possuem; é um poderoso motivador de comportamento e cooperação pró-social”. Ocorre que pesquisas mais recentes têm apontado uma manifestação diferente, uma “resposta contra-empática. Em vez de empatia ou apatia, as pessoas às vezes sentem prazer - *schadenfreude* - em resposta à dor dos membros de fora do seu grupo” (CIKARA; FISKE, 2013, p. 52, tradução nossa<sup>2</sup>). As pesquisadoras americanas (*idem*) apontam ainda que três situações são favoráveis para a ocorrência do *schadenfreude*: “(1) quando o infortúnio beneficia os observadores; (2) quando o infortúnio parece ser merecido e (3) quando o infortúnio atinge um alvo invejável” (CIKARA; FISKE, 2013, p. 53, tradução nossa<sup>3</sup>).

Considerando o fato de não haver vínculo afetivo prévio com os personagens de uma ficção, e tendo em conta, ainda, que, de forma geral, o cinema de horror tem construído personagens objetificados – muitas vezes servindo a uma fetichização de corpos - e de pouco aprofundamento dramático, não podemos descartar a ocorrência de *schadenfreude* no espectador de situações horríveis infligidas aos personagens. Sontag (2003, p. 40), analisando o consumo de imagens de violência, faz uma rica contribuição ao mencionar que “nem todas as reações a tais fotos estão sob a supervisão da razão e da consciência. A maioria das imagens de corpos torturados e mutilados suscita, na verdade, um interesse lascivo” pelo corpo degradado, sobre o qual nos colocamos com uma distanciada superioridade, situação que talvez desperte um alívio de ver ali um outro em vez de si.

Tuan (2005) aponta outra possibilidade de entender essa busca do espectador pelo medo. Para o autor, “as lendas dos adultos, os mitos cosmológicos e certamente

---

<sup>1</sup> No original: “The capacity for empathy is one of the most important faculties that humans possess; it is a powerful motivator of pro-social behavior and cooperation”.

<sup>2</sup> No original: “Counter-empathic responding. Instead of empathy or apathy, people sometimes feel pleasure —

Schadenfreude — in response to out-group members’ pain”.

<sup>3</sup> No original: “(1) when the misfortune benefits the observers; (2) when the misfortune seems deserved; and (3) when the misfortune befalls an envied target.”

os sistemas filosóficos são refúgios construídos pela mente nos quais os homens podem descansar, pelo menos temporariamente, do assédio de experiências novas e da dúvida” (TUAN, 2005, p.12). O horror se apresentaria, assim, como um potencial mecanismo escapista das dores da realidade, o que faz sentido para uma série de obras que exploram universos fantásticos e flertam o tempo todo com o imaginário dos espectadores. Mas o que dizer em relação aos filmes em que são impostos sofrimentos aos personagens com atmosferas densas e nada fantasiosos?

O cinema de horror oferece um simulacro de experiência negativa, em tempo e espaço controlados. Considerando que o contraste é fundamental, é preciso vivenciar experiências negativas para gozar as vivências positivas. É preciso sentir frio para sentir prazer com o calor; fome para se satisfazer com a comida; solidão para se alegrar com a presença humana. Existe uma famosa citação atribuída a Goethe que reflete sobre a necessidade do contraste: “Nada é mais difícil de suportar que uma sucessão de dias belos”. Freud (2011, p. 20) aponta que “somos feitos de modo a poder fruir intensamente só o contraste, muito pouco o estado”. O cinema de horror estaria, então, ao lado das demais experiências de medo intencionalmente provocado, como a prática de determinados esportes extremos, equipamentos de entretenimento (como montanhas-russas em parques de diversões), *shows* como o globo da morte, entre tantas outras possibilidades já exploradas.

Se o cinema de horror é capaz de simular experiências negativas, a resolução da trama ou mesmo o encerramento da sessão de cinema são momentos de alívio, onde se contrapõe uma emoção positiva ao horror previamente vivenciado. O alívio das tensões, da ansiedade e demais efeitos fisiológicos do medo podem ser, então, uma eficiente experiência de prazer, pois a experiência negativa é controlada, não deixa traumas ou marcas profundas, o que não se pode controlar na experiência real. Dessa forma, é mister que o espectador do cinema do horror consiga manter distanciamento em relação à obra, pois, se essa medida do horror causado pelo filme extrapola em direção a uma experiência mais intensa e realista, é provável que não exista contraste de prazer, mas tão somente uma experiência traumática negativa, o que talvez explique o fato de tantos espectadores não conseguirem ou gostarem de assistir a filmes do gênero. Já “quando a esse sentimento de medo e de desgraça se adiciona a fascinação inevitável do espanto e da curiosidade, nasce um corpo composto de emoção exacerbada e imaginativa provocada cuja vitalidade certamente

há de durar tanto quanto a própria raça humana”. (LOVECRAFT, 1987, pp. 3-4). Essas experiências seriam, então, capazes de provocar efeitos cognitivos e fisiológicos de medo, que, quando suspensos, gerariam, em contraste, um prazer que, como já discutido, se configura como fundamental desejo humano.

Compreendendo que sentimentos como medo e repugnância são os principais afetos do horror, nos resta propor um caminho para investigar essas manifestações e, claro, entender qual o papel das estratégias realistas e naturalistas para a eficácia dos efeitos propostos. Investigar o medo em objetos artísticos é uma atividade complexa. Não é fácil abordar cientificamente os sentimentos. Pode-se tentar descrever seus sinais visíveis e fisiológicos, mas afastar as imprecisões decorrentes de uma análise do que está sob a superfície é um desafio que sempre se coloca diante da pesquisa na área das humanidades. Buscamos aqui, portanto, utilizar um conjunto de operadores conceituais que irão alicerçar nossos procedimentos analíticos.

Cánepa (2008, p. 13) observa que a definição de Carroll (1999) para o horror pressupõe a existência de um “mundo tal qual o conhecemos e habitado por figuras como nós, e, de outro lado, o surgimento de um monstro que personifique aspectos de ameaça, impureza e poderes mágicos ou desconhecidos”. Ou seja, a figura sobrenatural do monstro é o que delimitaria uma obra dentro de muitas das definições clássicas do gênero horror. Outras obras, mesmo com a presença de indivíduos com condutas monstruosas, mas não sobrenaturais, já se enquadrariam em classificações distintas, pois “as histórias às quais chama de horror pressupõem o sobrenatural, enquanto as de terror ou de terror psicológico prescindiriam dele”. As definições do monstro de Carroll (1999) tendem a ser tensionadas por outros autores, sobretudo em busca de enquadrar a maldade humana como um viés de monstruosidade, o que nos deslocaria para um outro percurso de discussões, não necessária aos propósitos da presente pesquisa.

As investigações do horror caminham para além de uma mera racionalização de causas e efeitos. Por muito tempo, os medos físicos foram facilmente classificáveis: o medo do corpo deteriorado, de uma sociedade em destruição, de uma vida social que oprime nossas individualidades. Assim construímos temor por secas, doenças, assaltos e guerras. Sejam eles privados ou (quase) universais, os medos são inerentes à vivência humana. Ocorre que o horror transcende esses medos materiais, pois o maior de nossos temores habita a esfera do desconhecido, dos mundos



inimagináveis. “A emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido” (LOVECRAFT, 1987, p. 1). O filósofo americano Eugene Thacker (2011) aponta que o horror não é simplesmente sobre sentir medo, mas sim sobre o pensamento de um enigmático desconhecido. Um desconhecido que desafia toda e qualquer busca por segurança, pois trata-se de um inimigo contra o qual não existem armas ou mecanismos de defesa preparados.

O horror é sobre o pensamento paradoxal do impensável. Na medida em que trata deste limite de pensamento, encapsulado na frase do mundo sem nós, o horror é “filosófico”. Mas, na medida em que evoca o mundo sem nós como limite, é uma “filosofia negativa” (semelhante à teologia negativa, mas na ausência de Deus) (THACKER, 2001, tradução nossa<sup>4</sup>).

O mundo sem nós é o próprio mundo em sua essência, não centrado na vida humana, situado em uma zona nebulosa que é, ao mesmo tempo, impessoal e horrível. O horror e seus recursos narrativos por muitas vezes se propõem a explorar esse mundo, trazendo à superfície algumas fragilidades do mundo antropocêntrico, que parece sólido e nos gera segurança, mas que, ao confrontar esse mundo em essência, de entranhas desconhecidas, é capaz, então, de expor fragilidades, leis e regras ainda não dominadas, nos expondo ao medo.

A pergunta que nos resta é: como investigar esses objetos diante da evidente inacessibilidade de grande parte de sua essência? Sem a intenção de propor uma solução definitiva ou extinguir a questão, acreditamos que a análise desses objetos pode se servir de alguns preceitos fundamentais: o processo cognitivo de construção de efeitos de horror, descrito através da teoria do pensamento, em clara adesão aos estudos de Carroll (1999); o reconhecimento das atmosferas, ambiências e paisagens do medo, como eficazes meios de dar lugar às narrativas de horror, criando climas e ativando experiências sensoriais, uma discussão substancialmente ancorada nas pesquisas de Gumbrecht (2014) e Tuan (2005); a proposição, também de Gumbrecht (2010), de que nosso encontro com objetos artísticos se dá numa oscilação entre efeitos de presença e de sentido, pois, mesmo reconhecido o processo cognitivo e a racionalização dos efeitos, é fundamental prever espaço analítico para o que nos afeta

---

<sup>4</sup> No original: “Horror is about the paradoxical thought of the unthinkable. In so far as it deals with this limit of thought, encapsulated in the phrase of the world-without-us, horror is “philosophical.” But in so far as it evokes the world-without-us as a limit, it is a “negative philosophy” (akin to negative theology, but in the absence of God)”.

corporalmente, uma gama de efeitos fisiológicos que podemos descrever, mas cuja motivação tem nuances não tão evidentes.

Gumbrecht (2010) defende que a experiência estética ocorre numa oscilação entre efeitos de presença e de sentido. O efeito de presença trata daquilo que é “tangível por mãos humanas – o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos humanos” (GUMBRECHT, 2010, p. 13). O filósofo literário alemão (*idem*) propõe, então, o conceito de produção de presença, apontando que os estudos comunicacionais tradicionalmente se vinculam ao estudo hermenêutico, colocando em segundo plano a experiência material e a relação dos homens com as coisas do mundo. Sua tese é que esses objetos artísticos têm impactos sobre nossos corpos e que esses efeitos de “presença” devem ser considerados. Desse modo, o conceito de produção de presença se aplica “para todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos ‘presentes’ sobre corpos humanos” (GUMBRECHT, 2010, p. 13).

Para nós, o sentido é incapaz de totalizar a dimensão dos efeitos do medo, dos impactos narrativos do horror, naturalmente carregados de marcas de presença. Conforme observa Cánepa (2008, p. 7) a própria gênese do termo horror está ligada à descrição de uma sensação que afeta diretamente nossos corpos, “é importante ressaltar que a concepção original da palavra a ligava a um estado fisiológico anormal”. A etimologia do termo frequentemente o associa à reação de eriçar os pelos, sentir arrepios e tremores semelhantes aos provocados por um frio extremo.

O efeito produzido pelo sentimento de medo ultrapassa a dimensão hermenêutica, atinge nosso organismo, produzindo presença. Os efeitos provocados pelo horror são reais, ainda que os monstros ou atmosferas que o provoquem não o sejam. A experiência que nos afeta: por ela, os vasos sanguíneos se contraem, nossos batimentos se intensificam, as glândulas suprarrenais fabricam, entre outros hormônios, a noradrenalina, que aumenta a pressão arterial, os músculos ficam tensos e a pupila se dilata. Dentre os objetos capazes de estimular tais sensações, o cinema de horror se destaca na busca de efeitos de uma dimensão fisiológica talvez jamais atingida por outro gênero. O medo, conforme descreve Delumeau (2009), provoca reações muito particulares no corpo humano.

A liberação de adrenalina, a aceleração do coração, a redistribuição vascular em proveito dos músculos, a contração do baço, a vasoconstrição esplâncnica, põem em circulação maior número de vetores de oxigênio, que

tornam possível um dispêndio físico mais forte (fuga ou luta). A liberação de açúcar e de gordura no sangue age no mesmo sentido, fornecendo um substrato energético imediatamente utilizável para o esforço (DELUMEAU, 2009, p. 38).

As reações fisiológicas ao medo provocado por objetos estéticos tendem a ser mais contidas que quando nos deparamos com um horror real. Em uma sala de projeção de cinema, não é comum encontrar pessoas gritando em desespero, fugindo com medo ou dando vazão aos seus instintos de autodefesa. Ainda assim, não é raro perceber espectadores que têm seus músculos tensionados, seus batimentos cardíacos acelerados, entre outras reações, que vão de enjoos a desmaios. Na visão de Cánepa:

Para que o horror artístico se concretize, é necessário que a obra de gênero não apenas desafie a percepção do espectador em relação ao mundo “natural”, mas também provoque reações físicas e sensoriais específicas – no caso, arrepios, encolhimento, gritos de susto. Essas reações estão ligadas ao tipo de afeto intenso buscado por essas obras, que procuram reproduzir nos espectadores as sensações características do sentimento de horror (CANEPA, 2008, p. 18).

Buscamos discutir aqui o que motiva a busca por esse simulacro de perigo, que, ainda que de forma atenuada, provoca efeitos vinculados aos mecanismos de defesa do corpo humano. Que reações fisiológicas explicam a busca do medo a partir desse controlado contato com a dor? E o mais importante: que relação podemos estabelecer entre o grau de verossimilhança e a intensidade de seus efeitos?

Retomamos, então, a discussão proposta por Gumbrecht (2010), que defende que os estudos comunicacionais precisam aliar os efeitos de presença e de sentido. Certamente podemos compreender e racionalizar os perigos, a dor, o prazer. É inegável que muitas de nossas emoções são supervisionadas pela consciência e racionalidade, mas seria leviano analisar os objetos sem considerar o rol de efeitos deflagrados em nossos corpos antes mesmo que qualquer processo cognitivo seja elaborado.

Tomemos o medo das sombras como um dos mais primitivos da natureza humana (TUAN, 2005; DELUMEAU, 2009), talvez seja esse um exemplo simples e eficiente para começarmos a falar de atmosferas. O escuro é ausência. Sendo a fotografia uma técnica de captura de luz, conseqüentemente, a diminuição dela traz perdas de informação ao suporte sensível. O dispositivo e os espectadores simplesmente não dispõem daquela informação, se deparam com o temido

desconhecido. Como observou Lovecraft (1987, p. 5) em relação aos contos de horror, “há que estar presente uma certa atmosfera de terror sufocante e inexplicável ante forças ignotas”. As sombras, a penumbra, a escuridão total, são todas atmosferas que reconhecemos em abundância nos filmes do gênero. Presentes também em pinturas, fotografias e peças literárias, geram identificação imediata ao dialogar com nossos instintos mais primitivos. É do reconhecimento dessas situações que nossa mente e nosso corpo emitem sinais de alerta, levando a um processo que pode ser supervisionado pela consciência, com identificação da ameaça e racionalização do medo.

É certo que uma cena de aparição de um temido espírito em um cemitério tem muito mais impacto dramático quando transcorre no silêncio da madrugada em vez de em um bucólico jardim ao amanhecer. Essas tomadas de decisões do realizador do conteúdo potencializam as chances de conduzir o espectador a reencontrar medos pregressos. A preocupação com a criação de climas não é fenômeno contemporâneo. É significativo, por exemplo, que, “no início da era moderna, as antologias de narrativas e de poemas literários fossem acompanhadas de indicações sobre o espaço onde deveriam ser desfrutadas e sobre a música que deveria acompanhar a sua apreciação” (GUMBRECHT, 2014, p. 21). Essas indicações nada mais reconhecem além do papel da atmosfera e da ambiência na fruição da experiência estética.

Gumbrecht (2014) propõe aliar a esses conceitos de ambiência e atmosfera o chamado *Stimmung* como uma alternativa de análise dos objetos literários. O termo é de complexa tradução, mas suas nuances tratam de sensações interiores, de atmosferas que exercem influências físicas sobre corpos. Gumbrecht (2014, p. 12) estabelece um paralelo com a música ao analisar o gesto de afinar um instrumento musical, em que “os estados de espírito e as atmosferas específicas são experimentados num *continuum*, como escalas de música. Apresentam-se como nuances que desafiam nosso poder de discernimento e de descrição, bem como o poder da linguagem para as captar”. O autor vai além e faz uma referência direta ao seu já discutido conceito de presença: “é bem sabido que não escutamos apenas com ouvidos interno e externo. O sentido da audição é uma complexa forma de comportamento que envolve todo o corpo” (*idem*). Fica clara a preocupação de reconhecer o impacto dessas paisagens, desses ambientes e atmosferas sobre

nossos corpos, interação entre materialidades que transcende a experiência intelectual do pensar, alcançando nossos sentidos, tocando mecanismos ligados às nossas emoções.

A ideia de paisagem também dialoga com o que vem se discutindo até aqui sobre a criação de ambientes favoráveis às sensações da experiência, sobretudo quando pensamos na intencionalidade criativa da produção do medo, nesses ambientes onde espectador e personagens se deparam com a sensação do horror. O geógrafo sino-americano Tuan (2005, p. 12) nos ensina que “‘paisagem’, como o termo tem sido usado desde o século XVII, é uma construção da mente, assim como uma entidade física mensurável”. Essas construções concretas ou imaginárias podem nos oferecer um sem-número de experiências, dentre as quais nos cabe destacar o medo. Ruas desertas em uma madrugada, uma estrada coberta de neblina, o vazio e a solidão, são todas imagens que visitam nossa mente com propósitos muito particulares. Ainda segundo Tuan (2005, p. 12), “‘paisagens do medo’ diz respeito tanto aos estados psicológicos como ao meio ambiente real”. A definição expande e ilumina nossa compreensão sobre a construção de ambientes afetivos nas narrativas audiovisuais.

O cinema está constantemente nos apresentando porções, pedaços de terra, enquadramentos que organizam e modelam nossos modos de compreender, processar e sentir o espaço. De vários modos, as paisagens fílmicas, mesmo naqueles filmes mais marcados por um projeto narrativo, terminam, por vezes, a ocupar uma centralidade inesperada (PRYSTHON, 2017, p. 2).

A título de exemplificação, podemos pensar o papel da floresta em duas marcantes obras de horror filmadas no estilo *found footage*: o estadunidense *A bruxa de Blair* (1999) e o norueguês *O caçador de Troll* (2010). O filme norueguês apresenta, em sua trama, o encontro dos personagens elementos da mitologia nórdica, os *trolls*, criaturas fantásticas que habitam as florestas. Conforme observou Tuan (2005, p. 13), “Para os europeus de épocas anteriores e para os povos com outras tradições, as montanhas e as florestas eram paisagens do medo”, e é justamente lá que se escondem essas criaturas fantásticas, em um mundo obscuro a ser desbravado. Já em *A bruxa de Blair*, pedra fundamental dos falsos *found footage* de horror, somos apresentados a uma lenda de uma bruxa que habita a floresta de Maryland. Novamente vemos o ambiente como catalisador do medo, uma natureza que é capaz de se defender, como por muito tempo se fez crer, pois as “florestas agriem apenas

aqueles que transgridem seus domínios” (TUAN, 2005, p. 13). Interessante observar que, ainda em 1998, um outro pioneiro dessa safra de filmes, *The last broadcast* (1998), também apostou em uma história de uma equipe de documentaristas que decide empreender uma investigação sobre uma lenda e passar a noite em uma floresta. Essa mesma paisagem do medo é explorada largamente em toda a cinematografia mundial, em filmes como: *Floresta Maldita* (2016), *The Woods* (2016), *Into the Forest* (2015), *The Sea of Trees* (2015), *Caminhos da Floresta* (2014), *Grave Halloween* (2013), entre tantos outros. Não apenas no cinema de horror, mas quase sempre remetendo a uma paisagem de isolamento, aos sons da natureza, ao vazio e à fragilidade do homem.

A relação entre ambiente e efeitos parece ser bastante sólida, mesmo em investigações que buscam estabelecer relações mais complexas entre esses elementos. Ao estudar manifestações do inconsciente nas narrativas fantásticas, Tavares (2006, p. 14) enfatiza o papel da paisagem que abriga essas histórias, apontado que há um sentido simbólico na predileção por espaços pouco acessíveis. Na visão do autor, o diálogo com esse inconsciente é o impulso que gera “na narrativa fantástica toda a clássica topografia dos sótãos, porões, passagens secretas, portas camufladas, quartos lacrados, labirintos, ruínas ocultas, edifícios abandonados”, locais que o autor associa materialmente a vivências do real, vinculadas a bloqueios, interdições, ao que se esconde e ao desconhecido.

As relações entre paisagem e cinema são permeadas por nuances que têm tanto a ver com a própria pluralidade do conceito (o qual fica ainda mais evidente quando nos confrontamos com as derivações do termo em inglês: *landscape*, *cityscape*, *townscape*, *soundscape*, etc.), como pela centralidade da paisagem na composição de atmosferas e *moods* fílmicos, na construção de texturas. Alguns cineastas e autores buscam, deliberadamente, adensar o papel da paisagem no cinema para além de sua função decorativa ou contextual (PRYSTHON, 2017, p. 2).

Resta, então, tentar identificar mecanismos práticos para viabilizar análises de objetos a partir das premissas discutidas por Hans Ulrich Gumbrecht. Mais uma vez, não se trata de aplicar fórmulas prontas, mas de manter esse canal de comunicação com o sensível sempre aberto.

Ler com atenção voltada ao *Stimmung* sempre significa prestar atenção à dimensão textual das formas que nos envolvem, que envolvem nossos corpos, enquanto realidade física - algo que consegue catalisar sensações interiores sem que questões de representação estejam necessariamente envolvidas (GUMBRECHT, 2014, p.14).

O autor, manifestadamente crítico a algumas estruturas metodológicas estabelecidas, acredita que o potencial das ciências humanas pode ser melhor explorado com a valorização dos pensamentos contraintuitivos. “Gumbrecht reconhece a dificuldade em se analisar experiências do âmbito sensível” (ACKER, 2017, p. 105), apontando que não há fórmulas prontas para análise, mas uma busca afetiva pelas relações.

Ler em busca de *Stimmung* não pode significar “decifrar” atmosferas e ambientes, pois estes não têm significação fixa. Da mesma maneira, tal leitura não implicará reconstruir ou analisar a sua gênese histórica ou cultural. O que importa, sim, é descobrir princípios ativos em artefatos e entregar-se a eles de modo afetivo e corporal – render-se a eles e apontar na direção deles. Claro que não há qualquer problema em reconstruir a gênese ou a estrutura de atmosferas e ambientes particulares, mas análises assim são secundárias (GUMBRECHT, 2014, p. 30).

Empreender uma análise em busca de elementos ativos de medo em obras ficcionais e estimar o alcance de seus efeitos demanda, então, uma postura de abertura sensível, um posicionamento que, para muitos, pode, inclusive, se distanciar de uma postura cientificamente desejável. Por carecer de estruturação metodológica estabelecida, se aproxima dos objetos artísticos com uma abordagem que é, em si mesma, também artística, sensível e criativa, que coloca o corpo disponível para ser afetado pela obra.

Até aqui nos dedicamos a lastrear teoricamente alguns operadores teóricos da pesquisa e a, brevemente, abordar conceitos sobre o medo e o horror artístico, fundamentos sobre os quais dissertaremos em busca de elucidar esse sensível movimento de hibridização entre o fantástico e o real.

O primeiro capítulo trata da relação entre as estratégias realistas e as ficções, busca compreender como o interesse pela de ficção se alia a uma busca pelo real, duas demandas aparentemente antagônicas, mas que caminham lado a lado se retroalimentando. Além disso, é traçada uma breve história do horror em busca de identificar as interseções entre as obras e a sociedade de seu período, sobretudo no que tange a uma migração de um interesse quase ingênuo pelo sobrenatural para uma demanda de realismo e intensificação de efeitos. No trecho final do capítulo,

reconhecemos o papel das ficções e sua relevância na concepção criativa e no papel mediação e organização da realidade.

O capítulo dois efetivamente apresenta os *found footage* de horror, sua história e os elementos de estilo que unificam esse conjunto de filmes. Nele, empreendemos esforços para realizar um mapeamento das características que tornam essa manifestação relevante dentro do campo de estudos cinematográficos, sua representatividade histórica e como o subgênero estabeleceu caminhos e reformou não só o gênero de horror, mas criou novas convenções de estilo e intensificação de realismo no cinema de forma geral.

Na presente pesquisa identificamos quatro grandes marcas que unificam a produção do estilo. A câmera diegética, mais destacada característica dos *found footage*, insere dentro do universo diegético o dispositivo que captura os sons e imagens exibidos, gerando limitações e possibilidades narrativas únicas. A construção narrativa em primeira pessoa, recurso amplamente utilizado em outras linguagens, como a literatura, que se adapta ao cinema de horror em uma perspectiva de imersão, de explorar o espaço fílmico sob um novo viés, intensificando a experiência de horror. A estética amadora, com a autorização de uma série de procedimentos associados ao erro e a má qualidade técnica, que dentro do estilo reúne, a partir de um forjado naturalismo, indícios de uma desejada aproximação com o real. Por fim, a adoção de procedimentos usualmente vinculados ao cinema documental, se amparando no historicamente construído senso de verdade atrelado a esses filmes, para oferecer ao espectador a mediação a partir uma reconhecida estrutura formal e narrativa, associada agora a essas ficções no estilo *found footage*.

O último capítulo é dedicado ao estudo de caso de uma obra icônica para o trajeto dos *found footage* de horror, *[REC]*, produção espanhola de 2007, que reúne em si algumas das mais ricas contribuições do estilo, apontada por Carreiro (2017, p.25) como “um filme importante no processo de consolidação de um paradigma – de um esquema estável de soluções para problemas de representação impostos pelo princípio da câmera diegética. [...] Um dos mais interessantes falsos *found footage* realizados até aqui”. *[REC]* é analisada como uma obra síntese, a partir da qual serão realizadas reflexões com os temas tratados nos capítulos anteriores, investigando o



tratamento do medo, as estratégias de verossimilhança e a aplicação estilística dos recursos que sintetizaram o subgênero no qual a obra se enquadra. Buscamos realizar uma análise que ao mesmo tempo que é formalista, pragmática, ancorada em mensurações estatísticas, também se equilibra e se associa a uma contextualização teórica apoiada nos conceitos de base tratados ao longo dos capítulos anteriores.

## 2 UM GÊNERO EM BUSCA DO REAL

O horror, desde sua gênese, esteve associado à negação de códigos realistas, oferecendo todo um universo sobrenatural, com funcionamento e possibilidades muito particulares. Ocorre que, ao longo dos anos, o gênero se desenvolveu e, aos poucos, nasceu e cresceu dentro do horror um desejo pelo real, uma necessidade de mostrar as coisas tal e qual elas parecem. O último, e talvez mais marcante dos passos dados nesse caminho – que será abordado de forma mais aprofundada no próximo capítulo –, foi responsável por constituir um grupo de filmes que aqui chamaremos de *found footage* de horror, obras ficcionais que reivindicam estatutos do documentarismo e dessa forma se apresentam ao público como documentos, retratando os fatos como supostamente aconteceram. Essa curiosa demanda pelo realismo dentro de um gênero que sempre flertou com universos fantásticos motiva a investigação que ora aprofundamos nesta pesquisa.

Os efeitos especiais do cinema, sobretudo no hollywoodiano, frequentemente oferecem criações ou recriações de universos incrivelmente realistas. Essa noção de realidade muitas vezes está vinculada à construção de universos fantásticos, que podem parecer incrivelmente reais por sua capacidade de nos convencer, tamanho o nível de detalhamento com que são criados seus personagens, formas e texturas. É curioso, por exemplo, pensarmos em rotular de realista um filme como *Avatar* (2009), estruturado a partir de um universo de personagens e cenários quase que integralmente construídos digitalmente, não no intuito de replicar o mundo natural, mas de recriar um outro universo a partir de referências. A ideia de realismo no cinema pode estar vinculada também à recriação de tempos passados, historicamente documentados, ou mesmo à destruição de ambientes conhecidos, colocados em tela tal qual estamos familiarizados em nosso cotidiano, imagens com as quais já nos relacionamos presencialmente ou através das mediações midiáticas. Essa demanda realista e esse elogio ao detalhe também estão presentes em amplos campos da comunicação e entretenimento, como em videogames e suas técnicas de animação que os aproximam de filmes convencionais, simuladores de voo ou corrida que oferecem rica experiência imersiva. Mesmo em casos com propósitos estritamente comerciais, como os de imagens publicitárias que fazem uso de objetos processados em programas gráficos avançados, que retocam ou intervêm em fotografias, entre

tantas outras manifestações em busca de uma experiência realista, percebe-se, também a associação de um “real” tão idealizado que se afasta, muitas vezes, da própria vida.

## 2.1 REALISMO, MIMASE E VEROSSIMILHANÇA

A ideia de replicar fielmente o mundo é bem anterior ao surgimento do realismo, enquanto movimento artístico e literário. A humanidade desenvolveu técnicas realistas de pintura e escultura desde, pelo menos, a Antiguidade Clássica, mas, mesmo nos primeiros registros humanos conhecidos arqueologicamente, vê-se alguma preocupação em reproduzir as formas da natureza com alguma fidelidade.

Costa, comentadora da Poética de Aristóteles, sistematiza o conceito de mimese apresentado no decorrer da obra do filósofo grego, observando que a mimese não significa “mera imitação ou reprodução da ‘realidade’ [...] é uma representação que resulta de um processo específico de construção a partir de determinadas regras e visando determinados efeitos” (COSTA, 2006, p. 53). O conceito aristotélico de mimese, assim como o de verossimilhança, que discutiremos posteriormente, é fundamental para demarcar com clareza que tipo de procedimento artístico estamos aqui definindo como realismo. Stam (2008, p. 25) também aponta a vinculação do realismo ao conceito grego de imitação (*mímesis*), “um movimento nas artes figurativa e narrativa dedicado à observação e representação precisa do mundo contemporâneo”. Ou seja, a ideia de realismo nas artes está intimamente relacionada à ideia de replicar, dentro dos objetos artísticos, as condições naturais do mundo.

O realismo surge, enquanto movimento, na segunda metade do século dezenove, se distanciando do idealismo clássico e do emocional romântico, em busca de retratar a vida como essa nos parece ser, na tentativa de se despir dos artifícios artísticos comumente usados até então. Participantes de um movimento forjado em um período da ascensão da pequena burguesia, os realistas se engajaram em compromissos sociais e retrataram a vida da classe trabalhadora e o cotidiano da sociedade. A razão e a ciência foram basilares para o movimento, pois não mais se buscava um mundo idealizado, abrindo-se espaço para os dissabores do cotidiano, para o reconhecimento da impotência humana diante das forças naturais e sociais. É pertinente observar que a presente pesquisa não busca definir o realismo em todas

as suas múltiplas linguagens, vertentes e ramificações artísticas, mas entender as motivações dessa demanda humana por construir artisticamente objetos que retratam a vida cotidiana, o banal e o mundo natural.

“A valorização do realismo é frequentemente associada à ideia de que a magia e o fantástico foram desbancados pela Razão do Iluminismo” (STAM, 2008, p. 27). A modernidade e todas transformações promovidas pela ascensão de um pensamento cartesiano afastaram o homem de uma relação com o mundo. Surge, naquele momento, uma nova “configuração da autorreferência: os Homens começam a entender-se como excêntricos ao mundo” (GUMBRECHT, 2010, p. 46). Essa nova configuração do ser humano como entidade intelectual e quase incorpórea o leva à condição de observador e analista de um mundo material, que poderia ser descrito e estudado a partir de um método racional. O pensamento medieval de uma unidade entre corpo e matéria, reforçado, inclusive, por diversas das mitologias religiosas, onde o conhecimento só estaria disponível por revelações divinas, é, aos poucos, abalado pela visão moderna.

Conforme aponta Gumbrecht (2010, p. 50), o pensamento passa a ser observado a partir da visão de um “sujeito, observador excêntrico e incorpóreo” que analisa “o mundo, um conjunto de objetos puramente materiais, que inclui o corpo humano”. O declínio ocidental dos fundamentos religiosos, sobretudo do cristianismo, levou Nietzsche (2000, p. 141) a propor, em *A Gaia Ciência* (1882), um de seus mais conhecidos aforismos: “Deus? Ainda não sentimos nada da decomposição divina?... Os deuses também se decompõem! Deus morreu! Deus continua morto! E fomos nós que o matamos!”, um claro manifesto em reconhecimento à ascensão do racionalismo como corrente hegemônica do pensamento intelectual após séculos de construção de saberes e condutas sociais associados a preceitos e mitologias religiosos.

Por uma decorrência lógica, os artistas vinculados a um período histórico de elogio ao racional e à ciência naturalmente não lançariam suas preocupações sobre representação de elementos imateriais, intangíveis por mãos humanas. O sobrenatural, portanto, não demandaria, ou sequer estaria submetido a qualquer espécie de realismo, visto que simplesmente não habita os domínios do mundo natural. Ocorre que, conforme descreve Stam (2008, p. 27), observamos, nas sociedades, manifestadamente no domínio das artes, anseios por mundos muitos mais amplos do que o domínio da razão tende a propor, “há ‘mais no céu e na terra’,

portanto, do que se imagina dentro dos cânones provincianos do verismo ocidental”. A premissa de enterrar formas “arcaicas e irracionais” de consciência não foi bem-sucedida, “pelo contrário, seus espectros assombram, ou melhor, animam toda a história da ficção moderna” (*idem*). Uma profícua série de obras onde identificamos a presença de elementos fantásticos preenche toda a história da ficção moderna. Em prol da persistência desses elementos, que parecem acompanhar nossa humanidade desde tempos remotos, o realismo sobreviveu, muitas vezes reunido junto a nomes que parecem até contradizer a acepção popularmente associada ao real: realismo fantástico, realismo mágico, realismo maravilhoso, entre outros. Em seus formatos, os vários realismos já revelavam a tensão entre a fantasia e o real, entre o natural e o sobrenatural.

Noções de realismo variam ao longo do tempo, oscilam entre culturas e geram divergências entre indivíduos. “Enquanto na cultura ocidental o natural, ou seja, o semelhante à percepção visual, é visto como realista, outras culturas alheias à nossa idiossincrasia verão o natural como codificado” (FLORES, 2001, p. 147). Buscaremos, aqui, a partir de uma perspectiva ocidental, entender alguns mecanismos criativos associados ao realismo e reconhecer a ascensão de um apelo realista na sociedade contemporânea, cuja uma das manifestações mais proeminentes se situa no cinema. Gostaríamos aqui de discutir duas amplas formas de construção do realismo, uma voltada à ilusão dos sentidos por uma semelhança formal e outra voltada à construção de atmosferas psicológicas que ambientam e dão um senso de verdade à experiência.

Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013, p. 101) propõem pensar o realismo como “uma amálgama dos recursos utilizados por cineastas para disfarçar o fato de que o que é apresentado ao espectador não é real”, assumindo assim que a construção dos eventos narrativos intenciona iludir os sentidos humanos, através de alguma ligação do que é mostrado em tela com a realidade vivida. “Naturalmente, o que aparece na tela não é a realidade. Só porque é reconhecível não significa que seja real. São apenas luzes cintilantes em uma sala escura, em que o significado é gerado entre o público e a tela” (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p. 101). Os autores apontam que o artifício de ilusão formal dos sentidos, ainda que sabidamente reconhecidos enquanto estratégias narrativas, são usados com recorrência para criação de efeitos realistas no cinema. O espectador simplesmente reage ao que vê e

ouve naquela sala e sua experiência, ainda que racionalizada, geralmente não é de indiferença, mas de interação com o que é visto.

No cinema, de forma geral, os realizadores têm construído em suas histórias uma série de estratégias de mimese do real. André Bazin estruturou sua teoria realista de cinema a partir da unidade espacial dos acontecimentos, valorizando uma dimensão ontológica e estética da imagem. A imagem técnica carregaria em si a capacidade de “satisfação completa do nosso afã de ilusão por uma reprodução mecânica” (BAZIN, 2014, p. 30), um recurso tecnológico que promove “transferência da realidade da coisa para sua reprodução” (*ibidem*, p. 32). Esse desejo de retratar a realidade estaria presente já na mente dos primeiros idealizadores do cinema, um anseio que Bazin (2014) chama de “mito do cinema total”, pois, segundo o autor, aqueles primeiros inventores idealizavam esse ainda inexistente cinema como “imitação integral da natureza” (BAZIN, 2014, p. 39). Dessa forma, toda corrida tecnológica, “os aperfeiçoamentos acrescentados pelo cinema só podem, paradoxalmente, aproximá-los de suas origens” (*idem*). O texto de Bazin, publicado em 1946, certamente tem um ar premonitório, pois a evolução técnica caminha até hoje lado a lado com o cinema. A busca pela fidelidade de retratação do mundo não parece ter limites definidos.

Mas o realismo não pode ser pautado apenas sob o ponto de vista de acurácia na reprodução do mundo, pois “há uma confusão entre o estético e o psicológico, entre o verdadeiro realismo, que implica exprimir a significação a um só tempo concreta e essencial do mundo e o pseudorealismo [...], que se contenta com a ilusão das formas” (BAZIN, 2014, pp. 29-30). Esse “verdadeiro” realismo demandaria, então, uma relação com o objeto artístico que transcende os sentidos, uma relação que também seja capaz de imprimir emoções e reflexões vinculadas ao referente representado. Aqui há que se retomar a ideia de criação de climas e atmosferas, pensando que mesmo imagens e sons que não replicam com fidelidade a realidade são capazes de produzir efeitos reais, muitas vezes até intensificados. Um exemplo comum é o uso de sons intensificados de respiração nos filmes de horror, o que afasta o efeito de uma replicação fidedigna da realidade, mas aproxima psicologicamente o recurso estilístico do alcance do efeito desejado. Outro bom exemplo é quando a informação simplesmente é suprimida do público, ou seja, a simulação formal dos eventos cessa para, por alguns momentos, dar lugar a uma substituição do som pelo silêncio, da

imagem pela escuridão. Essa suspensão ou redução no fornecimento de informações aos sentidos humanos certamente repercute em uma atmosfera psicológica capaz de provocar potentes efeitos. O que seria do cinema do horror sem as ausências, silêncios e escuridão?

Como representar o real e, ao mesmo tempo, tratar de bruxas, espíritos e seres fantásticos? Alguns autores se dedicaram a problematizar essa dicotomia entre o real e o imaginário, outros construíram universos em que os personagens simplesmente convivem sem questioná-los. E a relação com esses objetos atravessa nossa formação, enquanto indivíduos, muitas vezes fazendo parte de nossa vida real. Marçal (2012, p. 3), discutindo as tensões entre os chamados realismos maravilhoso e fantástico, exemplifica que “a imaginação não só pertence à realidade, como esta última não pode ser conhecida e concebida sem a primeira; a magia que reveste as coisas do mundo material não é constitutiva do outro mundo, ao contrário, emana do próprio real”. Stam (2008, p. 395) também pontua essa possibilidade de gêneros titulados como realistas trabalharem a “magia a partir de materiais fornecidos pelo ‘real’ da história e da vida cotidiana, reconfigurando, assim, toda a questão do realismo”.

No cinema, como nas demais linguagens, mesmo sabendo que as ficções não são reais, seus efeitos continuam o sendo. Entretanto, é preciso criar um efeito verossímil, um universo diegético que preserve coerências em seu próprio corpo, por mais que ele esteja repleto de elementos mágicos e fantásticos. Aqui retomamos os conceitos aristotélicos para expandir nosso entendimento sobre as possibilidades de relacionamento entre os objetos artísticos e o real, vendo o realismo não como uma replicação precisa de um universo, mas da representação de muitos universos possíveis dentro de uma criação artística. A “construção mimética é presidida por um critério fundamental: a verossimilhança”. Costa (2006, pp. 53-54) “situa a mimese nas fronteiras ilimitadas do ‘possível’”. Observe-se que se trata de um possível dentro de um universo ilimitado. É o possível, não o verdadeiro, que se coloca “como objeto temático da mimese”. A autora conclui apontando que esse possível verossímil é “lógico, causal e necessário, como modo de arranjo interno” (COSTA, 2006, p. 54). Sendo assim, a mimese estaria subordinada a duas faces: “‘externa’ ligada à relação de seu objeto temático com as referências exteriores de tempo e espaço; e ‘interna’, referente à seleção e disposição estrutural” (*idem*).

Dessa forma, concluímos que a subversão das leis naturais de nosso mundo não afasta a possibilidade de uma obra provocar efeitos potentes através do uso de estratégias realistas. Cabe ao autor uma outra preocupação, a de revestir seu objeto de uma coerência interna, cujas leis e fenômenos obedecem à construção de seu próprio universo. Dessa forma, é compreensível que o público aceite a aparição sobrenatural de um espectro fantasmagórico em um filme de horror com muito mais naturalidade do que quando assiste a um filme de ação em que um lutador de artes marciais realiza movimentos exagerados e derrota dezenas de adversários em poucos segundos. As ações de um mundo sobrenatural estão autorizadas a acontecer dentro de um regime diegético do filme de horror, causando muito menos estranheza que ações dentro de um mundo natural, cuja dinâmica já conhecemos. “Tudo é verossímil ou possível na mimese, até o inverossímil, desde que motivado, isto é, simulado como admissível” (COSTA, 2006, p. 53). Talvez isso explique o fato de muitas das séries de sucesso do cinema terem sido capazes de criar universos próprios, regidos por leis específicas, onde se cria toda uma mitologia para esses novos mundos. Por exemplo, quem discutiria a capacidade telecinética de um cavaleiro Jedi movimentar objetos com “a força” em *Guerra nas Estrelas* (1977) ou as viagens no tempo em *De Volta para o Futuro* (1985)? Conforme bem observa Metz:

Uma obra só é fantástica se convencer (senão é apenas ridícula) e a eficácia do irrealismo no cinema provém do fato de que o irreal aparece como atualizado e apresenta-se aos olhos com a aparência de um acontecimento, e não como uma ilustração aceitável de algum processo extraordinário que tivesse simplesmente sido inventado (METZ, 1972, pp. 17-18).

É muito mais sensato, portanto, pensar em universos de cinema de horror que sejam plausíveis, que pensar estritamente em realismo. Mais que realista, um filme fantástico deve ser, então, verossímil, de forma a não gerar questionamentos sobre as razões de ser de sua própria estrutura. A obra pode, dessa forma, conduzir à “mitificação do real”, na busca de “produzir um efeito de encantamento a partir do ‘efeito de real’, que reduz a zero as motivações explícitas de sua diegese, que remove o sistema de valores racionais para instalar o impossível lógico e ontológico da não contradição” (CHIAMPI, 1980, p. 165). Instaladas as autorizações pertinentes para as leis de funcionamento de um universo fantástico, é possível aproximar o espectador do chamado estado de suspensão de descrença, durante o decorrer da narrativa,



utilizando as negociações com o real como ferramentas potencializadoras dos efeitos almejados sem afastar a imersão narrativa pela presença de elementos irreais.

## 2.2 UM APELO REALISTA

A condição do realismo é paradoxal, pois, ao entendermos o real, o mundo natural como um referencial para determinada obra, devemos considerar as limitações desse objeto artístico de representar, limitações inerentes ao próprio dispositivo ou linguagem. Devemos considerar as limitações técnicas, mas, sobretudo, entender que o objeto artístico tão somente promove uma mediação de linguagem que mascara e nos distancia do acesso ao real em sua essência. A linguagem termina por organizar a realidade através de seus artifícios narrativos e essa habilidade da ficção de reconfigurar e intensificar efeitos nos parece bastante sedutora, ao ponto de nossas subjetividades serem, conforme aponta Feldman (2008, p. 63), “incessantemente produzidas pelos enredos, imagens e desejos que nos são oferecidos por uma vasta gama de imaginários audiovisuais”. O real não habita o terreno das representações. Nessa condição, conforme aponta Feldman (2008, p. 63), a aproximação de meios como a literatura e o cinema com o real seria fruto “de renovados procedimentos narrativos, artifícios ficcionais e dispositivos audiovisuais” que promovem “um efeito de verdade” com o intuito de atender a um “apelo realista”.

Gostaríamos aqui de pontuar que as noções de realismo são tão múltiplas e diversas que impor delimitações rígidas não dá conta de abarcar todas as dimensões associadas ao termo na contemporaneidade. Segundo Jaguaribe (2010, p. 8), “as novas estéticas realistas não repetem, necessariamente, o cânone das imagens e narrativas realistas do passado”. A autora aponta que, no entanto, há algo que unifica o uso do escorregadio termo tanto para novas estéticas realistas quanto para aquelas originárias, organizadas enquanto movimento no século XIX.

É a prerrogativa de que as imagens e narrativas realistas buscam retratar a realidade tal como ela é percebida pelo sentido comum racional e secular. As narrativas e imagens realistas mostram, muitas vezes, uma realidade suja, sórdida, violenta e desesperançada, uma realidade pouco palatável que, entretanto, é legível. Para leitores e espectadores alheios aos discursos acadêmicos ou especializados, estes retratos vividos do desmanche social oferecem ponteiros interpretativos porque o realismo estético acionado é carregado de verossimilhança e intensidade ficcional. Enquanto nossa experiência do cotidiano é dispersiva, amorfa e pontuada por interrupções e

manifestações alheatórias, as estéticas do realismo são dirigidas; elas têm ação intensificadora porque oferecem uma moldura interpretativa que torna a ficção mais convincente do que a vivência multifacetada cotidiana (JAGUARIBE, 2010, p. 7).

Tanto Feldman (2008) quanto Jaguaribe (2007, 2010) apontam a importância do realismo como reorganizador da experiência de vida cotidiana, o que talvez tangencie a gênese de definições como o desejo pelo real, vontade de verdade ou apelo realista, conceitos que orbitam em torno de um interesse humano pelas representações codificadas do real. “As imagens realistas tornam a realidade mais vívida e interpretável” (JAGUARIBE, 2010, p. 9). O efeito de verdade surge da “força de intensificação da imagem que cria uma ilusão de realidade maior do que a nossa percepção amorfa do cotidiano” (JAGUARIBE, 2010, pp. 8-9).

Tomemos, por exemplo, as condições que propiciaram o nascimento da fotografia como instrumento de duplicação do real, desbancando a pintura e as artes gráficas no propósito de replicar com fidelidade o que se punha em frente ao artista. A própria trajetória da invenção pode nos ser reveladora, pois a descoberta é reivindicada por diversos inventores contemporâneos (Joseph Niépce e Louis Daguerre na França; Henry Fox-Talbot na Grã-Bretanha; Hercules Florence no Brasil, entre outros), que trabalhavam concomitantemente em diferentes partes do mundo, um claro indício da existência de uma demanda por um dispositivo que fosse capaz de duplicar a realidade. Consideremos, então, dois fatores cruciais: não só existia um desejo por um dispositivo realista, mas também havia um conjunto estabelecido de condições referenciais para um “bom” realismo, algo que poderíamos chamar de um código de realidade. Conforme aponta Flores (2011, p. 148), “ao descrever a Visão Objetiva como modo paradigmático de representar e reproduzir a realidade”, foram estabelecidas as condições ideais de replicação do real. Quando surge a fotografia, atendendo a um apelo realista que já vigorava, seu reconhecimento enquanto instrumento de fiel reprodução da realidade foi quase imediato. “O ‘realismo’ da fotografia não é uma qualidade inerente, mas uma construção cultural: percebe-se como realista aquilo que ostenta as características predefinidas por uma cultura como tal” (FLORES, 2011 p. 147). Diante dessa visão, a ontologia da imagem fotográfica não surge de características puramente técnicas, mas é socialmente construída e antecipada, revelando um desejo pelo real que antecedeu a própria materialização do dispositivo.

Se os dispositivos são competentes tecnicamente em replicar o que se põe em sua frente, resta agora mimetizar e ficcionalizar a realidade que não está mais lá (ou que nunca esteve), de forma a atender aos anseios por reconstruir realidades já vividas ou universos completamente imaginários. Ao apresentar o conceito de “apelo realista”, Feldman (2008) propõe uma relação com a “vontade de verdade” nietzschiana, um pensamento que alinha uma reconhecida demanda humana em busca de verdade, mesmo que para isso se constitua de uma rede de proposições artificiais que simulem os efeitos esperados. A proposição de Nietzsche (2006, p. 19) em *Crepúsculo dos Ídolos* aponta que “as características dadas ao ‘verdadeiro ser’ das coisas são as características do não-ser, do nada — construiu-se o ‘mundo verdadeiro’ a partir da contradição ao mundo real: um mundo aparente, de fato, na medida em que é apenas uma ilusão ótico-moral”. E é, em torno da busca por esse mundo “verdadeiro”, que as ficções se constroem, com todas as suas estratégias de mimetização e intensificação de efeitos.

A ideia de um desejo pelo real, um “apelo realista” ou “vontade de verdade” é de extrema valia para o entendimento das questões que atravessam essa pesquisa, visto que enxergamos os *found footage* de horror como respostas da indústria do cinema a essa demanda de consumo.

Esses processos de intensificação e ficcionalização das narrativas ordinárias, por meio de um apelo realista que têm pautado diversos objetos produzidos pelas indústrias comunicacionais, informacionais e de entretenimento, têm como paradoxal efeito a busca por uma experiência que seja, simultânea e transgressivamente, tomada como real e verdadeira, já que nem a realidade nem as subjetividades podem oferecer essas garantias (FELDMAN, 2008, p. 63).

E, aqui, talvez aqui consigamos entender o interesse do espectador por esse efeito intensificado de medo, a importância da aparência de verdade para a experiência do horror. Esse apelo realista “não seria pautado por um apelo ao real tão-somente, mas por um apelo ao real como um efeito, como um semblante ficcional, porque agora minimante organizado e intensificado” (FELDMAN, 2008, p. 63). Jaguaribe (2010, p. 9) concorda que um efeito de realidade “pode ser empregado no cinema não realista, em histórias fantásticas ou no realismo mágico. A diferença, entretanto, é que as estéticas realistas não exigem o mesmo tipo de suspensão de descrença da narrativa ou imagem fantástica”. O que talvez seja o grande desafio imposto aos filmes que cruzam a fronteira do mundo natural, pois espíritos e monstros

não se encaixam em uma realidade cotidiana naturalizada, o que aparentemente tornaria um contrassenso buscar imprimir um sabor de realismo em narrativas fantásticas.

Se as “estéticas do realismo se apoiam na representação da realidade naturalizada pelo sentido comum cotidiano, elas camuflam seus próprios mecanismos de ficcionalização” (JAGUARIBE, 2010, p. 9), talvez possamos pensar na hipótese de os *found footage* de horror surgirem como recurso narrativo para mascarar essa clara limitação das narrativas ficcionais serem realistas e ao mesmo tempo tratarem de eventos fantásticos. Esses filmes se ancoram em estratégias de documentais, registros da intimidade, texturas amadoras, visão em primeira pessoa, como recursos que, aliados a uma ancestral relação humana com um mundo não natural, são hábeis em representar o encontro com o fantástico da forma como ele supostamente aconteceria caso pudesse ser registrado por aparatos técnicos. Tais filmes atendem a um desejo humano pelo registro técnico do real, um anseio por capturar o sobrenatural, que vem sendo extensivamente buscado e “demonstrando”, sobretudo ao longo do último século, através de inúmeras fotografias, vídeos e áudios falsos, que supostamente registram o encontro humano com as coisas de outro mundo.

## 2.3 UMA BREVE HISTÓRIA DO REAL NO CINEMA DE HORROR

Horror é um gênero da ficção que busca ou tem as propriedades de provocar sentimentos como medo e repugnância, por meio da utilização de elementos de linguagem. As manifestações do gênero são predominantes, sobretudo, na literatura e no cinema, se estendendo também à música, à fotografia, ao desenho, aos jogos eletrônicos, entre outras linguagens. O sobrenatural, o fantástico e o macabro são temáticas recorrentes, gerando toda uma extensa e complexa estrutura de criaturas e ameaças, as quais materializam a figura de um monstro que nos assombra.

A história do gênero horror remonta ao próprio surgimento das construções narrativas nas relações sociais humanas. Ao passo que prazer e dor certamente mediavam algumas das relações dos humanos primitivos com seu entorno. Outros eventos eram simplesmente inexplicáveis, incompreensíveis para uma sociedade rudimentar, com poucas ideias e experiências construídas. Esse foi um terreno fértil sobre o qual prosperaram uma série de narrativas ligadas ao mistério, a mundos mágicos, a personificações das sensações de assombro diante de um universo

desconhecido. De um lado, as religiões e, de outro, o folclore popular do sobrenatural caminharam juntos na tarefa de desvendar e propor desdobramentos para os mistérios que cercavam o desconhecido.

As primeiras obras documentadas a flertar com o gênero podem retroagir, pelo menos, até a *Epopéia de Gilgamesh* (cerca de 2000 a.C.) ou a *Odisseia* de Homero (cerca de 800 a.C.), “ambas envolvendo uma variedade de disputas entre mortais e monstros com um forte sabor de outro mundo, no qual o homem é apenas uma ferramenta ou marionete dos deuses” (DIXON, 2010, p. 1, tradução nossa<sup>5</sup>). Ainda que não estruturados sob códigos narrativos reconhecíveis, esses elementos, de forma dispersa, “estão presentes desde os mais importantes e antigos documentos escritos, entre eles a Teogonia, a Ilíada, a Bíblia, etc., com seus monstros terríveis e ameaçadores” (CÁNEPA, 2008, p. 22).

O surgimento do horror, estruturado como um gênero, ocorre, curiosamente, durante o Iluminismo, no século XVIII, período em que o pensamento científico e a razão eram basilares para as construções sociais, onde havia uma clara divisão entre a razão humana e a natureza. A ascensão e consolidação do horror nesse período, contrastando com o pensamento estabelecido, é apontada por Carroll (1999) como um equivalente ao retorno do recalcado, segundo o qual conteúdos que foram expulsos da consciência tendem a reaparecer de forma distorcida ou deformada, como em sonhos, atos falhos e fantasias. “O romance de horror pode ser visto como retorno do reprimido do Iluminismo” (CARROLL, 1999, p. 79). A ideia desse retorno de manifestações tão ancestrais do interesse humano, exatamente em um período de elogio à materialidade, racionalidade e ao pensamento científico, parece ser coerente com a necessidade humana de vivenciar contrastes em sua trajetória. Um retorno mediado por uma estrutura calcada em confrontar as leis naturais tão valorosas ao Iluminismo.

É dessa busca pelo sobrenatural, pelo fantástico, e de um evidente encantamento por aquele dispositivo mágico, o cinematógrafo, que surgem os primeiros experimentos de uma ingênua gênese do horror no cinema. Delimitar o preciso “nascimento do horror do cinema” tem sido uma tarefa complexa para muitos pesquisadores, motivando acalorados debates e discordâncias teóricas. Aqui não nos

---

<sup>5</sup> Both of which involve a variety of contests between mortals and monsters with a strong otherworldly flavor, in which man is but a tool, or pawn, of the gods.

interessa empreender buscas em direção a um determinismo histórico, portanto, diante desse interesse ora circunscrito, serão comentados alguns dos marcos na trajetória do gênero no cinema, sobretudo em relação às tensões entre real e sobrenatural.

Parte significativa dos historiadores do cinema situa as primeiras manifestações de horror nos filmes do fim do século XIX<sup>6</sup>, em trabalhos de George Méliès, como em *Une Nuit Terrible* (1896), em que um homem é atacado por uma aranha gigante durante seu sono, ou *Le Manoir du Diable* (1896), em que o autor nos apresenta uma narrativa mais elaborada, efeitos de aparição/desaparição e um morcego que se transforma no demônio Mefistófoles. Para outros pesquisadores, o marco inicial do horror no cinema - e também do movimento expressionista no cinema alemão - seria *The Student of Prague* (1913), de Stellan Rye e Paul Wegener, uma obra com eventos fantásticos construída em um torno de uma trama repleta de características que, hoje, reconhecemos como vinculadas ao horror, na qual um estudante vende sua alma ao diabo em troca de sucesso. É no pós-guerra do expressionismo alemão que se situam outras obras fundamentais para surgimento do gênero no cinema, como *O Golem* (1915), também de Paul Wegener, *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Weine, *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, e ainda obras de Fritz Lang, como *Dr. Mabuse* (1922) e *Metropolis* (1926).

O período seguinte, nos anos 1930, é marcado por uma intensificação da produção dos estúdios de Hollywood, explorando uma interseção entre a literatura gótica e o cinema, gerando obras como *Frankenstein* (1931), de James Whale, e *Drácula* (1931), de Tod Browning, ambos da Universal Pictures. Os chamados Monstros da Universal marcam a consagração dessas criaturas que até hoje habitam a memória do espectador de horror, popularizando o gênero, tornando-o próspero comercialmente e impulsionando sua exploração pela indústria. Outra obra fundamental para popularização dos filmes de monstro é *King Kong* (1933), da RKO Radio Pictures, uma das maiores bilheterias de sua década. Importantes autores, notadamente Carroll, enxergam o horror como centralmente organizado em torno da

---

<sup>6</sup> Apesar da presença de elementos que posteriormente seriam reconhecidos por alguns historiadores como vinculados ao fantástico e ao sobrenatural, tais filmes não foram criados com essa vinculação ao gênero do horror, que até então sequer existia de forma estruturada no cinema. O primeiro movimento reconhecido, que inaugura a cadeia produtiva de cinema de horror, é constituído pelo ciclo de monstros da Universal Pictures nos anos 1930.

figura do monstro, e esses personagens foram, por muito tempo, o grande referencial dessas figuras, consolidando-se no imaginário popular.

Vale aqui abrir um parêntese para destacar um interesse que unifica quase que a totalidade dessas obras: a inquietação pelo sobrenatural, por toda qualidade de monstro, lenda ou construção mitológica. Todas as atenções desses primeiros cinemas de horror estavam voltadas a representar o encontro do homem com o desconhecido. A maldade humana, *per se*, não era explorada, o inimigo era geralmente exterior (monstros, fantasmas) e comumente havia perdido sua condição de humanidade (vampiros, lobisomens, bruxos). Mais que isso, é importante identificar o agente desencadeador do medo nessas obras, pois entendemos que o horror tem se mostrado historicamente como um grande repositório de temores, angústias e preocupações, que espelha com grande acurácia as condições de vida e angústias sociais dos períodos em que tais filmes foram realizados. É curioso observar o horror transitando do monstro para o humano, dos extraterrestres para as armas químicas e biológicas, da sociedade para a intimidade, entre tantas outras migrações de assuntos motivadores de cada obra. É no intuito de evidenciar esse percurso do fantástico ao real que buscamos aqui contextualizar historicamente a trajetória do gênero no cinema.

A década de 1940 é também marcada por produções da RKO, notadamente do produtor Val Lewton, de onde surgiram clássicos do gênero como *Sangue de Pantera* (1942), *A Morta-Viva* (1943), *O Homem-Leopardo* (1943), *A Sétima Vítima* (1943), *A Maldição do Sangue de Pantera* (1944) e *O Túmulo Vazio* (1945). Esses filmes trazem uma contextualização interessante, sobretudo por restrições orçamentárias, afinal, a II Guerra Mundial consumia vorazmente os recursos norte-americanos, o que reduziu a disposição financeira para a realização de superproduções, limitou o orçamento de departamentos de arte, efeitos especiais, maquiagens, cenografia, entre outros. Muitas das narrativas passaram a se ambientar na sociedade americana do período e trouxeram à tona questões sociais de seu tempo. As obras passaram a explorar a construção de personagem, flertando com a instabilidade da mente, com abordagens psicológicas e humanas. A predominância de uso de um “mundo real”, em detrimento de situar a narrativa em castelos medievais e paisagens longínquas no tempo e no espaço, indicia uma aproximação entre os temas do horror e o cotidiano da sociedade na qual se inserem, os medos se tornam mais palpáveis e a natureza humana passa

a ser enxergada como instável e ameaçadora. O sobrenatural passa a ser muito mais sugerido que explicitado, as estratégias naturalistas ganham força e a, até então, consolidada figura do mostro perde um pouco de seu protagonismo.

O horror do pós-guerra, nos anos 1950, a corrida armamentista, a ameaça de um inimigo exterior, a descoberta dos experimentos nazistas nos campos de concentração, certamente, deixou feridas sociais profundas. O cinema de horror dessa década, estreitamente ligado à ficção científica, voltou a se afastar do ambiente doméstico e reintroduziu em suas narrativas uma série de monstros, dessa vez, claramente ligados aos experimentos e descobertas da ciência. Extraterrestes, monstros mutantes e experimentos científicos desastrosos deram a tônica a toda uma série de filmes que marcaram o período, como *O Monstro do Ártico* (1951), *A Guerra dos Mundos* (1953), *Vampiros de Almas* (1956), *O Mundo em Perigo* (1954), *Tarântula* (1955). Em geral se explorava o mundo natural, onde era inserido o elemento fantástico que materializava temores sociais, diante disso, o aspecto da maioria dos filmes era bastante naturalista, e mesmo os monstros, em geral, tinham alguma razão quase científica de ser, com explicações elaboradas e muitas vezes envolvendo experimentos malsucedidos.

Como um estranho no ninho de filmes de ficção surge, no final dos anos 1950, o grande sucesso da American International Pictures (AIP), *I Was a Teenage Werewolf* (1957), marcando a retomada de um interesse pelo gótico, com trama em que um cientista propõe regredir o ser humano ao seu estado primitivo, aplicando-o a um jovem adolescente americano que termina por se tornar um lobisomem com ares modernos, incluindo uma jaqueta colegial. Roger Corman encorpou essa retomada capitaneando um ciclo de filmes de baixo orçamento que flertavam com universos como o de Edgar Allan Poe, criando mundos de pesadelo e fantasia. Enquanto isso, na Europa, Mario Bava, na Itália, e Jess Franco, na Espanha, criavam seus filmes de horror dentro de uma outra lógica de produção, fora do eixo hollywoodiano, mas despertando interesse de suas audiências.

Dentre as produções da década de 1960, é fundamental destacar o papel de *Psicose* (1960), obra-chave de Alfred Hitchcock, um louvável esforço narrativo realista, sobretudo na construção psicológica do perfil de uma mente doentia, sustentando a trama em meio a mistérios e uma atmosfera de constante suspense. “*Psicose* mudou as convenções do filme de terror para sempre, sem falar na ajuda



que deu para derrubar o código de produção desatualizado” que vigorava até os anos 1950 (DIXON, 2010, p. 76, tradução nossa<sup>7</sup>). A célebre cena do assassinato no chuveiro carrega intenso realismo, a fragmentação rítmica da montagem gera uma imersiva vivência daquela cena de crime, a verossimilhança, gráfica e narrativa, gera um brutal impacto sobre as audiências. No mesmo ano, foi lançado *A Tortura do Medo* (Michael Powell, 1960), um filme certamente mais obscuro que a celebrada obra de Hitchcock, inclusive rejeitado em sua época, mas que hoje é considerado à frente do seu tempo. A obra de Michael Powell apresenta um assassino em série que deseja capturar a expressão do medo de suas vítimas no momento exato de suas mortes. Para isso, o protagonista filma seus crimes, inclusive criando um dispositivo que une em um tripé a câmera e uma arma letal. Fazendo uso de imagens capturadas através uma câmera diegética e explorando a visão em primeira pessoa, *A Tortura do Medo* realizou uma importante antecipação de características centrais do que, décadas mais tarde, viria a ser o estilo *found footage*.

Figura 1 - Dispositivo (esquerda) e sua imagem (direita) em *A Tortura do Medo*.



Vale pontuar ainda o lançamento de filmes como *Os Pássaros* (1963), também de Hitchcock, o francês *Os Olhos sem Rosto* (1960), os britânicos *Os Inocentes* (1961) e *Repulsa ao Sexo* (1965), além dos clássicos *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968) e *O Bebê de Rosemary* (1968). A temática de boa parte dos filmes da década oscila entre perturbações psicológicas e flertes com o sobrenatural e o demoníaco. Vale destacar o marco de uma tradição de filmes de zumbis, popularizada pelo lançamento de *A Noite dos Mortos-Vivos*, de George Romero, como potente instrumento artístico para

<sup>7</sup> No original: Psycho changed the conventions of the horror film forever, to say nothing of helping to topple the outdated production code.

tratar de críticas sociais e políticas, sobretudo abordando o medo da desestabilização e desconstrução da ordem social, colocando a civilidade humana em xeque.

Os anos 1970 são fundamentais para o horror, um período no qual surgiram alguns dos principais clássicos do gênero, como *O Exorcista* (1973), *A profecia* (1976), *Suspiria* (1977), *Halloween - A Noite do Terror* (1978), *Carrie, a estranha* (1976), *Tubarão* (1975), *Despertar dos Mortos* (1978), e claro, *O Massacre da Serra Elétrica* (1974). A partir do conjunto de filmes do período, é clara a predileção pelo uso de elementos realistas, mesmo quando se tratando de temas sobrenaturais. Um bom exemplo disso é a repulsa que os efeitos especiais criados em *O Exorcista* provocam nas audiências, mesmo na atualidade. *O Massacre da Serra Elétrica* é reconhecido como obra de crucial importância, pois retira o foco do horror dos banhos de sangue e exibição de entranhas do corpo humano, deslocando a construção de atmosfera de horror para uma apresentação narrativa realista, quase que documental. Filmado em 16mm, o filme se baseou em descrições de crimes reais, sobretudo em um assassinato em série da região de Wisconsin chamado Ed Gein. O diretor Tobe Hooper criou uma atmosfera tensa mesmo no set de gravações, com ossadas de animais mortos em decomposição, extensas sessões de gravação sob um sol escaldante, levando os atores e a equipe ao limite. O monstro, aqui, ainda que desfigurado, é completamente humano, o tempo é o presente, o cenário é o próprio território. A estratégia de inserir tais elementos da realidade só aproxima os eventos do filme de seu público, um passo importante em intensificar o efeito de medo a partir da encenação de eventos plausíveis para boa parte dos espectadores. O monstro se afasta cada vez mais do sobrenatural, é humano, geralmente produto de fracassadas interações sociais ou eventos traumáticos em sua vida pregressa. A obra de Tobe Hooper é mais um fundamental marco em direção ao real, estabelecendo estratégias que se consolidariam nos filmes vindouros.

O fim dos anos 1970 vê o fenomenal sucesso de *Star Wars* (1977) impulsionando a criação de ficções científicas e o surgimento de um exitoso exemplar do gênero de horror, *Alien* (1979). Tanto *Alien* quanto *Halloween*, e o próprio *O Massacre da Serra Elétrica*, tornaram-se bastante influentes para nova safra de filmes *slasher*, com o surgimento de séries de extremo êxito comercial, dentre as quais vale destacar *Sexta-Feira 13* (1980) e *A Hora do Pesadelo* (1984) - a primeira franquia, até o fim dos anos 1980, já somava sete filmes, enquanto a segunda chegava ao seu

quinto exemplar. Além das duas célebres franquias, podemos identificar a recorrência da fórmula *slasher* também em *A Morte Convida para Dançar* (1980), filme canadense com 3 sequências nos anos imediatamente posteriores, além de uma refilmagem em 2008. A repetição da fórmula se tornou um problema, o que levou muitos críticos a identificarem o período como um declínio do cinema de horror, apesar da manutenção de sucesso comercial e de interesse do público. Na Europa, Dario Argento, Mario Bava e Lucio Fulci lançavam obras fundamentais para o chamado *giallo*, que surge nos anos 1960, intensifica-se na década seguinte e segue com alguma força até os anos 1980, um subgênero baseado em romances policiais, também com assassinatos em série.

Os filmes de horror dos anos 1980 apontaram para diferentes direções, estabelecendo um difuso conjunto de obras, a figura do monstro voltava em algumas produções, o lobisomem em *Grito de Horror* (1981) e *Um Lobisomem Americano em Londres* (1981), o vampiro em *A Hora do Espanto* (1985). Adaptações literárias de H.P. Lovecraft e Stephen King também tiveram espaço, o primeiro com *Re-animator* (1985) e o último com *O Iluminado* (1980), *Christine* (1983) e *Cujo* (1983). Fantasmas e demônios permaneceram presentes em obras como *Poltergeist – O fenômeno* (1982) e *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981). O período que compreende o fim dos anos 1980 e a primeira metade dos anos 1990 não foi particularmente próspero para o gênero; em geral, mantiveram-se ativas as sequências das séries de sucesso comercial. Os filmes mais inventivos do período talvez sejam *Louca Obsessão* (1990), explorando o comportamento psicótico de uma mulher que idolatra um escritor, outra adaptação de Stephen King, e *A Mosca* (1986), de David Cronenberg, ficção científica de horror que explora a degradação do corpo humano e propõe discussões sobre ciência e mutações genéticas, questões certamente pertinentes em uma sociedade que vivia o ciclo final de uma corrida armamentista e tecnológica. Na primeira metade da década de 1990, é possível observar a produção de uma série de filmes de grande orçamento com elenco e produção de primeira linha: *O Silêncio dos Inocentes* (1991), *Drácula de Bram Stoker* (1992), de Francis Ford Coppola, *Entrevista com o Vampiro* (1994), de Neil Jordan, e *Lobo* (1994), de Mike Nichols. Esses filmes estabeleciam um novo patamar de qualidade técnica nas produções, remetendo com frequência ao horror clássico, resgatando os monstros que eram tão populares nos anos 1930. Em 1996, surge

*Pânico*, de Wes Craven, dando início a uma série de filmes *slasher*, que ironizam as próprias convenções do gênero e dessa forma buscam renovar a fórmula que foi extensivamente explorada nos anos precedentes. Ao longo dos anos seguintes, vimos uma intensa difusão de filmes orientais, com grande êxito comercial, gerando sequências e *remakes* americanos. Entre os pioneiros dessa “invasão do oriente”, destacam-se *Ringu* (1998), regravado como *O Chamado* (2002), *Ju-On: O Grito* (2002), regravado como *O Grito* (2004).

É essencial pontuar aqui o surgimento de dois filmes que compartilham bastantes semelhanças e reúnem elementos de estilo que marcariam a gênese de uma nova onda no cinema de horror: *The Last Broadcast* (1998), de Stefan Avalos e Lance Weiler, e *A Bruxa de Blair* (1999), de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick. Separados por pouco mais de um ano entre seus lançamentos, os dois filmes resgatam elementos já presentes em documentários e filmes do gênero, como *Holocausto Canibal* (1980), e dão início à consolidação de um estilo narrativo ancorado no documentarismo, considerado por muitos um subgênero do horror, que ficaria, posteriormente, conhecido como *found footage*, objeto do próximo capítulo desse texto. Os *found footage* de horror se tornaram populares, sobretudo a partir do fim da primeira década dos anos 2000, polarizando o cinema do gênero com produções associadas a uma outra vertente, o *torture porn*, calcado na intensificação de exploração gráfica da violência. Os dois estilos são elogiosos ao realismo, o primeiro se sobressaindo narrativamente, o segundo, visualmente.

## 2.4 FICÇÕES QUE GERAM EMOÇÕES REAIS

Como podemos sentir emoções reais a partir de ficções? Carroll (1999) propõe uma resposta a partir da teoria do pensamento, indicando que nossa capacidade de imaginar o acontecimento nos faz ter emoções genuínas ao ponderar os efeitos daquela situação hipotética, o que nos gera emoções, mesmo dentro do conforto de nossas poltronas. Carroll (1999, p. 118) menciona que “o horror artístico é aqui uma emoção genuína, não é uma emoção fingida, pois uma emoção real pode ser gerada pelo fato de se entreter o pensamento de algo horrível”.

Quando vemos uma criança com medo de algum monstro, é comum racionalizar a situação e tentar convencê-la da impossibilidade da existência daquele

ser. Um processo lógico e racional que pretende utilizar realidade como antídoto para a fantasia. Essa argumentação lógica desaparece, no entanto, quando nos sentamos em uma sala de cinema e nos colocamos durante duas horas vulneráveis diante do objeto fílmico, imersos em uma série de construções ficcionais, mas que nos afetam e emocionam. Essa condição paradoxal é discutida por Carroll (1999, p. 119), que nos oferece como exemplo a sensação de medo gerada quando estamos à beira de um abismo, ainda que sob situação de segurança. O medo não vem da real condição de perigo, “não ficamos assustados pelo acontecimento de nosso pensamento de cair, mas, sim, pelo conteúdo de nosso pensamento de cair – talvez a imagem mental de despencar no espaço”. Diante dessa exposição, o medo, principal afeto do cinema de horror, seria provocado pela construção mental de uma ideia desenhada na mente humana.

Dessa forma, segundo Carroll (1999), as emoções experimentadas em um filme de horror estariam ligadas a um processo cognitivo em que o espectador, a partir dos estímulos da obra, termina por pensar como seria a experiência de vivenciar aqueles fatos exibidos na tela. Esse pensamento não preserva o distanciamento que racionalmente se esperaria, desencadeando reações fisiológicas associadas à ocorrência real de uma ameaça de perigo, um medo genuíno gerado por um estímulo ficcional. Claro, esse medo genuíno continua a preservar distanciamento em relação ao medo motivado por uma ocorrência real. Empiricamente, poderíamos associar à artificialidade de um evento horrível construída nos filmes a um medo igualmente artificial que, apesar de preservar uma materialidade de efeitos, ainda assim se distancia dos efeitos do medo com os quais nos deparamos em nossas vidas, sendo esse distanciamento crucial para transformar algo potencialmente traumático em uma experiência de prazer.

Mesmo Aristóteles já reconhecia o papel do teatro trágico como “um depósito de refugos de emoções socialmente indesejáveis ou, pelo menos, um programa de reciclagem” (EAGLETON, 2013, p. 218), uma vivência de emoções circunscritas em determinado espaço e tempo regulados. A tragédia despertaria, então, “sentimentos de compaixão e medo apenas para expurgá-los, purificando-nos do terror e sentimentalidade excessivos, alimentando-nos com doses controladas dessas mesmas paixões” (*ibidem*, p. 221). As ficções representariam, de forma semelhante, um artifício humano para organizar e reexperimentar a realidade, gerando emoções

reais, ainda que controladas. Uma das perspectivas possíveis para entender o interesse humano pelo horror e pelo trágico é exatamente reconhecer o papel da arte mimética como organizadora de experiências. “Purificar uma emoção excessiva é agradável por si só, porque sentimos prazer na mimese como tal, até mesmo nas representações de desastres; porque a arte trágica modela o sofrimento em um padrão significativo, controlando-o enquanto o torna agradavelmente inteligível” (EAGLETON, 2013, pp. 237-238).

A indústria de conteúdo logo percebeu as possibilidades comerciais de explorar o prazer gerado pelas ficções, incluindo aquelas que se propõem a provocar medo. Oferecer esse sentimento, sob premissas locais e temporais de controle e segurança, pode gerar um efeito prazeroso, um exercício de consumo de dor e horror, que é socialmente aceito e que não oferece riscos ao espectador.

[...] Ramos de entretenimento lançaram atrações que provocavam um medo “seguro” nas pessoas. Surgiram parques de diversão, espetáculos teatrais sobre desastres, apresentações de *vaudevilles*, museus melodramáticos e exibições mecânicas ousadas, como o globo da morte. Não raro, nessas apresentações, a população experimentava, de maneiras diferentes, uma situação inusitada: ficava “frente a frente” com a morte, mas totalmente protegida dela. Sentia, assim, apreensão e alívio ao mesmo tempo (LOPES; RAMARI, 2016, p. 115).

Ora, a distância entre o espectador de um filme de ficção é realmente tão maior que aquela que separa os habitantes do ocidente, acompanhando uma guerra no Oriente Médio? A condição de proteção e distanciamento provocada pela cobertura midiática da realidade, em contraste com as estratégias imersivas empregadas pelos realizadores, parece tornar tênue a linha que separa as ficções das transmissões reais.

Um evento como o globo da morte ou um filme de horror parecem ser tentativas de reorganizar os efeitos de uma realidade, intensificando seus efeitos por meio da criação de ambientes apropriados para uma imersão e vivência de uma replicação das ameaças da vida maior que aquela que encontramos na própria vida.

Assim, as já naturalizadas convenções realistas do momento, codificadoras de nossa apreensão do mundo, oferecem-nos, além de um vocabulário estético-narrativo de reconhecimento e legitimidade consensual, uma organização intensiva da realidade e da experiência, face ao fluxo naturalmente disperso, fragmentário e amorfo da vida cotidiana (FELDMAN, 2008, p. 63).

Parece compreensível que recodificar a realidade é um mérito para valoração das ficções na produção de objetos estéticos, uma ficção, sobretudo no gênero de horror, tem seus efeitos intensificados à medida que os eventos em tela se revestem das qualidades associadas a uma representação naturalista ou realista. Mas há que se colocar uma problematização quase que paradoxal. O fato de apreciarmos uma imitação do real nos afasta de consequências morais que invalidariam nossa experiência de prazer. Sabemos que as pessoas na tela não estão sendo assassinadas de fato, que os sons de gritos são intensificados para gerar impacto, mas por que apreciamos isso? Seria suficiente afirmar que é a ficção que autoriza e legitima esse prazer? Talvez não. “A arte é, sem dúvida, uma maneira de manter o terror a distância, mas não a única” (EAGLETON, 2013, p. 240). Eagleton (*idem*) segue sugerindo pensarmos em uma multidão que abandona um espetáculo ficcional no teatro para avolumar-se ao redor de uma cerimônia de enforcamento real, fato tão comum até a primeira metade do século XX. Se essa mesma multidão, ou algum de seus membros, sofresse, tivesse proximidade afetiva ou corresse algum risco concreto de passar pelo mesmo ritual que o condenado, seu prazer pela cena possivelmente diminuiria. Mas, diante de um espectador regular, sem envolvimento direto com o fato, parece existir uma mediação em seu papel que o autoriza a sentir prazer na experiência e, talvez, “qualquer espécie de postura do espectador em relação ao sofrimento, não apenas ao da arte, possa, às vezes, torná-lo agradável” (EAGLETON, 2013, p. 240). De acordo com essa perspectiva, existiria, então, um interesse pela dor e pelo sofrimento reais, e esse interesse talvez resida na condição de espectador - distanciado e diante de uma experiência organizada social ou midiaticamente -, condição que propicia o mecanismo de defesa mental que autoriza a fruição dessas experiências. Eagleton (2013, p. 240), sintetizando um argumento de Burke (1958), menciona que “algumas tragédias são tanto mais prazerosas quanto menos ficcionais forem”. Um elogio ao realismo, que, ao mesmo tempo, reconhece a paradoxal relação entre o desejo pelo real e a necessidade de mediar e organizar esses eventos, seja em uma peça teatral, em um filme, ou mesmo em um espetáculo de enforcamento ou batalha de gladiadores.

A partir das reflexões postas, parece infrutífera a tarefa de elencar responsabilidades do papel das ficções, tornando-se muito mais urgente entender o

papel do espectador, que anseia por vivenciar experiências sistematizadas e organizadas de forma a fruir seu prazer. “As estéticas do realismo inventam ficções que parecem ser a realidade. Nosso cotidiano é dispersivo, fragmentado e amorfo. A ficção realista torna a realidade mais ‘real’ porque intensifica, seleciona e enquadra eventos, personagens, enredos” (JAGUARIBE, 2007, p. 26). Essa organização se torna provedora de doses controladas de prazer, administradas mediante rituais e cerimônias reais ou ficcionais, com o teatro, o cinema, o esporte, as batalhas e eventos públicos de enforcamento ou queima de bruxas. Uma atuação que toma forma para tornar as ficções cada vez mais reais, revestindo-as daquilo que lhes falta e, por outro lado, parece fornecer uma roupagem ficcional aos eventos reais, com ritualística e cerimoniais extremamente organizados, rompendo com a espontaneidade e o caos da vida real, um ciclo de complementaridades onde o real busca a ficção e a ficção busca o real.

## 2.5 SÓ NOS RESTA MENTIR

No dia 30 de outubro de 1938, a rede de rádio Columbia Broadcasting System (CBS) interrompeu sua programação musical para noticiar uma suposta invasão de marcianos. A transmissão, por sua aparência de real, desencadeou pânico na costa leste dos Estados Unidos e ficou marcada como um dos mais discutidos eventos de pânico coletivo já registrados. O programa era, na verdade, uma dramatização para o rádio do livro de ficção científica *A Guerra dos Mundos*, do escritor inglês Herbert George Wells. A produção foi idealizada e realizada por Orson Welles, ainda um jovem e pouco conhecido ator e diretor de cinema norte-americano.

Conforme relata Schwartz (2015, p. 13, tradução nossa), “no dia seguinte, jornais de toda a nação reportaram que milhares de pessoas em todo o país levaram a notícia falsa a sério e fugiram de suas casas aterrorizadas<sup>8</sup>”. O “The New York Times descreveu uma ‘onda de histeria em massa’ que se espalhou pelos Estados Unidos” (SCHWARTZ, 2015, p. 14, tradução nossa)<sup>9</sup>. A transmissão da *Guerra dos Mundos* é até hoje um fenômeno estudado por suas nuances e pela relatada histeria coletiva que foi capaz de provocar. Em sua obra, Schwartz (2015) menciona a estimativa do

<sup>8</sup> The next day, newspapers nationwide reported that thousands of people across the country had taken the fake news to be true and fled their homes in terror.

<sup>9</sup> “The New York Times described a “wave of mass hysteria” washing over the United States”.



pesquisador Hadley Cantril, que realizou um estudo sobre a psicologia do pânico provocada pela “invasão marciana”. Estima-se que, dentre as cerca de seis milhões de pessoas que ouviram a transmissão de rádio, pelo menos um milhão acreditou que se tratava de algo verídico.

Por que a dramatização da *Guerra dos Mundos* se tornou tão convincente? A transmissão faz uso de elementos que simulam um estado de caos e desespero, intencionalmente incorpora erros técnicos e espaços de silêncio, os entrevistados, e os próprios repórteres, falam com interrupções, como se estivessem confusos e estupefatos com os eventos diante de seus olhos. A incompletude da linguagem prejudica a inteligibilidade dos eventos, mas adiciona uma carga de verismo e dramaticidade que dá muito mais naturalidade e realismo à notícia. Ou seja, Orson Welles entendeu que a simulação de erros técnicos e precarização da transmissão poderiam ser índices de realismo, estratégia que se sagrou extremamente exitosa. A mesma estratégia é utilizada até hoje, ainda mais quando o público, conhecedor dos artifícios tecnológicos, coloca-se, cada vez mais, com ceticismo diante dos objetos artísticos. O erro técnico surge, então, como uma humanização, uma reconciliação com a imperfeição, um índice de verdade.

Voltando algumas décadas no tempo, vê-se que mentir ao público, por meio de dispositivos comunicacionais, não é nenhuma invenção contemporânea. Hippolyte Bayard é, talvez, o menos prestigiado no rol dos inventores da fotografia; seu trabalho jamais teve relevante reconhecimento, o que o levou, ainda em vida, a realizar um curioso protesto. Na célebre fotografia intitulada *Autorretrato de um homem afogado* (1840), “Bayard apresenta-se como uma vítima de um ato de suicídio, provocado pelo fracasso das autoridades francesas em reconhecer sua própria descoberta do processo fotográfico” (SAPIR, 1994, p. 619). Utilizando uma fotografia de seu corpo, supostamente morto por afogamento, ele imprimiu veracidade ao fato. A imagem é o primeiro autorretrato fotográfico e a primeira imagem técnica forjada da história.

Com esse gesto irônico, Bayard transforma um sentimento de ressentimento que está mais para patético em uma lúcida constatação das possibilidades de criação fotográfica. O afogado constitui não apenas a primeira performance fotográfica, mas também a primeira mostra de subversão da veracidade da fotográfica em prol de legitimação de uma mentira. Bayard aproveita a já evidente credibilidade da fotografia para fazer uma brincadeira irônica com sua veracidade (FLORES, 2011, pp. 145-146).

Em um momento de encantamento e descobertas em relação às potencialidades de manipulação da fotografia, suas capacidades técnicas e recursos de linguagem, seria até lógico imaginar que essa ingenuidade levaria uma falsa imagem documental a gerar efeitos emocionais reais. Assim como na transmissão de Welles, o dispositivo e suas potencialidades de linguagem ocupam um papel determinante para a construção do efeito. Iludir o público seria imprescindível para o desencadeamento de emoções verdadeiras? Uma outra história envolvendo fotografias vai nos indicar que não.

O fotógrafo, escritor, crítico, curador e professor, Joan Fontcuberta relata, na introdução de seu livro *O beijo de Judas: fotografia e verdade*, uma experiência vivenciada quando do nascimento de sua filha. A criança nasceu prematura e foi isolada em uma incubadora no interior de uma sala a que sequer os pais tinham acesso. Sua expectativa de vida era tão remota que permaneceu isolada por 3 meses. Diante do anseio de ver sua filha, o autor relata que conseguiu o apoio de uma enfermeira que, após instruída quanto à operação de uma câmera, capturou 8 fotografias da criança.

Após o ansioso processo de revelação e confecção das cópias, pela primeira vez a mãe via a imagem de seu bebê, um momento de notável emoção mediado pela fotografia, que, naquele momento, cumpria sua “função histórica de dar informação visual de forma precisa e fidedigna” (FONTCUBERTA, 2010, p. 10). Anos mais tarde, passada a emoção da situação e já com um certo distanciamento, o autor foi capaz de ponderar:

O que teria acontecido se a enfermeira tivesse fotografado outro bebê? Provavelmente teríamos ficado igualmente satisfeitos. Havia tanta necessidade, tanta urgência, tantas emoções contidas, que qualquer reticência haveria equivalido à impertinência de um desmancha prazeres (FONTCUBERTA, 2010, pp. 10-11).

A necessidade da verdade aqui parece perder sentido, da mesma forma que o próprio conceito vem se fragilizando com o advento da pós-modernidade. Ao longo das últimas décadas, artistas e teóricos passaram a problematizar mais enfaticamente o real, uma dinâmica que aprofunda a crise a respeito dos domínios e limites da verdade. A clareza dessa delimitação parece fazer cada dia menos sentido, pois “a verdade se tornou uma categoria pouco operativa; de alguma forma, só conseguimos mentir” (FONTCUBERTA, 2010, p. 11).

As discussões contemporâneas põem em xeque mesmo gêneros historicamente vinculados à ideia de real, como a fotografia etnográfica e o cinema documental. Questiona-se, por exemplo, quão performático é o gesto daquele personagem documentado, a influência do dispositivo no ambiente, as escolhas de enquadramento, etc. Os cânones da verdade estão cada vez mais frágeis, “o velho debate entre o verdadeiro e o falso foi substituído por outro: entre ‘mentir bem’ e ‘mentir mal’” (*idem*).

Os casos aqui discutidos são propostas de pensar como o contato com objetos audiovisuais, sejam eles reais ou ficcionais, criados com propósito de gerar ilusão ou de atestar a verdade, pode provocar emoções, fenômenos que estão presentes e afetam os corpos com que se põem em contato. Mentir ao público, como fez Bayard, poderia nos levar a um conflito ético, mas aparentemente não a um conflito estético, visto que, conforme já discutido, mesmo os objetos sabidamente ficcionais são capazes de provocar efeitos reais. O medo de uma história de fantasmas poderia ser facilmente dirimido se essa emoção estivesse restrita ao domínio da lógica, mas, ao contrário disso, “o medo é ‘real’, mesmo que, objetivamente, o perigo não exista” (LEGRENZI, 2002, p. 39). A busca por novas e intensificadas experiências de medo culminou no surgimento de um peculiar estilo de filmes de horror. “Como os meios digitais tornam tudo evidente demais, a fidelidade está tanto na mente do espectador quanto na relação entre a câmera e o que está diante dela” (NICHOLS, 2010, p. 19). Os chamados *found footage* levam ao limite a busca pelos efeitos de real, ancorando-se em premissas falsas para construir um efeito intensificado de verdade, que será discutido no capítulo a seguir.

### 3 FALSOS *FOUND FOOTAGE* DE HORROR

Misteriosamente um grupo de pessoas desaparece e morre. Restam como testemunho apenas as gravações daqueles eventos terríveis. De alguma maneira, essas imagens são encontradas ou se tornam públicas e, através delas, o espectador descobrirá exatamente que eventos antecederam aquele episódio trágico. Partindo dessa estrutura narrativa, nas últimas duas décadas, nos mais variados cantos do mundo, intensificou-se a produção de um conjunto de filmes que compartilham diversas características de estilo, os *found footage* de horror, uma produção massiva que obteve êxito comercial e ganhou corpo, sobretudo dentro do gênero de horror. Essa difusão do estilo motivou o interesse de pesquisadores (CARREIRO, 2013, 2014, 2017; BORDWELL, 2012; GRANT, 2013; FELDMAN, 2008; CÁNEPA, 2013, 2014; FERRARAZ, 2013; HELLER-NICHOLAS, 2014; REYES, 2015; BRAGANÇA, 2016; RØDJE, 2017; ACKER, 2015, 2017), de diferentes origens, que têm abordado o fenômeno a partir de múltiplas abordagens teóricas, propondo avanços e elucidando os procedimentos que unificam os falsos *found footage* enquanto um modo do fazer cinematográfico.

*Found footage* é originalmente um subgênero do documentário, produzido por realizadores como Harun Farocki (1944), Gustav Deutsch (1952), Bill Morrison (1965) e Péter Forgács (1950), em que se busca a ressignificação de imagens de arquivo a partir de construções de montagem. Isso gera algumas imprecisões teóricas para os que buscam definir os chamados “*found footage* de horror”, filmes de ficção construídos a partir de procedimentos narrativos específicos e que não devem ser confundidos com as obras documentais fundadoras da concepção original do termo. Para gerar desambiguação, entretanto, sempre que nos referirmos a *found footage* no presente texto, estaremos tratando do estilo associado às ficções de horror, objeto desta dissertação.

Definir falsos *found footage* de horror é, por si só, uma tarefa complexa. A busca pela precisão no uso dos termos leva diversos pesquisadores à proposição de denominações distintas, como “*point of view (POV) films* ou *discovered footage films* (termo criado por David Bordwell)” (CARREIRO, 2013, p. 226). Mas o que esses termos buscam abranger? Esse grupo de filmes busca atestar a veracidade de suas imagens através da premissa de que os eventos foram capturados por dispositivos

internos à diegese, exibindo histórias em que, em geral, não restam testemunhas sobreviventes e toda documentação dos eventos está gravada em vídeo. Como supostamente estamos assistindo a esses eventos, as imagens que o documentam foram “descobertas” ou “encontradas”, o que daria pleno sentido ao termo “filmagem encontrada” ou *found footage*. Como tudo não passa de um artifício ficcional para gerar credibilidade narrativa e potencializar o efeito imersivo, sobretudo no gênero do horror, consideramos a construção do termo “falsos *found footage* de horror” como a mais aproximada de uma desejável precisão teórica.

Tomaremos por falsos *found footage* de horror filmes que forjam a existência, total ou parcialmente, de imagens previamente capturadas por dispositivos diegéticos onde foram registrados os eventos que servirão narrativamente para produção e/ou intensificação do efeito de horror. Essa definição amplia o *corpus* de filmes incluindo não só imagens de câmeras de vídeo nas mãos de personagens, mas também de dispositivos de vigilância, *webcams*, capturas de telas e outros artefatos de gravação de áudio e vídeo que possam, dentro do universo fílmico, ter registrado os acontecimentos que vemos em tela.

A busca por um efeito intensificado de medo é exatamente o que faz dos falsos filmes *found footage* de horror o *corpus* de análise desta pesquisa, os recursos de busca por uma “verdade” que vai tornar mais crível a experiência de imersão, o fortalecimento da ideia de que, se aquela experiência acontecesse realmente com alguém, seria daquela forma que os eventos aconteceriam. Essas ideias têm clara vinculação com o que propõe Carroll (1999) através da teoria do pensamento, que apresenta o medo como fruto da cognição, como um produto da ideia de como seria determinada situação se, porventura, viesse a acontecer. A oferta de um produto que se aproxima de um possível real corrobora essa ideia de pensar como seria ser perseguido, sequestrado, colocado diante de um evento fantástico, entre outras situações de horror. Eco (1991, p. 187) reflete sobre esse particular comportamento do espectador, que, “mais do que viver experiências, procura adivinhar a reconstrução de experiências alheias; a atitude do observador que opera uma *mimese de experiências* – e, nesse sentido, vive certamente uma experiência própria de interpretação e mimese” (itálicos do autor). É, partindo dessa busca por imersão na experiência da ficção, que mimetiza as experiências tal qual as imaginamos, que

talvez possamos encontrar pistas sobre a atração do público por um produto filmado sob as convenções de estilo dos *found footage*.

Conforme já discutimos, é evidente que essas qualidades do sentir não podem ser objetivadas de forma tão simples. Não é pela mera aparência de real que tais obras atingem seus efeitos, mas por se vincularem aos códigos do horror, à exploração dos medos, ao flerte com o estranho, com o fantástico e o sobrenatural, por darem lugar ao que é bizarro, ao que inquieta. Essas manifestações, próprias do gênero, parecem surgir intensificadas pelo tratamento cru e realista, o que motiva o interesse desta pesquisa tanto pelo horror em sentido amplo, quando pela hibridização com o real, manifestada nos *found footage*.

### 3.1 HISTÓRIA DO *FOUND FOOTAGE*

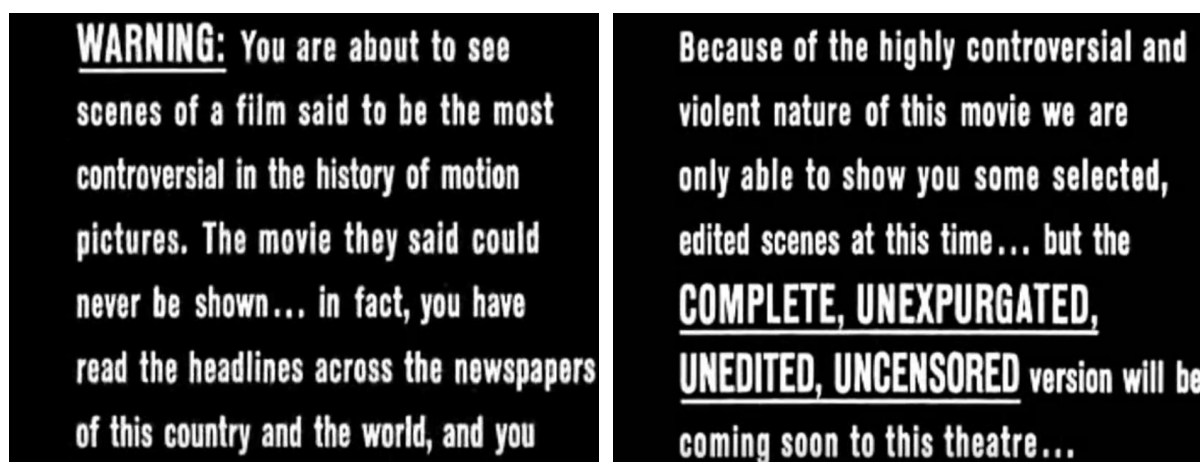
Delimitar um marco inicial de determinados eventos no curso da história é uma tarefa que inevitavelmente nos coloca diante de imprecisões. Entretanto, precisamos partir de algum ponto e, aqui, tomaremos o interesse pela hibridização entre real e ficcional no cinema como a fagulha que desencadeou a gênese e desenvolvimento do que hoje chamamos de *found footage* de horror. E é já nos primeiros filmes conhecidos que vemos esse flerte entre real e ficcional. Em *Execução de Czolgosz com Panorâmica da Prisão de Auburn* (1901), Edwin Porter recria a sentença de morte imposta a Leon Czolgosz, assassino do presidente norte-americano William McKinley, o filme reconstrói um evento real, da forma como supostamente aconteceu. Em *Electrocuting an Elephant* (1903), produzido pela companhia de filmes de Thomas Edison, vemos um filme da execução real de um elefante por choque elétrico. O animal teria matado um espectador durante uma apresentação circense, sendo sentenciado a morrer pelo ato. Até hoje o filme circula na internet acompanhado de alertas aos espectadores sobre suas imagens chocantes, uma clara demonstração do efeito que o real exerce sobre a audiência.

Além da já comentada transmissão de rádio em *Guerra dos Mundos*, realizada por Orson Welles, Heller-Nicholas (2014) destaca como outro importante marco na pré-história do *found footage* os filmes rodoviários da *The Highway Safety Foundation*. As obras, populares nos anos 1950 e 1960, tinham a intenção de conscientizar os motoristas sobre os perigos do trânsito, usando imagens de acidentes, e mortes, reais em conjunto com cenas dramatizadas. O uso desse horror corporal certamente

chocou a audiência do período e sua distribuição perdura até hoje em redes sociais e acervos de vídeo na internet, alimentando um curioso interesse por cenas de acidente e morte.

Outra inegável fonte de influência, revestida com toda uma aura de mistério e proibição, reside nos chamados filmes *snuff*. Esses filmes supostamente mostram mortes ou assassinatos reais de pessoas ou animais, feitos de forma crua, sem intervenções de pós-produção, com um propósito doentio de atender um fetichista desejo pela imagem da morte. Os boatos sobre a real existência desse tipo de conteúdo motivaram o surgimento de ficções ancoradas nessa premissa, notadamente o filme *Snuff* (Findlay, Fredriksson e Nuchtern, 1976), construído em uma narrativa que acompanhava um líder de uma seita em uma série de assassinatos supostamente reais, premissa utilizada de forma a atrair a audiência para as “mais controversas cenas da história do cinema”, conforme anunciado em seu *trailer* de cinema (*Figura 2*).

Figura 2 - Letreiros de um *trailer* anunciando *Snuff* no cinema.



A mesma premissa gerou, inclusive, um exemplar brasileiro, *Snuff, Vítimas do Prazer* (Cláudio Cunha, 1977), roteirizado por Carlos Reichenbach, filme em que produtores de cinema contratam uma equipe para realizar um filme pornográfico, tendo, no entanto, intenção de realizar uma matança e documentar em vídeo as cenas de mortes reais. Nas primeiras cenas do filme, os personagens assistem a um suposto *snuff* e discutem as condições para a produção de seu próprio, inclusive tratando as produções a uma evolução comercial do cinema pornográfico.

Figura 3 - O dispositivo (esquerda) e as imagens por ele capturadas (direita) em *Snuff, Vítimas do Prazer*.



Muitas polêmicas envolvem a existência e distribuição de tais filmes. As teorias mais conspiratórias afirmam existir uma rede internacional de comércio de tais obras, hoje baseada no submundo das camadas inacessíveis da internet, a chamada *Deep Web*. A prática de crimes virtuais e circulação de materiais ilegais é conhecida no submundo da internet, o que talvez corrobore as teorias de uma rede de interesse por filmes *snuff*. Conforme aponta Heller-Nicholas (2014, p. 60), talvez o mais concreto indício dessa atividade seja o vazamento para as camadas visíveis da internet do vídeo conhecido como *3 Guys and 1 hammer*, onde Viktor Sayenko e Igor Suprunyuck, que ficariam internacionalmente conhecidos como Maníacos de Dnepropetrovsk, torturam e, sadicamente, matam um homem. Dez anos antes, Ernst Dieter Korzen e Stefan Michael Mahn também alegaram cometer uma tentativa de homicídio a mando de uma suposta rede de distribuição de filmes *snuff*<sup>10</sup>. Antes mesmo da popularização da internet, já se especulava sobre a existência de tal tipo de conteúdo, e as ficções logo incorporaram em sua estrutura a construção realista e crua supostamente associada ao padrão visual dos filmes *snuff*. “Paradoxalmente, se realmente existe um mercado para o *snuff*, é a própria lenda urbana - impulsionada por ficções *snuff* - que o desencadeou” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 60, tradução nossa<sup>11</sup>). A fetichização e objetificação dos corpos inerente aos filmes *snuff* imediatamente gera

<sup>10</sup> <https://www.independent.ie/world-news/two-jailed-for-torture-death-of-girl-in-snuff-movie-26153083.html>

<sup>11</sup> No original: Paradoxically, if there really is a market for snuff, it is the urban legend itself—propelled by snuff- fictions—that has triggered it.



uma associação ao segmento de conteúdos pornográficos, onde algum tipo de fantasia transgressora alimenta a obra e motiva a produção de tal tipo de conteúdo.

Em 1978, um falso documentário conhecido como *As Faces da Morte*, dirigido por John Alan Schwartz, foi lançado e assombrou as noites de muitos adolescentes nas décadas seguintes, ganhando o *status* de filme proibido, com seu sensacionalista anúncio de banimento em dezenas de países. O filme, de fato, apresentava mortes reais de animais e autópsias humanas, mas era majoritariamente encenado, fato declarado pelo próprio diretor décadas após o lançamento. O caso de *As Faces da Morte* é interessante pela relação entre a obra e seu público, pois assistir ao “filme proibido” era tão desafiador para uma geração de adolescentes quanto conseguir acessar um VHS de filmes pornográficos em uma locadora. Essa estranha relação com o corpo e com o proibido é, até hoje, problematizada por diversos teóricos que aproximam o gosto pela violência. Conforme teoriza Sontag (2003), há uma relação de interesse lascivo por imagens de corpos, ainda que esses se afastem do alicerce clássico de culto à beleza. Há, nesses corpos violados, um ar pornográfico, uma aproximação entre repugnância e sedução. Não se trata aqui de mera curiosidade, mas do reconhecimento dessa mórbida atração, um tormento interior que resulta em um conflito mental cuja discussão documentada remete aos escritos de Platão e se estende passando pelas proposições freudianas, chegando à contemporaneidade.

É em 1980 que talvez nos deparemos com aquele que é amplamente reconhecido como o primeiro genuíno exemplar do que viria a ser conhecido como *found footage* de horror, *Holocausto Canibal*, obra italiana dirigida por Ruggero Deodato. A trama se desenrola a partir do desaparecimento de uma equipe de documentaristas que haviam ido à selva amazônica gravar uma tribo isolada de canibais. Uma missão de resgate é, então, instalada, e nela são recuperadas as fitas das gravações realizadas pela equipe desaparecida, onde todos os eventos que levaram até seu desaparecimento foram documentados. Com essa premissa, o filme estabelece a perfeita definição de filmagens encontradas (*found footage*), apresentando o conteúdo desse material ao espectador, que passa a assistir a um suposto *flashback* dos eventos que verdadeiramente aconteceram com a equipe de documentaristas. Como se não bastasse a inquietante questão de alegar exibir imagens “reais” de uma equipe desaparecida, a produção do filme deu ares extremamente realistas a todas as mortes encenadas, inclusive fazendo uso de

animais vivos em determinadas cenas. As mortes desses animais até hoje geram impacto na audiência, assim como as mortes encenadas de humanos, tamanha a verossimilhança com que foram encenadas, ainda mais quando consideramos que o filme foi realizado em 1980.

Em *Holocausto Canibal*, temos a presença da maioria das características estilísticas que marcam o *found footage* de horror: a câmera está presente na diegese e os personagens interagem com o dispositivo; temos a visão em primeira pessoa, documentando o ponto de vista do *cameraman*; os códigos documentais são constantemente utilizados a serviço de tornar obscuros os limites entre um filme encenado e uma reportagem jornalística ou documental. O filme “deliberadamente turva as linhas entre o real e o ficcional em um contexto de horror e, ao fazê-lo, enfrentou grande controvérsia” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 32, tradução nossa<sup>12</sup>). O realismo do filme gerou problemas ao diretor, que foi detido por supostamente ter feito um filme *snuff*. “O artigo de 1981 da revista francesa Photo ‘*Grand Guignol Cannibale*’ afirmava que as pessoas foram realmente assassinadas durante a realização do filme, e grande parte da notoriedade da obra resultou de crenças semelhantes” (*ibidem*, p. 33, tradução nossa<sup>13</sup>). Mesmo após o esclarecimento de que se tratava de uma ficção, o filme seguiu proibido em diversos países, sobretudo pelo sacrifício de animais. No Brasil, é classificado para maiores de 18 anos.

Outros tantos filmes contribuíram para a trajetória de hibridização entre real e ficcional, e nos deslocaríamos bastante do propósito desta pesquisa se realizássemos uma documentação extensiva de tais obras. Ainda que contribuições como a de *Guinea Pig* (Satoru Ogura, 1985), primeiro exemplar de uma controversa série japonesa de filmes de horror, com brutais e realistas cenas de violência, e *Aconteceu Perto da sua Casa* (Rémy Belvaux, André Bonzel, Benoît Poelvoorde, 1992), um falso documentário que acompanha a rotina de um assassino em série, sejam cruciais para construção dos fundamentos do estilo *found footage*, é apenas entre 1998 e 1999 que podemos, portanto, mapear seus primeiros exemplares genuínos.

*The Last Broadcast* (Lance Weiler, Stefan Avalos, 1998) poderia facilmente ocupar o posto de primeiro filme de um ciclo que, mais tarde, viria a consolidar os

<sup>12</sup> No original: deliberately blurred the lines between the real and the fictional in a horror context, and in doing so faced great controversy.

<sup>13</sup> No original: The French magazine Photo’s 1981 article “Grand Guignol Cannibale” claimed that people were actually murdered in the making of the film, and much of the movie’s notoriety stemmed from similar beliefs.

*found footage*. Ocorre que a produção foi ofuscada pelo estrondoso sucesso comercial de *A Bruxa de Blair* (Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999). Os dois filmes compartilham muitas semelhanças; estruturam suas narrativas a partir de equipes de documentaristas que vão até uma floresta empreender uma investigação e terminam envolvidas em misteriosos eventos de horror. Ambos são construídos como documentários, com uma diferença de abordagem, pois *The Last Broadcast* investe em um formato de entrevistas, usando as imagens “encontradas” como um material de arquivo que complementa o que é discutido nos depoimentos dos personagens.

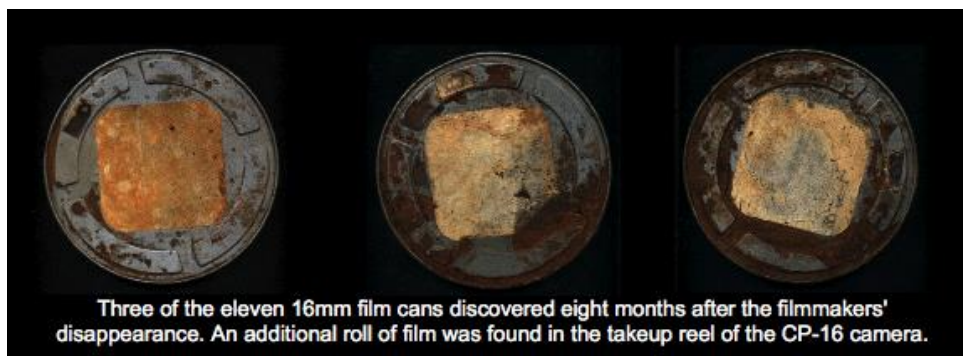
Figura 4 - Página na internet e cartaz de divulgação de *A Bruxa de Blair*.



*A Bruxa de Blair* é um filme muito mais cru, se afasta do documentarismo clássico. Não é um mero falso documentário, mas a tentativa de construir algo novo. Nele fomos introduzidos a um universo de recursos até então desautorizados em filmes comerciais: uma câmera que freneticamente treme em situações de perigo, momentos de completa escuridão, perdas consideráveis de legibilidade visual e sonora, granulações excessivas, imagens de câmeras caídas no chão, entre tantas outras subversões a uma linguagem normativa até então estabelecida. *A Bruxa de Blair* não se apresentou como um filme de horror deveria ser, mas como a filmagem de uma pessoa comum em situação de desespero deveria parecer. Além disso, o lançamento do filme de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick foi precedido por uma inovadora campanha de *marketing* em um período em que a internet ainda não era largamente disseminada. A produção criou cartazes e divulgações de desaparecimento pelas ruas e festivais de cinema, hospedou uma página na internet que confirmava as informações de busca pelos personagens, entre outras ações de

*marketing* que anteciparam os eventos do filme, como documentos de um desaparecimento real.

Figura 5 - Rolos de filme “encontrados” de *A Bruxa de Blair*.



A revolução de estilo proposta por *A Bruxa de Blair* não teve um efeito imediato. Entre 1999 e 2006, houve uma aparente maturação das ideias, acompanhada por uma série de mudanças tecnológicas e socioculturais. Cabe aqui investigar o que explica esse interstício de quase 10 anos separando os filmes iniciais do período de efetiva consolidação das produções do estilo. Antes de tudo, é preciso pontuar a ocorrência do atentado terrorista de 11 de setembro de 2001, uma marcante ferida no íntimo de toda a sociedade norte americana, o que certamente repercutiu na indústria do cinema. “Naquele dia, a América que o cinema de horror na década de 1990 procurou criticar e desafiar mudou para sempre” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 88, tradução nossa<sup>14</sup>). O impacto inicial de uma situação de horror real pode ter estimulado uma inicial rejeição ao horror artístico, afinal, qual o sentido de buscar o horror quando ele estava sendo vivenciado? Em seguida, tem início a chamada “guerra ao terror”, política de tolerância zero implementada pelo governo norte-americano, cujas ações paulatinamente passaram a ser contestadas, principalmente quando do excesso de violência, vitimização de inocentes e descoberta de campos de tortura. Curiosamente o horror ressurge como uma possibilidade de refúgio crítico, muitas vezes dando espaço a alegorias políticas e questionamentos sociais. Heller-Nicholas (2014, p. 89) comenta que filmes como os das franquias *O Albergue* (Eli Roth, 2005) e *Jogos Mortais* (James Wan, 2004) foram descritos como verdadeiras alegorias de guerra, apontando em especial o filme *O Albergue* como uma clara

<sup>14</sup> No original: On that day, the America that horror film in the 1990s sought to critique and challenge changed forever.

referência às ações militares dos EUA no Iraque, torturas e maus tratos a prisioneiros em Guantánamo e perseguições étnicas em todo o mundo. Essa geração de filmes abordando um horror mais corporal foi descrita por muitos pesquisadores como *torture porn*, sendo predominante nesse intervalo em que quase de forma adormecida o *found footage* de horror preparava sua sólida retomada.

O *found footage* de horror incorpora as ansiedades do 11/09, mas ao absorver o trauma do fenômeno enquadra também o modo como ele foi experimentado pela maior parte do mundo ocidental: pelas telas da mídia. Filtrado midiaticamente pela cobertura da imprensa, pelo testemunho do vídeo amador, pela vigilância do CCTV, ou pela postura punitiva do vídeo feito por terroristas, o 11/09 e a subsequente Guerra ao Terror são refletidos pelo *found footage* como uma manifestação da influência que as tecnologias de mídia assumiram no cotidiano sociocultural (BRAGANÇA, 2016, p. 65-66).

A herança do atentado terrorista de 11 de setembro de 2001 fez crescer uma sociedade de vigilância que já se anunciava. Ascendem de forma considerável os chamados *reality shows*, programas de TV que “prometem um excesso hiper-realista que saciam uma paixão e não apenas uma demanda pelo real” (BRAGANÇA, 2016, p. 24). A primeira edição do *reality show Big Brother* foi ao ar no ano de 2000, tornando-se extremamente bem-sucedida e repercutindo em derivações de toda ordem que se popularizaram e viveram próspera experiência de quase duas décadas. Os *reality shows* se tornaram febre mundial no fim dos anos 1990 e início dos 2000. Só no Brasil, considerando apenas a TV aberta, entre 2000 e 2010, podemos enumerar mais de 30 franquias de *reality shows*, como *Big Brother Brasil*, *No Limite*, *O Aprendiz*, *E24*, *Polícia 24h*, *Acorrentados*, *Sem Saída*, *Casa dos Artistas*, *A Fazenda*, entre outros. As câmeras passaram a se tornar onipresentes, tudo está sendo gravado o tempo todo, condição essencial para um subgênero ancorado no registro diegético dos sons e imagens.

A onipresença de câmeras não se restringe às ficções televisivas ou cinematográficas. Provavelmente por vários momentos muitos de nós já olhamos ao redor para verificar a presença de alguma câmera e, certamente, em nosso entorno, a todo momento, há câmeras habitando nossos dispositivos, em espaços públicos e privados. A multiplicidade de possibilidades é incomensurável, indo desde a câmera de ré de um automóvel a um convencional circuito fechado de segurança. Prova disso é o registro de um ataque de tubarão, em julho de 2013, em uma praia do Recife. Qual

a probabilidade de, no exato momento de um ataque de um tubarão, que poderia acontecer em qualquer ponto do litoral, ser capturado por uma câmera? O Comitê Estadual de Monitoramento de Incidentes com Tubarões contabiliza que, nos últimos 21 anos, aconteceu um total de 58 ataques de tubarão<sup>15</sup>, ou seja, já em 2013, um evento de ocorrência extremamente remota foi documentado por um dispositivo técnico.

Figura 6 - Ataque de tubarão capturado pelas câmeras de vigilância da Secretaria de Defesa Social do Governo de Pernambuco.



Em paralelo, a popularização do vídeo digital viabilizou uma crescente onda de produções audiovisuais amadoras e de baixo orçamento. Todo o fluxo de trabalho se tornou simplificado, ainda mais quando a computação pessoal se tornou barata e capaz de contemplar as demandas de uma verdadeira ilha de edição audiovisual. “A chegada do YouTube em 2005 trouxe à tona o conteúdo gerado pelo usuário e sua marca particular de estética amadora, sem dúvida responsável, até certo ponto, pelo notável aumento na produção de *found footage* de horror a partir de 2007” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 112, tradução nossa<sup>16</sup>). A produção de conteúdos amadores, não supervisionada por uma gramática audiovisual rígida, aliada à rápida popularização da rede social, passou a autorizar e tornar familiar a imagem de baixa qualidade técnica. “A ascensão do YouTube e a subsequente aceitação e familiaridade mais amplas com a estética amadora de conteúdos gerados por

<sup>15</sup> Disponível em: <http://g1.globo.com/pernambuco/noticia/2013/07/bruna-gobbi-foi-1-mulher-morta-em-ataque-de-tubarao-em-pernambuco.html>

<sup>16</sup> No original: The arrival of YouTube in 2005 brought user-generated content and its particular brand of amateur aesthetics to the fore, no doubt responsible to some degree for the noticeable spike in the production of found footage horror from 2007 onwards.

usuários, e o clima foi perfeito para o retorno do *found footage* de horror (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 89, tradução nossa<sup>17</sup>).

Esse período de incubação fez surgir em 2007 a safra de filmes que viria a catapultar o estilo *found footage* a outro patamar. *[REC]* (Jaume Balagueró, Paco Plaza, 2007), elaborando suas virtudes e potencialidades, *Diário dos Mortos* (George A. Romero, 2007), marcando a adesão de um dos tradicionais mestres do horror ao subgênero, *Atividade Paranormal* (Oren Peli, 2007) e *Cloverfield: Monstro* (Matt Reeves, 2008), consolidando o sucesso do estilo junto ao público e abrindo as portas da indústria, são alguns dos principais atores dessa popularização do estilo, todos bem-sucedidos comercialmente, alguns inclusive consagrados como franquias com numerosos exemplares.

Tendo explodido em dois momentos espaçados, essa febre dos *found footage* hoje supera a casa dos 700 filmes catalogados<sup>18</sup> e mais de 20 franquias, isso sem considerar as pequenas produções, que, pela própria natureza orçamentária, são numerosas adeptas do estilo. Podemos estimar, com razoável precisão, que as produções no estilo *found footage* já superam os 800 filmes, com margem para um número substancialmente maior, visto que é impossível dar conta de todas as alternativas de publicação e circulação desses filmes de baixo orçamento, que em geral não se submetem à inscrição em bancos de dados como o *Internet Movie Database* (IMDb<sup>19</sup>). Muitas dessas obras são lançadas sem qualquer mediação de distribuidoras, diretamente em canais do *YouTube*, em plataformas de vídeo como o *Vimeo*, além do fato de que outras tantas cumprirem um circuito de pequenos festivais de cinema de nicho.

A fim de mensurar essa trajetória do *found footage*, buscamos quantificar esse surgimento e a ascensão do estilo. Essencialmente, utilizamos três fontes de informação para elaborar um gráfico (Figura 7) que traduzisse visualmente a linha do tempo de produção de tais filmes. Para a construção da coluna azul, utilizamos a lista denominada “*Found footage fiction films / ficções estilo found footage*”<sup>20</sup>, hospedada

<sup>17</sup> No original: The rise of YouTube and the subsequent broader acceptance of and familiarity with amateur UGC aesthetics, and the climate was perfect for the mainstream return of found footage horror.

<sup>18</sup> O site *Found Footage Critic* (<http://foundfootagecritic.com>) lista, em setembro de 2018, uma base de dados com 720 filmes no estilo. O site lista também 23 franquias baseadas em *found footage* de horror.

<sup>19</sup> IMDb, também conhecida como *Internet Movie Database*, é uma base de dados online de informação sobre música, cinema, filmes, programas e comerciais para televisão e jogos de computador, hoje pertencente à Amazon.

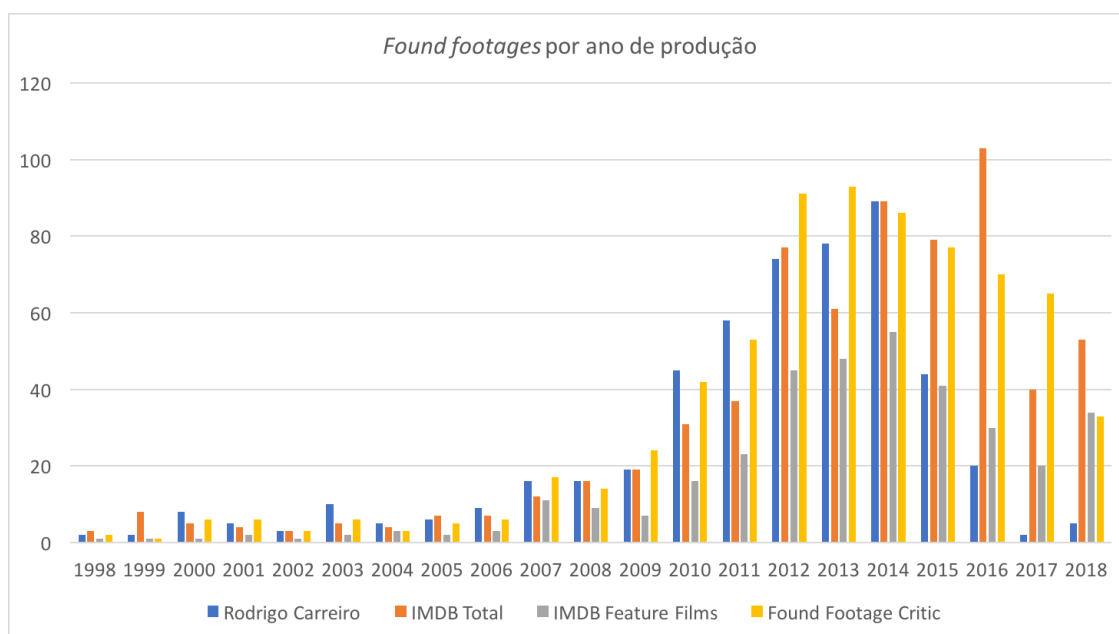
<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/list/ls054367204/>



na plataforma IMDb. A lista, criada e administrada pelo pesquisador Rodrigo Carreiro, foi atualizada de forma mais frequente até 2015, o que motiva uma redução significativa de filmes nos anos mais recentes. Além disso, é importante considerar que essa lista também enumera produções para televisão, o que gerou um total de 545 obras catalogadas, 15 delas anteriores ao período considerado no gráfico da Figura 7.

Para a construção da coluna de cor laranja, intitulada “IMDb Total”, foram consideradas todas as produções catalogadas na base de dados associadas ao termo “*found footage*”, o que engloba episódios de seriados, obras para televisão, curtas-metragens, entre outros. Quando consideradas todas as obras cadastradas, a lista completa do IMDb apresenta 736 títulos até setembro de 2018. Desse corpo ampliado, foi feita uma restrição onde listamos apenas os filmes de longa-metragem (*feature films*) cadastrados no IMDb também associados à palavra-chave “*found footage*”. Em seguida, classificamos as produções por ano, partindo de 1998<sup>21</sup> até 2018, totalizando 396 títulos. O mesmo procedimento foi realizado também com a base do *site Found Footage Critic*, que conta com 720 filmes no estilo, representado pelas colunas de cor amarela no gráfico da Figura 7. Todas as mensurações foram realizadas no mês de setembro de 2018.

Figura 7 - Obras no estilo *found footage* lançadas por ano.



<sup>21</sup> Antes do período considerado para a construção do gráfico, até 1997, foram encontrados 11 filmes de longa metragem.



Foram deixadas de fora do gráfico as produções até 1997, principalmente por serem dispersas e não representarem um ciclo de filmes que apresente alguma representatividade. Para referência, considerando apenas esse período pré-1997, a lista elaborada por Rodrigo Carreiro enumera um total de 15 obras, enquanto a base de dados do IMDb associa 40 filmes à palavra-chave “*found footage*”, dentre os quais 22 são curtas-metragens e, no total, apenas 13 têm vinculação com gêneros como horror, mistério ou fantasia. Aqui apenas nos interessa observar que não há um encadeamento de produções, como podemos observar a partir do período que se segue.

A partir de 1998, podemos observar que teve início um ciclo de regularidade nas produções do estilo, ciclo que se mantém estável, com algumas poucas produções até o ano de 2007, quando tem início uma curva de ascensão que preservará seus efeitos por quase dez anos.

Há um período de intensa produção entre 2011 e 2015, com posterior declínio e acomodação do número de produções. Esse declínio, entretanto, não opera uma reversão aos patamares iniciais, em que não se verificavam mais que dez obras por ano. Ele apenas representa uma estabilização na quantidade de filmes realizados, mostrando certa persistência e consolidação do subgênero, mesmo após o período de euforia. Não é possível atestar com convicção, mas o gráfico indicia que o estilo *found footage* deverá ser incorporado e persistirá como recurso criativo no cinema de horror.

### 3.2 A ESTÉTICA DA AUTENTICIDADE ARTIFICIAL

A premissa da descoberta de imagens, anteriormente discutida, gera uma série de implicações que terminam por individualizar essa forma de produzir filmes. Em geral teremos uma recorrência de características estilísticas como câmera intradieética, visão em primeira pessoa, procedimentos oriundos do documentário e texturas de som e imagem amadoras ou associadas a erros técnicos. Detalharemos, nos tópicos seguintes, cada uma dessas características.

Antes de prosseguirmos, cabe aqui uma ressalva. Ao adentrar em uma análise de elementos de estilo, esta pesquisa não sinaliza um distanciamento das análises e

discussões psicológicas e sociais que entendemos serem caras à compreensão do medo e do apelo realista do espectador. Ao contrário, vislumbramos que é, por meio desses códigos de estilo, que seremos capazes de lançar luz sobre as intencionalidades criativas autorais. Em verdade, não vemos forma mais adequada para cumprir tal tarefa, pois a leitura atenta da estrutura das obras deste *corpus* é substancial para a compreensão de seus efeitos. Conforme nos ensina Bordwell (2009, p. 58), “o estilo é a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar: é a porta de entrada para penetrarmos e nos movermos na trama, no tema, no sentimento – e tudo mais que é importante para nós”. Aqui, então, nenhum elemento de estilo será abordado de forma isolada, suficiente em si próprio, mas em uma perspectiva que discuta sua contribuição para os desejáveis efeitos emocionais inerentes aos *found footage* de horror.

### 3.2.1 A câmera diegética

Uma complexa estrutura de câmeras e microfones, um *set*, equipes, figurinos, cenários, efeitos especiais, maquiagens, equipamentos de iluminação e som: a estrutura clássica de produção cinematográfica se dedicou por décadas a ocultar todos os aparatos e artifícios técnicos de produção, deixando aos olhos do espectador apenas a vivência da chamada “magia do cinema”, onde um outro universo toma vida. A experiência do espectador, em geral, está vinculada ao olhar e escuta oniscientes, que se deslocam pelos eventos dramáticos sem quaisquer amarras, pondo em tela o que foi concebido pelos realizadores. “A câmera pode ser posicionada inclusive em lugares fisicamente inacessíveis da diegese, já que ela existe e é operada em uma dimensão puramente narrativa, onipresente e não sensível aos eventos diegéticos” (CARREIRO, 2013, p. 230). A câmera, no cinema narrativo clássico, pode atravessar paredes, acompanhar a velocidade de uma bala ou viajar livremente pelos ares.

Esses dispositivos de gravação são, historicamente, objetos de interesse de críticos e analistas, mas sua existência, em geral, não habita o universo da diegese nem motiva questionamentos do público, sendo, essencialmente, instrumentos de viabilização da realização cinematográfica. Nos *found footage*, diante da necessidade de justificar a origem das imagens em tela, a câmera perde sua condição de invisibilidade, tomando um caminho diametralmente oposto, passando a ser presente e a regular uma série de estruturas dentro da produção. A câmera diegética, para

Carreiro (2013, p. 229), é “a mais destacada característica do falso *found footage* de horror” e “consiste na presença de um aparato de captação de imagem e sons dentro da diegese”. A presença do dispositivo na narrativa, capturando as imagens exibidas, gera uma série de implicações para sustentação lógica do filme. Não é a simples presença do dispositivo na diegese, mas as decorrências disso que justificam um olhar mais atento sobre a questão, por isso, aderindo ao proposto por Carreiro (2017, p. 19), que qualifica a ideia de câmera diegética não como mero instrumento de captação audiovisual, mas como “princípio estilístico”, condicionado e atendente às restrições da criação cinematográfica.

Ao filmar no estilo *found footage*, o realizador se coloca diante de um complexo conjunto de regras e exigências que se fazem fundamentais para preservar a coerência narrativa. Surgem preocupações que, por mais óbvias que sejam, normalmente sequer existem em outros filmes. É preciso respeitar leis naturais, tempo, espaço, fenômenos físicos, limitações de equipamento, entre outras. Basta pensar sobre como é impossível situar um *found footage* em um período anterior ao da invenção dos primeiros aparatos de captura de vídeo. A menos que se justifique uma viagem no tempo, isso seria uma quebra fundamental da coerência lógica e temporal. Limitações de tecnologia são, portanto, fundamentais, pois regulam os diversos limites narrativos nesse conjunto de filmes. A título de exemplo, suponhamos que diegeticamente as gravações sejam provenientes de um dispositivo celular de um dos personagens. Para um bom *found footage*, não basta que essa menção seja feita ao longo da narrativa; é fundamental que formalmente se reconheçam as marcas tecnológicas do dispositivo, que a qualidade da imagem seja condizente, que resolução, capacidade de *zoom*, sensibilidade em baixas luzes, aspecto de tela, profundidade de campo, estabilização de imagem, entre outros, respeitem as condições técnicas do dispositivo. Além disso, se um desses aparatos sofre um choque mecânico ou é mergulhado em água, ele continua a filmar? A lente parece suja ou trincada? Cada evento diegético impõe ao dispositivo uma demanda a ser respeitada.

Além das leis naturais, podemos pensar também em restrições de encenação. Se as imagens são provenientes de uma *webcam* ou câmera de vigilância, por exemplo, surgem limitações de movimento que impõem ao processo de encenação uma submissão às particularidades de cada dispositivo. Se o aparato de captura

apresentado narrativamente é realmente o mesmo efetivamente utilizado na produção, muitas dessas condições serão naturalmente obedecidas; agora, se os efeitos dos dispositivos diegéticos serão emulados por um outro mais capaz, ou mesmo como um efeito de pós-produção, é preciso que haja constante supervisão para manutenção de um estrito respeito ao universo diegético. A presença da câmera é um trunfo e, simultaneamente, uma limitação. Ao passo que o dispositivo traz credibilidade e aproxima o espectador dos fenômenos retratados, ao revelá-lo o diretor restringe suas possibilidades técnicas e narrativas, afinal, uma *webcam*, uma câmera fotográfica, uma câmera de cinema ou uma câmera de vigilância são todas capazes e utilizáveis narrativamente, mas suas características particulares determinarão restrições ao campo narrativo. Não defendemos, aqui, que as restrições necessariamente representam limitações ou perdas narrativas. Ao contrário disso, quando bem utilizadas, podem contribuir para o efeito psicológico do medo, a partir da verossimilhança dos efeitos obtidos com tais recursos empregados.

Ocorre que os dispositivos diegéticos não podem estar submetidos ao acaso a que estariam se expostos às condições reais. A câmera não pode simplesmente levar uma queda e quebrar, ficar sem bateria ou entrar em uma grande corrente de vento que torne os diálogos capturados pelo microfone inaudíveis. Por vezes, no noticiário real, acompanhamos imagens de câmeras de vigilância em investigações divulgadas pela polícia, gravações de áudio vazadas pela imprensa, e é comum perdemos a legibilidade do áudio ou mesmo termos a visão limitada ou impedida pelo posicionamento das câmeras. Já quando pensamos em obras ficcionais, como os *found footage* de horror, é preciso que toda uma cuidadosa rede de ações planejadas seja estabelecida, de forma a naturalizar os eventos narrativos e preservar a capacidade de compreensão do público. A concepção criativa tem como desafio conjugar dois princípios aparentemente contraditórios em uma narrativa cinematográfica, “a legibilidade narrativa e a verossimilhança” (CARREIRO, 2013, p. 228). É fundamental justificar a continuidade das gravações mesmo diante da ocorrência de eventos de horror, dar motivações e condições aos personagens para não largarem a câmera diante das situações extraordinárias. Aqui nos colocamos diante de um limiar, pois é preciso manter a ação verossímil, os personagens e equipamentos precisam reagir aos eventos fantásticos, não devem naturalizá-los ou

ignorá-los, e essa reação não pode inviabilizar a compreensão do espectador sobre o desenvolvimento das ações.

As motivações em manter a câmera ligada podem surgir das mais diversas origens: capturas de provas, documentação de um evento, filmes de família, filmes de ficção ou documentários, reportagens jornalísticas, coleções privadas de um psicopata, *reality show*, câmeras de segurança, sessões de terapia, bate-papo por imagem, diário em vídeo (*vlog*), entre outras. Para registrar tais atividades, os filmes do estilo têm feito uso de toda sorte de dispositivos diegéticos, como *drones*, câmeras 3D, telefones, próteses oculares, câmeras veiculares, óculos, *webcams*, câmeras de segurança ou de espionagem, câmeras de cinema digitais e de filme, filmadoras caseiras, máquinas fotográficas e até um veículo de exploração da NASA, como utilizado em *A Pirâmide* (2014).

A reconhecida presença dos dispositivos de gravação de áudio e vídeo “confirma a sensação de fidelidade ao que acontece e que pode nos ser transmitida pelos acontecimentos, como se eles simplesmente tivessem acontecido, quando, na verdade, foram construídos para terem exatamente aquela aparência” (NICHOLS, 2010, p. 150). E é o cuidado em construir a aparência de real que muitas vezes diferencia o bom uso do estilo de uma mera filiação ao *found footage* em busca de êxito comercial. O descuido com as implicações de uma câmera diegética geram erros narrativos que comprometem a construção fílmica, como câmeras em posicionamentos impossíveis, movimentos que não são justificados e, por vezes, o simples abandono do estilo em favor do esquema clássico de câmera onipresente, mesmo no decorrer do filme.

Figura 8 - Montagem do dispositivo (esquerda) e imagem resultante da captura (direita) em *Atividade Paranormal 3*.



Um amplamente comentado exemplo de uso criativo para contornar as limitações da câmera está em *Atividade Paranormal 3* (2011). Na cena, o personagem pretende manter uma câmera ligada, funcionando como dispositivo de vigilância, durante a madrugada. Como a câmera não será operada por um humano, sua condição natural é manter sob cobertura um plano estático. Ocorre que o personagem decide montar a câmera sobre a estrutura de um ventilador de mesa, que é capaz de girar sua cabeça horizontalmente em 180°, o que dá à câmera a capacidade de monitorar uma região muito maior, num movimento repetitivo de *pan* que vai de uma extremidade a outra. Interessante observar que a construção do dispositivo é exibida ao espectador (Figura 8) e há uma preocupação em justificar aquele movimento de câmera incomum, mantendo a coerência narrativa. A encenação, então, faz uso da maior amplitude do plano, aproveitando os pontos cegos que a câmera deixa quando se desloca para um lado e para outro, inserindo elementos sobrenaturais que progressivamente elevam a tensão e o mistério sobre o que está ocorrendo fora de quadro, o que paulatinamente vai sendo revelado em sincronia com os movimentos do aparato diegeticamente construído. Conforme aponta Carreiro (2003, p. 233), “uma das maneiras de garantir a impressão de verossimilhança sem que se perca a legibilidade da imagem consiste na organização cuidadosa da *mise-en-scène*, sem que, no entanto, essa organização seja claramente perceptível pelo espectador”. O dispositivo condiciona cada passo da encenação, que, em sincronia com o dispositivo, naturaliza e faz uso desses condicionantes para elevação de tensão e realismo.

Quando falamos em horror, é natural que os personagens sejam expostos a situações limítrofes, em que correm grande perigo e confrontam grandes medos. Essa condição extrema reivindica reações condizentes dos envolvidos. E aqui nos deparamos com outra questão fundamental envolvendo a câmera diegética. Enquanto um filme convencional, cuja ubiquidade da câmera está autorizada, pode se servir de ilimitados ângulos, movimentos e efeitos especiais para representar com todo vigor as situações de horror vivenciadas pelos personagens, os *found footage* têm a missão de representar o mesmo efeito, mas com personagens que portam dispositivos de captura e que não podem simplesmente deixá-los para trás em caso de perigo. Os dispositivos são, para o filme, mais valiosos que a vida dos próprios personagens, pois precisam resistir a todo custo às ameaças propostas narrativamente. “Se há uma verdade aí, é a verdade de uma forma de interação, que não existiria se não fosse

pela câmera” (NICHOLS, 2010, p. 155). Se não há câmera, não há filme. Resolver essa relação entre personagens, câmera e situações de risco é um complexo desafio que permeia a construção dos filmes do estilo.

Para representar essas situações limítrofes, os *found footage* de horror vão implementar técnicas de operação de câmeras antes associadas a eventos extremos, como conflitos armados e ações policiais. É o que Sobchack (2005, p. 150) vai chamar de “olhar ameaçado”, uma codificação associada aos eventos próximos à violência e à morte, signos que apontam o perigo e indiciam a “presença física e corporificada por trás da câmera e presente na cena”, apontando um “perigo mortal, enfrentado pelo cinegrafista”, como câmera na mão, imagens tremidas, granuladas, perdas de foco. “Era imperativo que o público continuasse compreendendo o andamento da trama, mesmo que a natureza imperfeita dos registros supostamente falsos devesse obstruir essa clareza” (CARREIRO, 2017, p. 19). O erro técnico passa a ser indício de situações desesperadoras, sendo muitas vezes provocado intencionalmente. “Um reforço extra na importância da verossimilhança e algum grau de sacrifício da legibilidade” (CARREIRO, 2017, p. 19).

Em contrapartida, a câmera diegética operada pelos personagens pode se tornar problemática em diversos níveis. O filme *A Visita* (2015), *found footage* do cineasta indiano M. Night Shyamalan, na maior parte do tempo se esforça em apresentar situações plausíveis para a câmera estar sempre ligada. Os protagonistas são um jovem garoto que tem intimidade com a presença da câmera e sua irmã, uma amante do cinema que sonha em se tornar documentarista. Ainda que o interesse da personagem justifique a manutenção da câmera ligada, o filme não escapa de cair em uma outra incoerência dentro do estilo *found footage*, pois a adolescente opera o equipamento com destreza equiparável a um profissional experiente, realizando complexos movimentos de câmera, o que oferece clareza para as imagens, mas atinge diretamente a credulidade dos espectadores mais atentos. Outro erro comum em ficções no estilo *found footage* é o desrespeito à premissa básica da câmera diegética, conforme aponta Carreiro (2017, p. 22), como as obras *El Sanatorio* e *Projeto Dinossauro*, que trazem imagens gravadas por uma segunda câmera não inserida na diegese, mas que fornece imagens para a montagem do filme. Essas não são exceções. É comum ver movimentos de câmera impossíveis para um dispositivo diegético, manutenção de filmagens mesmo quando os responsáveis pela gravação

morrem, cortes para imagens de origem não justificados, entre outros problemas que denunciam descuidos com a premissa básica do estilo. Um atestado do quão complexa é a execução prática dessa escolha por uma encenação que abre mão da ubiquidade da câmera.

### 3.2.2 Narrativa em primeira pessoa e imersão

O uso de narrativas em primeira pessoa remonta às origens da literatura. Ainda nas epopeias, já era possível observar o uso desse tipo de estrutura narrativa. Esse formato, muito antes de se pensar em cinema, já servia de artifício para apresentar ao público o ponto de vista do narrador, seus pensamentos e emoções mais íntimas. A riqueza narrativa decorre das limitações do personagem, que, não sendo onisciente, tem acesso limitado às informações, além de não poder deslocar-se livremente pelo universo da trama. Como aponta Machado (2002, p. 13), “quando o ponto de vista da câmera é sistematicamente interiorizado numa única personagem, simulando, ao pé da letra, um ponto de vista particular, isso tem consequências imensas para toda a arquitetura dramatúrgica do espetáculo proposto”, reorganizando a apresentação dos eventos narrativos e transformando diretamente a forma de interação entre obra e espectador.

Jaguaribe (2010, p. 8) comenta que “o ponto de vista onisciente em terceira pessoa que conferia autoridade ao narrador realista do século XIX é também muitas vezes substituído por uma narrativa subjetiva em primeira pessoa visando intensificar a verossimilhança e o apelo empático”. Por lidar com restrição de acesso a determinadas informações, pode se tornar uma estratégia eficiente sobretudo em obras que lidam com atmosferas de suspense e mistério. Um célebre exemplo desse tipo de abordagem é o do personagem Watson em *Sherlock Holmes*, de Arthr Conan Doyle. A antecipação, nos textos literários, do que hoje vemos nos falsos *found footage* de horror pode ir além, quando pensamos na construção de um falso documento, como em um diário, onde o narrador evidencia o próprio ato de escrita da história, algo presente na obra *Os Sofrimentos do Jovem Werther*, de Johann Wolfgang von Goethe, e também em *Drácula*, de Bram Stoker. “Um conto é apresentado como um manuscrito encontrado e preparado para publicação por outras mãos. O propósito, à primeira vista, é dar à história um ar de autenticidade” (BORDWELL, 2012). Aqui nos colocamos num dilema muito próximo ao imposto pela



câmera diegética, pois, se por um lado a câmera subjetiva traz imersão e sensação do real olhar de uma pessoa, por outro é uma limitação criativa, pois “a diegese inteira se estreita numa espécie de ‘miopia’ e se achata completamente dentro do âmbito de uma perspectiva individual” (MACHADO, 2002, p. 13).

Além das limitações de campo de visão, que surgem em uma dimensão associada ao dispositivo, podemos observar limitações na própria linguagem, pois, quando apresentamos uma obra ancorada no recurso de câmera subjetiva ao espectador, nos colocamos diante de um problema de montagem. “Dentre os vários problemas que surgem em decorrência do *parti pris* da câmera, um dos mais notórios é a dificuldade de cortar. Tal constrangimento ocorre também nos atuais dispositivos de imersão” (MACHADO, 2002, p. 13). Conhecemos um esquema clássico de montagem como uma sucessão de planos alternados que apresentam diferentes pontos de vista em favor de uma legibilidade narrativa. Se agora temos um único ponto de vista que simula o olhar da câmera-personagem, não temos para onde cortar, surgindo como alternativas manter o plano-sequência ou fazer saltos temporais. O uso excessivo de *jump cuts* é um perigoso efeito para verossimilhança, pois as constantes descontinuidades do plano podem indiciar uma interferência indesejável por parte de quem supostamente encontrou e organizou aquele *found footage*, quebrando o efeito de imersão.

Pensando em fenômenos contemporâneos, não podemos deixar de apontar a relevância da popularização audiovisual da perspectiva em primeira pessoa gerada pelos videogames. A partir da década de 1990, a produção com recursos de tridimensionalidade se intensificou e, junto com isso, os jogos em primeira pessoa. Nesses jogos, a perspectiva gráfica é o ponto de vista do jogador-personagem. Os jogos em primeira pessoa proporcionaram uma intensificação da experiência imersiva, sendo esse um recurso comumente utilizado em simuladores (corridas de automóveis, simuladores de voo) e em jogos de ação e suspense, nos quais é desejável que exista uma fruição cada vez mais intensa da experiência, seja estimulando a tensão ao colocar o jogador “dentro” de uma atmosfera de ação, seja criando uma ambiência de suspense e mistério, elevando a tensão de quem explora os cenários. Machado (2002, p. 6) chama atenção para essa “hipérbole do sujeito, uma espécie de narcisismo radical e autorreferenciado, em que a única identificação possível é a do sujeito com ele mesmo. O interator quase sempre se insere nesses ambientes como o seu sujeito”.

Nos jogos, o jogador-personagem assume a identidade daquele que controla e, em alguma medida, podemos pensar nesse espectador-personagem que, ainda que possua um controle muito mais limitado, pode responder empaticamente aos estímulos visuais que o inserem como um observador privilegiado no regime narrativo.

Nos ambientes em que se visa produzir um efeito de imersão, a câmera subjetiva costuma ser um dos recursos mais utilizados, pois é a maneira mais poderosa de fazer com que o espectador se sinta “dentro” do filme, incorporando um olhar já presente e previsto na imagem, o olhar de uma personagem virtual ou potencial que ele próprio, o interator, assume ao penetrar no sistema. A câmera subjetiva insere imaginariamente o espectador dentro da cena, permitindo-lhe vivenciá-la como um sujeito vidente implicado na ação. Nesse sentido, tudo deve se passar como se a câmera representasse uma personagem e sobretudo uma personagem-chave dentro da trama, justamente a personagem que será assumida pelo espectador ao entrar na cena. Toda a ação que acontecer no mundo simulado e todos os olhares das outras personagens deverão se dirigir ao ponto onde está a câmera, exatamente porque ali está o elemento agenciador de toda a cena, o interator-personagem (MACHADO, 2002, p. 12).

Interessante também pensar na maioria desses personagens-câmera como avatares, muitas vezes despersonalizados, sem um rosto ou identidade explorados. Essa despersonalização pode favorecer o regime imersivo proposto pela visão em primeira pessoa através da câmera subjetiva, pois, se aquele personagem não tem face ou personalidade claramente definidos, o espectador pode preencher essa lacuna com sua própria experiência, inserindo a si mesmo na trama ou designando esse papel a um modelo de personagem que é construído em seus processos mentais. Essa subjetivação é favorável ao processo cognitivo do medo defendido por Carroll (1999), em que o temor surge não no acontecimento, mas no pensamento sobre sua ocorrência.

Mas nem sempre o personagem com a câmera é despersonalizado. Certas vezes ele é inserido na narrativa, tem papéis a cumprir dentro da diegese, não sendo mero instrumento de viabilização das imagens. Isso cria problemas familiares, mas os cineastas desse ciclo estilístico trouxeram soluções de encenação para esse problema. Como mostrar esse personagem para o público? Bordwell (2012) identifica soluções comuns, como filmar através de um espelho, passar o controle da câmera temporariamente para outro personagem ou mesmo deixar a câmera filmando sozinha, propositalmente ou por descuido, e dentro desse enquadramento, muitas vezes descentralizado, vê-se o câmera-personagem.

Apresentadas algumas reflexões sobre aspectos técnicos que caracterizam e dão liberdade criativa para a câmera subjetiva, resta-nos discutir como, na contemporaneidade, a sociedade tem recorrentemente reivindicado um papel ativo dentro das narrativas. Consumir o conteúdo produzido por uma indústria não parece ser suficiente. Reinventa-se a lógica de produção e circulação, o consumidor passa a integrar também uma rede de produção, a ter controle sobre a narrativa que será construída em sua própria vida.

A ascensão de plataformas de compartilhamento de vídeos, como o *YouTube*, e de redes sociais, como *Facebook*, *Instagram* e *Twitter*, estimulou a ascensão dos chamados prosumidores, um público de consumidores/produtores de conteúdo dentro dessas plataformas digitais. A internet se tornou “um palco privilegiado deste movimento, com sua proliferação de confissões reveladas por um *eu* que insiste em se mostrar sempre ambigualmente real” (SIBILIA, 2008, p. 195). Se antes os vídeos caseiros de festas e eventos familiares eram destinados ao esquecimento no fundo de alguma gaveta, hoje eles têm um espaço dedicado ao armazenamento, consumo e circulação.

Assim, conforme aponta Sibilía (2008, p. 195), dentro desse “show do *eu*” passamos a consumir as “versões dramatizadas de uma realidade qualquer”, que nossos contatos em redes sociais julgam ser interessantes de serem compartilhadas. “Os alicerces desses relatos mais recentes tendem a se fincar no próprio *eu* que assina e narra” (SIBILIA, 2008, p. 197). Estamos cada vez mais familiarizados com a ideia de manter uma câmera ligada registrando os eventos em nossas vidas, condição extremamente propícia para proliferação dos falsos *found footage* de horror, que demandam personagens familiarizados com os dispositivos e dispostos a documentar os eventos. O gesto de filmar a si próprio, ainda que nenhum fato relevante esteja acontecendo, é cada vez mais corriqueiro, compartilhar a experiência individual, performar diante de uma câmera ou expor a intimidade em busca de um afago virtual são comportamentos em franca ascendência na contemporaneidade.

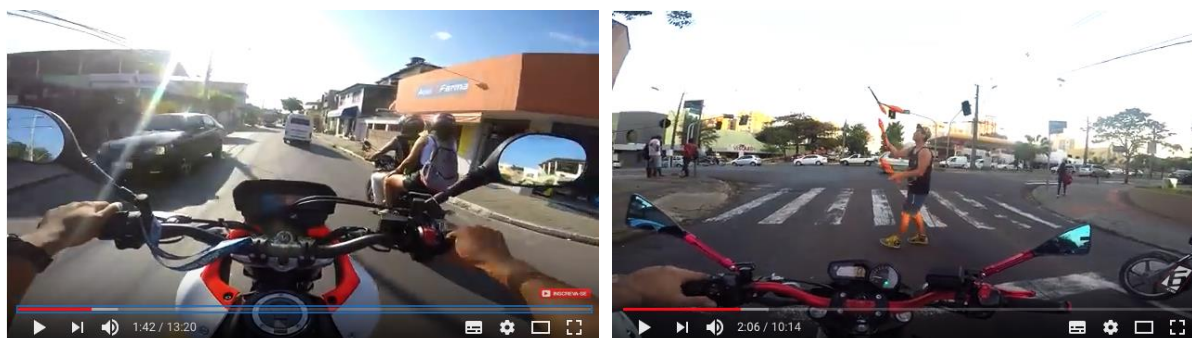
Os diários e cartas, escritos em primeira pessoa, deram lugar aos blogues, do inglês *blog*, contração dos termos *web* e *log*, “diários da rede”, que, por sua vez, declinaram em um universo de amplo crescimento das redes sociais, sobretudo daquelas baseadas em imagens. Em seu lugar, surgem os *videologs*, ou *vlogs*, cujo conteúdo principal consiste em produzir e distribuir vídeos pessoais, diários, de um

cotidiano em sons e imagens. A imagem, seja ela estática ou em movimento, tem substituído com velocidade os relatos escritos e a produção de vídeos atingiu patamares inimagináveis até poucos anos.

Uma das mais relevantes características desses *videologs* e conteúdos cujo protagonismo está ancorado no autor é a presença da câmera subjetiva e da interação direta com a câmera, ou seja, com o público. A migração do filme para o digital viabilizou o surgimento desses núcleos de criação que são verdadeiros estúdios de um único indivíduo, que filma, edita e performa diante da câmera. A figura do *YouTuber* se profissionaliza (e se comercializa) propondo uma nova forma de interação com o público, uma simulada sensação de intimidade é o tempo todo buscada, nas falas direto para a audiência, na câmera na mão, nas lentes grande-angulares que dão conta de enquadrar assunto e fundo em um mesmo plano. Essa câmera documenta o cotidiano e as experiências vividas pelo personagem, traz a proximidade de suas ações, muitas vezes assumindo seu ponto de vista. O mercado respondeu rapidamente a essas demandas, inserindo todo um conjunto de câmeras e acessórios, antes dedicados aos esportes de aventura, que foram incorporados aos relatos de viagens, às saídas às ruas e, por vezes, gravando a vida em tempo quase integral.

Podemos apontar, como curiosidade associada ao fenômeno, a gênese e proliferação de um particular segmento de *videolog*, os chamados *motovlogs*, relatos em vídeo onde motociclistas simplesmente mantêm uma câmera de ação ligada durante todos os seus trajetos, gerando um enorme material bruto que é posteriormente editado e publicado em redes sociais.

Figura 9 - Canais *Lucas Motovlog* e *MAIKI021*, abaixo reproduzidos, contam com 3,2 milhões e 7,4 milhões de inscritos, respectivamente.



Os vídeos (Figura 9) capturados por câmeras montadas nos capacetes registram todos os percursos, apontando curiosidades, momentos de risco, abordagens policiais, tudo isso acompanhado pela narração simultânea do próprio câmera-personagem. O fato curioso sobre esse segmento de produção é que muitos desses canais, mesmo construídos em um formato extremamente simples, com um conteúdo que beira a banalidade, sustentados fundamentalmente em uma narração/câmera em primeira pessoa, superam as casas dos milhões de inscritos no *YouTube*.

Outra questão a ser pontuada, dentro do interesse mais geral desta pesquisa, é que naturalmente essas audiências demandam uma constante atualização e inovação do conteúdo, algo decisivo para a sobrevivência ou, ao menos, para a viabilização comercial dos canais. Essa demanda do público motiva, por vezes, um curioso caminho: a ficcionalização de eventos, no intuito de cativar as audiências, numa hibridização entre real e ficcional, que quase sempre é omitida pelos produtores de conteúdo, a fim de dinamizar os corriqueiros eventos cotidianos. É comum, inclusive, surgirem séries com narrativas seriadas, tratando de acontecimentos supostamente reais, envolvendo os proprietários dos canais. Como uma coisa termina levando a outra, na esteira dessa problematização entre real e ficcional, surgem os comentários agressivos de seguidores, acusando os produtores de forjar o conteúdo e, ainda mais curioso, uma série de outros canais dedicada a desmascarar as ficcionalizações desses realizadores.

A documentação da própria vida, ou pelo menos de partes dela, é um fenômeno cada vez mais naturalizado na contemporaneidade. A portabilidade e facilidade de operação dos dispositivos formou uma geração de narradores de si mesmos, autores capazes de intervir e fabular sobre suas próprias vivências. Essa apropriação dos relatos íntimos pelo cinema se dá, então, nesse tempo em que praticamente todos os personagens são capazes de operar uma câmera e, ainda que com oscilações de técnica, produzir imagens legíveis. A familiarização desse novo hábito de vida, do eu protagonista, viabiliza e se faz definitiva para realização verossímil dos falsos *found footage* de horror, o que certamente estaria submetido a limitações profundas em períodos anteriores, onde todo processo analógico se impunha como um limitador técnico e financeiro para proliferação de uma geração de prosumidores.

### 3.2.3 Estilo documental e códigos televisivos

Definir a completude do cinema documental é uma tarefa complexa, o que nos direciona, nesta pesquisa, a empreender esforços para, em especial, entender a relação do espectador com esse tipo de objeto que implica uma série de expectativas e põe em vigor alguns estatutos no processo de recepção. Nichols (2016, p. 54) questiona: “O que trazemos de diferente para a experiência de assistir a um filme quando nos deparamos com um documentário e não com outro gênero qualquer”? O autor aponta como resposta que ao público surgem algumas hipóteses básicas: os documentários tratam da realidade, de pessoas reais e de histórias sobre o que realmente aconteceu. “Os documentários são um tipo de filme que se apresenta como factualmente confiável” (BORDWELL; THOMPSON, 2014, p. 533) e, dessa forma, transferem ao público essa condição de verdade.

Os documentários sempre conservaram uma relação estreita com a realidade, com uma esperada verdade. Apesar disso, é “corriqueiro retomar alguma versão da definição de documentário como ‘tratamento criativo da realidade’, proposta como John Grierson pela primeira vez nos anos 1930” (NICHOLS, 2016, p. 30). Conceito que reconhece as limitações da representação, evidenciando a possibilidades criativas do gênero documental, inclusive o flerte com os procedimentos ficcionais. A discussão nos coloca em outro campo de tensões com o real, que cada vez mais se mostra como idealizado, sempre transformado quando mediado por meio de algum objeto criativo. Essa inegável vinculação do documentário com a “verdade” é, inclusive, objeto de discussão no próprio fazer documental. Eduardo Coutinho, um dos maiores documentaristas brasileiros, propõe, com seu *Jogo de Cena* (2007), uma ruptura com os códigos de verdade normalmente vinculados ao documentário. O filme mistura a interpretação de atrizes profissionais e amadoras com depoimentos verdadeiros, levando o espectador a um estado de confusão em relação à veracidade das entrevistas. Os limites entre o documental e o ficcional nunca foram tão tênues e certamente os dois campos, que seriam antagônicos, parecem cada vez mais se tocar, com ficções que almejam ser tão reais quanto documentários e documentários que apresentam tratamentos criativos e capacidades inventivas normalmente associadas ao universo ficcional.

Aproveitando-se desse valorizado estatuto de verdade é que, na atualidade, proliferam, sobretudo com o apoio de ferramentas de compartilhamento na internet,

“imitações de documentários, quase documentários, semidocumentários, falsos-documentários e documentários genuínos, que adotam formas novas e abordam temas novos” (NICHOLS, 2016, p. 26). A apresentação de informações falsas em documentários, utilizando a capacidade de envolvimento e imersão do público em prol de tornar críveis as situações mostradas, certamente tem capacidade de gerar impactos genuínos. Os falsos *found footage* de horror são um bom exemplo disso. Conforme observa Carreiro (2013, p. 226) “os filmes chamados dessa forma possuem enredos ficcionais que utilizam deliberadamente procedimentos estilísticos e/ou narrativos normalmente associados ao documentário”.

Esse tipo de efeito de verdade, pelo menos inicialmente, foi intensificado por uma certa ingenuidade do público, que, desconhecendo as estratégias narrativas do estilo *found footage*, muitas vezes se pôs em uma posição, ao menos parcial, de credulidade naquilo que era declarado pelos filmes. Uma ingenuidade semelhante à daqueles presentes em uma das primeiras projeções de cinema, que fugiram com medo do trem que avança em direção à tela em *A chegada do trem na estação*, filme dos Irmãos Lumière, de 1896. O desconhecimento do dispositivo narrativo proposto pelo estilo não é uma condição determinante para eficácia do efeito na contemporaneidade, mas esse não reconhecimento inicial do uso de artifícios documentais certamente gerou confusão nos primeiros espectadores de falsos documentários e, claro, de falsos *found footage* de horror.

Ainda assim seria ingenuidade apontar que o estilo documental é responsável por ludibriar o público, que seria então impactado por realmente acreditar nos eventos “documentados”. Afinal, em pouco tempo, o público foi educado a reconhecer os códigos narrativos dos falsos *found footage* de horror. Isso, curiosamente, não gerou desinteresse ou abandono das obras vinculadas ao subgênero do horror. O público estava disposto a consumir mentiras que se diziam verdadeiras, assim como sempre consumiram as ficções convencionais. O uso de um estilo documental talvez tenha como mérito principal prestar o serviço de aproximar o espectador da experiência de visualizar as situações dramatizadas de uma forma mais crua, mais próxima do que seriam se eventualmente viessem a ocorrer.

Em 2008, foi lançado *Lake Mungo*, celebrado *found footage* australiano. O filme de estreia do diretor Joel Anderson, lançado no Brasil como *O Segredo do Lago Mungo*, se apresenta como um documentário clássico, incorporando “toda sorte de

arquivo para reconstituir o evento não-testemunhado e adentrar a intimidade da família” (BRAGANÇA, 2016, p. 144). O uso dos materiais da suposta pesquisa envolve os mesmos procedimentos de um documentário convencional, com reportagens televisivas cobrindo o desaparecimento da jovem Alice Palmer, evento também abordado em entrevistas com a família e moradores da região. Dentre os materiais utilizados como suporte da investigação, temos fotografias de arquivo e de acervo familiar, documentações da autópsia e cena do crime, imagens de vídeos caseiros, conteúdo de telefones celulares e câmeras caseiras. Todo esse material serve tanto para construir o perfil da jovem Alice quanto para propor caminhos para a investigação e, claro, o mesmo conteúdo serve de pano de fundo para inserção de elementos estranhos ou sobrenaturais. Estratégia semelhante também é vista em *Noroi* (2005), *found footage* japonês dirigido por Kôji Shiraishi, em que Masafumi Kobayashi, um documentarista especialista em fenômenos paranormais empreende uma investigação em busca de solucionar eventos fantásticos. Nesse filme, vemos entrevistas, câmera na mão, imagens de arquivo, consulta de acervos, ou seja, uma simulação de convencional trabalho de pesquisa documental. Os dois exemplos acima citados poderiam se tornar centenas, visto que em praticamente todos os *found footage* de horror, em maior ou menor grau, são empregados procedimentos historicamente associados ao documentarismo. Prova disso é que a nomenclatura “falsos documentários de horror” é também considerada por autores que pesquisam o estilo.

Se a má qualidade dos sons e imagens, a perda de foco e o frequente uso de *zoom* estão associados mais diretamente a uma estética amadora, os procedimentos de uma câmera na mão, imagens tremidas em momentos de tensão, dispositivos portáteis e proximidade com os assuntos são todos muito próximos de uma abordagem documental do cinema direto. “A câmera na mão se tornou uma marca central da verdade cinemática, enquanto todas as tradições da reconstrução, dos comentários, da música, das entrevistas e de todo o resto foram em grande parte relegadas a um segundo plano” (WINSTON, 2014, p. 19). A verdade surge da crueza das imagens, de uma suposta não intervenção de procedimentos de pós-produção, ainda que, racionalmente, saibamos que esses procedimentos estão todos lá.

Há ainda uma última reflexão a fazermos sobre o tópico. Poderíamos distanciar os *found footage* de horror de um caráter documental por considerar um dilema ético



aproximar obras que são sabidamente ficcionais do regime documental. Cabe pontuar aqui, entretanto, que muito do documentarismo também se confundiu historicamente com a ficção e que, já nos primeiros exemplares da categoria, como *Nanook, o Esquimó* (1922), a encenação esteve lado a lado com a captura de imagens espontâneas. Inclusive, “em alguns casos, a encenação pode intensificar o valor de documentário do filme” (BORDWELL; THOMPSON, 2014, p. 532). O que nos faz retomar a ideia que é impossível apreender o real, que as questões nos objetos artísticos se concentram, na verdade, em estabelecer formas de se aproximar desse real desejado, através de uma ficcionalização da vida. Não é o procedimento de encenação que afasta os *found footage* dos efeitos documentais, pois “encenar eventos para a câmera não necessariamente faz do filme uma ficção” (*idem*). Os falsos *found footage* de horror se distanciam dos documentários muito mais por se enquadrarem tematicamente fora do escopo do que poderia ser factualmente confiável. Afinal, é natural que se olhe com descrença para o surgimento de monstros e outras figuras sobrenaturais e, por mais que haja verossimilhança ou coerência interna na diegese, há um indissociável distanciamento proporcionado pela ocorrência desses eventos fantásticos.

Além dos procedimentos documentais, é fundamental reconhecer uma íntima ligação entre muitos dos *found footage* de horror e códigos de verismo herdados da televisão. Em verdade, muitos dos filmes mais virtuosos esteticamente, com texturas de som e imagem melhor acabadas, terminam por empregar algum recurso vinculado a transmissões ao vivo e gravações de programa de televisão para justificar a qualidade do material e o compromisso dos profissionais em registrar os eventos, mesmo diante de fenômenos ameaçadores. É o caso de *[REC]*, analisado como estudo de caso na presente pesquisa. A televisão é o meio de consumo audiovisual que preponderou na intimidade familiar ao longo das últimas décadas e, ainda que o consumo de mídia na internet esteja agora compartilhando desse espaço, muito do repertório e dos códigos audiovisuais são ainda herdados da TV, o que naturalmente é explorado por um estilo que busca, a todo tempo e em diversos níveis, agenciar uma intimidade com seus interlocutores. É da TV que surgem, ou ao menos que se popularizam, os *reality shows*, as transmissões ao vivo, os noticiários com uso de imagens amadoras, os depoimentos de populares, procedimentos incorporados pelos *found footage* como índices de realismo.

Uma crucial herança da televisão é o que Machado (2000, p. 138) chama de poética da transmissão ao vivo, pois, segundo o autor, o “tempo presente é um procedimento exclusivo da televisão”, já que outros meios, como o cinema e a fotografia, são capazes de realizar congelamentos e gerenciar seus conteúdos, enquanto “a televisão apresenta o tempo da enunciação como um tempo presente ao espectador” e, com isso, faz “acontecer alguns momentos de verdade com uma intensidade inatingível em qualquer outro meio de comunicação”. Muitos dos *found footage* de horror vão simular esse tempo presente ao abrir mão de um “intervalo de elaboração” (MACHADO, 2000, p. 130), intervalo que o cinema convencional utiliza planejando minuciosamente seus planos, roteirizando, ensaiando, gravando, montando, sonorizando, enfim, realizando os conhecidos procedimentos de produção. Desse intervalo surge toda conhecida manipulação de efeitos que o cinema é capaz de propor. Mas, quando pensamos em uma transmissão direta, há perdas no poder de agenciamento e o tempo da manipulação se esvai. “Os realizadores devem dar consistência ao material no mesmo momento em que esse material ainda está sendo tomado e sem ter condições de pré-visualizar os resultados antes que chegue ao receptor” (MACHADO, 2000, p. 130). O tempo presente não é apenas dar duração real aos eventos, recurso que o cinema tem total condição de promover, mas articular uma feitura da obra ao mesmo tempo que ela já estabelece pronta para o consumo, o que naturalmente abre espaço para o surgimento dos erros técnicos, promovidos pelos “estonteantes efeitos de fissura do espaço, as quebras constantes de continuidade e a perda de inteligibilidade da topografia da cena” (MACHADO, 2000, p. 133).

Emular o tempo presente televisivo entrega ao *found footage* de horror um efeito oposto ao que originalmente é provocado na televisão. O erro técnico surge na TV como revelação dos procedimentos de produção, “essa precariedade do olhar enunciator resulta justamente no avesso de qualquer naturalismo e de qualquer racionalismo: o espectador percebe claramente (e às vezes até se irrita com isso) que, entre o acontecimento e sua formulação, há um *gap* imposto pela mediação” (MACHADO, 2000, p. 133). Já os *found footage*, por naturalmente partirem da apresentação da mediação e do aparato técnico, ao apresentarem os erros, naturalizam e humanizam os personagens-câmera, que em situações limítrofes

terminam por revelar suas fragilidades diante da imprevisibilidade e do estresse emocional promovidos pelas situações de horror.

### **3.2.4 Estética amadora ou elogio da imperfeição**

As mudanças comunicacionais promovidas pelos avanços tecnológicos e novos modos de se relacionar socialmente nos apresentaram uma série de rupturas estruturais, dentre as quais buscamos aqui tratar especificamente a introdução e ascensão do uso de produções amadoras pelos regimes tradicionais da mídia. Como bem observam Brasil e Migliorin (2010, p. 86), “não apenas nos telejornais, mas também nos programas de auditório, nas investigações policiais, nas campanhas publicitárias e políticas, no cinema de grande e pequeno orçamento e em praticamente todos os tipos de *site* na internet” temos uma escalada do amadorismo, que vem assumindo um papel preponderante na construção de produtos midiáticos.

Esse movimento em direção ao amadorismo é, muitas vezes, associado à popularização dos meios digitais de produção, ao barateamento das tecnologias de captura e distribuição de audiovisual, e se situa entre meio a tensões que confrontam a banalização da atividade de profissionais e a democratização dos espaços de produção e circulação. Por um lado, é possível experimentar a descentralização de poder narrativo, surge um espaço não regulado para construir outras histórias, espaços e construções que naturalmente ficariam à margem da mídia convencional, distante das salas de cinema e televisão. Por outro ângulo, vemos os profissionais perdendo espaços antes consolidados, como em 2013, quando o jornal *Chicago Sun-Times* demitiu toda sua equipe de fotografia e decidiu treinar repórteres para tirar fotos com *smartphones*, ou em 2018, quando o Jornal *New York Daily News* fez o mesmo. Ao longo de 2017 e 2018, a *Rede Globo de Televisão*, uma das maiores redes televisivas do mundo, passou a recorrentemente instruir os telespectadores a produzirem e enviarem vídeos para seus programas. É notória e amplamente disseminada a prática de incorporar vídeos compartilhados em redes sociais à grade de programação da mídia formal. “O consumidor – que se multiplica em identidades fluidas e mutáveis – torna-se uma espécie de coprodutor, convocado também a participar, ele mesmo, do aperfeiçoamento e da disseminação de mercadorias, marcas, serviços, mapas e informações” (BRASIL; MIGLIORIN, 2010, p. 89).

Pensar em consumidores colaboradores é algo que certamente não é tão inovador. Com a popularização da telefonia, já era possível manter contato com a audiência, no rádio ou televisão, o que poderia fornecer informações ou interagir, integrando a programação. O fato novo, que de certa forma desestabiliza as estruturas formais de produção, é que o consumidor agora não é apenas capaz de integrar uma programação de forma acessória, ele domina a construção da atividade fim, é capaz de manipular dispositivos de captura de áudio e vídeo, de operar *softwares* de edição e publicação, tem acesso a plataformas onde pode, por conta própria, viabilizar a exibição de seus conteúdos. As técnicas e ferramentas tecnológicas não estão mais restritas a uma casta de profissionais ou emissoras, mas disponíveis a uma parcela incomensuravelmente maior da população, que passou a fazer uso desse espaço aberto. Esse novo espaço não é regulado pelos interesses da grande mídia, não se submete à lógica do valor notícia e, por isso, pode criar uma nova categoria de interesse social, a intimidade. Toda construção de consumo experimentada ao longo de tantos anos de passividade passou a ser matéria-prima de uma série de narrativas voltadas ao “eu” ativo. Nesse regime de produção, “a própria vida tende a se ficcionalizar recorrendo aos códigos midiáticos, especialmente aos recursos dramáticos da mídia audiovisual, nos quais fomos persistentemente alfabetizados ao longo das últimas décadas” (SIBILIA, 2008, p. 196). O que antes eram filmes de família, criados e consumidos num regime estritamente caseiro, passam a ser vídeos de interesse coletivo. O interesse humano parece, cada vez mais, ter algo de *voyeur*, de interesse por experimentar a vivência do outro.

Em 2005, surgiu o *YouTube*, *site* americano de compartilhamento de vídeos. Em 2007, a empresa lançou seu Programa de Parcerias, estimulando a produção de vídeos para a plataforma, remunerando os realizadores pela visibilidade de seus conteúdos originais e implementando anúncios para geração de receitas. Em 23 de julho de 2015, em seu discurso de encerramento na VidCon, a CEO do *YouTube*, Susan Wojcicki, revelou que os usuários do *site* de vídeos *online* do *Google* publicavam mais 400 horas de conteúdo a cada minuto<sup>22</sup>. São mais de 65 anos de conteúdo publicados a cada dia. Mais de 1 bilhão de usuários, dentre os quais 50 milhões são produtores ativos de conteúdo. Esse panorama revela uma nova ordem na cadeia de produção e distribuição de conteúdo audiovisual, mas aqui nos

---

<sup>22</sup> <http://mediakix.com/2017/04/youtuber-statistics-content-creators-demographics/>

restringiremos ao fato que é crescente e relevante: a quantidade de pessoas produzindo conteúdo, sobretudo no que concerne à exposição de si e a publicização da vida privada.

A consolidação de canais de produção e distribuição de conteúdo, em plataformas como *Facebook*, *Instagram* e *YouTube*, traz consigo muitas consequências. O percurso da ascensão do *YouTube*, por exemplo, parte de uma pré-história do compartilhamento de vídeos na internet, quando produtores de conteúdo não tinham maiores preocupações com qualidade de vídeo ou captura de áudio. O encantamento estava muito mais associado ao dispositivo, a uma nova janela de possibilidades. O ato de fazer era muito mais relevante que a forma de como tudo aquilo era feito. Esse espaço de vídeos amadores, onde toda uma comunidade começava se formar, criou uma nova gramática audiovisual, novas formas de agir e diversas concessões, sobretudo em relação às limitações técnicas impostas aos realizadores de conteúdo.

A ressignificação de filmes de família, o uso de vídeos disponíveis na Internet dentro de trabalhos audiovisuais, a popularidade de imagens amadoras, os fenômenos midiáticos nascidos de vídeos caseiros postados no *YouTube*, a forte e crescente tendência da aceitação de erros técnicos – até mesmo a preferência por imagens que contenham esses erros, como índices de um realismo nem sempre verdadeiro – e a espetacularização de imagens e sons da intimidade constituem temas que integram um debate mais amplo sobre novos regimes de visualidade que privilegiam imagens não profissionais (CARREIRO, 2013, p. 227).

É fundamental reconhecer a ruptura promovida por essas produções amadoras. A aceitação e o desejo por essas imagens não apenas autorizou, mas certamente impôs à grande mídia uma reformulação dos seus parâmetros de conteúdo. Materiais que certamente eram impublicáveis passaram a ser rotineiramente utilizados. Os tentáculos da produção amadora são tantos, que é inviável tentar silenciar ou sobrepor esse movimento de produção e consumo. “As imagens amadoras não estão fora, nem mesmo são periféricas ao circuito de produção midiática dito profissional, mas, efetivamente, o constituem e formam o núcleo de seus investimentos” (BRASIL; MIGLIORIN, 2010, p. 90), são, desde então, parte de uma relação de interdependência e mútua influência.

Dentre as reconhecidas virtudes do amadorismo (velocidade de disseminação, viabilização de múltiplos olhares, baixo custo, entre outras), interessa-nos aqui um

ponto em particular, a indiciabilidade de real. A produção amadora, com seus erros técnicos e crueza, propicia ao consumidor uma experiência que naturalmente é menos mediada, agenciada por menos interlocutores, e que, pela própria natureza complexa e custosa dos efeitos de pós-produção, é também objeto de menos intervenções no seu processo de feitura. Essas características intrínsecas do processo amador são visíveis na superfície, em sua forma, na aparência estética de seus conteúdos. Ora, se temos uma valoração e um desejo, se conseguimos enxergar formalmente esses traços estilísticos em uma obra, nada mais natural que uma consequente mimetização dessa forma. E foi exatamente esse o percurso que implica a incorporação, pelos profissionais, de uma estética amadora, em que os erros técnicos e as imperfeições, agora intencionais, são índices de verdade. Brasil e Migliorini (2010, p. 90) apontam que “o amador tem uma técnica própria que é fartamente mimetizada pelos profissionais”. Marcas próprias de seu fazer, um estilo que surge de sua não submissão aos manuais e aos treinamentos formais, uma relação corpo-câmera que simplesmente segue a organicidade da relação entre sujeito e dispositivo.

Os falsos *found footage* de horror surgem nessa condição paradoxal de se fazerem parecer ser o que não são, de, muitas vezes com ótimas condições de produção, simular precariedade ou amadorismo. Diante de “condições de registro quase sempre desfavoráveis (os responsáveis por esses registros muitas vezes arriscam a vida para conseguir capturar as gravações), parece natural que haja algum grau de imperfeição técnica nesse material bruto” (CARREIRO, 2017, p. 20). Essas falhas técnicas, perdas de foco, falta de estabilidade, más condições de iluminação, granulações nas imagens, ruídos sonoros, estão presentes quase que na totalidade dos filmes do estilo, que, em geral, emulam as falhas e a má qualidade visual e sonora em segmentos ou na totalidade dessas obras. Há, claro, casos como o de *Matadouro* (2012), longa de Carlos Júnior, realizado de forma independente, que visivelmente possui limitações em sua execução, muitas vezes comprometendo a legibilidade sonora ou visual do filme, em que o simulacro de amadorismo dialoga intimamente com uma condição de realização quase amadora. Por outro lado, temos casos como o de *[REC]* (2007), em que a captura de som e imagem é feita com excelência técnica e sofre uma intencional deterioração de sua qualidade na pós-produção, a fim de carregar a obra com uma textura visual e sonora compatível com os eventos

dramáticos. Bragança (2016) aponta a importância dessas imagens para a intensificação da veracidade nos filmes de horror:

Estas imagens carregam as marcas de uma estética e de uma ética do corpo amador dado a ver em seu espaço privado ao olhar público. Como recurso de veracidade, as imagens amadoras foram incorporadas e pautam inúmeros editoriais telejornalísticos, trafegam como material de arquivo em documentários, recebem ênfase e apelos melodramáticos nos momentos mais íntimos de *reality shows* e programas de auditório, adornam categorias da pornografia *mainstream*, tornaram-se a matéria-prima de estilos fílmicos vanguardistas, e, para o principal interesse deste estudo, reformularam os procedimentos estéticos, éticos e narrativos do horror (BRAGANÇA, 2016, p. 35).

As concessões geradas por um regime de produção que flerta com o amadorismo são algumas das prováveis motivações do surgimento de toda uma extensa gama de produções amadoras ou de baixo orçamento que optam pelo estilo *found footage*. O regime de criação se torna simplificado, muitas etapas de pré e pós-produção são atenuadas ou suprimidas, “o baixo custo de produção, que não exige gastos altos com equipamentos de filmagem ou atores famosos, é outra razão importante” (CARREIRO, 2013, p. 228). Em geral, pode-se gravar com apenas uma câmera, locações são geralmente já existentes e as narrativas, em geral, não se afastam de um período contemporâneo.

O estilo visual amador está visível na superfície desses filmes a partir de uma série de procedimentos herdados dos filmes de família e filmagens amadoras. A operação de uma câmera única força a utilização de técnicas normalmente desprezadas pela cinematografia convencional. Há um frequente reenquadramento, em lugar do corte, visto que na maioria das obras não há para onde se cortar, “como toda a ação dramática está sendo registrada por uma única câmera, não é permitido [...] variar o ângulo da câmera ao longo de cada cena. A cada corte corresponde uma elipse” (CARREIRO, 2017, p. 22). Um diálogo é muito comumente filmado com a câmera passeando entre cada um dos personagens. Outro procedimento comum, largamente utilizado por amadores, é o *zoom*, veremos com frequência a utilização do recurso para evidenciar determinadas situações, normalmente em eventos que geram estranhamento ao câmera-personagem ou que envolvem fenômenos ligados ao sobrenatural.

A *Bruxa de Blair* (1999), em seu elogio a simplicidade com o “realismo sem artifícios da câmera portátil” (NICHOLS, 2010, p. 18), contava apenas com duas filmadoras, uma 16mm e uma Hi8 da RCA. Já em seu sucessor, *Bruxa de Blair* (2016), os personagens entram na floresta munidos de celulares, *walkie-talkies*, um *drone*, GPS, quatro câmeras auriculares, câmeras com visão noturna, uma DSLR Canon 5D Mark III e uma filmadora Sony DCR-TRV120 Digital. A superpopulação de câmeras gerou uma montagem frenética que, apesar de competente em algumas soluções, nos obriga a visualizar os eventos pela perspectiva de seus diversos dispositivos em outros. O esquema que se afasta do amador é, entretanto, justificado pelo caráter de expedição e resgate com o qual o grupo adentra o mesmo cenário 16 anos mais tarde. O mesmo esquema de “profissionalizar” as equipes de captura, muitas vezes delegando esse papel a equipes de repórteres, técnicos de som e vídeo, documentaristas ou profissionais de televisão, é um padrão recorrente em filmes do gênero, pois, conforme bem observa Carreiro (2017, p. 20), “essas profissões autorizam os personagens a manipular tecnicamente os dispositivos de registro com grau de perícia avançado, o que justifica a qualidade técnica relativamente estável dos sons e imagens colhidos por eles”.

Além disso, o uso de equipes profissionais sustenta o compromisso desses personagens com o registro das imagens, sendo algo muitas vezes recorrentemente exposto pelos personagens, que ressaltam o valor das imagens, por vezes se extasiando por esse contato com imagens de elevado valor noticioso ou documental. Esses momentos, em que uma pessoa qualquer simplesmente largaria a câmera em busca de segurança, são parte do ofício desses profissionais do som e da imagem, que terminam por impassivelmente continuar gravando. É claro que alguns fenômenos não são naturalizáveis, nem mesmo para profissionais, e é aqui que a estética amadora e as simulações de erro se unem ao suposto trabalho profissional de operação dos dispositivos. Em êxtase, esses personagens também correm, se agitam, tremem, mas ainda se mostram capazes de oferecer uma imagem final legível. Aqui retomamos o conflito entre legibilidade e verossimilhança, pois o amadorismo é buscado até um limite, assim como o erro é desejado, mas tudo numa complexa e planejada rede de falhas e ilegibilidades autorizadas.



#### 4 [•REC]: UM *FOUND FOOTAGE* POR EXCELÊNCIA

Em 29 de agosto de 2007, quase uma década após a retomada dos *found footage* de horror, estreava, no 64º *Festival de Cinema de Veneza*, das mais sólidas produções do subgênero, *[REC]*, filme espanhol de Paco Plaza e Jaume Balagueró. O filme chegou a Sitges, no *Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya*, um dos mais importantes do mundo, sob crescentes expectativa e curiosidade, principalmente após as boas críticas em Veneza. Conforme descreve Tato (2014), o imponente cinema reunia mais de 1400 pessoas que presenciaram uma das mais importantes noites para o cinema fantástico espanhol. O autor descreve a sensação de que aquela audiência havia presenciado algo especial no festival. Há relatos inclusive de pessoas que desmaiaram ao longo da primeira sessão; todos falavam de um filme horror espanhol que realmente dava medo, graças a um monstro final memorável. O filme terminou por se consagrar com as principais premiações do evento, vencendo o grande prêmio do público, da crítica, de direção e também de melhor atriz. Depois do sucesso em Sitges, *[REC]* teve o caminho aberto para circular o mundo, se consolidando como um dos mais virtuosos filmes do estilo *found footage* já realizados.

No filme, a repórter televisiva Ángela Vidal, acompanhada de seu cinegrafista Pablo, documenta a rotina de um plantão noturno de um grupamento de bombeiros da cidade de Barcelona. As filmagens são supostamente destinadas à produção de um episódio do programa “Enquanto você dorme”, um jornalístico exibido na televisão espanhola durante a madrugada. Após um prólogo, em que são exibidos os bastidores da vida na corporação dos bombeiros, a equipe finalmente recebe um chamado de um grupo de moradores em um edifício na região central de Barcelona. Ángela e Pablo prontamente se mobilizam para acompanhar a ocorrência, cujo relato inicial discorre sobre o comportamento estranho de uma senhora, supostamente presa em seu apartamento. Ao chegar ao local, a equipe se depara com um estado geral de confusão e fatos estranhos começam a acontecer. Aos poucos, os personagens se dão conta de que ocorre ali algum tipo de infecção, o que motiva o total isolamento do local e desencadeia uma série de eventos estranhos. A equipe de reportagem decide, então, enquanto busca sua própria sobrevivência, gravar tudo o que acontece, como um testemunho documental dos eventos em curso. À medida que a infecção se

alastra, vemos toda construção de uma desestabilização da ordem daquela comunidade, suas diferenças são ressaltadas e os papéis sociais se consolidam. Os militares e a segurança tentam gerenciar o caos e cumprir suas funções institucionais, a equipe de filmagem se esforça em busca de imagens e reivindica a condição de testemunha da verdade, enquanto os moradores, em meio ao caos, tentam compreender a experiência bizarra que, pouco a pouco, se converte em mortes e uma sucessão de eventos estranhos.

Após esse ato de confrontação, quando tudo parece se encaminhar para um desfecho clássico de filmes de zumbi, apontando uma misteriosa infecção que se espalha de forma desenfreada, somos apresentados ao ático do edifício, o cenário de um terceiro ato que certamente foge do banal. O espaço esconde uma espécie de laboratório rudimentar, que mais parece saído da Idade Média, repleto de imagens religiosas, paredes cobertas com fotos e recortes de jornal. Nesse momento, o filme lança, de forma obscura, indícios sobre a origem da infecção, relacionando a disseminação da doença a práticas da igreja. Somos apresentados, através dos recortes de jornal e de uma gravação sonora, ao caso do desaparecimento da menina Medeiros, uma jovem portuguesa que tinha vínculos com a Igreja, tendo sido possivelmente vítima de uma possessão e posteriormente desaparecido. As origens da infecção e essa relação com o religioso ficam pouco claras, mas toda atmosfera bizarra e o “ressurgimento” da menina Medeiros deformada, como monstro final do filme, têm impacto na audiência, criando uma eficiente atmosfera de horror, que discutiremos no decorrer da análise desses aspectos narrativos, psicológicos e estilísticos.

Figura 10 - A origem da possessão da menina Medeiros, nos quadrinhos de REC - Histórias Inéditas.



Curioso perceber que muitas dessas perguntas que circundam a obra foram respondidas em uma espécie de universo expandido, que engloba tanto outros filmes da franquia quanto livros de contos e, inclusive, uma série de histórias em quadrinhos chamada *REC: Histórias Inéditas*, lançada em 2012. A série em quadrinhos explica a origem da infecção/possessão da jovem portuguesa Tristana Medeiros da Souza. Segundo a história, a jovem foi estuprada por um grupo de padres no convento em que vivia, sendo encontrada desfalecida, à beira da morte, por uma freira no dia seguinte. Formou-se, então, um grupo de orações em torno da menina, que, ao despertar, reagiu violentamente, foi amarrada e submetida a um ritual de exorcismo. A garota, com uma força anormal, conseguiu se soltar das amarras e matar um dos padres, golpeando-o na cabeça com um crucifixo. Após ser controlada, ela é, então, isolada e mantida em cativeiro pelo padre Albelda, se tornando cobaia de diversos experimentos que envolviam também ratos e crianças locais, essas últimas, inclusive, serviam de alimento para a prisioneira. Tempos depois, a imprensa reporta Tristana como desaparecida, tendo o cativeiro se estendido por muitos anos, até Ángela Vidal encontrá-la, conforme apresentado em *[REC]*, já adulta, transformada em uma figura esquelética e monstruosa.

Figura 11 - O cativeiro da menina Medeiros



Fonte: REC - Histórias Inéditas.

A origem da menina Medeiros explica toda a construção do sombrio ambiente que encerra o filme, as pesquisas do padre Albelda, os recortes de jornal, um jovem garoto preso no sótão, a gravação em tom de arrependimento pelos erros cometidos.

Justifica, também, a origem demoníaca dessa “possessão viral” que termina se alastrando entre os moradores do edifício.

Interessante perceber como o filme se popularizou, dialogando com outras mídias, gerando, além da franquia com quatro filmes, *[•REC]* (2007), *[•REC]² Possuídos* (2009), *[•REC]³: Genesis* (2012) e *[•REC]⁴: Apocalypse* (2014), *remakes* para o mercado americano, *Quarentena* (John Erick Dowdle, 2008) e *Quarentena 2, Terminal* (John Pogue, 2011), livros, como *REC, Los relatos perdidos* (Carlos Sisí, David Zurdo e Víctor Conde, 2013), *REC: el libro oficial* (Guillermo Tato, 2014), a revista em quadrinhos *[•REC] Historias Inéditas* (2012), além dos *games* promocionais *[REC 2] - Zombie Attack* e *[REC] The Videogame*. Uma expressiva coleção de derivações para a obra que começou sua trajetória como uma modesta produção com sérias restrições orçamentárias.

#### 4.1 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

A análise do filme *[REC]* será fundamentada em alguns pilares. Compreende uma seção inicial que descreve numericamente algumas das escolhas procedimentais que marcam o estilo do filme e particularizam sua característica narrativa. O corpo conceitual abordado ao longo dos capítulos será recuperado, em especial conceitos apresentados na introdução, como a atmosfera e ambiência (GUMBRECHT, 2014), as paisagens do medo (TUAN, 2005) e a produção de presença (GUMBRECHT, 2010).

O paradoxo do horror será tratado a partir da perspectiva de Carroll (1999), considerando a teoria do pensamento no tratamento da experiência estética do horror e a figura do monstro, como central ao efeito de medo proposto no filme. O processo de análise observará o efeito narrativo de horror em uma perspectiva de aproximar o espectador da ideia de experimentar um contato com o objeto que facilite seu processo cognitivo e imersivo, de forma a construir a ideia de como seria a experiência narrada em *[REC]*, se aqueles eventos efetivamente acontecessem, deflagrando o medo de pensar o horror naquele edifício. Os efeitos de atmosferas e paisagens se unirão, por isso, às estratégias realistas para construir esse quase palpável universo.

Os pilares constitutivos do *found footage* também serão abordados, em especial a câmera diegética e a visão em primeira pessoa, marcantes no filme,

responsáveis por agenciar profundamente o contato do espectador com o universo de [REC]. Ao longo da análise, buscaremos evidenciar de que forma a obra solucionou o conflito entre legibilidade e verossimilhança, se tornando virtuoso tecnicamente sem quebrar a dimensão realista da obra.

Por fim, pontuamos que, ao longo da análise, optamos por agregar dados históricos e de bastidores do filme, em geral retirados de uma publicação vinculada à produção, escrita por Tato (2014). O uso de tais relatos busca vincular as intuições e perspectivas originadas na análise do objeto a um conjunto de declarada intencionalidade de efeitos prevista pelos realizadores da obra.

#### 4.2 [REC] EM NÚMEROS

A mensuração dos dados de [REC] foi realizada através do *software Frame Accurate Cinematics Tool* - FACT, desenvolvido por Gunars Civjans (1975–2016), criador e mantenedor do site <http://www.cinematics.lv/>. Além da mensuração efetuada especificamente para a presente pesquisa<sup>23</sup>, baseamo-nos também nas mensurações efetuadas por Jones<sup>24</sup> e Samit<sup>25</sup> para estabelecer, com razoável precisão, parâmetros como duração média de planos e recorrências no uso de planos sequência. Consideraremos também os apontamentos realizados por Carreiro (2013), nos quais o autor indica que o filme possui um total de 72 tomadas, com média de 57 segundos por plano.

Em nossa mensuração, o filme conta com 70 minutos de duração, divididos em 72 planos, informação que converge com as demais análises, exceto pela mensuração de Samit, que identificou 73 planos. Já a duração média dos planos oscila entre 57 e 58 segundos em todas as análises. As pequenas divergências provavelmente são provocadas pela recorrência de uso de telas pretas ou com interferências, como efeitos de transição, o que torna a marcação de início/fim do plano problemática em determinados momentos. Outra opção adotada pela presente análise foi de considerar os planos-sequência como um plano único, mesmo quando a montagem faz uso de mascaramentos de corte – em geral, perceptíveis apenas em uma análise plano a plano – para esconder as interrupções de cena em momentos

<sup>23</sup> [http://www.cinematics.lv/movie.php?movie\\_ID=23016](http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=23016)

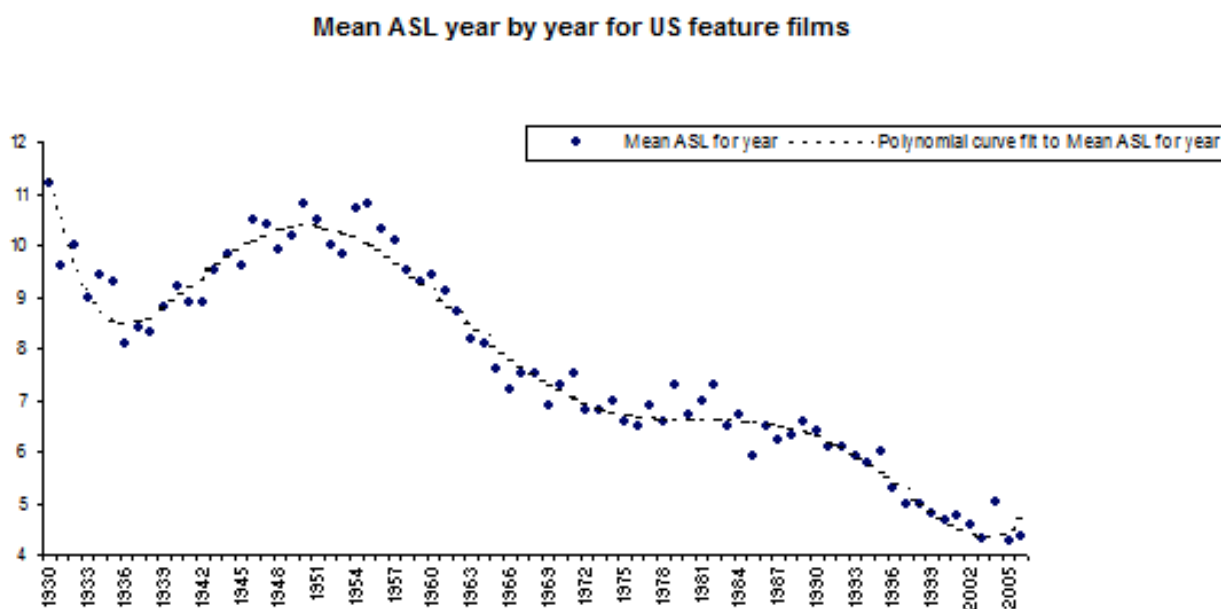
<sup>24</sup> [http://www.cinematics.lv/movie.php?movie\\_ID=5037](http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=5037)

<sup>25</sup> [http://www.cinematics.lv/movie.php?movie\\_ID=11467](http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=11467)

onde houve necessidade de reencenar a ação. O montador David Gallart (TATO, 2014) confirma essa estratégia de unir pedaços de tomadas distintos, de forma a aproveitar a melhor parte de cada tomada, para, quando se visse o todo, surgisse um efeito de plano-sequência. “De fato, se se analisa o filme *frame a frame*, é possível descobrir essas sutis trocas que, assistindo ao filme, é quase impossível detectar” (TATO, 2014, p. 106, tradução nossa<sup>26</sup>). E aqui não nos interessa desmascarar o uso recurso, mas tão somente pontuar a intencionalidade de efeitos por trás dessa escolha estilística.

Para efeitos de comparação, o filme paradigma do estilo, “*A bruxa de Blair*, que tem duas equipes autônomas registrando os eventos com aparatos distintos, tem média de 15 segundos por plano, duração quase quatro vezes mais alta do que a média de plano de um filme de ficção tradicional” (CARREIRO, 2013, p. 238). Para efeitos de comparação, *[REC]* possui 40 de seus 72 planos com duração superior aos 15 segundos médios de *A bruxa de Blair*. Um grande ponto fora da curva, principalmente quando analisamos os demais filmes do século XXI.

Figura 12 - Curva com oscilação na duração média de planos por ano, gerada a partir filmes estadunidenses. Tempo em segundos na vertical; Anos de lançamento na horizontal



Fonte: SALT, 2000, p. 378.

<sup>26</sup> No original: De hecho, se se analiza *frame a frame* la película, se pueden descubrir esos sutiles cambios que viendo la película es casi imposible detectar.

Salt (2000, p. 377, tradução nossa<sup>27</sup>), analisando essa intensificação nos cortes, afirma que “a duração média de planos caiu abaixo dos 2 segundos” nos filmes americanos do novo século, conforme podemos observar na Figura 12. Independentemente da referência adotada, é certo que a duração média de planos em *[REC]* é extremamente superior à dos filmes de ficção convencionais. Se analisarmos o gráfico criado por Salt (2000, p. 378), vemos que, em 2005, dois anos antes do lançamento de *[REC]*, a média de planos era da ordem de 4 a 5 segundos, o que torna o tempo entre cortes na obra analisada cerca de 15 vezes maior que a dos demais filmes do mesmo período.

A duração média de planos nos atesta uma escolha estilística pela preservação da continuidade de ações, reforçando o efeito de cobertura dos eventos em tempo real. “A aposta da equipe era que, quanto menos intervenção houvesse por parte dos diretores, mais real seria o resultado e, portanto, teria maior capacidade de causar medo no espectador” (TATO, 2014, p. 104, tradução nossa<sup>28</sup>), uma clara demonstração de como escolhas estilísticas desembocam em respostas emocionais. O efeito psicológico parece ser eficiente, pois a persistência dos planos intocados nos condiciona a experimentar aquela vivência, construída em primeira pessoa, em um tempo fílmico que se aproxima muito do tempo que vivemos, sem saltos ou interrupções. A narrativa em primeira pessoa nos imerge na ação, na perspectiva de inserir imaginativamente o espectador na trama (MACHADO, 2002, p. 12), em uma progressão de eventos que se assemelha à continuidade de um *videogame* de horror, onde personagem e jogador/espectador se encontram em estado de confusão, diante de uma ameaça constante e ininterrupta. Os cortes não surgem para nos salvar da situação, não nos transferem para outro tempo/espço e simplesmente vivemos a experiência em toda sua extensão.

---

<sup>27</sup> No original: Average Shot Lengths have fallen below 2 seconds.

<sup>28</sup> No original: Cuanta menos intervención hubiera por parte de los directores, más real quedaría el resultado y, por tanto, mayor capacidad tendría de provocar miedo en el espectador.

Figura 13 - O *cameraman*, em primeira pessoa, tenta alcançar Ángela em meio à escuridão em *[REC]*.



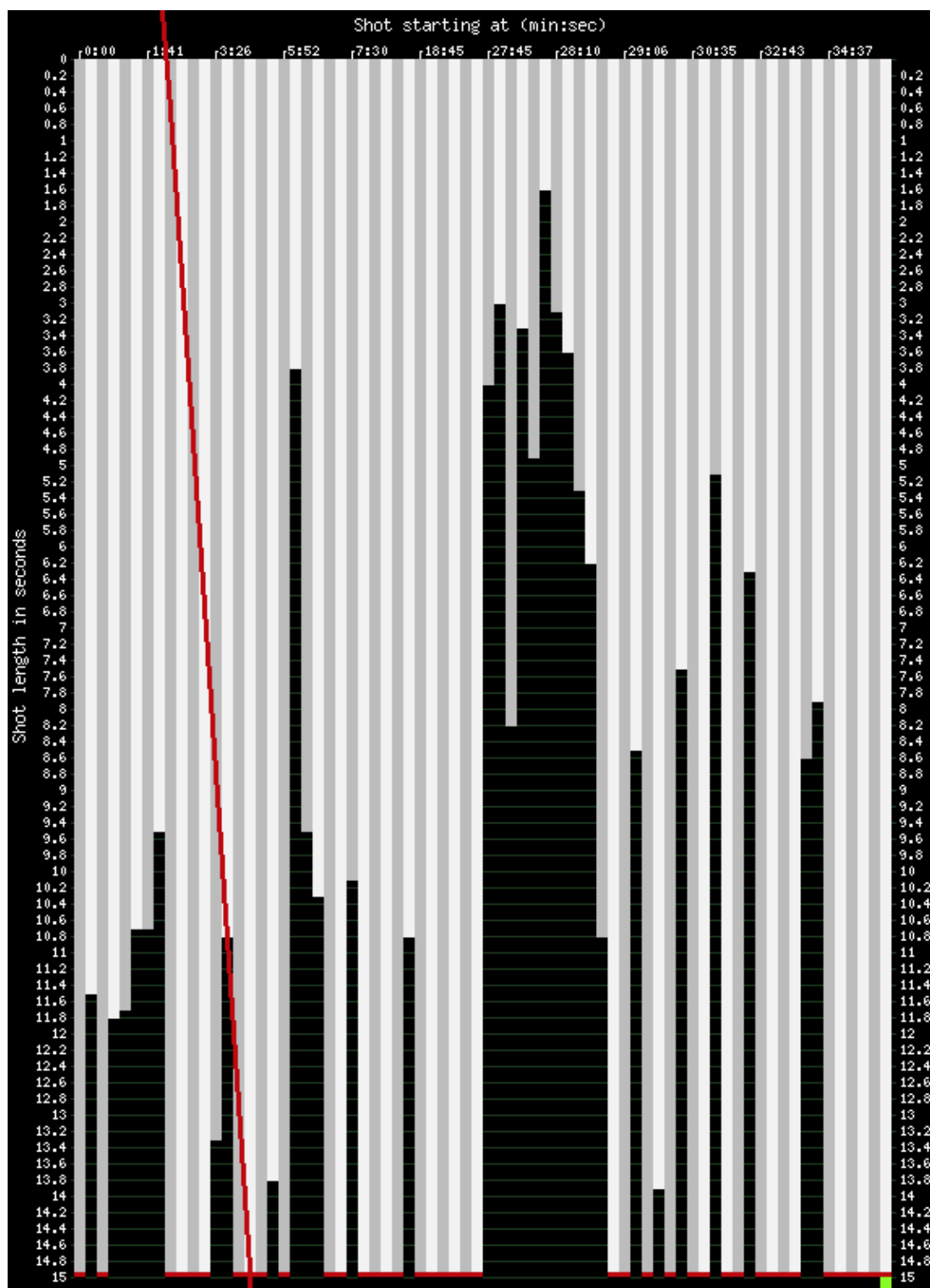
Um bom exemplo disso é o segmento final de *[REC]*, um plano-sequência de quase 18 minutos em que todo o estranhamento diante do ambiente, assim como todo o desespero dos eventos de horror, é apresentado praticamente sem mediação dos personagens; assistimos a tudo sem cortes, em grande parte a partir do olhar dessa câmera subjetiva que nos apresenta o ambiente e suas ameaças. Investigamos e tomamos conhecimento da bizarra situação praticamente de forma independente e, em dados momentos, com mais informações que os próprios personagens, pois nosso olho diegético, a câmera de Pablo, está quase sempre fornecendo informação visual e sonora. A cena da

Figura 13, mostrando a mão de Pablo buscando Ángela, tem uma dimensão háptica. Esse quase contato, unido à criação atmosférica da escuridão, é um emblemático momento para se compreender a proposição conceitual de Gumbrecht (2010), pois o sentido não dá conta de descrever uma experiência quase tátil, certamente atravessada por efeitos de presença.





Figura 14 - Gráfico com mensuração de tempo de duração de todos os planos do filme.



Interessante observar que, ao longo de toda a construção do filme, há apenas um momento de ruptura na incidência de cortes. Na Figura 14, podemos observar um grande vazio em preto que ocupa uma parte central do gráfico. Essa sequência, que cobre o intervalo entre os planos 37 e 46, possui média de duração abaixo da casa

dos 10 segundos, inclusive com a tomada mais rápida da obra, com apenas 1,6 segundos no plano 42. Esse segmento do filme mostra planos detalhe dos feridos e do atendimento prestado a eles por um dos moradores, que é médico. Através das informações coletadas na pesquisa, não foi possível apurar uma intencionalidade declarada para a redução temporal dos planos dessa sequência específica, mas podemos intuir que o uso de violência gráfica em planos tão fechados tenha motivado a escolha de aceleração da montagem, pois uma exposição alongada poderia descaracterizar o efeito de medo, seja por evidenciar as imperfeições das maquiagens de ferimentos, seja por quebrar o regime até então adotado, de um horror mais atmosférico que gráfico, evitando uma exposição fetichista da violência, exibindo essas cenas desconfortáveis de forma fragmentada. Além disso, os *jump cuts* funcionam como denotação da passagem de tempo, nesse processo que envolve o relacionamento entre o médico e seus “pacientes”, algo que talvez fosse demasiado monótono para se acompanhar sob o regime de “tempo real” que o filme adota na maior parte do tempo.

Outra informação relevante a ser observada na Figura 14 é a quantidade de barras com terminações vermelhas, o que indica que a duração dos planos superou os 15 segundos, ponto de corte adotado para geração do gráfico. São, no total, 40 planos com duração superior ao ponto de corte adotado, o que atesta, sem maiores dificuldades, que a adoção estilística do recurso foi implementada de forma sólida em parcela representativa do filme, mais de 55% dos planos.

#### 4.3 NÃO PARE DE FILMAR

Construído inteiramente a partir de um único ponto de vista, *[REC]* tem, em sua câmera diegética, um de seus mais destacados méritos. O filme, na construção da trama, é gravado a partir de um dispositivo único, operado por um *cameraman* profissional de televisão durante quase que a totalidade da obra. Conforme nos aponta Tato (2014), algumas das principais decisões do filme se relacionam com a câmera, protagonista oculta do filme. A fotografia foi designada a Pablo Rosso, parceiro dos diretores desde o curta *Abuelitos* (Paco Plaza, 1999). Rosso trabalhou também em *Na Teia do Mal* (Jaume Balagueró, 2006), um filme para a TV, no qual desenvolveu soluções úteis para a futura gravação de *[REC]*, como a câmera na mão e a encenação no interior de um edifício.

O equipamento utilizado foi uma câmera *Panasonic P2*, um equipamento pequeno, quase doméstico. Tato (2014) relata que, após a realização das primeiras provas que passavam a filmagem digital para celuloide, o formato, até então contestado, surpreendeu a todos, pois o *transfer* do digital para película em 35mm mostrou possuir uma qualidade impressionante. A dúvida agora era se a textura de imagem não parecia demasiadamente cinematográfica. “Para eliminar essa sensação, puseram a câmera para trabalhar com quadros progressivos, que é o que faz com que a imagem tenha uma maior textura de televisão” (TATO, 2014, p. 53, tradução nossa<sup>29</sup>). Outra característica importante desse dispositivo é a capacidade de gravar em mídia de estado sólido, em lugar de uma fita magnética ou filme, pois, conforme destaca Rosso (*apud* TATO, 2014, p. 53), com tanta correria e sacudidas, um formato de armazenamento desse tipo oferece muito mais facilidade para rodar, sobretudo os longos planos-sequência do filme. Existia, porém, uma questão técnica problemática, a incapacidade de filmar em infravermelho e a escuridão, crucial para a sequência final da trama, só poderia ser filmada dessa forma. Para tanto, a produção conseguiu uma antiga câmera doméstica da Sony que possuía a capacidade de captura em infravermelho. A câmera única foi, no mundo real, construída a partir de dois dispositivos distintos. Apesar disso, a coerência visual foi preservada, a textura das imagens é semelhante, assim como a operação do dispositivo se mantém uniforme, o que torna a troca de dispositivo imperceptível e não afeta a credulidade do espectador.

A operação da câmera na mão, em primeira pessoa, assim como o tempo real dos acontecimentos, em *[REC]*, são os corações da obra e, talvez, sua característica mais original. Enquanto os clássicos *A Bruxa de Blair* e *Holocausto Canibal* construíram uma linha do tempo narrativa, em que os eventos são espaçados e se complementam no processo de montagem, a sensação imposta por *[REC]* é de uma intensa sucessão de eventos em tempo real. Paco Plaza, entrevistado por Tato (2014, p 31, tradução nossa<sup>30</sup>), afirma a sua ideia de construção desse tempo fílmico, pelo qual buscou “fazer um filme de terror com uma câmera subjetiva, mas, acima de tudo, que acontecesse em tempo real. Que o espectador estivesse envolvido nele e não

---

<sup>29</sup> No original: Para eliminar esa sensación pusieron la cámara a trabajar en cuadros progressivos, que es lo que hace que la imagen tenga una mayor textura de televisión.

<sup>30</sup> No original: Hacer una película de terror con cámara subjetiva, pero sobre todo, que sucediese em tiempo real. Que ele espectador se viese implicado en ella y no pudiese separarse, porque aquello estaba sucediendo ante sus ojos, al mismo tiempo que él lo estaba viendo.

pudesse se separar, porque isso estava acontecendo diante de seus olhos, ao mesmo tempo em que o via”. Essa ideia foi marcante para a construção do filme, que, em sua fase inicial, chegou a ter o título provisório de *Lenght 70* (Duração 70, em livre tradução), em referência aos 70 minutos planejados para a duração da obra. “Seguindo essa premissa, surgiu a ideia de que o filme (que, na verdade, foi encontrado na câmera do personagem, como ditam os cânones do *found footage*) durasse exatamente 70 minutos” (TATO, 2014, p. 31, tradução nossa<sup>31</sup>). E, dentre os mais destacados méritos de *[REC]*, está esse estreito respeito aos cânones do *found footage*, uma submissão às restrições impostas pela escolha de estilo, que agregam verossimilhança ao conteúdo e reforçam a confiança na proposta de intensificar o horror através da linguagem.

Vemos como crucial a ideia de hospedar as ações do filme em um programa televisivo com operação em tempo presente, que, apesar de não se tratar de transmissão ao vivo, preserva a maioria de seus códigos. “Há os erros, as desconexões, as soluções apressadas e sem funcionalidade, quando não ocorre fato mais grave, como um acesso de tosse no apresentador ou um enquadramento inesperado que revela os bastidores” (MACHADO, 2000, p. 131). A operação de câmera de Pablo tenta emular todos esses efeitos ao mesmo tempo em que articula os enquadramentos necessários para a compreensão e a legibilidade de toda a trama. Talvez aqui resida uma tênue linha que separa *[REC]* de um filme pouco crível, pois uma excessiva preocupação narrativa poderia quebrar a imersão no regime de gravação proposto pelo filme. Ainda que alguns planos surjam claramente no intuito de apresentar espaços e situações, há um cuidado contínuo em negociar as demandas narrativas com a fidelidade situacional. Continuam sendo realizados os acenos ao real, “impregnando o produto final das marcas da incompletude, da indomesticabilidade e, num certo sentido, da *bruteza*, que constituem algumas de suas características mais interessantes” (MACHADO, 2000, p. 131).

A câmera diegética em *[REC]* trouxe consigo o conflito natural do estilo, a necessidade de equilibrar legibilidade das imagens e dos sons com a verossimilhança comportamental de um *cameraman* em situação desesperadora. O artifício adotado foi delegar a uma equipe profissional de televisão a missão de registrar as imagens,

---

<sup>31</sup> No original: A raíz de esta premisa surgió la idea de que la película (que en realidad ha sido encontrada en la cámara del personaje, como mandan los cánones del *found footage*) durase exactamente 70 minutos.

solução que “já ocorria em *Canibal Holocausto* e *A Bruxa de Blair*, mas o segundo boom ocorrido após 2007 tornou essa característica absolutamente fundamental” (CARREIRO, 2017, p. 20) para diversos outros filmes do estilo. Um operador profissional justifica muitos dos procedimentos, o equilíbrio e a legibilidade das imagens, a tranquilidade e o profissionalismo em gravar, mesmo diante de situações extremas. Além disso, assegura uma fluidez nos movimentos, um deslocamento hábil por entre os espaços, características que ficariam prejudicadas em uma operação realizada por um amador. Ainda assim, o operador profissional tem uma crescente desestabilização de sua prática, a medida que o sobrenatural toma conta da trama. O segmento final de *[REC]*, quando o *cameraman* é atacado, apresenta uma coleção de borrões e ilegibilidades, o efeito de horror surge intensificado nessa situação de pânico, quando informações visuais são suprimidas e a incerteza torna a situação sufocante.

A presença da câmera é algo ressaltado e reconhecido o tempo inteiro pelos personagens, sendo recorrente a demonstração do incômodo, sobretudo das autoridades, com a presença do dispositivo. “Em pelo menos cinco ocasiões, o segurança particular do prédio, os bombeiros e o policial que atendeu primeiro a ocorrência solicitam que Pablo desligue a câmera, mas em todas as ocasiões Ángela protesta contra a arbitrariedade do ato” (CARREIRO, 2017, p. 21). A própria Ángela também se mantém em frequente contato com Pablo, o operador de câmera, “por pelo menos oito vezes, a repórter recomenda que ele não desligue a câmera, para que o evento extraordinário presenciado por eles – ambos percebem que se trata de uma ocorrência inédita na realidade ficcional que habitam – seja devidamente registrado” (CARREIRO, 2017, p. 21).

A operação de câmera é muito peculiar em *[REC]*. Pablo, o cinegrafista, ocupa um papel crucial na nossa leitura das situações. Ainda antes da entrada no edifício, temos uma cena de conversa dentro da cabine do caminhão de bombeiros. Impedidos de usar o esquema clássico de plano e contra plano, diante da existência de uma câmera única, ficou a cargo do cinegrafista fazer esse percurso entre as falas dos personagens, o que torna a encenação muito mais complexa, pois, além de se tratar de um plano-sequência, há que se acompanhar a interação entre personagens sem apoio de recursos de montagem.

Figura 15 - Câmera acompanha conversa no interior da cabine do caminhão de bombeiros em [REC].



A câmera de Pablo percorre a cabine em um arco de 180°, estacionando em cada um dos personagens. A conversa se dá, prioritariamente, entre os dois bombeiros e a repórter, que por vezes também se dirige ao próprio câmera. A solução funciona, mantendo a fluidez e preenchendo bem a elipse temporal que representa o deslocamento entre o corpo de bombeiros e a ocorrência. Poucos instantes antes, vemos Ángela jogando basquete com os bombeiros, ainda na corporação, e mais uma vez uma pouco usual forma de filmar, com planos médios que acompanham os movimentos dos jogadores e da bola, deixando várias imagens borradas e pouco legíveis, flertando com procedimentos amadores de filmagem, quando um profissional, dotado de apenas uma câmera, normalmente priorizaria um plano mais aberto e estável.

São diversos os procedimentos adotados na operação de câmera para substituir os recursos que, em um filme de ficção, são normalmente delegados ao processo de montagem. Uma prática que claramente marca o estilo visual de [REC], operando muitas das decisões sobre o que e por quanto tempo se vai mostrar, compete a esta:

Cinematografia mais visceral, em que o personagem com a câmera se coloca não apenas como mero observador da ação dramática, mas como participante ativo dela, o que significa que ele está fisicamente

sempre muito próximo ao ponto dramaticamente mais intenso da tomada – e sua profissão o autoriza a buscar insistentemente, através de recursos como o *zoom*, o *close-up* dos rostos (CARREIRO, 2017, p. 23).

A presença recorrente do *zoom* é uma clara manifestação desse desejo, ou necessidade, de proximidade. Em uma produção editada e finalizada para televisão, os reenquadramentos, esses momentos do *zoom* seriam eliminados no processo de montagem. A recorrência desse tipo de procedimento é, normalmente, muito mais ligada ao amadorismo, aos filmes de família, estilo vinculado ao que Brasil e Migliorini (2010, p. 90) definem como biopolítica do amador. Manter os constantes reenquadramentos é uma forma de atestar que o corte é a última opção, que toda operação do *cameraman* está ali, exposta ao espectador, que passa inclusive a reconhecer seu padrão de trabalho. Assim, o estilo da imagem termina por definir o personagem, que nunca aparece, senão através das imagens que captura. Pablo é fundamental para a construção de toda a narrativa; é através de seus olhos que enxergamos o filme; seu percurso pelo espaço do edifício viabiliza toda a construção da trama. Em geral, Pablo é dirigido por Ángela, mas há um momento específico em que o *cameraman* toma o controle das ações, o personagem sobe em uma cadeira para alcançar uma fresta de janela através da qual consegue observar uma ação fundamental para o entendimento da trama, o momento de um ataque zumbi, atestando a natureza daqueles eventos estranhos. “Fosse Ángela a personagem a olhar pela fresta no momento dramaticamente mais relevante, a legibilidade da cena (e o conseqüente impacto dramático dela) teria sido muito menor” (CARREIRO, 2017, p 21). O posicionamento de Pablo é o posicionamento do espectador, a direção não está meramente posicionando um personagem, até porque sua condição é invisível, mas, sim, agenciando as informações às quais o espectador terá ou não acesso.

A opção geral do filme é por planos médios e planos americanos, com Ángela contextualizada em meio ao ambiente e às demais ações. Há, sobretudo em momentos de intensidade dramática, uma aproximação para primeiros planos e *close-ups*, em que a oscilação de movimentos torna-se ainda mais intensa. A lente da câmera, apesar de ter um versátil alcance de *zoom*, normalmente opera em uma faixa de grande-angulares, o que assegura tanto um campo de visão amplo quanto uma maior profundidade de campo, proporcionada pela distância hiperfocal de tal escolha. Isso favorece a encenação em perspectiva, presente em algumas das cenas do filme,



com profundidade, nos corredores e verticalmente, em tomadas do alto das escadas. A predominância de ampla profundidade de campo oferece pelo menos dois efeitos fotográficos que se aproximam bastante as imagens de *[REC]* ao próprio olhar humano e, aqui, novamente, ressaltamos a ideia de *mimese de experiência*: em primeiro lugar, um ângulo de visão amplo, que é capaz de oferecer focos de atenção em primeiro plano e, também, nas ações que ocorrem em profundidade, algo semelhante às nossas vivências cotidianas; como segunda característica marcante, temos uma profundidade de campo sempre muito ampla, mantendo todas as regiões da filmagem em foco, um efeito muito mais próximo do olhar humano, distanciado dos desfoques tão comuns em produções convencionais.

A opção por trabalhar com pequenas aberturas é facilmente observável no aspecto visual do filme. Nele, temos uma textura com excesso de granulação, sobretudo em momentos de escuridão. Mas mesmo essa limitação técnica termina por se aliar à premissa básica do filme, pois o dispositivo técnico, em ambiente de pobre iluminação, apresenta tal degradação da imagem. O filme poderia ter optado por captar a imagem com excelência, tal qual fez com os sons, mas seria especialmente desafiador justificar diegeticamente a presença de refletores, como se foi feito ao microfonar os principais personagens.

#### 4.4 ÍNDICES DO REAL

Já no primeiro plano, ao suprimir os créditos iniciais, *[REC]* denuncia seu distanciamento das produções convencionais de cinema, algo recorrente em *found footage* de horror, que, em geral, ou fazem uso de letreiros para justificar a origem das imagens ou, como no caso de *[REC]*, simplesmente não propõem qualquer tipo de mediação antecedendo as imagens do próprio filme. A fuga do padrão de apresentação estabelecido ao longo da história do cinema é um recurso de eficácia limitada, visto que, em 2007, o tipo de estratégia utilizada pelos falsos *found footage* já era recorrente. À época, os espectadores já reconheciam esses artifícios e, em geral, não eram ingênuos a ponto de desconhecer natureza ficcional da obra. Ainda assim, aqui serão apontados recorrentes usos de elementos indiciando a suposta natureza verídica das gravações, atendendo a uma demanda realista que possivelmente corrobora para a intensificação do efeito de medo, ainda que na dependência de um pacto silencioso entre um espectador crédulo e uma obra que se

reveste de aspectos realistas. Esses índices do real buscam, conforme aponta França (2011), alcançar um planejado efeito estético, simulando a mera fruição natural das ações narrativas, que, na verdade, é fruto de um complexo planejamento de procedimentos construtivos relacionados à criação da obra.

Em um tempo em que a relação com o mundo é amplamente mediada pelos meios de comunicação, em que o conhecimento humano é difundido, sobretudo, através da televisão e internet, *[REC]* fez uma escolha interessante: apresentar os eventos do filme a partir de um programa para a TV, uma mescla de documentário e *reality show*. A produção se assemelha a programas como *Polícia 24h*, exibido no Brasil pela Rede Bandeirantes, versão nacional do programa *COPS*, da *A&E*, e *Emergência 24 Horas*, *reality show* que acompanha emergências hospitalares, baseado no formato argentino da produtora *Eyeworks*. Esses programas obtiveram especial êxito em países como Itália, Espanha, Chile e Argentina, o que talvez contribua para a escolha do formato na produção de *[REC]*. A estrutura utilizada é idêntica: acompanhar os profissionais em seus momentos de intimidade e descontração, supostamente mostrando a realidade de suas rotinas, sem o estabelecimento de roteiro pré-definido, com a câmera ligada e à espera constante da ocorrência de algum chamado de emergência, para que a ação seja documentada em tempo real pela equipe de TV. A escolha narrativa não se deu ao acaso. Em 20 de fevereiro de 2000, foi ao ar o décimo segundo episódio da sétima temporada de *Arquivo X*, um inusitado experimento denominado *X-COPS*, cruzamento entre o seriado de ficção e o *reality show* *COPS*. O episódio, escrito por Vince Gilligan – famoso pela posterior criação de *Breaking Bad* –, foi bem aceito pelo público, trazendo uma visão mais realista para o já bem-sucedido seriado de ficção científica. O efeito realista capturou a atenção do produtor Oriol Maymó, que, ocasionalmente assistindo à televisão, se deparou com aquele que parecia mais um regular episódio de *COPS*. A surpresa veio “vários minutos depois, quando ele percebeu que na realidade se tratava de uma ficção. Essa forte impressão permaneceu em sua mente até o momento em que ele começou a conceber *[REC]*”<sup>32</sup> (TATO, 2014, p. 31). A referência apenas elucida a já flagrante semelhança de *[REC]* com os programas mencionados.

---

<sup>32</sup> No original: Varios minutos después cuando se percató de que en realidad se trataba de una ficción. Essa fuerte impresión se mantuvo en su mente hasta el momento en que se empezó a concebir *[REC]*.

Ocorre que *[REC]* opera com múltiplas camadas de verossimilhança, pois, para além da escolha de um formato realista reconhecido pelo público, o filme opta por avançar mais um degrau e revelar os bastidores da própria produção em curso, ou seja, se forjam o programa e seu próprio *making of*. A primeira cena do filme traz a repórter televisiva Ángela Vidal (Manuela Velasco) gravando a chamada do programa e, já aqui, em poucos segundos de exibição, se revelam importantes marcas de estilo da obra. Ángela surge em tela errando o texto repetidas vezes, a gravação é interrompida pelo som de uma sirene, o *cameraman* perde o foco e ajusta o *zoom*, a repórter questiona o enquadramento e, por vezes, dirige a gravação. A primeira cena anuncia com clareza que tipo de obra está ali posta, serão exibidos os bastidores de gravação de um programa televisivo que, por sua vez, mostra a intimidade de um grupamento de bombeiros em uma noite atividade. Na cena seguinte, Ángela se aproxima do operador da câmera e cochicha em seu ouvido algo sobre o entrevistado. A comunicação com o *cameraman* será uma constante ao longo do filme; ele será também protagonista e a narrativa se construirá a partir de seu ponto de vista na maior parte do tempo.

A escolha de manter os erros de gravação e falhas técnicas é uma clara preocupação em imprimir indícios de realismo no filme. A intimidade daquela equipe de gravação é oferecida em troca de uma proximidade e credibilidade das imagens, a natureza bruta do material capturado, pouco manipulado por estratégias de montagem, carrega um teor de verdade. A ideia é colocar o espectador diante não só do que foi editado para ir ao ar, mas de todo o material gravado, com minimização dos cortes. Busca-se, todo o tempo, revestir a obra de uma aparência de verdade. Machado (2000, p. 134) aponta esse viés como algo marcante na natureza de programas televisivos construídos em tempo presente, “por mais lógico e orientado que seja o relato articulado pelo diretor, numa transmissão direta não há como evitar que penetre nos resultados uma série de insertos inseparáveis”. Essas precariedades e erros técnicos “denunciam um limite de domínio sobre o material simbólico, para além do qual o fluxo das imagens e dos sons resulta incontrollável e aleatório” (*idem*).

Na mesma linha de intenções naturalistas, foi imposta uma outra complexa restrição à produção. Era necessário um conjunto de bons atores, capazes de sustentar a ação dramática, mas, ao mesmo tempo, eram necessários rostos desconhecidos do público, de forma a preservar a sensação de realidade. Balagueró,

citado por Tato (2014, p. 56, tradução nossa<sup>33</sup>), explica que, “se quisermos dar a impressão ao espectador de que o que ele está vendo é real, não podemos ter atores conhecidos, porque estaríamos traindo esse espírito”. Esse tipo de estratégia favorece a aceleração do processo imersivo, visto que não reconhecemos um ator que antecede o personagem. Esse procedimento de uso de atores pouco conhecidos ou estreantes é recorrente na história do cinema, pelo menos desde a escola soviética, tendo marcado o neorrealismo italiano, e até hoje gera impacto em produções de viés mais naturalista, como no brasileiro *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, Kátia Lund, 2002).

Outra característica marcante presente em *[REC]*, claramente herdada dos documentários, sobretudo de filmes observativos, é a predominância de uso de planos longos, com duração média extremamente superior à dos demais filmes. O recurso de planos estendidos é eficaz em “dar uma ideia de duração real dos acontecimentos. Eles rompem com o ritmo dramático dos filmes de ficção convencionais e com a montagem, às vezes apressada, das imagens” (NICHOLS, 2010, p. 149) que sustentam os demais estilos. O corte, para o espectador mais atento às possibilidades de manipulação da montagem, passa a ser decisivo na definição de autenticidade ou não de uma imagem, o que parece ser combatido de forma eficiente pelo uso de planos-sequência ao longo do filme, onde a ação é capturada na íntegra, com um tempo em tela que busca corresponder ao tempo da vida. Com a popularização dos dispositivos digitais e toda a geração de consumidores que também são produtores de conteúdos, o reconhecimento das estratégias narrativas está cada vez mais comum e algumas dessas manipulações, inclusive, geraram neologismos incorporados ao vocabulário popular, como o “photoshopar”, usado como sinônimo de manipular ou retocar uma imagem digital. A ausência do corte, para o vídeo, parece ser um crucial índice de veracidade de qualquer material filmado que se nos apresente como documento de algum fenômeno sobrenatural. Os cortes, idealmente, só devem surgir quando a ação se extingue. Isso “transmite a sensação de haver observado tudo que era digno de ser observado na filmagem” (NICHOLS, 2010, p. 149), o que justifica o abandono da gravação até que seja justificada a retomada em um posterior momento de relevância.

---

<sup>33</sup> No original: Si queremos dar la impresión al espectador de que lo que está viendo es real, no podemos tener a actores conocidos, pues estaríamos traicionando ese espíritu.

A equipe de *[REC]*, mesmo reduzida a uma repórter e um operador de câmera, adota procedimentos que asseguram, e justificam, a excelente qualidade dos sons e imagens captados. O filme “inclui cenas, personagens e situações dramáticas que têm o objetivo disfarçado de justificar, para o público, a excelente qualidade de imagem e som do filme” (CARREIRO, 2017, p. 20). A inclusão dos “bastidores” do programa atesta essa preocupação dos realizadores em justificar as qualidades técnicas da obra sem perder sua dimensão verossímil, ao colocar, por exemplo, um fragmento onde os bombeiros são equipados com microfones de lapela. Ainda que com imagens e sons de qualidade acima da média, é possível observar os efeitos da ausência de procedimentos convencionais de iluminação. Nas cenas com escuridão, é possível observar uma elevação considerável dos níveis de ruído e algumas aberrações cromáticas, sobretudo em razão do empobrecimento do sinal, o que muitas vezes é ofuscado pela intensa movimentação da câmera. O surgimento de granulação é importante para a sensação de realismo impressa pelo filme, o que inclusive motivou a inserção de falhas técnicas também na construção do som.

Oriol Tarragó, editor de som de *[REC]*, afirma, *apud* Tato (2014, p. 108), que todos sabemos como soa uma câmera de vídeo doméstica e, portanto, um de seus desafios era fazer com que o áudio soasse dessa forma. O som em *[REC]* é determinante para a criação do efeito do filme. Muitos procedimentos foram realizados, seja para intensificar a atmosfera de horror, tornando o universo dos zumbis ainda mais aterrador, seja para tornar os procedimentos de captura mais críveis, conforme descreve Tarragó, entrevistado por Tato (2014, p. 108, tradução nossa<sup>34</sup>):

Fizemos armadilhas na pós-produção, colocando estalos e os sons de distorção habituais quando as pessoas chegam muito perto da câmera, ou os sons do vento que o microfone capta quando a câmera se move. Esses tipos de efeitos contribuíram para as pessoas acreditarem que estavam vendo que era real.

A imposição de ausência de música, fundamental para o efeito realista do filme, impunha uma outra dificuldade no gerenciamento das emoções do espectador. Tarragó afirma (*apud* TATO, 2014, p. 108) que usaram paisagens sonoras da cidade,

---

<sup>34</sup> Hicimos trampas en postproducción, poniendo pops, y los sonidos de distorsión habituales de cuando la gente se acerca mucho a la cámara, o los sonidos del viento que capta el micro cuando la cámara se mueve. Este tipo de efectos contribuían a que la gente creyera que lo estaba viendo era real.

tráfego dos automóveis, por vezes unindo sons de megafones, que supostamente vinham do exterior, distorcidos, para criar uma estrutura de sons. Nas cenas de horror, esses sons são suprimidos e, em seu lugar, são explorados sons das tubulações da casa, manipulados quase como se fosse uma música.

Entendemos que *[REC]* opera em busca de proporcionar ao espectador o que Eco (1991) chama de *mimese de experiências*, pois não estamos aqui apenas tratando de uma vivência que é exibida em um processo passivo de recepção, pelo contrário, identificamos reiterados procedimentos de imersão que buscam implicar o espectador nas ações do filme. Dessa forma, ao explorar recursos como a visão em primeira pessoa, ao inserir respostas emocionais dos personagens na própria operação dos aparatos diegéticos, os realizadores não estão apenas exibindo, mas convidando o espectador a uma reconstrução de experiência, ainda que calcadas em um universo ficcional. Estão viabilizando a construção do pensamento, do horror artístico, da ideia da ocorrência daqueles acontecimentos em um mundo natural.

#### 4.5 O MEDO E O FIM DA ORDEM SOCIAL

O medo surge em *[REC]* em múltiplas facetas: no fim da ordem social, no caos gerado por uma epidemia misteriosa, no monstro quase humano que transita entre os vivos e os mortos, uma atualização da clássica representação do zumbi, na degradação dos corpos dilacerados. Neste tópico, buscaremos discutir a apresentação de uma epidemia e da “zumbificação” dos seres como fio condutor do horror na obra. A progressão de eventos, com a intensificação de uma aparentemente incontrolável infecção, parece uma assustadora antevisão do “mundo sem nós” proposto por Thacker (2001).

Após pouco mais de 7 minutos de apresentação da protagonista e da equipe dos bombeiros, tem início um plano-sequência de mais de 5 minutos que vai mostrar o corpo de bombeiros atendendo uma misteriosa ocorrência em um prédio residencial. Já nesse momento, a equipe dos bombeiros, e o público, tem ciência de uma velha senhora com comportamento animalesco, banhada de sangue e com agressividade e força sobre-humanas. Ao longo da trama, seremos apresentados a uma perigosa situação de contágio, em que os mortos voltam à vida com ferocidade, atacando os vivos que encontram pela frente. É a clássica figura do zumbi, largamente explorada

na literatura e no próprio cinema, cuja figura do monstro se apresenta agora atualizada.

Mesmo não havendo muita dificuldade em identificar um zumbi (caracterizado de maneira tradicional por sua pele pálida, olhos sem vida e andar arrastado), dizer o que um zumbi realmente é consiste em tarefa muito mais complexa. Isso se dá especialmente porque o zumbi surge como figura máxima da negação e do caos, sendo uma representação da ausência total: sem alma, sem consciência, sem passado, sem futuro, sem vida. O zumbi é apenas corpo (GOMES, 2013, p. 98).

O zumbi surge como um vazio a ser subjetivado, um corpo vazio cuja potência vem das suas ausências. Toda negação presente no zumbi é ironicamente mais próxima de uma humanidade do que um primeiro olhar pode nos revelar. Essa figura monstruosa é o humano colocado em seus limites. Ela materializa toda a animalidade que, histórica e socialmente, fomos conduzidos a suprimir, mas que, ainda assim, não por poucas vezes, nos escapa. Além disso, como bem observa Carroll (1999), o monstro é, antes de tudo, repugnante. Os monstros são “coisas pútridas ou em desintegração, ou vêm de lugares lamacentos, ou são feitos de carne morta ou podre, ou de resíduo químico, ou estão associados com animais nocivos, doenças ou coisas rastejantes” (CARROLL, 1999, p. 39). Os monstros de [REC] surgem de lugares sombrios, estão cobertos de sangue e certamente têm aparência repugnante, criam aversão por seu aspecto, mesmo quando não se constroem atmosferas de horror, sua aparência é suficiente para causar incômodo.

“Desde sua primeira aparição em narrativas de viagem e no cinema, o zumbi vem servindo como alegoria para ansiedades de caráter social e econômico” (GOMES, 2013, p. 110). George Romero, criador do conceito moderno de zumbi no cinema, apresenta em seu *Madrugada dos Mortos* (1978) a reflexão de um dos personagens ao observar os zumbis: “Eles somos nós”. No mesmo filme vemos uma famosa cena em que os zumbis tentam invadir um *shopping center* para atacar um grupo de sobreviventes, que, por sua vez, tenta invadir lojas para saquear itens de consumo. “Os mortos-vivos podem servir como representação da permanência de um sistema capitalista que devora o homem, mas, por outro lado, ele corporifica a derrubada desse mesmo sistema: as convenções sociais e as estruturas de poder não

têm como se sustentar em meio ao apocalipse zumbi” (GOMES, 2013, p. 112). A desestabilização da ordem coloca em xeque as estruturas sociais, se clarificam as estruturas de classe, culturais, sociais, entre outras.

Em *[REC]*, quando os moradores percebem a situação com o início de uma situação de contágio começam a manifestar indícios de xenofobia e intolerância, imputando ao “estranho” a responsabilidade pelos eventos em curso. Um personagem critica os hábitos culturais dos “chineses”, que comem alimentos crus. Na cena seguinte se intensificam os conflitos em busca de culpados e a condição de estrangeiro é novamente tratada com certa rejeição por alguns personagens. A busca por um culpado será uma constante, até que se identifique que a infecção tem provável origem no cachorro de uma das personagens, que está doente e havia sido previamente deslocado para tratamento veterinário. Os monstros, conforme aponta Carroll (1999, p. 39) “são identificados como impuros e imundos”, o que talvez tenha raízes ancestrais na nossa própria necessidade de sobrevivência às grandes epidemias. Em seu estudo sobre o medo, Delumeau (2009) aponta as epidemias, sobretudo a peste que, por quatro séculos, massacrou a Europa (1348 a 1720), como uma profunda ferida social. “Quando aparece o perigo de contágio, de início procura-se não vê-lo. As crônicas relativas às pestes ressaltam a frequente negligência das autoridades em tomar medidas que a iminência do perigo impunha” (DELUMEAU, 2009, p. 170). Em *[REC]* vemos uma preocupação governamental que remete diretamente ao secular medo das epidemias. Há uma tentativa de silenciar o acontecimento, isolando a área e reiteradamente deixando claro o incômodo com a presença da imprensa.

Observamos também uma preocupação estatal em controlar a origem do contágio, fato demonstrado por todo aparato policial e tecnológico que promove o isolamento dos personagens no interior do prédio. Em um dos poucos momentos em que há interação com o ambiente exterior, os personagens chegam até uma janela de vidro, de onde é possível ouvir sons de um helicóptero e vemos cães e diversos policiais equipados com máscaras, dentre eles um com alto falante ordenando que todos se mantenham no interior do prédio. Após esse anúncio, caem do alto enormes plásticos de isolamento, eliminando totalmente o contato visual com o exterior.



A construção atmosférica de *[REC]* parece chegar ao seu ápice. Claustrofobicamente ilhados em um edifício, os personagens agora têm toda sua comunicação com exterior limitada, estão presos e expostos a uma série de infortúnios. Conforme descreve Gumbrecht (2014, p. 13), através da construção atmosférica, podemos alcançar outra dimensão de realidade que afeta diretamente nossos corpos: “ser afetado pelo [...] clima atmosférico é uma das formas de experiência mais fáceis e menos intrusivas, mas é, fisicamente, um encontro (no sentido literal de *estar-em-contra*: confrontar) muito concreto com nosso ambiente físico”. Entendemos que toda construção de paisagens e atmosferas serve para alcançar dimensões de sentido e presença, afetando nossa cognição e, mais além, nossas não supervisionadas razões biológicas.

Figura 16 - Forte aparato de isolamento evidencia a gravidade da situação em *[REC]*.



Esse medo do desconhecido, de uma doença misteriosa, de causas e efeitos ainda pouco conhecidos, gera um efeito devastador sobre aqueles sobreviventes isolados, pois, ali, eles representam um microcosmo de uma sociedade em ruína. O medo passa a regular as relações sociais, que, dessa forma, são totalmente recodificadas. “Os homens temem até o ar que respiram. Têm medo dos defuntos, dos vivos e de si mesmos, pois que a morte muitas vezes envolve-se nas roupas com que se cobrem e que à maioria servem de mortalha, em razão da rapidez do desfecho” (DELUMEAU, 2009, p. 176). A opção de monstro adotada por *[REC]*, apesar de extremamente funcional narrativamente, não é inovadora no cinema de horror contemporâneo, pois “o zumbi parece ter sido aceito como metáfora privilegiada para representar as ameaças e medos mais presentes no século XXI: mais da metade de

todos os filmes sobre zumbis foram produzidos após o 11 de setembro de 2001<sup>35</sup> (GOMES, 2013, p. 100). A epidemia zumbi é das mais eficientes formas de problematização do comportamento humano em situações extremas.

A relação social entre os vizinhos, que em geral já carrega seus pontuais problemas, é adicionada de uma condição extrema de caos em que a condição humana é colocada no limite. Em praticamente nenhum momento há um senso de coletividade ou de colaboração. Novamente nos referimos ao evento sócio-histórico da pandemia de peste negra, onde os relatos resgatados por Delumeau (2009, p. 177) indicam que “cortados do resto do mundo, os habitantes afastam-se uns dos outros [...] temendo contaminar-se mutuamente”. Uma descrição que se assemelha fielmente aos eventos do filme, e indicia essa recorrência de padrão comportamental humano, resgatando o medo como indissociável da natureza dos seres, construído biológica e socialmente. “Quando uma doença ataca repentina, como em uma epidemia, é como se os deuses ou um deus justo estivesse zangado e as pessoas sendo castigadas pelas suas transgressões” (TUAN, 2005, p. 149). O cenário escolhido em *[REC]* é fundamental para a verossimilhança no comportamento dos personagens, pois, ainda que os eventos sejam extraordinários, há uma coerência interna da trama, com ações e reações compatíveis com a situação. “A paisagem da doença é uma paisagem das consequências terríveis da doença: membros deformados, cadáveres, hospitais e cemitérios cheios e os incansáveis esforços das autoridades para combater uma epidemia” (TUAN, 2005, p. 13).

A revelação do ático do edifício nos apresenta uma sala carregada de simbolismos, transitando entre curiosidade científica, investigação e objetos de culto religioso. “Unir doença com pecado e castigo é, de fato, um traço importante da fé judaico-cristã” (TUAN, 2005, p. 149), traço que marca a construção do segmento final da obra, que, ainda que não ofereça respostas concretas, aponta para a culpa humana, para a transgressão dos limites do sagrado e do científico, duas instituições que carregam profundos estigmas sociais vinculados ao medo, à transgressão de uma fronteira com o desconhecido.

---

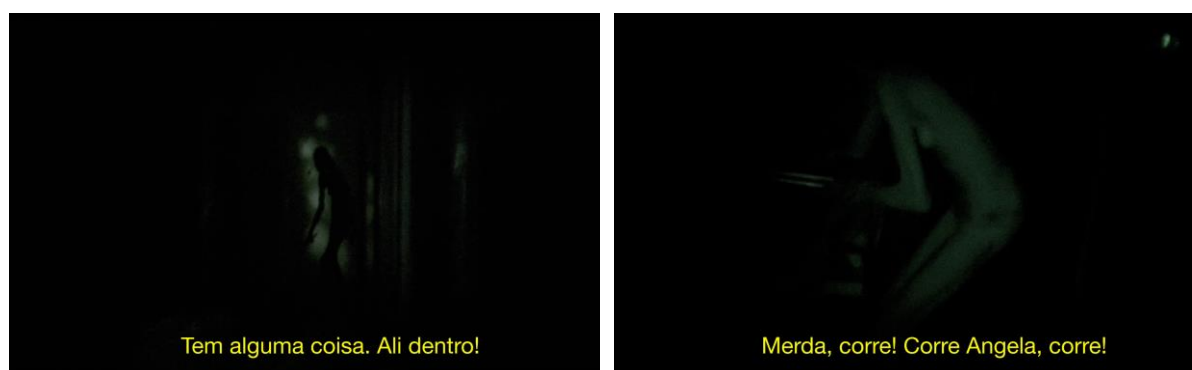
<sup>35</sup> Cf. *Zombies: A Living History*. DVD. History Channel.

#### 4.6 O MONSTRO, ATMOSFERAS E PAISAGENS DO MEDO

Se, no tópico anterior, nos dedicamos à investigação das rupturas sociais promovidas pelo surgimento de seres misteriosamente infectados, agora buscamos nos dedicar ao estudo do monstro propriamente dito. A figura monstruosa surge em *[REC]* a partir de duas construções principais. Uma tem origem na misteriosa infecção, que transforma os mortos em vivos, acentuando sua agressividade, remetendo à atualização da figura do zumbi, e a outra traz uma estranha figura feminina que se esconde na escuridão, no ático do edifício, monstro apresentado apenas no segmento final do filme. Detalharemos a análise dessas duas figuras e a própria escuridão, para construção simbólica da obra.

O zumbi está, mais do que nunca, integrado à cultura *pop* na contemporaneidade, em jogos de *videogame*, séries de TV e no próprio cinema. Sua exploração muitas vezes se dá no campo da problematização das questões humanas em uma sociedade em contínua mutação. “Espaço ontológico da ruína e da morte, o zumbi é o monstro contemporâneo por excelência” (GOMES, 2013, p. 98), principalmente por ser capaz de “representar, de maneira avassaladora, as angústias tanto individuais quanto sociais causadas por uma decomposição anárquica das tradições humanistas” (GOMES, 2013, p. 98). A figura monstruosa atua como pertinente crítica ao ser humano da modernidade, que por muito se julgou superior aos demais seres, mas que, quando colocado diante das contradições e limites de sua própria humanidade, inserido dentro de um sistema social que massacra e oprime, se decompõe em muito menos racionalismo e virtude que julgava ter.

Figura 17 - O monstro final em *[REC]*.



Além da pertinência social da figura do zumbi, já tratada anteriormente, buscamos refletir sobre os efeitos psicológicos vinculados a essa figura. Para isso, voltaremos aos afetos do cinema de horror. Se aderimos à ideia do medo como crucial ao gênero, não podemos deixar de reconhecer o efeito da repugnância, da repulsa, como também fundamental ao gênero, sobretudo quando isso se materializa na figura do monstro. O monstro, segundo Carroll (1999, p. 39), é uma figura associada à “imundície, degeneração, deterioração”, seu aspecto deteriorado, degenerado, muitas vezes intersticial e contraditório, “não é só letal como também – e isso é da maior importância – repugnante”.

A repugnância é fundamental para compreender a fusão de dois alicerces conceituais muito caros à presente pesquisa, a produção de presença e a teoria do pensamento. Carroll (1999, p. 39) aponta que as reações dos personagens ao monstro muitas vezes correspondem às reações comportamentais que podemos observar no público do cinema. Ambos reagem fisiologicamente àquelas violações da natureza, “os rostos se distorcem, muitas vezes, o nariz se torce e o lábio superior se contrai, como se estivesse diante de algo doentio. Congelam-se num momento de recuo, petrificados, às vezes paralisados” (CARROLL, 1999, p. 39). O pensamento de experimentar aquele repugnante encontro é capaz de “produzir presença” (GUMBRECHT, 2010), de fazer reagir um corpo que está afastado, protegido no conforto de uma poltrona de cinema.

O monstro habita uma incerteza categórica, o que desconforta a natureza humana de organizar a realidade. Carroll (1999, p. 51) descreve que por vezes são referidos como “isso” ou “eles”, e “essa interpretação também é corroborada pela frequência com que se diz que os monstros do horror são indescritíveis ou inconcebíveis”. É essa aflição que vemos espelhada em *[REC]*, pois a confusão provocada naqueles personagens cresce à medida que o monstro se desumaniza, quando passamos de um estranho comportamento de uma vizinha, passamos por infectados com anormal força e agressividade e culminamos com a figura cadavérica de um corpo que quase nada possui daquilo que um dia foi.

Zumbis também são representativos de um embaçamento ontológico, pois são os únicos monstros que detêm traços físicos determinantes que remetem ao período em que ainda eram humanos. Diferentemente dos fantasmas, que são alma pura sem corpo, os zumbis são puro corpo sem alma. Daí um dos tropos fundamentais das narrativas de zumbi: a indefinição entre quem (ou o que) é zumbi e quem não é. O

zumbi é o emblema da ausência de subjetividade, é a nulidade perfeita. É até mesmo possível dizer que é impossível se tornar um zumbi, pois o que quer que ele seja, não é você. O que pode ser lido como traço humano e/ou reconhecível em um zumbi (um amigo, um vizinho, um parente) é apenas a subjetividade do observador lançada de volta para ele. O zumbi é a superfície refletora da morte (GOMES, 2013, p. 103).

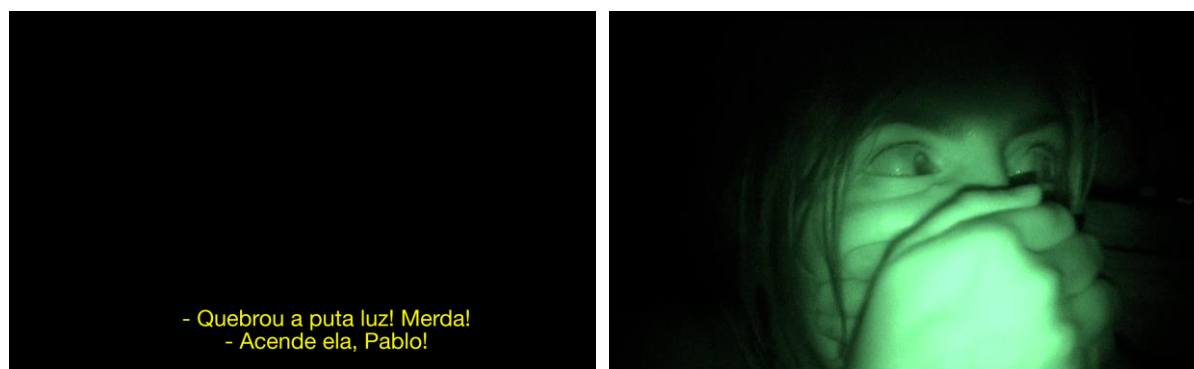
O monstro final é uma versão disforme, cadavérica, é aquilo em que a garota Medeiros, paciente zero da infecção, se transformou. Uma figura com um resquício humano, mas com tamanha deformidade que se torna repugnante, pois reúne as características que a individualizam enquanto um quase humano, mas, ao mesmo tempo, reflete toda monstruosidade de um ser desconhecido, ameaçador. Carroll (1999, p. 51) afirma que muitas vezes os monstros do horror misturam aquilo que normalmente é distinto, “são intersticiais e/ou contraditórios, pois estão vivos e mortos”.

A menina Medeiros, maculada na Igreja, se transforma em uma figura feminina monstruosa, certamente vinculada a alguma ordem obscura de possessão demoníaca que apenas colabora por preservar uma “incompletude categórica” (CARROLL, 1999, p. 52), normalmente presente no monstruoso. Segundo Delumeau (2009, p. 467), “a mulher desperta a inquietude”. Historicamente associada ao pecado e à profanação da pureza, a um “mal magnífico, prazer funesto, venenosa e enganadora, a mulher foi acusada pelo outro sexo de ter introduzido na terra o pecado, a desgraça e a morte” (DELUMEAU, 2009, p. 468). Tais acusações construíram uma perigosa demonização do feminino, que persiste mesmo nos dias atuais. No início da Idade Moderna, os judeus e as mulheres, na figura das bruxas e feiticeiras, foram identificados “como um poderoso agente de Satã” (DELUMEAU, 2009, p. 462). A construção dessa personagem, sobretudo quando consideramos as informações do universo expandido de *[REC]*, aponta para uma clara menção a essa repressão do feminino. Mesmo o gestual da menina Medeiros, sua feminilidade não mais habitava aquele corpo. O ator Javier Botet (*apud* TATO, 2014, p. 101, tradução nossa<sup>36</sup>) afirma que, no processo de interpretação, entendeu que, “depois de tanto tempo isolada e torturadas, separada do mundo real, as posições femininas eram convenções sociais que teriam sido perdidas. Se tornara uma criatura, um animal”.

---

<sup>36</sup> No original: Después de tanto tiempo aislada y torturada, apartada del mundo real, las posturas femeninas son convenciones sociales que habría perdido. Se quedaba en una criatura, un animal.

Figura 18 - A escuridão toma conta do ato final de [REC].



A criação de paisagens de medo, em busca de atmosferas capazes de imprimir o afeto, é certamente um dos méritos de *[REC]*. Uma das curiosas intervenções reside no desenho de som, através da mixagem de diversos sons de animais para compor os gritos e ruídos emitidos pelos infectados (TATO, 2014, p. 110), novamente uma estratégia em confundir, no monstro, os limites entre humano e animal. “O sentido da audição é uma complexa forma de comportamento que envolve todo o corpo” (GUMBRECHT, 2014, p. 12). Além dos sons animais, flertando diretamente com a audição, gostaríamos de pontuar o segmento final do filme, em completa escuridão, promovendo uma grande aproximação da protagonista com a câmera, um esvaziamento dos espaços, tornado a experiência próxima de algo físico, pois o corpo de Ángela, suas reações estão em destaque na tela, sua respiração ofegante ganha destaque, toda sensibilidade se intensifica com a escuridão. Gumbrecht (2014, p. 12) aponta a importância dessa dimensão háptica para o realismo dos efeitos. Segundo o autor, “a pele, assim como modalidades de percepção baseadas no tato, tem funções muito importantes. Cada tom percebido é, claro, uma forma de realidade física (ainda que invisível) que ‘acontece’ aos nossos corpos e que, ao mesmo tempo, os ‘envolve’”.

O último refúgio do medo em *[REC]* que buscamos abordar é a presença da escuridão no clímax final do filme (Figura 18), grande parte do plano-sequência final se desenvolve em completa escuridão e com o uso da visão noturna da câmera. O efeito é crucial para a criação de uma atmosfera de horror e desespero, em que a confusão e a ausência de informações terminam por unir as percepções de público e personagens, a impressão de realidade é elevada, o desnortear da câmera é imersivo, personagens e público agora veem o mundo do filme através de um mesmo dispositivo. A escolha da escuridão remete a uma das mais assombrosas paisagens,

presentes nos primeiros medos da infância e se estendendo por toda a fase adulta, conforme nos ensina Tuan:

A escuridão produz uma sensação de isolamento e de desorientação. Com a falta de detalhes visuais nítidos e a habilidade de movimentar-se diminuída, a mente está livre para fazer aparecer por mágica imagens, inclusive de assaltantes e monstros, com o mais leve indício perceptível. Quando os adultos procuram lembrar de seus primeiros medos, esquecem os da infância, mas lembram do temor à escuridão (TUAN, 2005, p. 25).

O escuro talvez seja uma das mais recorrentes paisagens no cinema de horror, um espaço onde os sentidos são suprimidos. Em *[REC]* experimentamos um aflitivo confronto com o silêncio e a escuridão, a legibilidade das imagens cai vertiginosamente, a atmosfera criada ultrapassa a tela, atinge a fisiologia do próprio espectador e pouco podemos distinguir em cenas como a do ataque da menina Medeiros ao cinegrafista Pablo. Tal qual Ángela Vidal (Figura 18), os espectadores acompanham tudo com suas pupilas dilatadas em meio à assombrosa escuridão. “O medo *na* escuridão é aquele que experimentavam os primeiros homens quando à noite se encontravam expostos aos ataques dos animais ferozes sem poder adivinhar sua aproximação nas trevas” (DELUMEAU, 2009, p. 141). Quando escreveu essa descrição, Delumeau poderia estar detalhando a experiência da cena final de *[REC]*, pois o filme recria esse medo primitivo que nos assombra diariamente com o cair de todas as noites.

A supressão de nossos sentidos abre nossa capacidade imaginativa, os sentidos restam aguçados, a perda da visão desampara o ser humano, dependente do seu sentido mais proeminente. “A privação de luz ‘atenua’ os redutores da atividade imaginativa. Esta, liberada, confunde mais facilmente do que durante o dia o real e a ficção e corre o risco de desorientar-se fora dos caminhos seguros” (DELUMEAU, 2009, p. 142). O temor da escuridão povoa muito de nossa infância, inventa monstros e fantasias. Tamanha inquietação moveu a civilização na construção artificial da iluminação, para combater essa situação que fragiliza a sensação humana de segurança.

O ático do edifício poderia, por si só, render uma elaborada análise semiótica. O espaço é repleto de referências religiosas em meio a um mobiliário antigo e fragmentos de um rudimentar laboratório. As imagens religiosas evocam toda a

construção social dos medos e do pecado, de um cristianismo que foi construído a partir de aterrorizantes visões sobre o pecado e o juízo final. A atmosfera sombria associada a essas imagens sagradas que observam um contrastante espaço maligno surge “de valores transmitidos pelas crenças de natureza religiosa, como forma de estereotipar padrões de comportamento e promover a educação dos instintos e impulsos mais imediatos que marcam a esfera da condição humana” (LINS; ARAUJO, 2009, p. 43). Essas construções sociais continuam por mediar os medos humanos, por alimentar o surgimento e persistência de “doutrinas salvacionistas, com proposições redentoras, contemplativas e revolucionárias, persistem fortalecendo os vínculos do racional/irracional, natural/sobrenatural, da realidade com o mito sob efeito de encantamentos” (*ibidem*, p. 46).

Figura 19 - O sagrado se faz presente no ambiente de horror do ático do edifício em [REC].



O caso de Tristana Medeiros é, aos poucos, revelado pelos recortes de jornal e pela gravação em áudio do padre Albelda, uma forma elegante de apresentar uma solução para a trama, sem recair em obviedades ou didatismo. A solução da trama se assemelha à fase final de um *videogame*, em que o espectador, em uma visão em primeira pessoa, percorre e faz a leitura dos elementos em tela, juntando as peças meticulosamente plantadas pela direção de arte em busca do desfecho da trama.



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em nosso percurso, buscamos analisar a aparentemente paradoxal aproximação entre o cinema de horror, normalmente associado ao sobrenatural e ao domínio do fantástico, e as estratégias ligadas ao realismo e à representação verossímil do universo fílmico. Discutimos perspectivas sobre o medo, como um primitivo instinto humano, que, por habitar o campo do sensível, não demorou a ser incorporado pelos objetos estéticos. Entendemos que compreender o medo, suas manifestações sociais e individuais, fornece preciosa matéria para construção e análise de filmes de horror, pois o efeito desses, em geral, se ancora nessa emoção. Vimos que, ao longo dos períodos históricos, medos são criados e superados, assim como também o são nos períodos de vida de cada indivíduo. A natureza humana e a trajetória das sociedades estão intimamente ligadas a essa aproximação com o desconhecido, com a morte, e entender o medo como objeto de fruição artística oferece uma rica estrada aos que se interessam pelo estudo da experiência estética no cinema de horror. Sem pretensões de apontar um modo de fazer, estruturamos pilares que subsidiaram nosso entendimento ao longo da pesquisa, o reconhecimento do medo como um fenômeno que envolve uma dimensão fisiológica, da presença sobre os corpos, uma dimensão psicológica, obscura à vigilância da consciência e uma dimensão atmosférica, na criação de ambiências e paisagens do medo. A esses pilares, unimos o estudo do estilo, como manifestação formal, materialização das dimensões previamente apontadas.

O desejo pelo real, ou apelo realista, surge em nossa pesquisa como fundamental motivador desta e ambígua relação dos gêneros amparados no fantástico com as estratégias narrativas verossímeis. Buscamos entender essa construção de simulacros do real, propondo que a verdade em si é uma questão secundária e que o *parecer* é mais importante que o *ser*, que o real não está ao alcance desses objetos, restando a eles empreender esforços para contar mentiras convincentes, como os *found footage* de horror se propõem a ser, unindo procedimentos estilísticos à construção de atmosferas de horror, ao impacto nos corpos e às provocações do psicológico de seus espectadores.

O estilo *found footage* se consolidou como um respiro na já desgastada exploração do horror no cinema, tornando-se próspero e disseminado. A produção em

série desses filmes banalizou seus procedimentos, gerando obras de qualidade duvidosa e associando o estilo a um viés extremamente comercial e de má qualidade fílmica. Esse período de efervescência, até de um certo caos, parece ter servido para a expansão das fronteiras, um teste dos limites e possibilidades do estilo, o que talvez anteceda um período de organização e de redução das produções, o que possivelmente estejamos experimentando na atualidade.

A ascensão e o declínio das produções de *found footage* de horror nos coloca diante de uma série de questões. O estilo surgiu como uma fórmula renovadora para um gênero que sempre esteve muito próximo de suas audiências, repercutindo comercialmente e traduzindo anseios e medos de toda uma sociedade. A consolidação de conjunto de filmes, construída após uma onda de intensificação nas produções, tornou seus padrões conhecidos do grande público e, mais, integrou os procedimentos do *found footage* de horror a uma estrutura gramatical mais ampla, à linguagem do próprio cinema.

As quatro características-chaves do estilo, aqui já discutidas, são hoje utilizadas de forma total ou parcial como índices de realidade em filmes dos mais diversos gêneros cinematográficos. Um exemplo facilmente observável na cinematografia contemporânea é o uso de tremores na câmera em alusão a efeitos de ação, momentos como tiroteios, lutas ou explosões. Interessante observar que o recurso estilístico, que remete a um impacto físico no dispositivo ou a uma operação de câmera em situação de risco, é explorado mesmo em obras onde não há qualquer menção a uma presença diegética do dispositivo. A incorporação de imagens amadoras, como filmes de família e filmes de arquivos, são também procedimentos recorrentemente utilizados na contemporaneidade e, ainda que os *found footage* de horror não sejam pioneiros na utilização de tais recursos, é inegável que os filmes do estilo foram responsáveis pela popularização desse tipo de recurso.

Cabe-nos também pontuar a capacidade de renovação que acompanha o gênero do horror, que geralmente caminha ao lado das mudanças culturais e sociais, estabelecendo novas tendências de estilo. Se o *found footage* traduziu um período de popularização do consumo e da produção de vídeos, sobretudo no ambiente da internet, é exatamente a ascensão dessa tecnologia que tem fornecido uma das mais ricas matérias-primas para a gênese de inovação no gênero. Dispositivos móveis e imagens circulantes em aplicativos e redes sociais são, em nossa sociedade

tecnológica, preciosas fontes para exploração de novas possibilidades diegéticas. O banco de dados portal *Found Footage Critic*<sup>37</sup> lista que, desde 2012, foram produzidos 31 filmes no estilo *found footage* com imagens provenientes de *webcam* e 35 de aparelhos celulares. Tais procedimentos, que sequer eram utilizados nas obras de anos anteriores, em pouco tempo já correspondem a um conjunto significativo de filmes.

Os filmes no estilo *found footage* são dos primeiros a incorporarem essa preocupação social tecnofóbica. Obras como *The Den* (Zachary Donohue, 2013), *Amizade Desfeita* (Levan Gabriadze, 2014), *Open Windows* (Nacho Vigalondo, 2014), *Chatter* (Matthew Solomon, 2018), *Buscando...* (Aneesh Chaganty, 2018), *Amizade Desfeita 2* (Stephen Susco, 2018), fazem uso da captura de telas de computador ou celulares para construir monstros e ameaças a partir dessas interações sociais virtuais, tocando profundamente em um dos medos que mais recorrentemente aflige a sociedade contemporânea. Os *found footage* de horror construídos em ambientes virtuais trazem novas restrições e possibilidades de encenação, uma dualidade que parece ser parte da substância do estilo e que termina por acrescentar novas camadas de verossimilhança, já que os dispositivos estão largamente disseminados e integram quase a totalidade de nossas ações e experiências. Um bem-sucedido uso pontual desse tipo de recurso está presente no episódio do seriado *Black Mirror, Shut up and Dance* (James Watkins, 2016), quando a vulnerabilidade da privacidade em ambientes digitais é explorada em um nível extremo dentro da realidade distópica do seriado. Lá estão presentes as imagens de baixa qualidade de uma *webcam* e as capturas de tela de computador e celular, imagens extremamente familiares aos usuários da internet. Quantos espectadores não resolveram cobrir a câmera do seu computador após assistirem o episódio? A sociedade é movida por seus medos, que não se encerram, apenas passam a ocupar novos espaços.

Não entendemos que o declínio na produção e a perda dos ares de novidade apontem para um caminho de extinção do estilo *found footage*, posto que estamos experimentando algo que se aproxima muito mais de uma estabilização da produção, aliada a uma fragmentação de seus recursos estilísticos em obras ficcionais de toda ordem. Filmes rodados inteiramente submetidos às restritivas condições de produção de um *found footage* restam fortalecidos, sobretudo em alguns nichos, como o de

---

<sup>37</sup> Disponível em <http://foundfootagecritic.com/found-footage-films-database/>.

produções com limitações orçamentárias e em obras de realizadores iniciantes. Filmes que incorporam parcialmente o estilo, por outro lado, tendem a se tornar cada vez mais populares, pois o anseio pelo real, conforme discutido nesta pesquisa, acompanha a humanidade desde tempos remotos e o *found footage*, com seus parâmetros de construção, se mostrou um eficiente recurso de linguagem para inserção de realismo nas obras que o adotam.

Aos pesquisadores, cabe a compreensão sobre esse curioso fenômeno da natureza humana, um anseio pela experiência do medo, mediada por objetos artísticos que emulam, com refinadas técnicas de verossimilhança, os eventos tal qual poderiam acontecer em nosso mundo real. Conforme discutimos, é paradoxal que nossa compreensão sobre a natureza ficcional não prejudique a fruição da obra, que é capaz de gerar seus efeitos de horror, ainda que em diferentes níveis de impacto, de acordo com a capacidade de cada espectador de se distanciar ou não da obra. Interessa-nos agora observar os caminhos que o horror percorrerá, pois a escalada na violência gráfica parece ter perdido seu espaço. Os falsos *found footage* de horror apresentaram um viés de intensificação do medo a partir de práticas de estilo, da criação de atmosferas ficcionais que dialogam com nossa experiência e vivência reais. Alguns bem-sucedidos exemplares recentes do horror parecem buscar a criação de atmosferas de medo a partir de construções narrativas, explorando simbologias, silêncios e escuridão. É da suspensão das informações, na limitação dos sentidos, que surge um horror muito mais psicológico que corporal. Alguns pesquisadores, inclusive, propuseram o questionável surgimento de um pós-horror, não reconhecendo que o gênero é, por natureza, mutável, e que o fim de um ciclo temático não pode ser confundido com o fim de um gênero. Essa atual configuração do gênero não se contrapõe à prolífera safra de filmes *found footage*. Ela apenas abre espaços para a integração do estilo a um corpo narrativo mais amplo, onde a novidade do estilo perde seu protagonismo e seus códigos passam a ser, agora, possibilidades para construção narrativa, e não um fim em si mesmos.

A evolução dos dispositivos técnicos de captura de imagem, assim como o crescente domínio ferramental dos recursos de produção e circulação de imagens, tendem a alargar as possibilidades de produções no estilo. A tarefa de justificar a gravação dos eventos é cada vez menos complexa em uma sociedade onde, em praticamente na integralidade do tempo, estamos sob supervisão de alguma câmera

e, também, munidos de uma. Esse é o melhor dos mundos para um realizador que terá menos dificuldades de justificar a presença diegética ou a operação adequada dos dispositivos. Os filmes do estilo têm agora um vasto acervo comportamental desses atores e realizadores amadores, que são rica matéria-prima para a construção das obras ficcionais. Um exemplo recente de extensivo uso dessas novas possibilidades de encenação está no filme *Buscando...* (2018), em que contamos com a *performance* da personagem, que filma a si própria em redes sociais de compartilhamento, unida a imagens de *webcams*, televisões, câmeras de vigilância, telas de celular e *notebook*, para formar o corpo de imagens que constrói o filme. A obra é composta integralmente sem a figura do operador de câmera, fazendo uso dessas imagens que simplesmente existem, já usualmente integradas à rotina social de um cidadão médio estadunidense.

O anseio pela conjugação do medo com o real persiste. Resta-nos observar, portanto, seus novos caminhos. Experiências envolvendo recursos imersivos, como óculos de realidade virtual e outros dispositivos de realidade aumentada, têm mostrado bom potencial, em um direcionamento claramente voltado ao entretenimento, configurando-se como uma nova forma de pensar a relação entre o corpo, seus sentidos e os objetos audiovisuais. O horror, um dos mais persistentes gêneros narrativos humanos, provavelmente seguirá alimentando o imaginário de nossa sociedade pelos tempos que virão, gerando novas safras de narrativas fantásticas que, aproximando-se ou não do real, alimentam esse desejo humano de experimentar o desconhecido.

## REFERÊNCIAS

ACKER, Ana Maria. **O dispositivo do olhar no cinema de horror *found footage***. Tese de doutorado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2017.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. São Paulo: Martin Claret, 2016.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema**. Papirus, 2008.

\_\_\_\_\_. **Return to paranormalcy**. Observations on film art. Publicado em 13 nov. 2012. Disponível em <<http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Tradução: Roberta Gregoli. Campinas: Editora da Unicamp. São Paulo: Editora da USP, 2013.

BRASIL, André; MIGLIORIN, César. Biopolítica do amador: generalização de uma prática, limites de um conceito. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 20, p. 84-94, dez. 2010. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/3280>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

BRAGANÇA, Klaus'Berg Nippes. **Realidade perturbada** – choques corporais, espectros domésticos e a tecnofobia da vigilância no found footage de horror. Tese de doutorado defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF). 2016.

CÂNEPA, Laura. **Medo de quê?** Uma história do horror nos filmes brasileiros. Tese de doutorado defendida no Programa de Pós-Graduação em Multimeios do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). 2008. Disponível em <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000446825>>. Acesso em: 30 maio 2017.

CÂNEPA, Laura; FERRARAZ, Rogério. Fantasmagorias das imagens cotidianas: o estranho e a emulação do registro videográfico doméstico no cinema de horror contemporâneo. In: BRASIL, André; MORETTIN, Eduardo; LISSOVSKY, Mauricio (Orgs.). **Visualidades hoje**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2013.

CÂNEPA, Laura; CARREIRO, Rodrigo. Câmera intradieética e maneirismo em obras de George A. Romero e Brian De Palma. In: **Revista Contracampo**, Niterói (RJ), v. 31, n. 1, dezembro-março, 2014, pp. 101-121. Disponível em: <<https://doi.org/10.22409/contracampo.v0i31.673>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

CARREIRO, Rodrigo. A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror. In: **Revista Significação**, v. 40, n. 40,

2013. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2013.71682>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

\_\_\_\_\_. O som em filmes de falso *found footage* de horror latino-americanos. **Imagofagia: Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual**, Buenos Aires, v. 13, pp. 1-24, 2016. Disponível em: <<http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/971>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

\_\_\_\_\_. [Rec] como paradigma de sound design em falsos documentários de horror. **Anais de textos completos – SOCINE 2012**, São Paulo, v. 1, pp. 428-436, 2013. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/136664732/Anais-SOCINE-2012-Rodrigo-Carreiro>> Acesso em: 26 nov. 2018.

\_\_\_\_\_. Elogio da imperfeição: [Rec] e a câmera diegética em falsos filmes de found footage. **Revista Fronteiras - estudos midiáticos**, v. 19, n. 1, pp. 17-25, jan-abr. 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.4013/fem.2017.191.02>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

CARROLL, Noël. **A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração**. Campinas: Papirus, 1999.

CIKARA, Mina; FISKE, Susan T. Their pain, our pleasure: stereotype content and schadenfreude. **Annals Of The New York Academy Of Sciences**, New York, v. 1299, n. 1, pp. 52-59, 2013. Disponível em: <<https://doi.org/10.1111/nyas.12179>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

COSTA, Lígia Militz da. **A poética de Aristóteles**. 2. ed. São Paulo: Átrea, 2006.

DELUMEAU, Jean. **História do medo no Ocidente: 1300 – 1800: uma cidade sitiada**. Tradução de Maria Lucia Machado. Tradução de notas de Heloísa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

EAGLETON, Terry. **Doce violência: a ideia do trágico**. Tradução de Alzira Allegro. São Paulo: Editora Unesp, 2013.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A linguagem do cinema**. Tradução de Francine Facchin Esteves. Porto Alegre: Bookman, 2013.

FELDMAN, Ilana. O apelo realista. **Revista Famecos** (Unisinos), n. 38, Porto Alegre, agosto de 2008. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2008.36.4416>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

FLORES, Laura González. **Fotografia e pintura: dois meios diferentes?** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

FRANÇA, Júlio. O horror na ficção literária: Reflexão sobre o “horrível” como uma categoria estética. **XI Congresso Internacional da ABRALIC - Tessituras, Interações, Convergências**, São Paulo, 13-17 de Julho de 2008, p. 1.

\_\_\_\_\_. Fontes e sentidos do medo como prazer estético. In: **Insólito, mitos, lendas, crenças** – Anais do VII Painel Reflexões sobre o Insólito na narrativa ficcional/ II Encontro Regional Insólito como Questão na Narrativa Ficcional – **Simpósios 2**/Júlio França (org.) – Rio de Janeiro: Dialogarts, 2011.

FREUD, Sigmund. **O mal-estar na civilização**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011.

GOMES, Anderson Soares. (De)Composições do corpo físico e social: a emergência do zumbi na ficção norte-americana contemporânea. **Gragoatá**, s/l, v. 18, n. 35, dez. 2013. Disponível em: <<http://gragoata.uff.br/index.php/gragoata/article/view/36>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

GRANT, Barry Keith. Digital Anxiety and the New Verite´ Horror and SF Film. **Science Fiction Film and Television**, v. 6, n. 2, pp. 153–175, 2013. Disponível em: <<https://doi.org/10.3828/sfftv.2013.13>> Acesso em: 26 nov. 2018.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência, Stimmung**: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

\_\_\_\_\_. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, PUC-Rio, 2010.

HANKISS, Elemér. **Fears and symbols**: an introduction to the study of western civilization. Budapeste: Central European University Press, 2001.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. **Found footage horror films**: fear and the appearance of reality. Jefferson, NC: McFarland & Company, INC., Publishers, 2014.

JAGUARIBE, Beatriz. Ficções do Real: estéticas do realismo e pedagogias do olhar. **C-Legenda - Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual**, s/l, n. 23, pp. 6-14, dec. 2010. Disponível em: <<http://www.ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/article/view/148>>. Acesso em: 24 nov. 2018.

\_\_\_\_\_. **O choque do real**: estética, mídia e cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

LEGRENZI, Paolo. **A Felicidade**. São Paulo: Loyola, 2002.

LINS, F. A. D.; ARAUJO, R. S. R. Estrutura e Função do Medo diante do Sagrado: Diversidade sociocultural e Educação Emocional. In: PÉREZ, Clara Romero; CUBERO, Luis Núñez. (Orgs.). **Cultura, Emociones y Educación**: Perspectivas Teóricas y Aplicadas. Sevilla: Scretariado de Publicaciones/Universidad de Sevilla, 2009.

LOPES, D. V; RAMARI, T. H. Dos bondes elétricos a Michael Haneke: um olhar retrospectivo sobre o consumo de imagens de violência. *Comunicação Midiática*, Bauru/SP, v. 11, n. 1, pp. 108-121, jan./abr. 2016. Disponível em: <



<http://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/comunicacaomidiatica/article/viewArticle/695>> Acesso em: 26 nov. 2018.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O Horror Sobrenatural na Literatura**. Tradução de João Guilherme Linke. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora S.A., 1987.

MACHADO, Arlindo. **A TV levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.

\_\_\_\_\_. Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação–Intercom**. 2002.

MARÇAL, Marcia Romero. A tensão entre o fantástico e o maravilhoso. **FronteiraZ: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária**, s/l, n. 3, nov. 2012. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/article/view/12541/9111>>. Acesso em: 24 dez. 2017.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. 5. ed. Campinas: Papius, 2010.

\_\_\_\_\_. **Introdução ao documentário**. 6. ed. (rev.). Campinas: Papius, 2016.

NIETZSCHE, Friedrich. **A gaia da ciência**. Tradução de Aldredo Margarido. Lisboa: Guimarães Editores, 2000.

\_\_\_\_\_. **Crepúsculo dos ídolos**. Título original: *Götzen-Dämmerung oder Wie man mit dem Hammer philosophiert* [1888]. Tradução de Paulo César Lima de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. (ebook)

REYES, Xavier Aldana. Reel Evil: A Critical Reassessment of Found Footage Horror. **Gothic Studies**, v. 17, n. 2, pp. 122–136, 2015. Disponível em: <<https://doi.org/10.7227/GS.17.2.8>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

RØDJE, Kjetil. Intra-diegetic cameras as cinematic actor assemblages in found footage horror cinema. **Film-Philosophy**, v. 21, n. 2, pp. 206-222, 2017. Disponível em: <<http://doi.org/10.3366/film.2017.0044>> Acesso em: 26 nov. 2018.

PRYSTHON, Ângela Freire. Paisagens em desaparecimento. Cinema em Pernambuco e a relação com o espaço. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós**, Brasília, v. 20, n. 1, jan./abr. 2017. Disponível em: < <http://www.e-compos.org.br/e-compos/article/download/1348/919/>> Acesso em: 26 nov. 2018.

SAPIR, Michal. The Impossible Photograph: Hippolyte Bayard's Self-Portrait as a Drowned Man. **MFS Modern Fiction Studies**, v. 40, n. 3, pp. 619-629, 1994. Disponível em: <<https://doi.org/10.1353/mfs.1994.0007>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SMUTS, Aaron. Cognitive and Philosophical Approaches to Horror. **A Companion to the Horror Film**, p. 3-20, 2014.

SOABCHACK, Vivian. Inscrevendo o espaço ético: dez proposições sobre morte, representação e documentário. In: **Teoria contemporânea do cinema – Documentário e narratividade ficcional**. vol. II. 2005, p.127 a 157.

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. (ebook)

STAM, Robert. **A literatura através do cinema**: realismo, magia e a arte da adaptação. Tradução de Marie-Anne Kremer e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008.

SCHWARTZ, A. Brad. **Broadcast Hysteria** : Orson Welles's War of the Worlds and the Art of Fake News. New York: Hill and Wang, 2015.

TATO, Guillermo. **[REC] El libro oficial**. Barcelona: Timun Mas, 2014.

TAVARES, Bráulio (Org.). **Páginas de sombra**: contos fantásticos brasileiros. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

TUAN, Yi-Fu. **Paisagens do medo**. Tradução Lívia de Oliveira. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

WINSTON, Brian. A maldição do “jornalístico” na era digital. In: MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir. (Orgs.). **O cinema do real**. São Paulo: Cosac Naify, 2014. (pp. 13-29.)