



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

Luiz Philipe Fassarella Pereira

***FALSE FOUND FOOTAGE, MOCKUMENTARY E OUTROS DISPOSITIVOS: A
VULGARIZAÇÃO DO REALISMO NO CINEMA CONTEMPORÂNEO***

Recife

2021

Luiz Philipe Fassarella Pereira

***FALSE FOUND FOOTAGE, MOCKUMENTARY* E OUTROS DISPOSITIVOS: A
VULGARIZAÇÃO DO REALISMO NO CINEMA CONTEMPORÂNEO**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do título de doutor em Comunicação.

Área de concentração: Comunicação

Orientador: Rodrigo Octavio D'Azevedo Carreiro

Recife

2021

Catálogo na fonte
Bibliotecária Mariana de Souza Alves – CRB-4/2105

P436f Pereira, Luiz Philipe Fassarella
 False found footage, mockumentary e outros dispositivos: a
 vulgarização do realismo no cinema contemporâneo/ Luiz Philipe
 Fassarella Pereira – Recife, 2021.
 361f. il., fig.

Sob orientação de Rodrigo Octavio D'Azevedo Carreiro.
Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2021.

Inclui referências, apêndices e anexo.

1. Cinema. 2. Documentário. 3. Realismo. 4. Dispositivo. 5. Realismo Vulgar. I. Carreiro, Rodrigo Octavio D'Azevedo (Orientação). II. Título.

302.23 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 2023- 211)

Luiz Philipe Fassarella Pereira

***FALSE FOUND FOOTAGE, MOCKUMENTARY* E OUTROS DISPOSITIVOS: A
VULGARIZAÇÃO DO REALISMO NO CINEMA CONTEMPORÂNEO**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Comunicação, da Universidade Federal de
Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do
título de doutor em Comunicação.

Aprovado em: 05/ 03/ 2021.

BANCA EXAMINADORA

Professor Doutor Rodrigo Octávio D'Azevedo Carreiro (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Professora Doutora Ângela Freire Prysthon (Examinadora interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Professor Doutor Laécio Ricardo de Aquino Rodrigues (Examinador interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Professora Doutora Ana Maria Acker (Examinadora externa)
Universidade Luterana do Brasil

Professor Doutor Fernando Weller (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco

Jamais declare que você é um cavaleiro, simplesmente comporte-se como um. Você não é melhor do que ninguém, e ninguém é melhor do que você.

AGRADECIMENTOS

Com sinceridade e profunda admiração, agradeço ao professor Doutor Rodrigo Octávio D'Azevedo Carreiro pelas aulas que pude presenciar, pelo conhecimento compartilhado, pelas orientações sempre pontuais, atenciosas e generosas e pelo voto de confiança em 2016. Sobretudo, presto agradecimentos a Rodrigo Carreiro como indivíduo compreensivo, gentil e desprovido de vaidades acadêmicas que o impeçam de se projetar no lugar do outro e compreender que a vida é, para cada indivíduo, permeada de complexidade e repleta de idiossincrasias que atravessam todas suas atividades, inclusive acadêmicas. Rodrigo, você mudou minha vida pra sempre e me ajudou a suportar momentos tenebrosos. Tem em mim um eterno aluno, orientando e amigo.

Muito obrigado.

Agradeço ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, especialmente à professora Doutora Ângela Freire Prysthon, cuja disciplina e feedbacks foram essenciais para meu progresso acadêmico.

Sou grato aos colaboradores de toda Universidade Federal de Pernambuco, em especial aos companheiros e companheiras da secretaria do Programa de Pós-Graduação e Comunicação Social, sempre atenciosos, ágeis e gentis.

Camaradas, Obrigado.

Agradeço também à Ludimilla Carvalho Wanderlei, uma amiga que de tão compreensiva e generosa me atende com o mesmo carinho e entusiasmo após longos intervalos e aceita de bom grado e peito aberto à complexa relação que consigo proporcionar.

Postumamente agradeço Alexandre III, cujo exemplo histórico atesta todos os dias que concluir esta etapa acadêmica não é mais do que obrigação ao me colocar diante de minha pequenez e insignificância.

Agradeço com amor àquela que preencheu 4 dos mais felizes anos da minha vida. Duanny, seu incentivo e apoio foram fundamentais para meu ingresso no doutorado em 2016.

E dedico esta tese àqueles que honestamente, sem prejuízos ao coração e de bom grado, aceitam sua pequenez e insignificância de suas ações e enfrentam a vida sob tal égide.

A todos, meus sinceros agradecimentos.

Imagine que ao mudar de forma, uma lagarta passe por uma dor excruciante e nem ao menos suspeite do júbilo do voo.

(O Código de um Cavaleiro - Ethan Hawke).

RESUMO

Esta tese é desenvolvida a partir de uma perspectiva contemporânea sobre o cinema realista. Essa percepção indica que a configuração de obras cinematográficas que se pautam em um apelo realista tem como força motriz a determinação de ludibriar seus receptores sobre a origem de determinado registro que dá insumo ao filme e com isso potencializar os efeitos e capacidade de mobilização dos afetos do público. Partindo dessa hipótese, e demais congêneres, uma investigação ampla é desenvolvida e através de caminhos distintos perfaz um percurso com o intuito de compreender como o realismo cinematográfico contemporâneo se promove e se estabelece na indústria cinematográfica e, portanto, de forma aceitável e inteligível para audiência. Assim, numa digressão secular procura-se conhecer as origens e implicações do realismo, ou premissas e estratégias de representação da realidade no cinema, passando por momentos históricos e movimentos importantes para sétima arte, autores e teorias que versam sobre realismo cinematográfico e gêneros e formatos audiovisuais que naturalizam a recepção de narrativas estabelecidas através da verossimilhança e da mimese para formação de seu constructo fílmico. Para tal empreitada incontornavelmente se faz referência a experimentos e inserções de cenas reais - *snuff* - em filmes educacionais e obras ficcionais que exploraram esse tipo de conteúdo; as lendas sobre a existência de filmes *snuff*, ou cenas *snuff* de violência, tortura, abuso sexual e assassinatos também foi contemplada nesta pesquisa que dedica também atenção às teorias do realismo cinematográfico nas figuras de Siegfried Kracauer e, em especial, André Bazin. Foi essencial também implementar amplo esforço de pesquisa ao cinema documentário, sua história, premissas, estratégias e elementos estético-narrativos que nos permitiram conhecer e compreender o funcionamento de diversos dispositivos do Efeito de Realidade empregados nos filmes de apelo realista contemporâneos, além de vislumbrar como as marcas enraizadas pelo e no cinema não ficcional estabelecem na cognição humana uma forma específica de leitura de signos realistas em obras audiovisuais. Essa empreitada resulta na formulação de duas categorias e/ou lugares/pontos de observação e análise de filmes que se convenciou chamar *false found footage* e/ou *mockumentary* e propõe um conceito particular sobre o realismo cinematográfico do século XXI, classificado e codificado aqui como Realismo Vulgar.

Palavras-chave: Cinema. Documentário. Realismo. Dispositivo. Realismo Vulgar.

ABSTRACT

This thesis is developed from a contemporary perspective on realistic cinema. This perception indicates that the configuration of cinematographic works that are guided by a realistic appeal has as its driving force the determination to deceive its receivers about the origin of a certain record that gives input to the film and thereby potentiate the effects and ability to mobilize the affects of the public. Starting from this hypothesis, and other similar ones, a broad investigation is developed and, through different paths, makes a journey in order to understand how contemporary cinema realism is promoted and established in the film industry and, therefore, in an acceptable and intelligible way. Thus, in a secular tour, one seeks to know the origins and implications of realism, or premises and strategies for representing reality in cinema, going through historical moments and important movements for seventh art, authors and theories that deal with cinematic realism and genres and formats audiovisuals that naturalize the reception of narratives established through verisimilitude and mimicry for the formation of their film construct. For this endeavor, inevitably reference is made to experiments and insertions of real scenes - snuff - in educational films and fictional works that explored this type of content; legends about the existence of snuff films, or snuff scenes of violence, torture, sexual abuse and murder were also included in this research, which also pays attention to the theories of cinematic realism in the figures of Siegfried Kracauer and, in particular, André Bazin. It was also essential to implement a broad research effort in documentary cinema, its history, premises, strategies and aesthetic-narrative elements that allowed us to know and understand the functioning of the various Reality Effect devices used in contemporary realistic appeal films, in addition to seeing how the marks rooted in and in non-fictional cinema establish in human cognition a specific way of reading realistic signs in audiovisual works. This endeavor results in the formulation of two categories, or places/points of observation and analysis of films that were convinced to be called false found footage and/or mockumentary and proposes a particular concept about 21st century cinematic realism, classified and coded here as Vulgar Realism.

Keywords: Cinema. Documentary film. Realism. Device. Vulgar Realism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Frame da cena em que a sala virtual para sessão espiritual está sendo iniciada. Esse é o início do filme	303
Figura 2	Frame da cena em que a sala virtual para sessão espiritual está sendo iniciada	303
Figura 3	Frame da cena em que a sala virtual para sessão espiritual está sendo iniciada	304
Figura 4	Frame da cena/ tela do computador antes do início da sessão espiritual virtual	304
Figura 5	Frame da cena em que personagens se reúnem para uma sessão espiritual	306
Figura 6	Frame da cena em que o protagonista faz uma “chamada” da frente do hospital local	311
Figura 7	Frame da cena em que um morador mostra indícios do caçador para o protagonista	312
Figura 8	Frame da cena em que o operador de vídeo e som prepara sua câmera	312
Figura 9	Frame da cena em que o protagonista começa a entrevista com um morador	313
Figura 10	Frame da cena em que um dos protagonistas realiza uma entrevista	313

LISTA DE SIGLAS

CBS	<i>Columbia Broadcasting System</i>
FBI	<i>Federal Bureau of Investigation</i>
HSF	<i>Highway Safety Foundation</i>
IMDB	<i>Internet Movie Database</i>
POV	<i>Point of View</i>
UFF	Universidade Federal Fluminense
UFBA	Universidade Federal da Bahia
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
VR	Realidade Virtual
WTC	<i>World Trade Center</i>

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	FICÇÕES REALISTAS E AS ESTRATÉGIAS DE COMOÇÃO	27
2.1	UM REAL FICCIONAL, UMA FICÇÃO REALISTA: DISPOSITIVOS E EVOLUÇÃO DE UMA ESTILÍSTICA	32
2.2	ESPETACULARIZAÇÃO DA TRAGÉDIA E A “PAIXÃO PELO REAL”	65
2.3	EVIDÊNCIAS ENCONTRADAS: INDÍCIOS DO <i>FALSE FOUND FOOTAGE</i> E <i>MOCKUMENTARY</i>	77
2.3.1	Breve História do <i>False Found Footage</i> e <i>Mockumentary</i>.	82
2.3.1.1	<i>Filmes snuff, snuff-ficcions e lendas urbanas</i>	97
2.3.2.	Marcas e Marcos do <i>False Found Footage</i> e <i>Mockumentary</i>	105
3	A ESTÉTICA DO DOCUMENTAL E O EFEITO DE REALIDADE EM NARRATIVAS AUDIOVISUAIS CONTEMPORÂNEAS	125
3.1	ENTRE A FICÇÃO E O DOCUMENTÁRIO (DOCUMENTAL): TRANSGREDINDO FRONTEIRAS	130
3.2.1	Uma (Pré)Conclusão Sobre Hibridismo: Documentário e Ficção	132
3.2	CINEMA DOCUMENTÁRIO: LASTRO, INTRODUÇÃO E ADIÇÃO DE CAMADAS DE UMA ESTÉTICA REALISTA NO INCONSCIENTE DO RECEPTOR	134
3.3	TESTEMUNHAS DISCRETA: O CINEMA DIRETO COMO ESTRATÉGIA DE ISENÇÃO	143
3.4	INTERAÇÃO COMO FORMA DE ENUNCIAÇÃO: <i>CINÉMA VÉRITÉ</i> E A CONDUÇÃO/CONSTRUÇÃO DE UMA REALIDADE	159
4	CINEMA, ARTE DA REALIDADE	170
4.1	ANDRÉ BAZIN E OS FUNDAMENTOS DO REALISMO CINEMATOGRAFICO	190
4.2	A MÁQUINA COMO TESTEMUNHA: O REALISMO PSICOLÓGICO MAQUÍNICO	200
4.3	REALISMO DO TEMPO, REALISMO DO ESPAÇO: OS ACONTECIMENTOS COMO SÃO, AQUI E LÁ	213
4.3.1	A Vida Não Tem Cortes: Não Montar Também é uma Forma de Montagem	220
4.3.2	Imperfeição Natural: Ambientação e Ação como Signos Realista	231
4.4	O COMPONENTE AFETIVO: A REALIDADE É MAIS (A)EFETIVA DO QUE A FICÇÃO	243

5	CONSTRUINDO O REALISMO, DESCONSTRUINDO OS MECANISMOS, REVELANDO DISPOSITIVOS, PROPONDO CAMINHOS	249
5.1	REALISMO VULGAR: CONVENÇÕES PARA UMA LEITURA ATUALIZADA DO REALISMO CINEMATOGRAFICO	254
5.1.1	Novas Camadas: Categorias e Direcionamento Referencial ao Dispositivo	264
5.1.1.1	<i>Estética documental maquínica</i>	267
5.1.1.2	<i>Estética telejornalística/estética factual</i>	268
5.2	PERCURSO METODOLÓGICO, APLICAÇÃO DE CATEGORIAS E DA NOÇÃO DE REALISMO VULGAR	271
5.2.1	Entre Ficção, Telejornalismo e Documentário: As Estratégias Estético-Narrativas Empregadas na Obra Holocausto Canibal	274
5.2.2	Confissões de um Viciado em Pornografia: Se é Documentário, é Real	288
5.2.3	Host: Se foi Feito por Mim, por Você, Então é Real	297
5.2.4	Caçador de Troll: A Verossimilhança se Impõe à Fantasia	308
5.2.5	Aproximação do Medo e Quebra de Expectativas: Hibridismo como Estratégia de Verossimilhança e a Estética de Teor Maquínico e Documental Presente na Obra Ficcional <i>Cloverfield</i>	320
6	CONCLUSÃO	331
	REFERÊNCIAS	339
	APÊNCIDE A - CORPUS FÍLMICO	349
	APÊNDICE B - FILMOGRAFIA	350
	ANEXO A – RESENHAS	353

1 INTRODUÇÃO

Esta tese concentra um esforço motivado por uma visão epistemológica sobre o cinema em sua estreita relação com a realidade histórica. Uma curiosidade que tem origem ainda em 2011, com ingresso no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), onde concluí o mestrado após realizar pesquisa e apresentar uma dissertação que revisava e propunha novos pontos de articulação e análise sobre a Construção do Personagem no Cinema Documentário, com foco no documentário brasileiro pós anos 2000. Já neste momento, embora o centro de minhas pesquisas fosse o cinema documentário, desenvolvi e apresentei vários artigos sobre cinema ficcional, principalmente sobre filmes de caráter realista, que apelam para parâmetros de reconhecimento do mundo histórico e para mimese como estratégia para criação de filmes híbridos capazes de confundir a audiência sobre a autenticidade e origem dos registros postos à sua frente.

Assim percebe-se, mesmo quando dedicado ao cinema documentário e seus personagens, que a questão do realismo cinematográfico esteve presente e pulsante em grande parte de minha vida acadêmica e, essa condição incontornavelmente me conduziu ao propor no doutorado uma investigação sobre o realismo cinematográfico, com especial atenção para o realismo no cinema do século XXI, observando e analisando os dispositivos do Efeito de Realidade de filmes *false found footage* e *mockumentary*, a princípio, o que pude fazer sob a orientação do professor Rodrigo Carreiro, uma das maiores autoridades do assunto no Brasil, ao ingressar no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) em 2016. A partir desse ponto a tese se desdobra em diversos caminhos que transitam entre aspectos históricos e teóricos, passando com densidade pelo cinema documentário, às reflexões sobre sociedade, tecnologia, autorrepresentação e técnicas cinematográficas realistas e suas implicações. E assim se estruturam quatro capítulos de uma tese desenvolvida e concluída após alguns percalços importantes, conforme segue:

Para compreender as dimensões do realismo cinematográfico e suas implicações no cinema contemporâneo e, por consequência, nos produtos culturais modernos em que

o apelo realista impera como elemento catalisador da audiência, foi preciso estabelecer uma revisão e discussão progressiva que não segue necessariamente ordem cronológica, mas se articula para dar ênfase aos pontos relevantes à construção do conhecimento e caminhos de análise e observação propostos aqui.

Assim a tese apresenta em seu primeiro capítulo parte de fenômenos pertinentes ao cinema contemporâneo mas faz também digressões para pautar a revisão proposta em marcos históricos importantes, num esforço feito para se levantar uma breve historiografia do cinema realista do século corrente.

O primeiro capítulo, denominado Ficções Realistas e as Estratégias de Comoção, parte de exemplos históricos que de forma simbólica e pragmática demonstram o empenho de autores, escritores e realizadores para impor aos respectivos receptores e leitores um apelo realista capaz de provocar imersões mais viscerais e reações mais enérgicas. Nesse contexto dão arcabouço às reflexões o excelente romance de **terror** “Drácula”, de Bram Stoker, lançado em 1896/1897 e a enigmática e marcante narração de A Guerra dos Mundos produzida pelo jovem produtor, jornalista, radialista e futuro cineasta Orson Wells em 1938 (grifo nosso).

Bram Stoker é enaltecido por jornalistas e críticos literários da época por articular em seu romance elementos de horror, aventura e drama, tudo amarrado por uma narração marcadamente realista em que o autor incorpora registros em diários, cartas, fonógrafos, jornais locais e recursos congêneres para dar caráter de autenticidade e verossimilhança à trama. Todas as modernidades, avanços tecnológicos contemporâneos ao romance compõem a narrativa, além da representação fartamente descritas de locações e espaços reais, que de fato compõem a(s) paisagem(ns) inglesa(s), como cemitérios e zoológicos específicos, além de portos, cafés, e outras referências que são facilmente reconhecíveis pelo leitor contemporâneo e contemporâneo ao livro. Mesmo para àqueles de outras regiões, ou separados por mais de 100 anos de seu lançamento (como eu) a obra do senhor Stoker se mantém imortal como seu protagonista. Os elementos de uma estética e narrativa literárias que dão densidade e ainda provocam imersões profundas em seus leitores, oferecendo uma experiência de leitura através de elementos antecipam aquilo que décadas depois Roland Barthes vai classificar Efeito de Real. Como um dos críticos da época

descreve, “[...] se o autor de ficção pretende que leitores acreditem em sua história, precisa ele próprio acreditar nela ou, pelo menos, aprender a escrever como se acreditasse”¹. E numa definição que cabe perfeitamente em parte das condições propostas por André Bazin para um realismo cinematográfico na primeira metade do século XX e que corrobora também com parte das proposições desta tese em relação ao cinema realista do século XXI que classificamos Realismo Vulgar, diz o mesmo crítico:

Alguns, ao versar sobre tais temas, preferem situar suas histórias em tempos remotos. No entanto, a história sobrenatural que não se sustenta na atualidade sucumbe perante a reluzente claridade do mundo ao nosso redor e acaba reduzida a uma disfarçada impostura².

Já a narração de “A Guerra dos Mundos”, produzida e parcialmente narrada por Orson Wells é amplamente conhecida, sobretudo no campo da Comunicação Social. O pânico causado obteve em pouco tempo repercussão mundial e foi justamente a capacidade de Wells de conferir à ficção um cunho realista, representando uma reportagem radiofônica, que potencializou os efeitos de um romance escrito e publicado mais de 40 anos antes de sua leitura em cadeia nacional nos Estados Unidos.

Como se percebe ao longo da tese e destacado no capítulo de análises, estratégias semelhantes às que são incorporadas por Bram Stoker em Drácula e por Orson Wells em sua narração de “A Guerra dos Mundos”, também se manifestam no cinema **realista** moderno (grifo nosso). Stoker e Wells são apenas referências mais conhecidas para dar entrada ao tema tratado na tese, mas sabe-se que não foram os primeiros a carregar suas obras de elementos com apelo ao realismo.

Após essa introdução ao tema, o primeiro capítulo segue para aquilo que lhe é essencial: uma revisão sobre *false found footage* e *mockumentary*, reconhecendo

¹ Este trecho é reproduzido no corpo da tese e foi extraído do “Material Extra” (p 439) do clássico romance Drácula, de Bram Stoker, relançado no Brasil pela editora DarkSide (2018), traduzido pela pesquisadora Márcia Heloísa. O texto transcrito é parte de uma crítica publicada no jornal inglês *The Daily News*, em 27 de maio de 1897, poucos dias depois do lançamento do livro (cuja data é imprecisa).

² Trecho também extraído do “Material Extra” (pp. 439-440) do clássico romance Drácula, de Bram Stoker, relançado no Brasil pela editora DarkSide (2018). O longo texto transcrito é parte de uma crítica publicada no jornal inglês *The Daily News*, em 27 de maio de 1897.

esses estilos como parte de um fenômeno realista contemporâneo mas que são oriundos de reapropriações, referências e manifestações históricas que os antecedem e criam as condições para seu estabelecimento no século XXI. Esse **estabelecimento** refere-se tanto ao uso cada vez mais recorrente de estratégias e dispositivos do Efeito de Realidade quanto ao fato de filmes com inclinação a essa estilística se colocar para indústria cinematográfica como um modelo rentável de produção, tanto em termos de bilheteria quanto, muitas vezes, em relação ao baixo custo de execução (grifo nosso).

A revisão sobre esses dois **formatos** é antecipada e se relaciona com uma reflexão sobre os processos e condições que estimulam e permitem a consolidação e permanência dos mesmos atualmente, tendo essa estilística retornado, de forma eficiente, ao cinema com o lançamento de *A Bruxa de Blair*, em 1999 (grifo nosso). Na avaliação dos fatores que margeiam o realismo do século XXI, autores como Henry Jenkins, Slavoj Žižek, Roland Barthes, Patrícia R. Zimmermann, Nicholas Negroponte, Alain Badiou, Consuelo Lins, Cláudia Mesquita, Mark Cousins, Flávia Cesarino Costa, Illana Feldman, Susan Sontag, Keane Stephen, Luís Nogueira, Glenn Kaym Michael Rose, Paula Sibilia, Lucia Santaella, Zygmunt Bauman, dentre outros, foram fundamentais para ampliar as discussões, na revisão e proposições sobre os fatores tecnológicos, socioculturais e políticos que criam uma base para que o realismo se (re)estabeleça como linguagem cotidiana explorada por produtos culturais, produtos midiáticos. Essas condições sustentam o fenômeno e ocorrem não apenas em aparelhos, mas também “dentro dos cérebros dos consumidores” (JENKINS, 2009, p. 30), que se colocam na condição de produtores que atuam, a priori, em esfera restrita, familiar, e logo encontram plataformas para expandir suas produções para esfera pública, coletiva.

Nesse percurso é também indicado como um determinado evento marcante na história mundial estabelece novos parâmetros cognitivos que são absorvidos pelos veículos de comunicação de massa e codificados em exploração de imagens catastróficas, de caos, sofrimento e terror que ganham em profusão as múltiplas telas disponíveis e estabelecem uma nova pedagogia das imagens que muda consideravelmente os parâmetros do realismo estabelecidos e incorporados pelas mídias até então. Ao fazer referência aos atentados às Torres Gêmeas em 11 de setembro de 2001, convocamos um grupo de autores, em sua maioria citados acima,

tendo como pilar as reflexões e relações sobre cinema, comunicação de massa, tragédias e psicanálise propostas pelo filósofo Slavoj Žižek, que ganham espaço considerável no tópico intitulado Espetacularização da Tragédia e a Paixão pelo Real. Nesse momento de virada do século um atentado estimula uma nova pedagogia das imagens que cria um **deserto do real**, solo oportuno para crescimentos de uma demanda realista e exploração e consolidação de dispositivos que apelam para o Efeito de Realidade (grifo nosso).

O primeiro capítulo da tese encontra o fulcro do tema investigado no subcapítulo intitulado “Evidências Encontradas: Indícios do *False Found Footage* e *Mockumentary*” e a partir deste ponto as questões ligadas às origens dos formatos mais recorrentes e que basicamente categorizam a maior parte dos filmes que incorporam uma atmosfera realista para ludibriar o espectador é revisada historicamente e posta em debate pela articulação de importantes pesquisadores que tratam direta e indiretamente do tema. De pesquisas mais recentes, como o livro de Klaus’ Berg Nippes Bragança, Realidade Perturbada: Corpos, Espíritos, Família e Vigilância no Cinema de Horror, passando pelas contribuições de outros pesquisadores brasileiros que escrevem sobre o tema há alguns anos, como Rodrigo Carreiro, Laura Loguercio Cánepa e Ana Maria Acker, a autores que têm se dedicado ao *false found footage*, *found footage horror*, *mockumentaries* e temas congêneres nas últimas décadas, tais como Bill Nichols, Umberto Eco, Illan Feldman, Consuelo Lins e Cláudia Mesquista, Rebeca Willet e Maria Pini, Linda Badley, Alexandre Heller-Nicholas, Geoff King, Julian Petley, Peg Aloï, Shane Denson, todos e tantos outros citados ao longo da tese são essenciais para o estabelecimento de um rastreo histórico que possibilita encontrar as **primeiras** evidências de fenômenos ou movimentos e experimentos que fomentam a ascensão do *false found footage* e *mockumentary* no século XXI (grifo nosso).

As condições que pavimentam o caminho para o cinema de apelo realista contemporâneo são apresentadas num resgate que trata desde filmes educacionais com cenas **snuff**, passando pelo momento de invenção/apropriação do termo *snuff* pela indústria cinematográfica e as inúmeras lendas e obras que surgiram ao redor do termo (grifo nosso). Essa digressão permite um olhar mais amplo em termos técnicos - em relação à medida como diferentes dispositivos do Efeito de Realidade seguiam

sendo empregados e quais seus métodos, apelos e justificativas - e de cunho histórico à medida que se tenta identificar as origens desse pretense cinema realista - que se separa do realismo cinematográfico tratado no terceiro capítulo.

Esse processo revisionista oportuniza a citação a vários títulos cinematográficos importantes para avaliação do desenvolvimento do cinema realista e uma filmografia considerável é referenciada ao longo da tese e serve como base de analítica - para este pesquisador e leitores interessados - dos mecanismos incorporados nas obras para carregá-las de verossimilhança e nesse levantamento e exercício analítico parcial, não se ignora o contexto sociocultural e tecnológico em que cada obra está inserida, pois as transformações nos parâmetros tecnológicos e comunicativos que se modificam todos os anos afetam diretamente os modelos de produção, a efetividade dos dispositivos do Efeito de Realidade e as Condições de Recepção; consecutivamente novos códigos e signos do realismo são lançados e/ou passam a compor o cotidiano social. Cineastas mais atentos se apropriam rapidamente dessas convenções efêmeras e as aproveitam para agregar um pretense realismo em obras ficcionais. Essa euforia e certo vanguardismo de curta duração pode ser observada em filmes como “*The Den*”, “*Unfriended*”, “*Spree*”, “*Chronicle*”, “*Paranormal Activity*”, “*REC*” e tantos outros citados.

A ampla revisão apresentada no primeiro capítulo em que as noções de realismo e apropriação do realismo através da verossimilhança, da hibridização e da mímese por ficções é basilar para abordagem do tema central da pesquisa que são filmes, a princípio, configurados como *false found footage* e *mockumentary* é concluída com alguns longas-metragens, “Marcos e Marcas do Found Footage e Mockumentary” que são elencados não por, ou exclusivamente, relevância histórica, mas pelos dispositivos do Efeito de Realidade empregados no contexto ao qual estavam inseridas essas obras. A breve lista de filmes apresentada no último tópico do primeiro capítulo está em diálogo com as definições e características levantadas até então sobre *false found footage* e *mockumentary* e dialogam com os recortes que Alexandra Heller-Nicholas estabelece para enquadrar alguns filmes que empregam o Efeito de Realidade e demonstrar como obras que utilizam tal estilística têm se desdobrado por vários gêneros e universos temáticos. Assim a autora faz referência a filmes de

possessão demoníaca, filmes de família e filmes políticos e sociais; recortes para os quais a autora enquadra algumas obras da estilística realista.

O segundo capítulo propõe uma ampliação do campo de avaliação dos filmes realistas do século XXI, bem como está também estabelecido no terceiro capítulo da tese.

Após **superado**, por ora, a revisão sobre *false found footage*, *mockumentary* e filmes realistas atuais, a pesquisa segue ofertando ângulos distintos de observação para ascensão e consolidação desse movimento na contemporaneidade, estabelecendo um resgate histórico e construindo pontes entre filmes realistas e os primeiros experimentos, história, conceito, dispositivos, preceitos éticos e morais do cinema documentário; gênero não ficcional que, propomos ao longo das discussões, está diretamente relacionado aos modelos de produção dos filmes *false found footage* e *mockumentary* e empregam dispositivos e estratégias que são copiados por obras **realistas** e, **mais importantes**, estão retidos na memória coletiva como um gênero cinematográfico que guarda em si o compromisso de representação da realidade nas múltiplas telas (grifo nosso). Essa orientação agrega ao documentário um valor ontológico no universo da imagem em movimento, bem como a fotografia possibilitará ao cinema valer-se também desse caráter ontologicamente realista.

Nessa perspectiva a articulação de autores como Fernão Pessoa Ramos, Bill Nichols, Silvio Darin, Manuela Penafria, Consuelo Lins e Cláudia Mesquita, Francisco Elinaldo Teixeira, Fernando Mascarello, Sérgio Puccini, Alexandra Heller-Nicholas, Arlindo Machado, Jean Rouch e outros, nos permitiu traçar as características essenciais do documentário. Seu compromisso ético e moral com a representação da realidade, suas estratégias de aproximação e representação do mundo histórico e de seus principais movimentos foram fundamentais para aprofundamento e consolidação das discussões sobre a capacidade e compromisso de representação de realidade que o gênero não ficcional detém e carrega-o quase como uma ontologia - para fazer referência antecipada a André Bazin.

No tópico Cinema Documentário: Lastro, Introdução e Adição de Camadas de uma Estética Realista no Inconsciente do Receptor, as questões técnicas e psicológicas são postas para engrossar os argumentos sobre o apelo à familiaridade dos espectadores que filmes que empregam o Efeito de Realidade tentam provocar. A

familiaridade com a representação do fato histórico no cinema é dada ao espectador pela experiência com o cinema documentário e formatos derivados, como a *telerreportagem*, e são códigos do cinema não ficcional; semelhantes que o *false found footages* e *mockumentaries* por muito tempo precisaram copiar com precisão para ludibriar o público sobre a pretensa autenticidade de seus registros e, por tanto, do filme que tem-se acesso.

Esse percurso requer um aprofundamento mais específico sobre a relação entre cinema documentário, códigos realistas, cinema realista do século XXI e hibridização de gêneros. Isso conduz a análise pontual de dois movimentos fundamentais para história do documentário, do cinema e de outras formas de comunicação audiovisuais, que são os movimentos *Cine Vérité* e *Direct Cinema*, ou Cinema Verdade e Cinema Direto. Ambas as variações do gênero documentário se constituem de formas distintas, enveredam por caminhos divergentes em direção ao denominador comum: o realismo cinematográfico.

Por serem distintos em conceito, ética, técnica e orientação, a soma dos dois estilos cria campo farto no leque de códigos realistas que são apropriados por filmes ficcionais como dispositivos do Efeito de Realidade. A divergência entre os dois movimentos citados não desconstitui, historicamente, seu valor realista e embora Cinema Verdade e Cinema Direto sigam propostas muito diferentes, ambos permanecem no imaginário causando conflitos e confusões menos intensas do que em suas origens e seus códigos e signos permanecem indubitavelmente associados à representação da realidade e por isso são compartilhados em vários filmes, documentário ou ficções. Neste capítulo também são pontuadas questões sobre o hibridismo estimulado por cineastas que querem produzir filmes pseudorealistas que resultam em *mockumentary* ou similares e nesses termos falamos também sobre apropriação e incorporação de linguagem documental em obras ficcionais.

A discussão e reflexões sobre cinema documentário e sua aproximação com o cinema de cunho realista do século XXI estão manifestas de forma mais concreta no segundo capítulo, mas os ângulos de observação sugeridos e a forma de abordagem em análises de *false found footage* e *mockumentary* transpassam toda tese promovendo ampliação do campo de avaliação e se mostram eficientes no exercício de análise

realizado no quarto capítulo. Mesmo Heller-Nicholas, ao realizar sua revisão sobre *Found Footage Horror*, estabelece aproximação com o campo do cinema documentário.

O terceiro capítulo segue premissa similar aos dois que o antecedem, pois tem o intuito de ampliar a campo de revisão e análise dos *False Found Footage* e *Mockumentary*. Se ao abordar o cinema documentário propomos uma relação entre os formatos citados e uma forma de representação cinematográfica estritamente ligada ao mundo histórico, nos parece essencial relacionar as noções de realismo e realidades evocadas até então com as primeiras formulações teóricas sobre realismo cinematográfico, ao menos estabelecendo conexão estreita com aquelas formulações mais importantes para o campo e que, segundo nossa concepção, dialogam com proximidade com o cinema realista contemporâneo, pois tanto o realismo cinematográfico da primeira metade do século passado - período em que concentrarmos essa parte da pesquisa - e o apelo ao realismo no cinema atual operam com mecanismos similares mas, percebe-se, com intenções e prerrogativas distintas. A partir dessa distinção, inclusive, propomos uma classificação ao movimento que engloba *false found footages*, *mockumentaries*, *desktop horror* e outras categorias apresentadas ao longo da tese, que chamamos Realismo Vulgar; **conceito** esmiuçado no quarto capítulo da tese junto com as categorias que indicamos para complementar o bojo do cinema realista das últimas duas décadas (grifo nosso).

No terceiro capítulo propomos uma revisão e, por conseguinte, avaliação das noções de realismo cinematográfico de Siegfried Kracauer e André Bazin, portanto os textos de ambos são as referências maiores do capítulo, que recebe também suporte das revisões feitas por outros autores relacionados no corpo do texto.

Entre o realismo cinematográfico de Kracauer e o realismo baziniano, antecipa-se que são as formulações teóricas e descrições técnicas minuciosas do crítico e teórico francês que encaminham a maior parte do capítulo três e a predileção por suas formulações se dá por questões indicadas ao longo do texto.

Toda pesquisa acadêmico-científica naturalmente se constitui a partir da formulação de hipóteses a serem comprovadas ou não ao final. Essas hipóteses articulam-se

como questões que estimulam e sinalizam o percurso que será traçado ao longo da investigação. No entanto, além das hipóteses e questões essenciais que fomentam e permeiam toda investigação empreitada, uma pergunta complementar foi essencial para o processo de investigação realizado no terceiro capítulo e demais, por consequência. Um questionamento que serve para dar mais força ao capítulo e à tese e indica a perspectiva adotada. No início desta parte um breve paralelo estabelecido entre as formulações de Siegfried Kracauer e André Bazin nos serve para definir a adoção das contribuições do crítico francês como pilar e orientação para o desenvolvimento das análises dos *false found footage* e *mockumentary*, como já indicado. Isso definido, vale suscitar um questionamento cuja resposta e reflexão reforçam a ponte que propomos estabelecer entre o realismo cinematográfico teorizado por André Bazin, na primeira metade do século passado, e os filmes de apelo realista que emergem entre o fim do século XX e se mantem com cada vez mais força e originalidade até os dias atuais.

No esforço, então, de compreender as bases do realismo cinematográfico e investigar as formulações mais produtivas - sobretudo numa perspectiva histórica, teórica e técnica - é que se estabelece um percurso que tem início com a questão: Por que dedicar parte importante dessa investigação a uma revisão dos textos de André Bazin, sendo ele um crítico ensaísta (teórico) falecido há mais de 60 anos, décadas antes da consolidação do movimento estilístico contemporâneo que é força motriz desta tese?

Há alguns motivos que convergem na direção de uma conclusão profícua para o desenvolvimento desta busca - acrescento algumas perspectivas particulares à resposta: primeiro que as formulações expostas nos textos críticos e/ou ensaísticos de André Bazin apresentam formulações, ou bases teóricas importantes para se compreender o cinema, sobretudo o cinema moderno, o cinema pós-segunda guerra. Dentre essas formulações destacam-se notoriamente - com reconhecimento de diversas áreas do conhecimento e, por consequência, da academia - seu olhar sobre o cinema realista, ou, parafraseando o próprio, o cinema como a arte do realismo, da realidade. Além disso Bazin se torna grande influência para o *Nouvelle Vague* e para o Cinema Novo. O referido teórico, entusiasta do Neorrealismo italiano, promove críticas/análises importantes sobre obras prototípicas e auxilia no estabelecimento de um modo de leitura distinto sobre tais obras; soma-se a essas contribuições o devido

reconhecimento que Bazin atribuía ao trabalho do cineasta, classificado por ele como autor. E como demonstra a motivação para realização desta investigação, que se apresentava ainda mesmo quando dedicava a maior parte do meu tempo a estudar cinema documentário, entre 2011 e 2013, o realismo e o realismo cinematográfico estão em voga e essas perspectivas ganham mais e mais espaço na academia; muito por um revisionismo em prol de uma possível atualização do estado do realismo cinematográfico - o que está proposto também nesta tese - e porque o realismo, ou pretenso realismo, ou apelo realista³, está (estão) em pauta no cotidiano de diversas vertentes da comunicação e, por tanto, das pessoas (numa troca constante, **de cima pra baixo e de baixo pra cima**) (grifo nosso). Por fim, numa perspectiva pessoal, André Bazin apresenta características no desenvolvimento de suas análises que me motivam especialmente: Sem abandonar outras áreas do conhecimento ou deixar de estabelecer conexões com formas de entretenimento distintas, como o teatro, Bazin concentra-se na sétima arte e retira dela base fundamental de suas formulações. Confiante naquilo propõe não tem como recurso recorrer à filosofia, por exemplo, mas sustenta suas formulações, ou teorias, a partir de avaliações híbridas que relacionam a experiência de espectador, a visão técnica, o conhecimento profundo dos mecanismos cinematográficos e propõe reflexões robustas sobre o impacto das obras, sua relação com tempo e espaço, com a ontologia da imagem fotográfica e com a construção de um realismo próprio do cinema, que apenas essa arte é capaz de extrair do mundo e reapresentar ao mundo.

Seguindo para o quarto e último capítulo da tese, são então desenvolvidas análises do *corpus* analítico selecionado por características imanentes e, em alguns casos, por questões contextuais que fornecem também suporte aos mecanismos de análise que propomos para se avaliar os dispositivos do Efeito de Realidade empregados e tais obras.

Os filmes selecionados são próprios de um movimento, ou ciclo, que propomos chamar Realismo Vulgar, uma contraposição técnica, psicológica e de **intenções** em relação àquilo que se convencionou denominar realismo cinematográfico, sustentado de forma importante pelas teorias realistas de Siegfried Kracauer e principalmente

³ Parar fazer referência antecipada às pesquisas realizadas por Ilana Feldman.

André Bazin (grifo nosso). Essa contraposição está atrelada a uma série de fatores indicados ao longo da tese que coloca três **movimentos** ciclos cinematográficos em condições distintas, embora se estabeleça ponto de contato: obras e movimentos considerados próprios de um cinema essencialmente realista, como indicado por Kracauer e Bazin, filmes que compõem o Realismo Vulgar, próprios do século XXI e o gênero documentário, suas transformações e lastro histórico, são dissecados separadamente e se encontram em inúmeros momentos do texto para fomentar suas diferenças e pontos de contato (grifo nosso). Como resultado dessas observações, caracterizando cada movimento de forma particular, é que se configura o Realismo Vulgar que além de definir um movimento, agregar um bojo de filmes, conglomerar características que auxiliam no processo de análise de tais obras. Soma-se ao Realismo Vulgar, duas categorias ou pontos complementares de análise; as chamamos estética documental maquínica e estética telejornalística/estética factual. Ambas ofertam uma complementação aos termos mais convencionalmente empregados aos filmes de apelo realista atuais, geralmente classificados como *false found footage*, *mockumentary* e mais recentemente *desktop horror*. Os dois pontos adicionais de classificação e análise ofertam, somadas às demais, um corpo mais completo de identificação que permite o enquadramento de obras congêneres sem associá-las, de pronto, a um determinado gênero cinematográfico ou remetê-las, por proximidade, a um dispositivo que não existe no constructo fílmico e assim evitar, por exemplo, que uma obra seja classificada como (*false*) *found footage* por ter aspectos realistas, ainda que não se anuncie assim.

Esta tese é, por fim e para começar, motivada pelo interesse em se desenvolver uma revisão contundente sobre o cinema realista que se configura no século XXI sem abandonar os experimentos prototípicos que antecederam os anos 2000, ressaltando a importância e relações concretas entre tais filmes e o movimento Realismo Vulgar, as teorias do realismo cinematográfico e do cinema documentário. As propostas derivadas dessa revisão e reflexões contíguas são resultantes de pesquisas que antecederam o doutorado e permeiam o interesse acadêmico desde 2011, aproximadamente; são também resultado da familiaridade e trânsito entre pesquisa e teoria, técnica e prática cinematográfica que transita entre cinema ficcional e cinema documentário nos últimos 13 anos de vida profissional, pelo menos.

Na atual conjuntura, em que falso e real, documentário e ficção, informação e *fake news* se confundem e são naturalizadas no âmago da população, estabelecer pontos de releitura e interpretação em todas as frentes possíveis que se puder lutar para ofertar conhecimento e novas formas de compreensão dos fenômenos comunicacionais e produtos midiáticos é tarefa de todo acadêmico, pesquisador, curioso e cidadão.

2 FICÇÕES REALISTAS E AS ESTRATÉGIAS DE COMOÇÃO

Será que antigas crenças de fato não mais impressionam a imaginação humana? Talvez, mas nossos romancistas claramente experimentam renovada fé no encanto do sobrenatural. Eis, como exemplo mais recente, o Sr. Bram Stoker. Valendo-se de antigas lendas do velho mundo como lobisomens e vampiros, inspirou-se nas estranhas e fascinantes histórias sobre criaturas que sugam sangue e consomem carne humana, e as alinhou em densa narrativa com seriedade, franqueza e boa-fé capazes de convencer leitores a entregar sua imaginação nas mãos do autor. O segredo, é claro, está aí. Se o autor de ficção pretende que leitores acreditem em sua história, precisa ele próprio acreditar nela, ou, pelo menos, aprender a escrever como se acreditasse. Não deve exibir retórica vazia nem reprisar terrores gastos de empoeirados cenários teatrais. Quanto mais extraordinários os fatos, mais direto devem ser estilo e método narrativo. Alguns, ao versar sobre tais temas, preferem situar suas histórias em tempos remotos. No entanto, a história sobrenatural que não se sustenta na atualidade sucumbe perante a reluzente claridade do mundo ao nosso redor e acaba reduzida a uma disfarçada impostura. O Sr. Stoker não descuidou dos fundamentos da arte do autor de romances fantásticos. Sua história é narrada em seções, composta por cartas e fragmentos de diários de diversos personagens, o que é por si só um recurso objetivo que confere ar documental ao romance. Diários de bordo e registros de casos clínicos também compõem a trama, bem como inserção pontual de trechos de jornais como *The Westminster* e *The Pall Mall Gazette* [...]. Tais detalhes não servem como mero pano de fundo da história; o mistério da licantria (outora tomados como críveis na maior parte da Europa, assim como na Ásia) permeiam toda a narrativa, dando colorido peculiar ao romance⁴. Transcorrida as primeiras páginas, os leitores de certo terminarão o resto com rapidez e, pelos motivos descritos acima, nos abstermos de contar o desenrolar da trama. Basta dizer que o Sr. Bram Stoker domina com maestria os verdadeiros segredos de um romance verdadeiramente “de arrepiar”. Um olhar de soslaio para seus cachimbos ou para os jornais vespertinos de nada adiantará para dispersar o medo do leitor, pois o ser. Bram Stoker localiza as passagens principais da narrativa na Inglaterra e em Londres, nos dias atuais, com máquinas de escrever e fonógrafos, o *Pall Mall Gazette*, o zoológico⁵ e todas as inovações mais recentes. Eis a melhor estratégia para tornar convincente uma história de horror. Nada contra tramas medievais, mas quem se importa com assombrações que tiraram o sono de nossos antepassados? Além disso, o Sr. Bram Stoker sabe como ninguém manter o interesse de seus leitores. Ele oferece fragmentos de trivialidade realistas que, não obstante, se encaixam perfeitamente na história e

⁴ Trecho extraído do Material Extra (pp. 439-440) do clássico romance *Drácula*, de Bram Stoker, relançado no Brasil pela editora DarkSide (2018), traduzido pela pesquisadora Márcia Heloísa. O longo texto transcrito é parte de uma crítica publicada no jornal inglês *The Daily News*, em 27 de maio de 1897, poucos dias depois do lançamento do livro (cuja data é imprecisa).

⁵ Faz-se referência a um zoológico londrino (nenhum especificamente) que era, no século XIX, uma novidade em termos de entretenimento, ao passo que os zoológicos só foram abertos ao público, ao menos na Europa, aproximadamente no final da primeira metade do século XIX, ou seja, menos de 50 anos antes do lançamento de *Drácula*, de Bram Stoker: “Considerando este histórico, não é de se admirar que Stoker tenha escolhido um zoológico para servir de cenário para essa demonstração do poder de *Drácula*. Com relação ao tema da colonização reversa, o zoológico desempenha um papel significativo em *Drácula*: Segundo Fukuhara (2016), ele representa a conquista e o controle da natureza na história de colecionamento de animais. Desde a antiguidade, possuir animais em coleção mostrava o poder e a riqueza dos donos; uma tradição da qual os zoológicos modernos públicos é descendente. Ao exibir muitas espécies de animais exóticos, o zoológico exibia um **impressionante** espetáculo de domínio” (RITVO, 1987, p. 207 *apud* NASCIMENTO LEITE, 2017, p. 66, grifo do autor).

os mescla com engenhosa coletânea de diários, trechos de matérias de jornal e demais registros com ordem cronológica⁶.

Aparentemente, a priori, deslocados no tempo, espaço, tema e função, os trechos reproduzidos acima trazem a síntese, ainda que implícita e não intencional, de uma parte importante da empreitada percorrida ao longo da tese; ambas as críticas transcritas, contemporâneas ao lançamento do clássico romance literário *Drácula*, de Bram Stoker, denunciam um dos méritos maiores de seu autor: a capacidade de tornar a trama crível e **próxima**⁷ da realidade do mundo moderno àquele momento, final do século XIX, alinhavando com força e coerência a relação entre elementos paranormais, demoníacos, sobrenaturais e claramente fantasiosos, com aquilo que havia de mais moderno e também **clássico**, marcante para quem vivia na Europa, especialmente na Inglaterra, Londres e Whitby (grifo nosso). Com essa estratégia Stoker torna seu romance tão assustador e fantasioso quanto verossímil, pois ao mesmo tempo em que se fala sobre algo sobrenatural, falam-se também sobre a rotina, o cotidiano das cidades europeias, suas marcas, acontecimentos e pontos relevantes. Um jogo de **empurra e puxa** em que o texto afasta e chama de volta a partir do reconhecimento, que torna a história mais palatável, verossimilhante e, portanto, mais eficiente no estabelecimento dos vínculos e provocação dos estímulos pretendidos (grifo nosso). A fórmula não é necessariamente nova, mas Stoker a utiliza em momento importante para história das artes da comunicação; momento de transformação em que a emergência do rádio e do cinema estimularia, em seguida, novos vínculos, afetos e relações entre comunicador e receptor.

[...] Em Whitby, por exemplo, Stoker elaborou um glossário com gírias e expressões locais, anotou sua conversa com três pescadores da região, consultou registros de naufrágios e copiou diversos nomes encontrados nas lápides do cemitério que viria a se tornar um cenário marcante em *Drácula*. As notas também documentam o desastre da embarcação russa *Dimitry*, que aportou em Whitby em 1885 e que viria a se tornar a base para seu fictício navio *Deméter*⁸.

⁶ Trecho extraído do Material Extra, (pp. 444-445), do clássico romance *Drácula*, de Bram Stoker, relançado no Brasil pela editora DarkSide (2018), traduzido pela pesquisadora Márcia Heloísa. O longo texto transcrito é parte de uma crítica publicada no jornal inglês *Pall Mall Gazette*, em 1º de junho de 1897, poucos dias depois do lançamento do livro (cuja data é imprecisa).

⁷ O que chamamos de **próxima** está relacionado àquilo que propomos como ponto de análise *dos false found footage* e *mockumentaries*, expresso nos dizeres **aproximação do medo**, desenvolvido no capítulo de análises, especialmente em relação à obra *“Cloverfield”* (grifo nosso).

⁸ Trecho extraído do posfácio do clássico romance *Drácula*, de Bram Stoker, relançado no Brasil pela editora DarkSide (2018), traduzido pela pesquisadora Márcia Heloísa, denominado: Lições ocultas e mistérios revelados. Decodificando *Drácula* com Bram Stoker, também escrito por Márcia Heloísa (p.

A estratégia utilizada por Bram Stoker foi sistematizada e discutida de maneira mais contundente, mantendo-a relacionada à literatura, por Roland Barthes, a posteriori, quando analisa um conto realista de Flaubert e faz menção a uma história de Michelete, em que o autor indica que os empregos de certos elementos textuais sem função expressa de fazer progredir o enredo estão dispostos, na verdade, para compor o Efeito de Real. Um signo de presença do autor *in loco* que reforça a verossimilhança do conto e provoca maiores afetos e efeitos no leitor⁹ - questões que serão tratadas no próximo capítulo de forma mais pontual. Em linhas gerais o semiólogo e filósofo francês propõe que o Efeito de Real é uma estratégia adotada para que o leitor contemple um conto sem se dar conta de fato que se trata disso: a leitura flui despercebida, quase como um relato e não um conto oriundo da imaginação de seu autor. Tal estratégia se aproxima daquilo que se desenvolve ao longo da história do cinema e que alcança seu **apogeu** nas últimas décadas através da estilística (*false*) *found footage* ou *mockumentary*, influenciada por fatores tecnológicos, sociais e comunicacionais, mas que em certa medida fora também sistematizado com contundência ainda na primeira metade do século passado por André Bazin, que tratou de maneira generosa, produtiva e consistente da capacidade realista que o cinema detinha na composição de suas tramas (grifo nosso).

Drácula de Bram Stoker é citado de maneira oportuna, pois é percebido como uma referência de que estratégias de verossimilhança reforçam a capacidade de dada obra de despertar afetos e reações em seus receptores. O Efeito de Real, ou Efeito de Realidade, foi e é experimentado ao longo da história das artes em distintos níveis,

472). O longo texto transcrito é parte de uma crítica publicada no jornal inglês *The Daily News*, em 27 de maio de 1897, poucos dias depois do lançamento do livro (cuja data é imprecisa).

⁹ “Como relembra o mesmo Barthes, ao citar Flaubert – “um velho piano suportava, sob um barômetro, um monte piramidal de caixas” (*apud* BARTHES, 2004, p.181) –, alguns elementos, ainda que não diretamente relacionados à progressão da narrativa, agem para a caracterização do ambiente ou dos personagens que desenvolvem o mesmo enredo. É o caso, por exemplo, do piano: indica, sem explicitar, uma classe social abastada. Já as caixas, por seu turno, poderiam sugerir certo desarranjo. Mas e o barômetro? Nada acontece a partir dele, nem aponta para nenhuma possível caracterização. Estaria no texto por uma desatenção de seu autor? É em torno desse elemento pretensamente insignificante que o semiólogo tecerá suas considerações. Ele assinala que o elemento encontra-se no texto como índice de uma realidade exterior. Nesse sentido, Flaubert o teria inscrito objetivando fazer com que seu leitor percebesse, quase sem notar, o desenho de uma realidade. Tal figuração mascararia o labor literário e, assim, no limite, seu receptor mal se daria conta de que estaria lendo um texto, tanto teria penetrado na armadilha textual – ainda que diversas críticas possam e efetivamente devam ser feitas a esta ideia” (ARNAUT, MOREIRA, 2011, p. 1).

com densidades e importâncias variadas; incorporado conscientemente como forma de afetação e mobilização do indivíduo ou não.

É mundialmente conhecido também o evento que marca o início da carreira de Orson Wells, quando o artista, ainda na casa dos 20 anos, roteiriza, produz e protagoniza uma (re)leitura da obra *War of the Worlds* (A Guerra dos Mundos, 1897), de H. G. Wells, em 1938 pela rádio norte-americana *Columbia Broadcasting System (CBS)*¹⁰. Um dos grandes méritos do **feito** de Orson Wells e dos resultados dramáticos - para dizer o mínimo - da transmissão realizada foi justamente incorporar uma linguagem jornalística, típica do rádio, à narração do romance de H. G. Wells (grifo nosso). Esse verniz de verossimilhança provocou grande comoção em parte importante dos ouvintes que acreditaram de fato que os Estados Unidos estavam sendo invadidos por alienígenas em veículos com três pernas longas e tentáculos.

A mesma capacidade em subverter a autenticidade dos fatos que legou ao final dos anos 1990 uma posição notória para *A bruxa de Blair*, foi demonstrada mais de sessenta anos antes por um dos grandes nomes da história do cinema ao fazer a famosa transmissão radiofônica da novela de H. G. Wells, *A Guerra dos Mundos* (1898). Orson Welles dirigiu e narrou a apresentação especial de Halloween para o programa de rádio-dramaturgia realizado pelo *Mercury Theatre* e veiculado pela *Columbia Broadcasting System* na noite de 30 de outubro de 1938, véspera do Halloween norte-americano. Apesar de anunciar abertamente que se tratava da dramatização de um texto ficcional tanto na abertura do programa quanto nos intervalos de seus segmentos, a transmissão ficou marcada precisamente pela confusão generalizada que causou em sua audiência inadvertida – alguns relatos mantêm inclusive certa similaridade com o suposto pânico ocasionado pela “chegada do trem à estação” promovida pelos irmãos Lumière no final do século XIX. Tomando como base a imitação de procedimentos editoriais dos boletins jornalísticos da época, Welles incrementou a ficção ressaltando o apelo sensacionalista que a imprensa e o rádio detinham no contexto cultural (BRAGANÇA, 2016, p. 38).

A verossimilhança, aquilo que seria sistematizado e chamado Efeito de Real, ou Efeito de Realidade mais tarde, serviu a Orson Wells bem como à Bram Stoker como elemento catalisador e potencializador dos impactos provocados por suas respectivas obras. Naturalmente o cinema não ficaria atrás no tempo e na incorporação de dispositivos realistas em suas realizações; ao longo dos anos, como defendemos nesta tese, mudam-se as intenções e mecanismos, mas o potencial realista do cinema

¹⁰ O referido programa está disponível em inúmeros canais do *youtube*, como o indicado: < <https://www.youtube.com/watch?v=W6YNHq1qc44>. > Acesso em 23 de outubro de 2020, às 23:12.

continua vigoroso e, ganha novas camadas, como já indicado por André Bazin na primeira metade do século XX.

Ainda, em referência a Orson Wells como indivíduo que incorpora o realismo em determinada obra para potencializar seus efeitos, a pesquisadora Alexandra Heller-Nicholas fala da relação entre as estratégias empregadas pelos **radialistas** e pelos filmes que se pautam no Efeito de Realidade na contemporaneidade (grifo nosso). Diz a pesquisadora:

Um dos ancestrais mais famosos do subgênero contemporâneo *found footage horror* é a adaptação para o rádio de Orson Welles em 1938 do romance de H.G. Wells, *A Guerra dos Mundos*. Ele replicou as estruturas formais e dispositivas estilísticas do formato de noticiário que seriam familiares ao seu público contemporâneo; o pânico, a confusão e a histeria que se seguiram a essa transmissão foram amplamente documentados. Alguns ouvintes estavam preocupados que uma invasão alienígena estivesse realmente ocorrendo e que o que estavam ouvindo fosse uma transmissão de notícias real (Ibid., 2014, p. 30)¹¹.

Da literatura para o cinema, passando pelo rádio, há um salto importante em termos tecnológicos, mas a estratégia de **ludibriar** o espectador/leitor sobre a origem pretensamente realista de suas produções são relativamente próxima (grifo nosso). André Bazin é parte importante, se não central, desta tese e suas contribuições para o cinema realista são exploradas com densidade nos próximos capítulos, pois seus textos e reflexões servem de base estrutural, estratégica e estética - defendemos - para aquilo que se constituíram ao longo das últimas cinco décadas, aproximadamente, como o Efeito de Real, ou Efeito de Realidade no cinema; fenômeno/ movimento esse cujas obras derivadas se condicionaram chamar de (*false*) *found footage* e/ou *mockumentary*.

¹¹ Texto original em inglês: “One of the most famous ancestors of the contemporary *found footage horror* subgenre is Orson Welles’ 1938 radio adaptation of H.G. Wells’ novel *The War of the Worlds*. It replicated the formal structures and stylistic devices of the newscast format that would have been familiar to its contemporary audience; the panic, confusion and hysteria that followed this broadcast has been widely documented. Some listeners were concerned that an alien invasion was actually occurring, and that what they were hearing was a real news broadcast”.

2.1 UM REAL FICCIONAL, UMA FICÇÃO REALISTA: DISPOSITIVOS E EVOLUÇÃO DE UMA ESTILÍSTICA

Um tipo muito particular de estética do cinema amador¹² define o *found footage* de horror contemporâneo, e uma de suas características mais imediatamente reconhecíveis é materializada através de uma gravação trêmula feita à mão, má qualidade de imagem e som, e quase sempre através da inclusão diegética da câmera (HELLER-NICHOLAS, 2014, p.14)¹³.

Geralmente dizemos que não se deve tomar ficção por realidade – lembremo-nos das doxas pós-modernas segundo as quais a “realidade” é um produto do discurso, uma ficção simbólica que erroneamente percebemos como entidade autônoma real. Aqui a lição da psicanálise é o contrário: *não se deve tomar a realidade por ficção* – é preciso ter a capacidade de discernir, naquilo que percebemos como ficção, o núcleo duro do Real que só temos condições de suportar se o transformarmos em ficção. Resumindo, é necessário ter a capacidade de distinguir qual parte da realidade é “transfuncionalizada” pela fantasia, de forma que, apesar de ser parte da realidade, seja percebida num modo ficcional. Muito mais difícil do que denunciar ou desmascarar como ficção (o que parece ser) a realidade é reconhecer a parte da ficção na realidade “real”. (Evidentemente, isso nos remete ao velho conceito lacaniano de que, apesar de os animais serem capazes de apresentar como verdadeiro o que é falso, somente os homens (entidades que habitam o espaço simbólico) são capazes de apresentar como falso o que é verdade) (ZIZEK, 2003, p. 36).

Alguns experimentos implementados no século XX se tornaram protótipos de uma linguagem até então experimental, mas os chamados, primariamente, *false found*

¹² O termo **amador** é, segundo David Buckingham, muitas vezes usado pejorativamente – classificar uma pessoa como um “**completo amador**” é difamar sua capacidade; mas ainda um **amador** também é um amante, uma pessoa que se envolve em algo pelo prazer que proporciona, e não por causa de motivos comerciais sórdidos” (BUCKINGHAM, 2009, p.32, grifo do autor). A perspectiva adotada ao longo da tese não estabelece qualquer avaliação **moral** ou emprego pejorativo do termo **amador** sobre o indivíduo que realiza determinadas obras - seja no âmbito familiar, caseiro ou na indústria cinematográfica - mas evidencia características técnicas, estéticas e narrativas muitas vezes associadas às produções amadoras, caseiras, cujo resultado sofre influência de conhecimento técnico limitado e falta de recursos financeiros e tecnológicos (grifo nosso). São essas características técnicas, estéticas e narrativas que, geralmente, a indústria cinematográfica copia para dar a aparência de real aos *false found footage*; tal como filmes que não foram feitos por estúdio, e sim por uma pessoa **comum**, de forma **amadora**, **caseira**: supostamente sem conhecimento técnico, sem equipamentos adequados, sem recursos e sem a pretensão de se fazer, de fato, um filme (grifo nosso).

O texto citado de Buckingham está originalmente em inglês: “*The term “amateur” is often used pejoratively – to categorise a person as a “complete amateur” is to cast aspersions on their ability; yet an “amateur” is also a lover, a person who engages in something for the pleasure it affords, and not because of sordid commercial motives*”.

¹³ Do livro *Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality*, em que a autora produz eficiente reflexão sobre o subgênero - *found footage horror* - e apresenta, dentre outras questões, as características empregadas por cineastas para agregar uma camada de verossimilhança/ realismo em dadas obras. O texto em questão está originalmente em inglês: “*A very particular brand of amateur filmmaking aesthetics define contemporary found footage horror, and is one of its most immediately recognizable features materializing through hand held shaky cinematography, poor sound and image quality, and almost always through the diegetic inclusion of the camera itself*”.

footage ou *mockumentary* se consolidaram e se constituem como uma estilística (alguns classificam como subgênero) cinematográfica de maneira vigorosa a partir do século XXI. Tendo o filme “*The Blair Witch Project*” (Bruxa de *Blair*, 1999), dos diretores Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, como ponto de retomada, ou virada, para disseminação deste **modelo** de filme que detém características estético-narrativas peculiares - ao mesmo tempo em que é resultado híbrido de uma mutação oriunda e influenciada por formatos antecedentes, como veremos - que até se banalizarem nos últimos 10 ou 15 anos, pelo menos, obtinham êxito em ludibriar parte da audiência sobre a autenticidade de suas histórias através da verossimilhança (grifo nosso). É no século hodierno que os *false found footage* e *mockumentaries* se estabelecem de maneira vigorosa, como resultado de acontecimentos históricos mais recentes e, aparentemente mais importantes. Transformação oriunda de uma turbulência e confluência de linguagens audiovisuais que se expandem para além do campo da cinematografia, num cenário caótico de criatividade, tecnologia, produção e difusão de conteúdo, além de exploração e apelo realista¹⁴ em diversas manifestações da comunicação nos mais plurais veículos e são próprios de um momento de transformação.

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 [...]. Cada vez mais a cultura popular parece solicitar o envolvimento criativo de seus consumidores, exibindo-os através de inúmeros produtos e janelas, de editoriais jornalísticos a programas de auditório, de concursos promocionais a conteúdos autogerados em sites e plataformas digitais. Esta reabilitação e cooptação de conteúdo produzido por pessoas que estão fora da indústria foram sentidas pelo subgênero como um conflito midiático em algumas narrativas. Uma fobia da mídia industrial que contorna as narrativas promovidas por ela, e que acabam sendo citadas e repetidas pelas produções independentes e amadoras (BRAGANÇA, 2016, p. 35).

Originário, a *priori*, da influência de uma cultura de produção popular, não profissional, os *false found footage* e *mockumentary* foram incorporados progressivamente pela indústria do entretenimento (inclusive pela produção publicitária, em certo nível), principalmente pela cinematográfica, com o intuito de ser consolidado como uma

¹⁴ Faz-se aqui referência às reflexões da pesquisadora Ilana Feldman (2008m, grifo do autor), que em menção a constante utilização de imagens não profissionais, feitas por **cinegrafistas amadores**, ou imagens supostamente amadoras indexadas frequentemente na produção audiovisual contemporânea para reforçar seu apego/compromisso com a realidade.

alternativa em muitos casos mais barata de produção, bem como uma ferramenta, formato, capaz de mexer com as emoções do espectador¹⁵ de forma mais ostensiva, intensa¹⁶ pela **aproximação** visual e psicológica incorporada e estimulada (grifo nosso). Não obstante o **formato** é muito utilizado em filmes de terror/horror que buscam provocar reações enérgicas em seu público, fomentando o que alguns pesquisadores classificam como *found footage horror* e *mockumentary horror* (grifo nosso). Tais efeitos são alcançados, muitas vezes, pela apresentação de uma hibridização¹⁷ de sua linguagem e familiaridades exploradas pela representação de **situações domésticas**, câmeras de vigilância e (não)atuações **não profissionais**; nutrindo-se de um momento histórico cuja representação e autopromoção exibicionista compõem o cotidiano e se estabelecem em um pretenso e importante conflito em emergência acelerada entre indústria cinematográfica - que se consolida há mais de um século - e ascensão do espectador produtor (grifo nosso).

Momento esse em que as condições tecnológicas, sociais, comunicacionais e psicológicas distribuem o protagonismo na produção e disseminação de conteúdo para a parte que era tida até então como passiva e reativa, à mercê daquilo que a

¹⁵ Em certa medida, da perspectiva conceitual, os *false found footage* e *mockumentaries* corporificam uma atualização dos chamados, e assim anunciados, filmes **baseados em fatos reais**, cujo prólogo, apresentado através de caracteres, narração ou por uma atmosfera criada na divulgação dessas obras, pretendia estabelecer com/no público uma relação de proximidade e verossimilhança capaz de fazê-lo sentir-se ocupando o mesmo universo da trama apresentada, pois ela supostamente foi extraída do mundo que **eu** habito (grifo nosso).

¹⁶ Embora utilizado com mais frequência nos últimos 15 anos, é interessante observar - o que pude comprovar empiricamente - como a filiação a formatos e estilos estéticos e narrativos mais ligados ao "real" ainda exerce certo efeito e implementa dúvidas em parcela dos espectadores: em 2020.1, semestre em que ministrei a disciplina Criação em Cinema e Televisão para alunos dos 5º e 6º períodos do curso de Publicidade e Propaganda da faculdade Pitágoras de Guarapari-ES, recebi inúmeros *feedbacks* interessantes, transcritos através de dúvidas sobre a autenticidade de algumas obras apresentadas ao longo da disciplina, dentre elas "*Cloverfield*" (2008), "Contatos de 4º Grau" (2009) e "Confissões de um Viciado em Pornografia" (2008); todos no estilo *false found footage* e/ou *mockumentary*. Por não se tratarem de alunos academicamente ligados ao cinema, portanto em grande parte menos atentos e conduzidos histórica e teoricamente sobre o percurso da sétima arte, em sua maioria, dentre um montante de 40 alunos, aproximadamente, persistiu uma dúvida sobre a legitimidade das obras, se eram ou não **reais**, documentais/documentárias, ou falsas (grifo nosso). Nesse aspecto, na inserção de uma dúvida mesmo que superficial é que acreditamos no efeito ainda presente, com níveis distintos de eficiência, da adesão aos dispositivos do *false found footage* e *mockumentary* como estratégia que vai um pouco além do que uma opção **apenas** estética do realizador (grifo nosso). Alguns dos textos da situação indicada acima estão relacionados nos Anexo A.

¹⁷ Essa perspectiva é tratada ao longo do texto, propondo, inclusive, uma reflexão sobre as relações estabelecidas no imaginário popular, de forma consciente ou não, entre *false found footage* e *mockumentaries* e cinema documentário; parte importante desse percurso apresenta um olhar em perspectiva histórica sobre os movimentos denominados *Direct Cinema* e *Cinema Vérité*, como revisado em momento oportuno.

indústria do entretenimento produzia à regalia de suas diretrizes e interesses. Essa apropriação e ressignificação dos processos de produção estimulam e naturaliza no cotidiano dos receptores/produtores formatos **menos profissionais**, tornando banal e, mais uma vez, cotidiana a linguagem e recursos estéticos e narrativos explorados pelos *false found footage*, *mockumentaries* e **formatos** relacionados à representação diária em plataformas abertas como *youtube* e outras redes sociais (grifo nosso).

Embora experimentos anteriores anunciassem a relativa eficiência da estratégia de mesclagem entre filmes ficcionais e as convenções enraizadas de filmes não ficcionais, documentários, como uma metodologia capaz de confundir a recepção e constituir uma forma menos convencional - em termos daquilo que se convencionou e classificou: ficção e documentário - que se consolidaria no Século XXI, foi mesmo no final da década de 1990 que os *false found footage* e *mockumentaries* teriam em um filme prototípico do estilo, subgênero do horror, uma referência que não apenas consolidaria elementos estéticos e narrativos, como também popularizaria de forma definitiva essa estilística de realização. Foi o enorme sucesso de bilheteria, devido à repercussão e estratégias de marketing específicas para o estilo do filme, que fizeram com que *The Blair Witch Project*, no final da década de 1990, se tornasse um fenômeno mundial que (re)inaugurou para o grande público o *false found footage* e *mockumentary*. Foi em meio a especulações, lendas urbanas criadas, folclore e histórias repassadas adiante, espalhadas pela *internet* e repercutida pelos veículos de comunicação de massa da época que a “Bruxa de *Blair*” se tornou um fenômeno mundial, principalmente devido à camada de realismo, mistério e surpresa que constituíam a obra¹⁸. “O filme, que chegou a ser divulgado pela internet como documentário, conta a história de um grupo de jovens que resolve investigar a lenda de uma bruxa em um bosque da cidade de *Burkittsville*” (ACKER, 2017, p. 17).

A “Bruxa de *Blair*”, assim como alguns antecessores de menor repercussão, lança uma tendência que alcançou seu vigor nas primeiras década do século seguinte à sua estreia; assim o filme dirigido por *Daniel Myrick* e *Eduardo Sánchez* estabelece a

¹⁸ Embora *This is Spinal Tap* (1984), dirigido por Rob Reiner, seja um marco na história dos falsos documentários e esse formato esteja diretamente relacionado aos *false found footage*, é inegável que a repercussão de *A Bruxa de Blair* lança o formato definitivamente no mercado, estimulando receptores e produtora para realização de obras congêneres (REINER, 1984).

pedra fundamental para referenciar toda uma geração de produtores e de obras que progressivamente exploraram novos aspectos do realismo cinematográfico - ou novos dispositivos, como preferimos aludir na tese -; uma espécie de portal, caminho **sem volta**, pelo qual muitos seguiram (grifo nosso). Ao ponto de que alguns anos depois, a franquia “*Paranormal Activity*” (Atividade Paranormal), tendo o primeiro da série dirigido por Oren Peli e lançado entre 2007-2009, alcançaria também enorme repercussão, se desdobrando em seis longas subsequentes e um sétimo filme que se encontra em produção. Todas as obras da franquia utilizam o Efeito de Realidade¹⁹, com a aplicação de dispositivos e premissas semelhantes, alocando-as no espectro dos *false found footage*; uma demonstração do sucesso tanto da franquia quanto do vigor do formato ao longo dos anos. Nesse processo de adoção pelo estilo e utilização dos dispositivos de Efeitos de Realidade escolhidos, a própria franquia “Atividade Paranormal”, em certa medida, desconstitui sua atmosfera realista pela repetição e justificativa forçada do prólogo para cada suposto registro caseiro²⁰.

Assim é aceito com certa **facilidade** e concordância que a “Bruxa de *Blair*” (re)lança para o grande público uma estrutura estética e narrativa que logo ganha popularidade e proporciona a familiarização com códigos importantes que estão relacionados ao *false found footage* e *mockumentary*, estruturando-se através de dispositivos reconhecíveis do cinema documentário, gênero **de confiança** da audiência, que incorporados a uma obra ficcional, de horror, causa a confusão necessária aos idealizadores para potencializar os efeitos almejados (grifo nosso).

“Bruxa de *Blair*” e “Atividade Paranormal” se destacam, dentre outras questões, em dois aspectos fundamentais: primeiro por mostrarem que um formato de produção e uma nova proposta de constituição estética e narrativa, própria da mistura de linguagens, pode se configurar de forma inteligível e atrativa ao público e, portanto, se

¹⁹ **Efeito de Realidade** é um termo utilizado por Consuelo Lins e Mesquita (2008) para fazer referência aos “[...] plano-sequências tremidos e imagens de baixa qualidade registradas por micro câmeras, câmeras de vigilância, amadoras e de telefones celulares”, empregadas nas produções audiovisuais para criar um **efeito de realidade** (grifo nosso). Esse termo dialoga com o **Efeito de Real**, pois ambos definem o emprego de estratégias, que chamamos aqui dispositivos, para incorporar às obras uma camada de verossimilhança capaz de ludibriar o espectador ou leitor sobre a autenticidade do material de origem (grifo nosso). O material/registro de origem que resulta no filme seria extraído do mundo real, não de uma ficção; portanto seria originário do **mundo histórico** (NICHOL, 2005, grifo nosso).

²⁰ As questões relativas ao prólogo, estratégias de convencimento, justificativa e verossimilhança, serão tratadas ao longo do trabalho e, em especial, no capítulo de análises.

tornam lucrativas e eficientes em termos de mobilização dos afetos²¹ e dos contingentes humanos. A longevidade e desdobramentos da franquia “Atividade Paranormal” comprovam a eficiência e rentabilidade do formato; em 2016 é lançado também a “Bruxa de *Blair 2*”, que continua a incorporar a estilística do *false found footage/mockumentary*. E na contramão da indústria cinematográfica *hollywoodiana*, “Bruxa de *Blair*” e “Atividade Paranormal” - além de outros congêneres - mostram que é possível obter sucesso de bilheteria, boas críticas e uma repercussão generosa sem extravagantes investimentos.

Em especial esse último aspecto estabelece diálogo direto com produtores iniciantes, entusiastas do audiovisual e também curiosos, para produção de seus **pequenos** filmes, muitos deles experimentais, difundidos nas redes sociais e postos em plataformas como o *youtube*²² (grifo nosso).

Afirmarões daquilo que é mais “real” ou “autentico” são geralmente usadas por cineastas que procuram revitalizar características/ estruturas já muito familiares ao gênero, uma dimensão do filme de horror considerada por Peg Aloi no capítulo 15, “Beyond Blair Witch: A New Horror Aesthetic”. Impressões de autenticidade são geralmente o resultado de fatores mais práticos, no entanto, como Aloi sugere no caso de A Bruxa de Blair, são as produções americanas de terror contemporâneas *Session 9* (2001) e *Wendigo* (2001) e precursores como *Noite dos Mortos Vivos* (1968), de George Romero, que criam um casamento perfeito entre baixo orçamento e uma estética realista. No contexto específico do horror/terror para Aloi, é uma reação contra o mainstream e sua espetacularização baseada em efeitos especiais gore das superproduções, uma renovação do horror

²¹ A noção de **afeto** ao qual fazemos referência ao longo do texto está ligada a perspectiva de Noel Carroll (1999, p. 30, grifo nosso) em relação ao cinema de horror, quando o autor argumenta que essa modalidade do cinema está relacionada à sua capacidade de mobilizar afetos do espectador, neste caso em relação a despertar um sentimento profundo de horror que gera reações fisiológicas como arrepiar os pelos do corpo. O horror cinematográfico é (re)nomeado por Carroll como Horror Artístico, que deve ser composto, dentro da narrativa, de elementos ameaçadores e impuros, capazes de causar medo e repulsa dos antagonistas (monstros) que corporificam o mal, o horror na trama. O autor também propõe uma derivação dessa formulação primeira, intitulada **pavor artístico**, que estimularia respostas emocionais e fisiológicas ao **incômodo e assombro, angústia e pressentimento** provocados, sobretudo por obras sobrenaturais. A partir dessa perspectiva em relação ao(s) afeto(s) relacionada ao *False Found Footage*, não parece coincidência que grande parte dessas obras seja filmes de horror, ciclo que fomenta também a subclassificação já muito usual de *found footage horror* (grifo do autor).

²² Por experiência enquanto professor das disciplinas Criação para Cinema e Televisão e Produção para Cinema e Televisão, ao estimular que os graduandos do curso de Publicidade e Propaganda produzam curtas metragens de até 10 minutos ao final de cada semestre recebo, em média, 70% dos trabalhos realizados com a estilística do *false found footage*, ou falso documentário. Em minha avaliação, e em diálogo com os realizadores, identifico que a familiaridade, a suposta facilidade, o não rigor técnico (em diversos aspectos) e o custo baixo são no geral os motivos que estimulam os alunos a optarem pelo formato.

através de lições aprendidas do trabalho do coletivo Dogma na Escandinávia²³ (KING, 2005, p. 20)²⁴.

Os exemplos acima indicam, em certa medida, como a opção estilística e narrativa é muito utilizada pelo cinema de horror e terror, prova disso é que surgem no âmbito acadêmico e em críticas especializadas, inúmeras terminologias, ou classificações derivadas que relacionam filmes que utilizam o Efeito de Realidade ao cinema de horror e terror. Para fazer referência às algumas dessas abordagens mais recentes e específicas, cito as pesquisas de Ana Maria Acker (2017)²⁵ e de Klaus Berg (2016-2018), que como já indicado, se interessam em investigar os *false found footage*, com especial atenção para os *false found footage* de horror:

[...] termos como “docu-horror”, “POV horror”, “hand-held camera horror”, “horror mockdocumentary” (ROSCOE, 2000), “pseudo-documentário de horror” (TRESCA, 2011), “falsos documentários de horror” (CARREIRO, 2013a), “falsos found footage de horror” (CARREIRO, 2013d), “new verité horror” (GRANT, 2013), “live-record horror” (LAYCOCK, 2011), “discovered footage” (BORDWELL, 2012), “horror em direto” (PEPERONI, 2011), “reality horror film” (HELLER-NICHOLAS, 2011) entre outros, surgiam para acompanhar o fluxo da crescente produção do subgênero, com proporção ampliada em consequência da proliferação das tecnologias digitais”. (BRAGANÇA, 2016, p. 15).

Há substancial relação entre filmes que se pautam no Efeito de Realidade, basicamente *false found footages* e falsos documentários, ou *mockmentaries*, por motivos que diluidamente são discutidos no texto, e o gênero horror/terror. Mas essa

²³ Faz-se referência ao documento, manifesto, conhecido como Dogme 95, encabeçado por Lars Von Trier e Thomas Vitenberg, que apresentava/sugeria **regras** para realização de filmes baseado nos valores tradicionais de uma história, na atuação, direção e tema, abominando o uso de efeitos especiais e outros recursos mirabolantes, próprios do mainstream, ou da indústria hollywoodiana, com o intuito de se reconstituir e fortalecer o papel do diretor de cinema como um artista **puro**, em oposição a interferência e sobressalência dos grandes estúdios (grifo nosso).

²⁴ Texto original em inglês - na versão em inglês do livro *The Spectacle of the Real* (2005), editado por Geoff King - conforme segue: “*Assertions of the more ‘real’ or ‘authentic’ are often used by film-makers seeking to revitalize overly familiar genre frameworks, a dimension of the horror film considered by Peg Aloi in chapter 15, ‘Beyond the Blair Witch: A New Horror Aesthetic’. Impressions of authenticity are often the product of more practical factors, however, as Aloi suggests in the case of The Blair Witch Project, its American independent horror contemporaries Session 9 (2001) and Wendigo (2001) and precursors such as George Romero’s Night of the Living Dead (1968), each of which creates a happy marriage of low-budget necessity and novel realityaesthetic. The horror-specific context, for Aloi, is a reaction against more spectacular, gore-effects-based mainstream production, a renewal of horror via lessons learned from the work of the Dogme collective in Scandinavia.*”

²⁵ Ana Maria Acker pesquisa o cinema de horror *found footage* em sua tese intitulada “O Dispositivo do Olhar no Cinema de Horror *Found Footage*”: “A tese investiga como se estabelece o dispositivo do olhar enquanto experiência estética no cinema de horror *found footage* a partir da materialidade cinematográfica. Realiza-se uma discussão acerca do modo como esses filmes circulam no gênero horror com o cruzamento de teorias de cinema, tecnologia e da Comunicação” (ACKER, 2017, p. 7).

abordagem estilística no cinema não está restrita a um gênero específico - embora *false found footage* sejam indicados como subgêneros em si por algumas correntes e muito empregados em filmes de horror - pois os dispositivos realistas, que apelam para verossimilhança como ferramenta de imersão têm sido explorados por gêneros distintos e obtido, em síntese, efeito similar: provocar confusão sobre a legitimidade da obra. Nesse contexto vale destacar os exemplos mais recentes de “*Confessions of a Porn Addict*” (Confissões de um Viciado em Pornografia, 2008), dirigido por Duncan Christie, e “*Trolljegeren*” (*Trollhunter*/Caçador de Troll, 2010), dirigido por André Ovedral, ambos de gêneros distintos. “Confissões de um Viciado em Pornografia” é uma comédia, quase pastelão, que usa como dispositivo diversos recursos **próprios** do cinema documentário, se configurando como um *mockumentary* (grifo nosso). De maneira caricata tenta convergir com uma constituição realista da vida de um (ex)viciado em pornografia numa empreitada para reencontrar sua esposa, que o deixou. O “Caçador de Troll” carrega, em certa medida, elementos de horror representado pelos próprios *trolls*, mas se constitui como uma comédia sutil e uma interessante fantasia. A comicidade do filme está presente na caricatura de certos personagens, como o próprio caçador de *trolls*²⁶ e no humor relacionado à pseudoseriedade com a qual se trata o **problema/situação trolls** na Noruega (grifo nosso). Ambos os filmes representam com perspicácia (em termos de emprego e justificativa dos dispositivos realistas) como os formatos *false found footage* e *mockumentary*, podem ser utilizados por gêneros além daquele que o emprega com mais frequência²⁷.

Em relação ao fato indicado de que os recursos estilísticos do *false found footage*, do *mockumentary* e formatos e dispositivos correlatos e/ou derivados são empregados com maior frequência em filmes de horror - provavelmente pelas imersões provocadas e reações almejadas - é observável que outros gêneros fazem uso dos recursos estéticos e narrativos do Efeito de Realidade em seu constructo fílmico. Por motivos diversos os exemplos citados acima – “Confissões de um Viciado em Pornografia” e “Caçador de Trolls” - são eficientes no emprego dos dispositivos escolhidos e na inclusão do Efeito de Realidade em gêneros tão distintos do horror; os casos citados

²⁶ O caçador de trolls, Hans, é interpretado por um conhecido comediante norueguês, Otto Jespersen.

²⁷ Os filmes “Confissões de um Viciado em Pornografia” e “Caçador de Trolls” foram analisados neste estudo no devido capítulo e seus dispositivos esmiuçados ao longo do esforço.

tratam-se de comédia e comédia e fantasia. Laura Loguercio Cánepa e Rodrigo Carreiro fazem observações similares ao indicar outras obras que exploram o *false found footage* e *mockumentary* como recurso, mesmo não pertencendo ao gênero horror.

Mas, ainda que a maioria desses filmes sejam de horror, há exemplos de títulos que operam dentro de outros gêneros, como a ficção-científica adolescente *Poder sem Limites* (*Chronicle*, Josh Trank, 2012), a comédia *Projeto X – Uma Festa Fora de Controle* (*Project X*, Nima Nourizadeh, 2012), o filme-catástrofe *The Bay* (Barry Levinson, 2012) e a aventura infanto-juvenil *Projeto Dinossauro* (*The Dinosaur Project*, Sid Bennett, 2012), além do curioso *Tá dando onda* (*Surf's Up*, Ash Branon e Chris Bruck, EUA, 2007), comédia de animação composta como um documentário feito por uma equipe de pinguins surfistas (CANEPÁ; CARREIRO, 2014, p. 4)

Embora as terminologias se confundam, transitem entre campos e gêneros e constituam-se com certa similaridade, propondo perspectivas um pouco mais específicas sobre determinado gênero ou suporte utilizado para gravação, como os chamados *desktop's horror*, ou relacionando-se ao formato mais similar preexistente, como o *mockmentary* e falsos documentários, ou ainda a classificação mais usual, *false found footage*, o que está em voga no esforço de inúmeros pesquisadores, acadêmicos e críticos na proposição de classificações - importantes, embora não sejam o foco deste trabalho - é denominar ou empregar uma terminologia eficiente e de melhor aderência e definição de um fenômeno maior, em que de diversas frentes interessadas emergem proposições, numa disputa produtiva de definição, mas que fragmenta de certa forma o fenômeno. O esforço para classificar esse **ciclo** ou **estilística** - chamemos assim - de certa forma reduz em gêneros e/ou subgêneros - definições que inclusive são utilizadas com valor referencial ao longo do texto -, encaixotam os produtos em formatos e abordagens preestabelecidas, que servem a depender do interesse de quem recebe, lê, interpreta, reflete e reproduz, mas também limitam e condicionam o olhar através de um dado prisma (grifo nosso). Esse ciclo representa, em nossa concepção, um movimento de influência que conflui e conglobera estética, narrativa, aspectos sociais, econômicos, comunicacionais e psicológicos e encontra base em uma característica atribuída e referendada do cinema que remonta à primeira metade do século XIX, aludida e discutida com

substância, conhecimento técnico, teórico e certa paixão por André Bazin, ao refletir em inúmeros textos sobre realismo cinematográfico²⁸.

O esforço coletivo e ao mesmo tempo isolado consolidou no início do corrente século a nomenclatura (*false found footage*) como alcunha que conglomerava sob seu longo espectro toda uma série de produções audiovisuais que se constituem de forma distinta da linguagem estabelecida e consolidada pela indústria cinematográfica norte-americana e que rapidamente se disseminou pelo mundo como **livro de regras** em algumas décadas (grifo nosso). O bojo dos chamados (*false found footages*) relaciona filmes com estética amadora, adoção de características estéticas e narrativas do cinema documentário, registro supostamente feitos em situação de perigo ou curiosidade, sem intenção prévia de realização cinematográfica, mais ligada à autopromoção de pessoas **reais e suas câmeras**; gravações feitas através da câmera e tela de computadores, celulares e câmeras não profissionais, na maioria das vezes operadas por **não profissionais**; câmeras de segurança/vigilância e repórteres durante a apuração ou investigação de alguma notícia etc. (grifo nosso). Ainda que o prólogo ou justificativa²⁹ dessas obras não se constitua ou apoie-se na perspectiva de que o produto audiovisual é resultado de um registro encontrado (*found footage*), a determinação contempla, numa percepção primeira, todas essas variações de obras que utilizam dispositivos realistas para sua constituição e mobilização da audiência. Assim, embora variações tenham sido propostas com mais consistência nas duas últimas décadas, a nomenclatura *found footage* ainda vigora como mais referenciada, mais referencial e inteligível para diversas categorias de consumidores, produtores e pesquisadores³⁰.

²⁸ André Bazin é também parte fundamental desta tese, pois sua perspectiva e eixos de definição daquilo que chamou cinema realista, atribuindo ao cinema o título de “arte da realidade” ao longo de inúmeros textos, servem como ponto de análise sobre o “realismo cinematográfico” contemporâneo e as dimensões estética, narrativas e conceituais que esse movimento alcança.

²⁹ Essas questões, relativas ao prólogo, ou sobre a maneira como o filme se anuncia para **justificar** sua existência são tratadas ao longo do trabalho e com mais atenção no capítulo de análises (grifo nosso).

³⁰ Soma-se aos grupos indicados os críticos de cinema, que escrevem em blogs, revistas, jornais etc e a própria imprensa que em diversos momentos repercutiu notícias sobre obras com características realistas relacionando-as ao caráter de seu enunciado e/ou pelas características estéticas, chamando-as *false found footage*: “Hollywood Embraces Found-Footage Craze”. Comparado ao período de lançamento de a “Bruxa de Blair”, a matéria do jornalista Michael Ordoña procura mostrar o aumento vertiginoso na produção do subgênero no período entre 2007 e 2013, na qual “64 filmes como tais foram feitos, ou três vezes tantos quanto em toda a história do cinema até ali” (BRAGANÇA, 2016, p. 17): “64 such films were made, or three times as many as in the entire history of cinema before that”.

O que chamamos de prólogo, ou justificativa inicial dessas obras - que como sinalizado em rodapé será discutido ao longo do trabalho - é esmiuçado de maneira funcional e técnica (em termos de legibilidade) pela pesquisadora Julian Petley, no texto intitulado “*Cannibal Holocaust and the Pornography of Death*”, **capítulo 14** do livro “*The Spectacle of the Real*” (2005), editado por Geoff King (grifo nosso). No texto em questão a autora analisa o emblemático filme de Roggero Deodato, “*Cannibal Holocaust*” (Holocausto Canibal, 1980) e indica a importância dos créditos finais da obra - que na verdade operam com os mesmos preceitos que geralmente são empregados no prólogo/justificativa - para composição do filme, condução da audiência, potencialização e justificativa dos dispositivos realistas e, portanto, elementos estéticos e narrativos adotados. Essa inserção de informação no final da obra em questão serve para sinalizar ao espectador o porquê daquele registro ter **chegado até ele** de maneira organizada (grifo nosso).

Poucos são os filmes que mostram tanta preocupação em validar o status indexados às suas imagens. Assim, por exemplo, um título de abertura afirma: “Por uma questão de autenticidade, algumas sequências foram retidas/ mantidas em sua totalidade”. E, no final, para o caso de alguém estar se perguntando como eles viram as imagens que aparentemente foram destruídas, um título final revela que: “O projetorista John K. Kirov foi condenado a dois meses de prisão e multado em \$10.000 por apropriação ilegal do material filmado. Sabemos que ele recebeu \$250.000 pela mesma filmagem”³¹. Um primeiro segmento dos filmes “*found footage*” que estabelece cuidadosamente o fato de que a equipe de filmagem tinha duas câmeras, o que explica satisfatoriamente, em termos diegéticos, as cenas em que vemos membros da equipe realmente filmando (PETLEY, 2005, p. 177-178)³².

Holocausto Canibal conglomerava características da estilística *false found footage* e *mockumentary*, utilizando alguns dispositivos realistas, dos quais três premissas se destacam e justificam os recursos estéticos e narrativos adotados: empregam-se

³¹ Os trechos do filme Holocausto Canibal citado pela autora podem ser verificados em: < <https://www.youtube.com/watch?v=70OYikg0tyw> .> Acesso em 10 de setembro de 2020, às 13:50. e <https://www.youtube.com/watch?v=zSsW3Li5PXw> .> Acesso em 10 de janeiro de 2020, às 15:21.

³² Texto original em inglês: “*There can be few films which display such concern with validating the apparently indexical status of their images. Thus, for example, an opening title states: ‘For the sake of authenticity, some sequences have been retained in their entirety’. And, at the end, just in case anyone is wondering how they came to see images which had apparently been destroyed, a closing title discloses that: ‘Projectionist John K. Kirov was given a two month suspended jail sentence and fined \$10,000 for illegal appropriation of film material. We know he received \$250,000 for that same footage’. An early segment of the ‘found’ footage carefully establishes the fact that the film crew had two cameras, thus satisfactorily accounting, in diegetic terms, for those scenes in which we see team members actually filming*”.

estratégias típicas do cinema documentário, relacionando elementos estéticos e narrativos de uma abordagem que privilegia - simbólica e ficcionalmente - a captação do fato, a importância da informação, do ineditismo e do suposto acaso³³ em detrimento ao apreço pela qualidade técnica e linguagem típica do cinema ficcional da indústria *hollywoodiana* (que fica em segundo plano; perspectiva importante para história do cinema documentário, pois é estabelecida pelo movimento chamado *Direct Cinema*); o emprego de linguagem e elementos estéticos e narrativos da telerreportagem, ou do telejornalismo, com características similares às indicadas acima; e a justificativa de que o filme que chega até o espectador - através de um dos interlocutores na diégese - é resultado de um material encontrado na floresta Amazônica e que fora perdido por seus autores/realizadores, tendo sido posteriormente compilado e reapresentado por aqueles que tinham interesse em conhecer o destino dos envolvidos na filmagem, chegando ao público - fora da diégese - de maneira ilegal. Na construção sustentada por esses pilares o filme de Deodato fomenta e permite classificações que colocam sua obra no balaio dos *false found footage* e também do *mockmentary*, sendo por isso e outras características considerado por pesquisadores como um filme protótipo de um subgênero que ajuda na ascensão do formato³⁴, como indica Rodrigo Carreiro em seu texto “A Câmera

³³ A menção ao **acaso** empregado na descrição das características do cinema documentário dialoga com a perspectiva que o pesquisador Bruno Saphira apresenta em sua tese, defendida em 2016, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas (PÓS-COM) da UFBA: “A imprevisibilidade no processo de produção de um filme documentário, aqui caracterizada como acaso, posta de forma abrangente, pode ser atribuída a esse gênero cinematográfico como algo que lhe é próprio, característico, podendo-se generalizá-la às mais diversas formas de realização audiovisuais assim identificadas. Analisando mais de perto a história do cinema documentário, veremos que muitos realizadores/teóricos assumiram e problematizaram o acaso em suas produções e análises, destacando essa característica do fazer documentário e suas implicações na composição dos filmes e no entendimento das principais questões que lhes são recorrentes, como, por exemplo, o caráter da realidade exposta no filme e suas formas de representação. Verifica-se também que ele, o acaso, é assumido em diferentes perspectivas dentro desse vasto campo de experiências. [...] O acaso estaria em não se ter um roteiro prévio de condução das filmagens, do não domínio sobre as ações e falas das personagens, estaria nas incertezas do cineasta diante de uma realidade que de alguma forma dialoga com ele, mas não se submete a seus interesses de composição cinematográfica. Podem ser citados como exemplos emblemáticos dessa valorização os filmes que assumem a pesquisa de campo como estrutura e se constituem ao mostrar o desenrolar das descobertas do(a) cineasta”. (2016, pp. 5-6). Tese disponível em: < http://poscom.tempsite.ws/wp-content/uploads/2011/05/Tese_BrunoSaphira.pdf. > Acesso em 13 de fevereiro de 2020, às 08:58.

³⁴ Circula também uma espécie de **lenda urbana** sobre o filme de Deodato: os atores que são trucidados na floresta, que compõem a parte central do filme, teriam como uma das cláusulas de seu contrato a obrigação de **desaparecerem** por um ano; isso teria potencializado as dúvidas e efeitos pretendidos pois como dispositivo do Efeito de Realidade pairou sobre os espectadores a incerteza se os indivíduos que se apresentaram no filme eram atores e as filmagens eram falsas ou não; seu suposto desaparecimento representaria assim um signo de autenticidade dos acontecimentos retratados, porque supostamente estariam todos mortos e devorados por tribos canibais (grifo nosso). Esse é um dispositivo ousado em vários aspectos, mas não muito diferente de algumas das

Diegética: Legibilidade Narrativa e Verossimilhança Documental em *Falsos Found Footage* de Horror”:

A produção de falsos documentários de horror codificados como *found footage*, que se tornou massiva nas últimas duas décadas, tem concretizado um fenômeno cinematográfico digno de interesse. Esse tipo de filme, híbrido de ficção e documentário, começou a ser explorado em meados dos anos 1970. O formato foi cristalizado pelo longa-metragem italiano *Canibal holocausto* (*Cannibal holocaust*, Ruggero Deodato, 1980), marco fundamental do falso documentário no cinema (PIEADÉ, 2007, p. 376). Passou então a ser explorado, ainda de forma tímida e esparsa (BORDWELL, 2012). Quase vinte anos se passaram antes que o falso *found footage* se tornasse um formato popular entre cineastas, o que ocorreu após a boa recepção de crítica e de público ao filme *A bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, 1999)³⁵. A partir de então, a produção de falsos *found footage* explodiu em quantidade, a ponto de parte da crítica jornalística dos Estados Unidos criar uma alcunha esse tipo de produção: *found footage genre*³⁵ (2013, p. 226).

As tentativas de se estabelecer uma terminologia capaz de contemplar o leque de variações se deparam com dificuldades devido à fragmentação e pulverização desse ciclo, ou fenômeno, que na contemporaneidade encontra campo farto para experimentações dentre os diversos recursos, linguagens e formas de comunicação. As variadas nomenclaturas que se atentam a aspectos específicos da produção denunciam a constante evolução, migração e hibridização desse formato, sendo a terminologia *found footage* a mais usual e, ao mesmo tempo, abrangente. Em sua gênese esse fenômeno subverte lógicas de produção estabelecidas historicamente e por sua diversidade de recursos estético-narrativos e dispositivos realistas disponíveis se reinventa, estimula consecutivamente produções e pesquisas e transforma a linguagem, numa reafirmação constante de sua legibilidade e viabilidade; no entanto esse processo de desenvolvimento contínuo, provocado pela adesão constante ao(s) estilo(s) acaba por extrair dos *false found footage* e *mockumentaries* progressivamente seu valor basilar: sua capacidade de provocar no público uma

estratégias mais utilizadas pelos *false found footage* ou *mockumentaries*, como a preferência por atores pouco conhecidos, muitas vezes inclusive, a escolha de atores não profissionais para compor suas tramas, já que o reconhecimento diminuiria a capacidade de convencimento sobre a autenticidade dos acontecimentos e a **má atuação** operaria como um signo de legitimidade de não atuação (grifo nosso).

³⁵ “Alguns pesquisadores preferem usar outros jargões, como *Point of View (POV) films* ou *discovered footage films* (termo criado por David Bordwell), para evitar confusões com outro gênero fílmico também chamado de *found footage*, praticado por cineastas como Péter Forgács, Harun Farocki e Martin Arnold, e que consiste, em sua maioria, da produção de documentários experimentais a partir da colagem e da ressignificação de imagens de arquivo preexistentes” (CARREIRO, 2013, p. 226).

conexão direta, com mais ou menos intensidade, entre aquilo que se contempla nas múltiplas telas e o mundo real³⁶.

Essa nova pedagogia dos sentidos, ou transformação e modernização sensória do espectador parece emergirem em tempos de digitalização da linguagem e dos meios e formas de comunicação; transformações que insinuam passos e familiarização progressiva do público - receptor e logo produtor - com a popularização da película e câmeras 16 e 8 milímetros, criadas para provocar e atender, por conseguinte, uma demanda **caseira** nos indivíduos para produção de seus pequenos filmes de família, ou até pequenas ficções³⁷ (grifo nosso). Na esteira do progresso e desenvolvimento tecnológico as câmeras eletrônicas, que não utilizavam mais películas, mas fitas magnéticas para o registro de imagem e som sincrônicos e no mesmo suporte e dispositivo, representaram outro salto na difusão de uma linguagem menos técnica, profissional, instigando entusiastas na produção de pequenos filmetes; sejam os tradicionais filmes de família, de viagem, casamento e confraternizações, ou suas experiências no universo audiovisual. A emergência da produção eletrônica, da digitalização do processo de montagem, portanto a edição, impulsionou de forma importante esse processo em que o privado - vídeo **familiar** - se tornou público - exibição desse material para além do ciclo de pessoas próximas (grifo nosso).

Obviamente os chamados filmes caseiros existiam antes das tecnologias digitais e discussões sobre a difusão dessas obras para o grande público antecederam os anos 1990; como indica Henry Jenkins, ao fazer alusão ao livro *“Reel Families: A Social History of Amateur Film”* (1995), da historiadora Patricia R. Zimmermann, em que examina a “[...] interseção entre a produção não profissional e o sistema de entretenimento de Hollywood” (2009, p. 199), a produção amadora existe desde o

³⁶ Embora parte da perspectiva adotada na tese é de que a adesão a certos dispositivos realistas provoca, **ainda hoje**, uma conexão com o real através da implantação de uma dúvida, ou ao menos de uma inquietação no espectador, é esperado que o uso recorrente desses recursos banalize a linguagem e estilística, bem como seus dispositivos e efeitos, naturalizando-os como linguagem e estética próprias de produções cinematográficas, reduzindo o efeito de **surpresa** que o inusitado provoca no receptor (grifo nosso). A longevidade e efetividade dos dispositivos realistas não podem ser mensuradas, mas progressivamente é possível que se perceba um desgaste nas estratégias correlatas e uma familiarização pouco desejada dos recursos estético-narrativos implementados que caracterizam o Efeito de Realidade (grifo nosso).

³⁷ Lembremos que a câmera e película 16 milímetros se tornaram alternativa viável e opção estética para muitos realizadores, em diversos níveis de profissionalismo, experiência e recurso, por algumas décadas desde seu lançamento.

advento da sétima arte, ainda no início do século XX, e sua interferência na indústria do entretenimento sempre foi mais parte de discussões do que das práticas estabelecidas, tendo assim nenhuma interferência, em qualquer nível, sobre os modelos consolidados:

[...] o filme amador permanece, acima de tudo, como “filme caseiro” em vários sentidos do termo: primeiro, filmes amadores eram exibidos principalmente em espaços privados (em sua maioria, domésticos), sem qualquer canal público de distribuição viável; segundo, filmes amadores eram quase sempre documentários da vida doméstica e familiar; e, terceiro, filmes amadores eram considerados tecnicamente falhos e de interesse marginal, além da família. Os críticos destacavam a falta de qualidade artística e a espontaneidade do filme amador em contraste com o acabamento técnico e a sofisticação estética dos filmes comerciais. Zimmermann conclui: “filme amador foi gradualmente restringido ao núcleo familiar. Padrões técnicos, normas estéticas, pressões de socialização e objetivos políticos desviaram sua construção cultural, transformando-o num hobby privatizado, quase bobo”³⁸. Escrevendo no início dos anos 1990, Zimmermann não via motivos para acreditar que a filmadora e o videocassete alterassem significativamente a situação. As limitações técnicas tornavam difícil a edição de filmes aos amadores, e os únicos meios públicos de exibição eram controlados pela mídia comercial [...] (JENKINS, 2009, p. 200).

No entanto Jenkins reflete, após as referências feitas acima em que o autor indica a perspectiva de Zimmerman sobre o confinamento dos filmes amadores e as limitações que os restringem a um público específico, que “[...] a produção digital de filmes alterou muitas das condições que levaram à marginalização as iniciativas anteriores” (2009, p. 200). Segundo Jenkins:

[...] a web fornece um ponto de exibição, levando o cineasta amador do espaço privado ao espaço público; a edição digital é muito mais simples que a edição do Super-8 ou do vídeo e, portanto, abre espaço para artistas amadores remodelarem seu material de forma mais direta; o computador pessoal possibilitou ao cineasta amador até imitar os efeitos especiais associados a sucessos de Hollywood [...]. O cinema digital é um novo capítulo da complexa história das interações entre cineastas amadores e mídia comercial. Esses filmes continuam amadores, no sentido de que são feitos com orçamento baixo, produzidos e distribuídos em contexto não comerciais e criados por cineastas não profissionais (embora muitas vezes sejam pessoas que desejam entrar para esfera comercial). Contudo, muitos dos criadores clássicos de filmes amadores desapareceram. Esses filmes não são mais caseiros, e sim públicos - públicos porque, desde o início, são destinados a espectadores que vão além do círculo imediato de amigos e conhecidos; públicos em seu conteúdo, que envolve a recriação de mitologias populares; e públicos em seu diálogo com o cinema comercial (2009, p. 200).

³⁸ O trecho entre aspas, citado por Henry Jenkins, é retirado do livro de Patrícia R. Zimmermann, *Reel Families: a Social History of Amateur Film* (1995, p. 157), lançado pela bloomington: Indiana University Press.

Nessa perspectiva é que Henry Jenkins sinaliza, sem indicar ainda plataformas como o *youtube*, o processo de transposição dos filmes, da linguagem e dos elementos estéticos e narrativos daquilo que chama filmes caseiros de domínios de interesse restrito, menor, para o interesse coletivo, um público muito maior do que os membros de certo núcleo familiar ou de amigos. Essa apreciação irrestrita e possibilidade de autorrepresentação e/ou apresentação de trabalhos/projetos para outrem progressivamente naturaliza a linguagem **caseira** e as limitações orçamentárias e técnicas indicadas por Jenkins como uma forma de entretenimento, primeiro alternativo - alternativo em relação à linguagem e estratégias praticadas pela indústria - e posteriormente comum, recorrente; ao ponto que a indústria cinematográfica, comercial, passa a ser influenciada pela linguagem **caseira**, no geral incorporada como signo de realidade - formato comum no consumo diário em plataformas como o *youtube* e redes e aplicativos como *tik tok*, *facebook*, *instagram* e aplicativos de comunicação instantânea como *whatsapp* (grifo nosso).

Como destaca Heller-Nicholas (2014), a ascensão do *youtube* tem papel fundamental no estímulo e popularização da linguagem *found footage* ou *mockumentary*, pois permitiu a distribuição de pequenos filmes caseiros que, associados a filmes produzidos pela indústria com linguagem similar, como A Bruxa de Blair, fossem reconhecidos e relacionados aos vídeos estilo **home made** que tomaram espaço progressivamente e auxiliaram na popularização da linguagem (grifo nosso). Diz a autora:

Com o lançamento do *youtube* em 2005 e seu crescimento fenomenal em 2006, *filmmakers* reagiram levando os *found footages* ao *mainstream*, criando filmes que nos fizeram acreditar que não apenas poderíamos ter vistos esses filmes no *youtube* como poderíamos tê-los feitos nós mesmos, resultando em filmes como *Diary of the Dead* (2007), *[REC]* (2007) e claro o *blockbuster* filme de monstro *Cloverfield* (2008) (2014, p. 87)³⁹.

O cotidiano, os lares, a intimidade e os fenômenos mais surpreendentes passam a ser vigiados de perto por todos os tipos de suportes de captação de imagem e som e decodificados em pequenos filmes por ilhas de edição **improvisadas** em

³⁹ Texto original em inglês: "With the arrival of YouTube in 2005 and its phenomenal rise during 2006, filmmakers responded by taking found footage to the mainstream in the creation of films that encouraged us to believe not only that we could have seen them on YouTube but that we could have made them ourselves, resulting in films such as "Diary of the Dead" (2007), "[Rec]" (2007) and of course the blockbuster monster movie "Cloverfield" (2008)".

computadores domésticos com tamanha velocidade e ferocidade que os próprios códigos, dispositivos, do realismo cinematográfico transmutam consecutivamente (grifo nosso). Olhares públicos, o *voyeurismo* impera sobre a vida de outrem, representada em *reality shows* ou através de filmes, no cinema ou pulverizados, via *internet*. Das mais simples casas, em seu cotidiano - como em *Atividade Paranormal* e *Atrocious* -, à produção de supostos documentários no meio da mata, ou mesmo de florestas - como em a “Bruxa de *Blair*” e “Holocausto Canibal” -, tudo está sob a vigilância de uma câmera, de pessoas comuns que registram os acontecimentos e os repassam, ou os perdem em certo momento. Esse sistema de representação da vida de outrem, inserido no mundo que ocupamos, não mais na esfera da fantasia, se decodifica numa obsessão pela vida pública e “[...] existe apenas dentro de uma cultura maior de voyeurismo, exibicionismo e vigilância”⁴⁰ (BADLEY, 2010, p. 59).

Para que haja interesse voyeurístico deve haver interesse exibicionista. Plataformas *Open Media* de interação como o *YouTube* atendem ambas as demandas, proporcionando um “local” de encontro para estes interesses complementares (BRAGANÇA, 2016, pp. 33-34).

Tudo vira filme, tudo nos interessa, a vida dos outros interessa. As tecnologias eletrônicas e digitais banalizam e familiarizam-nos com o real, estimulando ou condicionando-os a naturalização de certa obsessão pela vida dos outros, principalmente quando esse outro se encontra em situação indesejada por/para quem o assiste:

As técnicas cinematográficas digitais mudaram o cinema ainda mais fundamentalmente do que a introdução do som. A possibilidade de filmar em vídeo com uma câmera do mesmo tamanho ou menor do que um filão de pão usando equipes de duas pessoas em vez de dez ou mais, editar em computadores domésticos e inserir som nos mais simples equipamentos de som significou que o mundo da produção cinematográfica não era mais um mundo encantado em que apenas uns poucos escolhidos podiam entrar. As muralhas em torno da cidadela pareceram se esfacelar no final da década de 1950 e começo de 1960, mas elas desmoronaram de fato ao longo dos anos 1990. A terceira época do cinema, que ainda está em seu início, é a primeira época meritocrática (COUSINS, 2004, p 434).

A perspectiva de Mark Cousins, indicada acima, sobre a importância dos equipamentos eletrônicos e digitalização para popularização da produção cinematográfica e transformação progressiva da linguagem também é compartilhada

⁴⁰ Texto original em inglês: “*Exists only within a larger culture of voyeurism, exhibitionism, and surveillance*” (BADLEY, 2010, p. 59).

por autores como Fernão Pessoa Ramos (2008), Bill Nichols (1991-2009), Consuelo Lins e Cláudia Mesquista (2008), Rodrigo Carreiro (2013), Klaus' Berg Nippes Bragança (2016-2018), Rebeca Willet e Maria Pini (2009), Linda Badley (2010), Alexandre Heller-Nicholas (2014), Geoff King (2005), Julian Petley (2005), Peg Aloi (2005), Henry Jenkins (2009), dentre outros.

Isso é, segundo Jenkins:

[...] o que se afirmava que iria ocorrer como consequência inevitável da revolução digital: a tecnologia colocaria nas mãos de pessoas comuns, para sua expressão criativa, ferramentas de baixo custo e fáceis de usar. Derrube as barreiras da participação e forneça novos canais de publicidade e distribuição, e as pessoas irão criar coisas extraordinárias (2009, p.211)⁴¹.

Na esteira de um novo ciclo do cinema estimulado pela disseminação das tecnologias modernas e populares, à época, é que se instala de maneira firme e consistente o fenômeno aqui indicado. Numa espécie de via de mão dupla, em que as produções audiovisuais e cinematográficas se popularizam e se expandem graças ao desenvolvimento tecnológico e em que o desenvolvimento tecnológico se estabelece como fator influente na até então intocada linguagem cinematográfica empregada pela indústria. Devido à aceitação e familiarização acelerada que o público passou a atribuir a filmes com caráter de verossimilhança, ou *false found footage* e *mockumentaries*, é que receptor e tecnologia se articulam para se explorar, produzir e consumir mutuamente, criando e atendendo demandas distintas e com volume cada vez maior; ao ponto em que no final da década de 1990 um alinhamento de fenômenos lançou definitivamente a estilística do *false found footage* e *mockumentary* no cotidiano, nas salas de cinema, na internet e nos canais de *streaming*: esse alinhamento se refere ao lançamento de A Bruxa de Blair e a ampla e eficiente campanha de marketing realizada pelos produtores do filme; a popularização das tecnologias eletrônicas e digitais de captação e edição de vídeos; a ascensão da *internet* e, por conseguinte, de plataformas para distribuição/compartilhamento de conteúdos audiovisuais somados a uma naturalização, atreladas ao estímulo de um

⁴¹ Henry Jenkins faz tal afirmação em relação ao desenvolvimento das tecnologias digitais e a participação de fãs na produção de “conteúdos paralelos”, relacionando essas questões ao estímulo criativo e acesso de não profissionais a equipamentos de captação de áudio e vídeo e de edição e de plataformas de distribuição; nesse contexto Jenkins cita alguns casos relacionados à *Lucasfilm* e a franquia *Star Wars*; à câmera Pixelvision e plataforma online Machinima.

desejo crescente de autorrepresentação e autopromoção dos indivíduos cada vez menos inibidos e mais confortáveis em compartilhar seus relatos pessoais e produções **amadoras** (grifo nosso).

Soma-se a esses fatores um acontecimento de repercussão global que no início do século XX transformaria de maneira importante os códigos de **disseminação e leitura** de tragédias, do sofrimento alheio (grifo nosso). A espetacularização da catástrofe seria ponto de virada importante na familiarização da linguagem **amadora**, com baixa qualidade, mas que carrega a marca do sofrimento em sua carne (grifo nosso). Trata-se aqui dos atentados de 11 de setembro de 2001, tema abordado no próximo tópico da tese.

É então o alinhamento dos fenômenos indicados, mas não apenas, que fomenta as transformações/dilatações da linguagem cinematográfica que discutimos até aqui, assim “[...] a crescente pós-modernização do cinema americano começou a ser repensada à luz das possibilidades abertas pela produção digital” (COUSINS, 2004, p. 438). Essa confluência de fatores permitiu que a “Bruxa de *Blair*” se estabelecesse historicamente como um filme prototípico que (re)lançou o *false found footage* e *mockumentary* nos cinemas, de forma eficiente e definitiva - definitiva enquanto o mercado e os espectadores responderem ao estilo. Filmes como o já referenciado *mockumentary This Is Spinal Tap* (1984), Holocausto Canibal - para sinalizar um recorte mais recente - preservam sua importância histórica, mas têm menor impacto na consolidação de um cinema realista que se afirma no século XXI. Naturalmente em tempos hodiernos os filmes de Rob Reiner e de Ruggero Deodato são revisitados e postos - como feito nesta tese - como obras prototípicas desse estilo cinematográfico, bem como os filmes que compõem a antologia japonesa *Guinea Pig* (1985-1990), cujo título de maior repercussão é “*Flowers of Flesh and Blood*” (Flores de Carne e Sangue), de 1985, o segundo da série, escrito e dirigido por Hideshi Hino⁴². No entanto é inquestionável que as circunstâncias encontradas à época de seus respectivos lançamentos condicionaram sua capacidade de mobilização, diminuindo sua repercussão, longevidade e força para transformação dos modelos cinematográficos ficcionais instituídos em comparação ao que obteve o filme de Daniel Myrick e

⁴² Informações sobre a antologia de filmes *gore* japonês estão disponíveis em: < https://www.imdb.com/title/tt0161635/?ref=tt_sims_tt. > Acesso em 02 de junho de 2019, as 09:35.

Eduardo Sánchez e tantos outros que o seguiram. Mesmo incorporando elementos estéticos e narrativos eficientes em termos de Efeito de Realidade, nenhuma obra congênere afetou tanto o mercado e a indústria cinematográfica quanto a “Bruxa de Blair”.

Numa perspectiva histórica⁴³ “*This Is Spinal Tap*, a série *Guinea Pig*”⁴⁴, “Holocausto Canibal” e “*C'est Arrivé Près de Chez Vous*” (*Man Bites Dog*, 1992)⁴⁵, de Andre Bonzel, Remy Belvaux e Benoit Poelvoorde, representam um marco de experimentação que (re)lançou dispositivos realistas capazes de ludibriar a cognição do espectador sobre a origem das obras, mas apenas quase duas décadas depois o mundo se mostraria pronto e um alinhamento dos fatores indicados consolidou a estilística do *false found footage* e *mockumentary* como um formato, ou subgênero, rentável, inteligível e capaz de instigar reações e mobilizar as emoções de acordo com o interesse de cineastas.

⁴³ Essa é uma perspectiva histórica preliminar, mas pode parecer pouco coerente não citar o filme *Snuff* (1975), dirigido por Michael Findlay e Horacio Fredriksson, bastante referenciado por pesquisadores. No entanto a opção por excluir essa obra das reflexões está atrelada ao fato de que o filme dá mais peso ao pretenso realismo em seu enunciado, pois assim se vende, conforme enunciado em seu prólogo, com o seguinte texto: “Senhoras e senhores, a coisa mais sangrenta que aconteceu diante de uma câmera”, mas essa **promessa** não corresponde ao conteúdo fílmico e aos dispositivos adotados. Em *Snuff* o **amadorismo** empregado não parece resultante de opção estética e adoção de dispositivo realista, mas da falta de capacidade técnica e orçamento para equipe, pois a obra se esforça para se estruturar em parâmetros de linguagem cinematográfica (o que sinaliza falta de apego aos dispositivos realistas), mas não o consegue (grifo nosso).

⁴⁴ Em relação a série *Guinea Pig* há circunstâncias e acontecimentos que agregaram camadas adicionais de realidade à obra: o estilo, dispositivos adotados em algumas das obras, com caráter gore, amador e sadomasoquista dos filmes eram associados a uma suposta indústria de filmes *snuff* (filmes que mostram mortes reais) que existia no submundo da sétima arte, dos grupos interessados em **perversões sexuais** etc (grifo nosso). Da antologia, obras como a citada *Flowers of Flesh and Blood* e *Devil's Experiment*, o primeiro da série, são as mais associadas a filmes *snuff*, pois ambas tiveram ampla repercussão pela incorporação de dispositivos realistas em cenas de sequestro de mulheres, tortura, desmembramento e assassinato; isso conectado por um pretenso realismo indexa ao amadorismo e/ou quebra da quarta parede empregada nos filmes. Além disso, o filme “*Flowers of Flesh and Blood*” foi alvo de investigação internacional, quando o ator Charlie Sheen teve acesso a uma das fitas do filme e o denunciou ao *Federal Bureau of Investigation* (FBI) como um provável filme *snuff* (além dos dispositivos realistas o uso de próteses e maquiagens de alta qualidade chocavam muitos dos que assistiam as cenas *torture porn*; cenas escatológicas de tortura explícita, chamadas hoje *torture porn*). As autoridades norte-americanas contataram autoridades japonesas que investigaram a obra e coube ao diretor e atores envolvidos comprovar que se tratava de uma ficção.

⁴⁵ “*Man Bites Dog*” é uma excelente referência em termos de hibridização de documentário e ficção, no uso de dispositivos realistas e para refletirmos sobre as **condições articuladas** que permitiram que a “Bruxa de Blair” tivesse tamanha repercussão e longevidade - em comparação aos demais citados (grifo nosso). Isso porque “*Man Bites Dog*” é uma referência de *mockumentary* bem estruturada, com articulação bem feita dos elementos fílmicos para validação de seu discurso realista, mas que fora dos ciclos acadêmicos e de cinéfilos teve pouco reconhecimento em comparação aos demais citados.

“*Man Bites Dog*”, por exemplo, carrega com habilidade notável, levando em consideração a imaturidade do formato à época, a interconexão de elementos estéticos e narrativos próprios do realismo através de dispositivos articulados com eficiência na obra e constitui-se assim como um *mockumentary* - quase humorado - de violência e banalização da violência apelando com robustez para uma linguagem documental eficiente em diversos níveis: na maneira como se anuncia/justifica e se desenvolve na adoção de dispositivos com implicações estéticas e narrativas que distanciam a obra de uma linguagem cinematográfica mais clássica e ficcional e a aproxima do cinema documentário incorporando uma densa camada de realidade. Como a “Bruxa de *Blair*” e “*Man Bites Dog*” é eficiente na constituição de seu apelo realista e o justifica e desenvolve com primazia.

Filmes **similares** e temporal e tematicamente próximos à obra de Bonzel, Belvaux e Poelvoord merecem destaque nesse contexto por flertarem também com certa expressão realista para mobilizar os afetos dos espectadores (grifo nosso).

“*Portrait of a Serial Killer*” (Retrato de um Assassino, 1986), dirigido por John McNaughton, utiliza em seu prólogo uma afirmação que tenta condicionar a percepção da audiência sobre a obra ao anunciar-se como um docu-drama; definição pouco eficiente em termos de mobilização por parte da audiência que de pronto sabe se tratar de uma ficção, ou da representação de um dado acontecimento, porém ficcionalizado. Além do enunciado, os únicos aspectos que agregam à obra certo teor de realismo é a falta de qualidade das imagens, fato que parece estar mais ligado à limitação técnica e de orçamento do que ser fruto de uma estratégia estética para afetar o público e confundi-lo sobre sua suposta legitimidade. Ainda que se diga baseado, minimamente, em um *serial killer* real, Henry Lee Lucas, o filme não incorpora o realismo com convicção, pois permeia com muita timidez esse campo, não se configurando nem como um *false found footage* ou *mockumentary*, também não tenta se promover como um *snuff*. De forma tímida se promove, indiretamente, como **baseado em fatos reais** (grifo nosso).

“*The Honeymoon Killers*” (Lua de Mel de Assassinos, 1970), Leonard Kastle, está, em termos de realismo cinematográfico, em nível simular a Retrato de um Assassino,

também depositando em seu enunciado, um prólogo em texto breve⁴⁶, o peso de mobilizar os afetos por um pretenso realismo. Fora isso apenas a uma estética **tosca** pode-se atribuir em nível raso um valor de realidade (grifo nosso). Trata-se também de um filme que incorpora a estratégia mais barata, rápida, questionável e insipiente cuja eficiência depende de uma série de fatores e características do público e que pode ser potencializada ou não pela inclusão de outros dispositivos realistas na trama: trata-se de um **baseado em fatos reais** (grifo nosso).

Embora uma atmosfera ainda muito recente provocada pela suposta indústria de filmes *snuff* pairasse pelos anos 1980-1990 e que essa **lenda urbana** tenha potencializado o efeito realista de algumas das obras citadas, dialogando também com um público mais fetichista, notoriamente a obra que mais se valeu desse engodo, dentre os exemplos apresentados, foi “*Guineas Pig*” (grifo nosso). Somando elementos estéticos e narrativos apoiadas em dispositivos realistas ao pretenso mistério que envolvia os supostos filmes de violência real - *snuff films* - e uma qualidade inquestionável em termos de próteses, maquiagem artística e encenação de tortura, a antologia usou como uma espécie de prólogo - estratégia de marketing parecida com a qual seria promovido o filme a “*Bruxa de Blair*” quase 15 anos depois - um **boato** promovido pelos próprios produtores de que o filme era composto por cenas reais de violência; essa estratégia foi potencializada por características da comercialização dos filmes (grifo nosso). A repercussão foi negativa e positiva em vários termos e a obra, banida em diversos países, é ainda referência quando se tratam de *false found footage* e cinema realista.

Essa colisão entre o real e o fictício não é de forma alguma específica da Europa ou dos Estados Unidos, e *Guineas Pig* - ou *Ginī Piggu* - (1985-1990) do Japão oferecem mais um exemplo escandaloso de violência falsa que foi reivindicado como real para criar um impacto horrível nos espectadores. [...] Como Jack Hunter indicou, apesar do fato de *Devil's Experiment* ser comercializado como autêntico filme *snuff* (o caixa/ pacote da fita/ vídeo não continha créditos da equipe, por exemplo), os valores da equipe envolvida desmentem isso (HELLER-NICHOLAS, 2014, pp. 34-35)⁴⁷.

⁴⁶ Lua de Mel de Assassino tem início com uma cartela que apresenta o seguinte texto: “O inacreditavelmente chocante drama que verá é talvez o mais bizarro episódio em anais criminais da América. Os inacreditáveis eventos retratados são baseados em jornais e registros de tribunais. Essa é uma história real”.

⁴⁷ Texto original em inglês: “*This collision between the real and the fictional is by no means specific to Europe or the United States, and the Guinea Pig18-or Ginī Piggu-films (1985– 1990) from Japan offer yet another scandalous instance where fake violence was claimed as real to create its gruesome*

Ainda tratando-se da adoção de dispositivos do Efeito de Realidade, Rodrigo Carreiro aponta uma série de obras e recursos de captação que sinalizam o processo de familiarização e intelegibilidade, por parte da audiência, que realizadores incorporam para agregar uma camada de realismo - pois a forma/suporte de captação se enquadra no bojo de dispositivos realistas. O pretensão amadorismo, a falta de qualidade das imagens e demais características associadas ao filme não profissional que emerge com mais frequência entre os anos 1990 e o início do corrente século são parte estrutural das obras referenciadas por Carreiro e bebem da fonte do realismo (vulgar) e amadorismo próprios da era da digitalização e popularização das produções.

Outro padrão recorrente ligado ao princípio da câmera diegética está na aparência amadora de muitas imagens. Quando os personagens dos filmes não têm acesso fácil a equipamentos profissionais de captação de imagens (câmeras digital de alta definição ou de 35 mm), muitas vezes registram os acontecimentos através de dispositivos amadores: câmeras de VHS (*Atividade paranormal 3*, *The Poughkeepsie tapes*, *Alien abduction: incident in Lake County*, dirigido por Dean Alioto em 1998), câmeras de vídeo digital de baixa resolução (como *Cloverfield* e *Poder sem limites – Chronicle*, feito em 2012 por Josh Trank), câmeras de telefones celulares (*Diário dos mortos* e *Ragini MMS*, filme indiano dirigido em 2011 por Pawan Kripalani), câmeras de vigilância (*Atividade paranormal 2*, Tod Williams, 2010) e assim por diante. A antologia *V/H/S* (2012), que reúne seis histórias curtas dirigidas por diferentes diretores, recebeu até mesmo o nome de um formato de imagens em movimento de qualidade técnica inferior. Esses formatos amadores possuem, em muitos casos, textura sem profundidade, falta de definição de contornos, cores gastas. A aparência amadora também reforça, por meio da instabilidade da tomada, o senso de verossimilhança e o efeito de real (BARTHESE, 1972, p. 43) pretendido pelos cineastas (CARREIRO, 2013, p. 235-236).

E em relação específica ao cinema documentário - que como defendemos na tese é essencial para proliferação e familiarização de uma **linguagem realista** - e a popularização desse gênero no seio da população, no momento em que profissionais e não profissionais optaram pelo gênero não ficcional para lançar mão de pequenos ou grandes projetos - muitos experimentais - por terem em mãos as tecnologias necessárias para uma produção audiovisual com relativa, ou alta, qualidade, Consuelo Lins e Cláudia Mesquita argumentam que a década de 1990 representa um ponto de

impact. [...] Hunter indicated, despite the fact that Devil's Experiment was marketed as na authentic underground snuff film (the video package contained no credit information, for example), the production values belie this".

virada e reaquecimento do seguimento, anos importantes para produção audiovisual, sobretudo em relação ao cinema documentário no Brasil, pois “[...] a prática documental ganha impulso, primeiramente, com o barateamento e a disseminação do processo de feitura dos filmes em função das câmeras digitais e, especialmente, da montagem em equipamento não linear” (2008, p. 11, grifo nosso).

A cultura digital permitiu que o monopólio da produção audiovisual fosse superado por uma cultura de participação ativa de diversos grupos de interesse. Essa distribuição forçada - de baixo pra cima - da capacidade de produção da indústria do entretenimento sendo (re)apropriada pelos próprios consumidores já fora prevista no **visionário** livro de Nicholas Negroponte, “*Being Digital*”, título traduzido como “A Vida Digital”, de 1995, em que o autor propõe que a ascensão das tecnologias digitais em poucos anos acabaria com os grandes conglomerados de comunicação (grifo nosso). Henry Jenkins em “Cultura da Convergência” (2009) faz referência ao livro de Negroponte destacando o trecho em que autor ressalta a ascensão de novas mídias e, por consequência, a extinção de outras, classificando os meios tradicionais como “[...] velhos meios de comunicação passivos em contraposição” aos “[...] novos meios de comunicação interativos” (NEGROPONTE, 1995, p. 54 *apud* JENKINS, 2009, p. 32).

Jenkins propõe que os meios se **associariam** de alguma forma em um processo de convergência, como traz no título de seu livro, não correndo o risco de inferir o fim ou ascensão desses ou daquele meio (grifo nosso). Em certa medida tanto as perspectivas de Negroponte e de Jenkins dialogam no contexto da popularização das tecnologias digitais, na consolidação de uma participação ativa e produtora do espectador/produtor de conteúdos e na convergência de meios - pois mesmo os meios clássicos tendem a se adaptar e pulverizar-se para novas plataformas. Nicholas Negroponte ainda faz uma previsão que se não se materializou completamente mostrou caminhos que as tecnologias digitais, a indústria do entretenimento, da produção audiovisual e cinematográfica percorreram nas últimas décadas e que dialoga com proximidade com aquilo que tem sido o centro de nossa discussão até aqui: a descentralização do audiovisual e a familiaridade com novos formatos. Segundo Negroponte:

Os impérios monolíticos de meios de comunicação de massa estão se dissolvendo numa série de indústria de fundo de quintal [...]. Os atuais barões das mídias irão se agarrar a seus impérios centralizados amanhã, na tentativa de mantê-los [...]. As forças combinadas da tecnologia e da natureza humana acabarão por impor a pluralidade com muito mais vigor do que quaisquer leis que o Congresso possa inventar (1995, p. 57-58).

O fomento de um novo fenômeno se encontra na intersecção perfeita entre a diluição da força da indústria cinematográfica e as produções caseiras que ganham nos anos 2000 as redes e se espalham pelo mundo, deixando a dimensão dos lares - em termos de espaço, mas pouco em termos de estética - e alcançando patamares praticamente inatingíveis poucos anos antes. Entre a indústria cinematográfica e o vídeo caseiro a lacuna foi preenchida pela ascensão das tecnologias já enunciadas e a internet pavimenta definitivamente o caminho que conecta os pontos dessa equação e sedimentam as novas práticas de produção e disseminação: reciprocamente cada parte desse sistema se influencia consecutivamente e se hibridiza ao ponto da **linguagem caseira** chegar ao cinema e o cinema imitar práticas e características estéticas e narrativas diametralmente opostas à sua linguagem clássica, com emprego de recursos cujo suporte de captação nem ao menos tem como principal função a gravação de imagens, como é o caso das obras “*The Den*” (2013), dirigida por Zachary Donorue, “*Unfriended*”⁴⁸ (Amizade Desfeita)⁴⁹ (2014), dirigida por Levan

⁴⁸ Em relação ao filme Amizade Desfeita, há um texto interessante publicado pela pesquisadora Miranda Ruth Larsen no blog *CONFESSIONS OF NA ACA-FAN*, editado por Henry Jenkins: “O quadro permanece bloqueado na área de área de trabalho; nunca vemos um rosto maior do que um décimo sexto da tela. ‘Cortes’ são feitos para qualquer coisa que Blaire queira colocar na tela, seja seu *Facebook Messenger* (onde Laura se comunica diretamente com ela) ou um fórum paranormal explicando o fenômeno de os mortos que voltam para possuir pessoas através das redes sociais (útil, percorrido por Blaire em um ritmo confortável de leitura para o espectador, enquanto seus amigos discutem em segundo plano). Caso contrário, nunca seremos explicitamente forçados a olhar para nada; como as primeiras incursões no cinema de realidade virtual (RV), o cineasta (neste caso, o diretor russo Levan Gabriadze, em sua estreia nos Estados Unidos) só pode sugerir para onde os olhos devem ir através da composição”. Texto original em inglês disponível em: < <http://henryjenkins.org/blog/2019/2/10/cult-conversations-desktop-horror-and-captive-cinema-by-miranda-ruth-larsen>. > Acesso em 14 de outubro de 2020, às 21:31.

⁴⁹ Ainda em relação ao filme - numa perspectiva que atende aos demais citados - há também um trecho interessante em artigo publicado pelo pesquisador Shane Denson, intitulado “*The Horror of Disconnection: Mediating Unease in Post-Cinematic Screens and Networks*”, conforme segue: “Mais recentemente, esse percurso de crescente imbricação entre diegético e tecnologias mediadas de imagem resultou no filme *desktop horror Unfriended* (Levan Gabriadze, 2014), outra produção de baixo orçamento que atualiza a fórmula dispensando totalmente a câmera, em vez disso apresentando sua trama, própria da era das redes sociais, de traição e vingança online diretamente através de uma tela um computador, Apple Macintosh. O filme usa o Skype e outras plataformas de comunicação online conhecidas para encenar as interações em tempo real entre um grupo de amigos adolescentes que estão sendo assombrados virtualmente pelo fantasma de um ex-membro de sua **fraternidade** que se matou após ser vítima de *cyberbullying* (grifo nosso). O filme é, portanto, hiperconsciente de seu ambiente extradiegético. Inadequado para exibição nos cinemas, onde o enquadramento da tela do computador contrasta com a escala e a não interatividade da tela grande

Gabriadze e o mais recente “*Host*”⁵⁰ (Cuidado com quem Chama, 2020), dirigido por Rob Savage; apenas alguns exemplos de um espectro amplo de filmes lançados nos últimos anos em que o suporte de captação e registro é uma câmera e um microfone de computador, vezes um celular, a princípio utilizada para comunicação instantânea entre as pessoas, sem o intuito de registrar determinado fenômeno⁵¹ ou realizar um filme (grifo nosso). A esses filmes, uma dilatação do *false found footage* e *mockumentary*, ainda recente do ponto de vista histórico, são atribuídas a alcunha de *desktop horror* (mais usual) e, mais recente, *computer screen film* (essa menos usual); classificações menos expressivas pois tratam de especificidades estéticas e narrativas que se enquadram na definição *false found footage*, embora a própria premissa do **filme encontrado**, que foi portanto perdido por alguém, possa lançar questionamentos sobre a origem das gravações (grifo nosso). De qualquer forma as nomenclaturas derivadas apresentadas e relacionadas a um estilo ainda mais específico do *false found footage* demonstram um processo de transformação e conceituação contínuo desse formato⁵².

Embora a subcategorização específica do *desktop horror* seja direta em termos de representação daquilo que o estilo potencialmente apresenta - mesmo que essa não seja uma questão verdadeiramente importante para tese - o pesquisador Shane Denson exercita uma leitura objetiva e ao mesmo tempo dilata o fenômeno para além do campo da estética. Em análise do filme “*Unfriended*” Benson apresenta considerações que auxiliam na compreensão dos parâmetros analíticos que indicam características do *desktop horror*:

e, portanto, diminui o envolvimento do espectador, o filme requer/implora para ser visto na pequena tela de um computador para efeito pleno. Portanto, o filme se insinua/insere totalmente na ecologia pós-cinematográfica que tematiza, incluindo as redes de pirataria online (e os perigos que a acompanham) que o filme corteja em virtude dessas condições ideais de exibição” (DENSON, 2020, p. 28). Texto original em inglês disponível em: < <https://shanedenson.com/articles/Denson-Horror-of-Discorrelation-JCMS-60-1.pdf>. > Acesso em 13 de novembro de 2020, as 14:13.

⁵⁰ A referida obra é analisada no capítulo voltado para análises fílmicas.

⁵¹ Essa é uma das questões a serem discutidas no capítulo de análises em relação aos dispositivos que acabam por desfavorecer a atmosfera realista de dada obra: a utilização de programas, aplicativos ou plataformas para vídeo conferências online, *chats* etc, não têm, no geral, a gravação como um *presset*, ficando à mercê do usuário esse registro e posterior edição e compartilhamento. Essas características denunciariam a intenção premeditada de se fazer um **filme**, que se não justificada pelo prólogo ou em algum momento pela trama pode gerar incredulidade no discurso pretensamente realista (grifo nosso).

⁵² Na própria plataforma do IMDB há uma lista robusta de filmes que se enquadram como *desktop horror* e são assim relacionados: < <https://www.imdb.com/list/ls034008089/>. > Acesso em 23 de agosto de 2020, as 10:10.

[...] Isso nos traz de volta a um fato crucial sobre a mediação do filme: ele é apresentado como uma gravação de *screencast* do MacBook da ex-melhor amiga de Laura (aquela que na verdade cometeu o cyberbullying), Blaire Lily. O quadro é completamente preenchido com as imagens de pixels da tela do laptop, incluindo os menus do sistema operacional, ícones e cursor do mouse; as únicas câmeras são as dos computadores dos amigos, direcionadas para essa única interface. Refletindo sobre aquilo que Francesco Casetti chama de "realocação" do cinema da tela grande para uma variedade de pequenas telas, a sensação de "realismo" do filme é especialmente intensificada quando você o assiste em seu próprio laptop - quando você fecha o "loop", o diâmetro, por assim dizer e alinha o quadro do filme/ tela com a tela do seu próprio computador. Como vimos, o filme antecipa essa audiência e até extrai parte de sua força afetiva do perigo a que a pirataria online expõe o espectador. Quando o filme é assistido em um computador, testemunhamos tudo - conversas no Skype, bate-papos no *Facebook*, e-mail e a navegação web - nesta única, intercambiável e diegética tela. É essencial para o filme que seja apresentado no chamado "em tempo real", o que adiciona uma "urgência" que dialoga com a realidade das comunicações/ relações online atuais, estabelecendo assim uma sensação de realismo apesar dos elementos sobrenaturais em jogo na trama (BENSON, 2020, p. 43)⁵³.

Nesse contexto, chamemos de *desktop horror* ou *computer screen film*, essas variações **só** representam as camadas que são agregadas ao ciclo dos *false found footage* e *mockumentary* e a maneira como o vídeo caseiro - mesmo aqueles cuja **intenção** não é de se fazer um vídeo, menos ainda um filme - ganha espaço, vazão por portas e janelas, através de cabos ou *wifi* para ganhar o mundo de forma **aceitável** do ponto de vista da audiência e, sobretudo, daqueles que compõem a geração Z⁵⁴, que cresceram pari passu com essa linguagem como parte de uma composição original do universo audiovisual (grifo nosso).

Claro que essas modificações, evoluções e misturas, indicada algumas vezes no texto, são resultado de uma transformação mais complexa do que uma **simples**

⁵³ Texto original em inglês: "This brings us back to a crucial fact about the movie's mediation: it is presented as a screencast recording from the MacBook of Laura's former best friend (and original cyberbully), Blaire Lily. The frame, that is, is filled completely with the pixel images of the laptop's screen, including the operating system menus, icons, and mouse cursor; the only cameras are those of the friends' computers, which channel everything into this single surface, a total system with no outside.⁵² Reflecting what Francesco Casetti calls the "relocation" of cinema from the big screen to a variety of little ones, the movie's sense of "realism" is especially heightened when you watch it on your own laptop—when you close the loop, so to speak, and align the movie's frame materially with your own computer screen. As we have seen, the movie anticipates such viewership and even derives some of its affective power from the danger to which online piracy exposes the viewer. When the movie is viewed on a computer, we witness everything—Skype conversations, Facebook chats, email, and web browsing—on this single, interchangeably diegetic and material screen. It is essential for the movie that it is presented in so-called real time, which adds to the temporal urgency and speaks to the reality of online communications today, thereby establishing a sense of realism despite the supernatural elements at play".

⁵⁴ Recorte sociológico que reflete um dado demográfico: pessoas que nasceram a partir da segunda metade da década de 1990.

apropriação ou renovação de linguagem (grifo nosso). A troca estabelecida entre indústria cinematográfica e espectadores, mutuamente se influenciando em diversos níveis e aspectos do processo de produção e distribuição, está inserida em uma onda de convergência midiática que como denuncia Henry Jenkins “[...] não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros dos consumidores individuais e em interações sociais com outros” (2009, p. 30) e nesse contexto as possibilidades de apropriação e experimentação para formas e dispositivos de realidade se amplia à medida que a tecnologia - específica ou não - evolui e cria possibilidades estimulando pseudonecessidades.

Distintas plataformas de distribuição e veiculação⁵⁵ de conteúdos audiovisuais e novas formas de interação social se estabelecem no cotidiano e a indústria do entretenimento acompanha esse processo por estar atenta ou simplesmente por **ser pressionada** pelas circunstâncias comerciais, sociais e **narrativas** (grifo nosso).

Inicialmente o computador ofereceu amplas oportunidades de interação com o conteúdo das mídias e, enquanto operou nesse nível, foi relativamente fácil para as empresas de mídia controlar o que ocorria. Cada vez mais, entretanto, a web tem se tornado um local de participação do consumidor, que inclui muitas maneiras não autorizadas e não previstas de relação com o conteúdo de mídia. Embora a nova cultura participativa tenha raízes em práticas que, no século 20, ocorriam logo abaixo do radar da indústria das mídias, a web empurrou essa camada oculta de atividade cultural para o primeiro plano, obrigando as indústrias a enfrentar as implicações em seus interesses comerciais. Permitir aos consumidores interagir com as mídias sob circunstâncias controladas é uma coisa; permitir que participem na produção e distribuição de bens de culturais - seguindo as próprias regras - é totalmente outra (JENKINS, 2009, p. 190).

Henry Jenkins indica os caminhos incontornáveis que o desenvolvimento tecnológico e psicológico/cognitivo dos indivíduos na interação com a indústria do entendimento tem percorrido nos últimos 20 anos, pelo menos. A cultura participativa, que em certo nível se manifestava nas transmissões de rádio e que a televisão se esforça para simular alcança aquele que parece seu apogeu na **web**, motivada pela tecnologia,

⁵⁵ “A cultura participativa audiovisual do *YouTube* consumiu somente em 2007 a soma de toda a capacidade de armazenamento de dados usada por todos os sites desde a criação da internet até o ano 2000. Uma coleção de imagens que atingiu a marca de 150 mil vídeos publicados diariamente ainda em 2008” (WILLET, 2009, p.11), dos quais a “[...] maior parte foi produzida e compartilhada pelos próprios usuários do site, pessoas comuns interessadas em mostrar suas vidas domésticas e particulares” (BRAGANÇA, 2016, p. 32)

mas, sobretudo, pela transformação do público e por consequência da quebra de hierarquias existente na relação emissor x receptor, que atualmente não se configura de maneira tão verticalizada, mas de forma horizontal ou até mesmo cíclica, de influência mútua, que em muitos casos o consumidor passa a ser o produtor, ou o produtor depende da ação/ativa do receptor para progredir ou finalizar seu produto cultura (grifo nosso). Como já exaltado por Jenkins (2009, p. 30) “[...] a convergência ocorre dentro dos cérebros dos consumidores”, é um fenômeno mais complexo que move todo um sistema comunicativo e os monopólios de comunicação, interferindo, naturalmente, na indústria cinematográfica e seus modelos e estilos de produção. “[...] a indústria midiática está cada vez mais dependente de consumidores ativos e envolvidos para divulgar marcas num mercado saturado e, em alguns casos, procurando formas de integrar a produção midiática dos fãs para baixar custo de produção” (*Ibid.*, 2009, p. 190).

Quanto maior e mais ativa a participação do público, maior a troca de conhecimentos estabelecida⁵⁶. Intercambiando a experiência da indústria - inclusive de se adaptar às demandas - com as novas práticas, estética-narrativa e legibilidade e reconhecimento de certos formatos, o intercâmbio torna-se mecanismo promissor para nascimento de experiências fortuitas e consolidação de estilos: os *false found footage*,

⁵⁶ Um bom exemplo para se pensar no papel do fã como elemento fundamental para processo de construção e conclusão de uma narrativa são os chamados webdocumentário, ou documentários interativos (formato que foi também experimentado por obras ficcionais mais recentes), que delegam ao espectador as possibilidades e responsabilidades de estabelecer seu próprio fluxo narrativo e constituir, por conseguinte, um filme particular, experienciado por ele diante das circunstâncias e caminhos que desejar percorrer. “Os webdocs são uma nova forma de se desenvolver narrativas no ciberespaço, que mistura diferentes formatos – tais como textos, vídeos, áudios, fotos, animações e ilustrações –, permitindo ao espectador o controle da navegação e uma profunda interação com a obra; são produtos midiáticos específicos da contemporaneidade, multimidiáticos por excelência, oriundos da tradição cinematográfica do gênero documentário, cuja premissa fundamental, que orienta os campos técnicos e teóricos, é o compromisso da obra com a veracidade, com o tratamento, ainda que criativo, da realidade. [...] O webdocumentário não é um documentário feito a partir de suas características tradicionais, como a linearidade, para a divulgação na internet. Ele é, em verdade, uma produção documental cujo formato é intencionalmente voltado para a reprodução na Web, abusando de seus recursos, como o hiperlink, por exemplo; acrescenta-se a isso um fator importante: o projeto final não existe, fica à revelia de seu produtor, nas mãos de cada espectador. A essas especificidades é que refletimos sobre o fato de que, embora oriundo de um gênero cinematográfico centenário, os webdocs são uma nova forma de desenvolver narrativas no ciberespaço. Uma inventividade contemporânea que emerge no momento em que a tecnologia da comunicação e transmissão de conteúdo permite esse tipo de realização e distribuição. Mas além dos aspectos tecnológicos vale também ressaltar o momento histórico e cultural no qual essas narrativas estão inseridas; um momento em que os indivíduos estão cada vez mais familiarizados e entusiasmados com as possibilidades de interação e controle sobre as diversas formas e meios de entretenimento” (PEREIRA; MORAIS, 2013, p. 252-254-255).

mockumentaries e derivados se sustentam como resultado de um processo de transformação amadurecido no início do século XXI. Frutos de um fenômeno emblemático da cultura participativa - para fazer alusão à perspectiva de Jenkins - e das transformações tecnológicas e da modificação da cultura popular de recepção contemporânea.

A crescente manifestação desse fenômeno comunicacional e sua interferência e trânsito em diversos formatos e produtos comunicacionais já consolidados se demonstra na influência em que a linguagem do *false found footage* e *mockumentary* estabelecem em programas de TV, de distintos formatos e estilos, como séries, programas de auditório, reportagens etc. Em séries, por exemplo - como produto contemporâneo de maior expressão em termos de formato e retorno econômico, graças à ascensão dos serviços *streaming* - observa-se, como nos exemplos citados adiante, que toda estrutura é voltada para o estilo *false found footage* ou ao menos algum capítulo ou inserção dialogam com seus códigos.

“*The River*”⁵⁷ (2012) - série que teve apenas uma temporada, mesmo com o peso de Steven Spielberg na produção executiva - se constitui totalmente no estilo *mockumentary*, com articulação de registros de câmeras de mão e de ombro, câmeras de vigilância, depoimentos e cenas de **arquivo**, além de explícita presença dos equipamentos de registro na diégese. Essas condições determinam as características estéticas da filmagem, que se **justifica** como uma investigação com intenção de procurar um arqueólogo que desaparecera na floresta amazônica um ano antes (grifo nosso).

No oitavo episódio da terceira temporada de “*CSI: Crime Scene Investigation*” (CSI: Investigação Criminal, 2002), há apelo ao realismo tanto no título do episódio lançado em 22 de novembro de 2002, *Snuff* (Morte em Cena), quanto na incorporação de algumas cenas de um filme **snuff** que apresentam o assassinato de uma jovem⁵⁸ (grifo nosso).

⁵⁷ Trailer disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=9af1RANj7uw>.> Acesso em 28 de agosto de 2020 às 06:56.

⁵⁸ A sinopse do episódio em questão define a abordagem, como o texto retirado do próprio episódio indica: “Um laboratório de edição de filmes eróticos encontra detalhes macabros em uma gravação e

A série “*Found Footage*” (2017)⁵⁹, com três capítulos: “*The Watcher’s Woods*” e “*RoadKill*”, dirigidos por J. R. Storch e *BigFoot*, dirigido por Michael Storch, se articula totalmente por uma linguagem amadora, com câmeras de mão.

A série “*Cop’s*”, com mais de 30 anos, que embora se configure como uma espécie de documentário no acompanhamento da rotina de policiais, já foi classificada por Bill Nichols (2005) como um documentário ficcionalizado, pois mais imita a realidade através de múltiplas encenações, do que realmente a representa. “Reality shows, como Cops, Real TV e Os vídeos mais incríveis do mundo, elevaram o grau em que a televisão consegue explorar, simultaneamente, a sensação de autenticidade documental e de espetáculo melodramático” (NICHOLS, 2005, p. 18).

Klaus’ Berg (2016-2018) também cita capítulos de *Arquivo X* e *Supernatural* para pontuar algumas séries que prestam homenagem ao horror e que já agregaram, em algum de seus episódios, os dispositivos do *false found footage*⁶⁰.

Chama também atenção como o subgênero tem sido utilizado em obras veiculadas em emissoras que carregam certo respaldo diante da população, o que pressupõe alguma confiança por parte dos espectadores naquilo que é veiculado, ainda mais quando se utiliza características estilísticas do documentário, com intuito claro de ludibriar a audiência e potencializar os efeitos do que se veicula. Não faz muito tempo o canal “*Animal Planet*”, reconhecido por seus documentários sobre a vida animal veiculou, depois de ampla divulgação que promovia a obra com a credibilidade do canal e status de pesquisa científica, um *mockumentary* intitulado “*Mermaid: The Body*

chama o CSI para verificar se o que acontece no filme é ficção ou realidade. Enquanto isso, um cadáver coberto de formigas abre uma nova investigação”.

⁵⁹ Indicada na plataforma do IMDB < https://www.imdb.com/title/tt6865096/?ref=ttfc_fc_tt.> Acesso em 02 de julho de 2019, às 16:34.

⁶⁰ “[...] como o famoso seriado *Arquivo X* (criado por Chris Carter e exibido entre 1993 e 2002, com um breve retorno em 2016), assumiu em 2000 no décimo segundo episódio de sua sétima temporada a influência de um clássico dos *realitys shows*, *COPS* (criado por John Langley e Malcolm Barbour, e exibido desde 1988 através de diversas dilatações e extensões narrativas). [...] Outra série mais recente que também presta um tipo de homenagem ao horror, *Supernatural* (criada por Erick Cripke e exibida desde 2005). [...] O quarto episódio da oitava temporada, “*Bitten*”, veiculado em 2012, assume os pressupostos estéticos do estilo amador, bem como as motivações narrativas que respaldam o registro das situações vividas pelos personagens” (BRAGANÇA, 2016, p. 19).

Found” (Cereias: o corpo encontrado - 2012)⁶¹, dirigido por Sid Bennett. A ficção gerou muitas controvérsias entre espectadores e promotores do canal e suscitou questões éticas e legais sobre esse tipo de conteúdo e associação promovida (canal de credibilidade exibe um falso documentário sem sinalizar claramente para o espectador que se trata de uma ficção). A estilística do documentário empregada na obra, somada a credibilidade do canal criou especulações sobre autenticidade do conteúdo e, por conseguinte, sobre a existência de sereias supostamente comprovada pela ciência àquela altura, diante dos **fatos** apresentados por **cientistas**⁶² (grifo nosso). E, em 2015, novamente o “*Animal Planet*” lança o filme “*The Cannibal in the Jungle*” (Na Trilha dos *Hobbits* - 2012)⁶³, dirigido por Simon George, que utiliza os mesmos recursos estilísticos da obra anterior, apelando para linguagem documentária, validando-o com já referida credibilidade do canal e com os dispositivos do Efeito de Realidade incorporados. Mais uma vez, a veiculação da obra associada ao canal foi alvo de inúmeras controvérsias⁶⁴.

Não foi a primeira vez que canais de televisão fazem uso da linguagem *false found footage* e *mockumentary* para angariar audiência e, de certa forma, comover espectadores em determinada direção. Em sua revisão histórica sobre *found footage* de horror Alexandra Heller-Nicholas, cujas pesquisas são essenciais para esta tese, indica em breve capítulo algumas realizações promovidas por emissoras de língua

⁶¹ Para ilustrar os argumentos apresentados, os links a seguir mostram a descrição da obra no IMDB e o trailer do filme: < <https://www.imdb.com/title/tt1816585/> > e < <https://www.youtube.com/watch?v=5m5EWcKkDw> > Acesso em 14 de julho de 2019, as 21:30.

⁶² Os links indicados apresentam parte da repercussão do filme e das questões suscitadas: < <https://www.youtube.com/watch?v=NVgrOXVJ77M> > Acesso em 21 de setembro de 2020, as 23:45., < <https://www.businessinsider.com/animal-planets-mermaids-mockumentary-2013-5> > Acesso em 21 de setembro de 2020, as 22:44, < <https://slate.com/technology/2013/05/mermaids-arent-real-animal-planets-fake-documentaries-misrepresent-ocean-life.html> > Acesso em 15 de novembro de 2020, as 13:28. e < <https://slate.com/technology/2016/08/the-lasting-damage-of-fake-documentaries-like-mermaids-the-body-found.html> > Acesso em 11 de março de 2020, as 11:30.

⁶³ Para ilustrar os argumentos apresentados, os links a seguir mostram a descrição da obra no IMDB e o trailer do filme e pequenos trechos veiculados em páginas oficiais do *Animal Planet*: <https://www.imdb.com/title/tt4716958/>; < <https://www.youtube.com/watch?v=4E1wXQA9IRU>; <https://www.youtube.com/watch?v=oilOqalXARl> > Acesso em 11 de setembro de 2020, as 08:35.

⁶⁴ Os links indicados apresentam parte da repercussão do filme e das questões suscitadas: < https://www.reddit.com/r/Filmmakers/comments/38djz1/cannibal_in_the_jungle_animal_planets_fake/ > Acesso em 08 de abril de 2019, as 09:12, < <https://www.inquisitr.com/2116836/cannibal-in-the-jungle-untrue-story-flores-indonesia-hobbits-animal-planet-movie/> > Acesso em 06 de abril de 2020, as 15:15, < <https://www.bustle.com/articles/84792-is-the-cannibal-in-the-jungle-a-true-story-animal-planets-new-movie-combines-legend> > Acesso em 15 de março de 2019, as 11:10. E < <https://letterboxd.com/film/the-cannibal-in-the-jungle/> > Acesso em 15 de março de 2020, as 16:30. (merecem especial atenção os comentários de espectadores abaixo do texto publicado no último link relacionado).

inglesa de conteúdos cujo apelo se pautava no formato *found footage* ou *mockumentary*, o que gerou inúmeras controvérsias e **desconforto** nos espectadores. No levantamento feito por Heller-Nicholas (2014), estão relacionados em “*Les Documents Interdits*” (*The Forbidden Files*, 1989-1991) e “*Ghostwhatch*” (1992) (grifo nosso).

“*Les Documents Interdits*” é uma produção francesa dirigida por Jean Teddy Filippe composta por 12 episódios (pequenos filmes) sobre fenômenos misteriosos e sobrenaturais no formato **home made**, com forte apelo documental que configuraria nas obras características de *found footage* e principalmente *monckumentary* (grifo nosso).

“*Ghostwhatch*”, dirigido por Lesley Manning, foi produzido e veiculado pela BBC 1 e apela para os signos do documentário/telerreportagem, configurando-se como um *mockumentary*. A produção abordava uma **investigação** realizada por uma equipe da emissora que buscava compreender os supostos fenômenos sobrenaturais que afligiam aquela que era considerada a casa mais assombrada do Reino Unido (grifo nosso). O material é composto por testemunhais, ligações feitas por espectadores para emissora e cenas ao vivo da casa realizadas pela equipe de cinegrafistas e interlocutores lá presentes. Toda composição do programa se articulava com a estética e narrativa de filmes documentários e grandes reportagens promovidas por emissoras para tratar de temas mais relevantes. A produção de “*Ghostwhatch*” e a maneira como se articularam os elementos estéticos e narrativos, além de dispositivos de realidade mais ligados ao universo televisivo remete-a inevitavelmente à narração do filme “*A Guerra dos Mundos*” feita por Orson Wells mais de 50 anos antes.

Os dois exemplos apresentados por Heller-Nicholas, além das realizações/veiculações do “*Animal Planet*” citadas, representam uma apropriação clara de canais de TV por formatos que apelam para o Efeito de Realidade. Todas as produções indicadas foram sucesso de audiência e repercutiram por muito tempo, mobilizando os medos, curiosidades e crenças dos espectadores, bem como foram alvo de críticas, inúmeras controvérsias que abalaram parcialmente a credibilidade e respeitabilidade das emissoras.

As breves referências a canais de televisão e de *streaming* e as características do *false ound footge* e *mockumentary* já sinalizam a proliferação desse formato, principalmente na internet. Uma pesquisa preliminar com indicadores primários como *found footage*, *false⁶⁵ found footage*, *found footage serie*, *found footage web serie* ou *mockumentary⁶⁶* no *youtube* é suficiente para que o interessado seja direcionado a uma profusão **incalculável** de produções congêneres⁶⁷, muitas articuladas como web séries; um indicativo que sustenta parte dos argumentos apresentados até aqui sobre o estímulo que o formato provoca em produtores não profissionais, iniciantes, além dos já inseridos no mercado (grifo nosso).

2.2 ESPETACULARIZAÇÃO DA TRAGÉDIA E A “PAIXÃO PELO REAL”

A **explosão** e exploração da estilística realista, *false found footage*, *mockumentary* e estratégias similares, deriva não apenas do desenvolvimento tecnológico, que é fundamental, mas somam-se a esse fenômeno fatores sociais, comunicativos, psicológicos e cognitivos - todos profundamente relacionados (grifo nosso). Além dos pontos indicados, há uma perspectiva essencial que é retomada pelo filósofo Slavoj Zizek, proposta originalmente por Alain Badiou, numa reflexão sobre os atentados terroristas de 11 de setembro de 2001 ao World Trade Center (WTC), e a exploração midiática da(s) catástrofe(s) em sua relação aproximada com filmes-catástrofe como reflexo de certo desejo social, numa manifestação de uma **Paixão pelo Real**, que marca o século XX (grifo nosso).

[...] Alain Badiou identificou como a principal característica do século XX: a paixão pelo Real [*la passion du réel*]?⁶⁸. Ao contrário do século XIX dos projetos e ideais utópicos ou científicos, dos planos para o futuro, o século XX buscou a coisa em

⁶⁵ Obviamente o prefixo **false** não costuma ser empregado pelo realizador - é uma indicação muito mais da crítica, das análises e da academia - pois estabelece de pronto a não autenticidade do material, justamente o que é caro ao estilo (grifo nosso).

⁶⁶ Em relação aos *mockumentaries*, cabem os argumentos postos acima sobre o não emprego do prefixo **false** em obras congêneres (grifo nosso).

⁶⁷ Em pesquisas preliminares, como indicado: < https://www.youtube.com/results?search_query=found+footage+series e https://www.youtube.com/results?search_query=found+footage+web+series .> Acesso em 12 de outubro de 2020, as 12:23.

⁶⁸ Conforme indicado no livro Bem-vindo ao Deserto do Real, de Slavoj Zizek (2003): Ver Alain Badiou, *Le siècle*, lançado pelas Éditions du Soleil, Paris.

si – a realização direta da esperada Nova Ordem. O momento último e definidor do século XX foi a experiência direta do Real como oposição à realidade social diária – o Real em sua violência extrema como o preço a ser pago pela retirada das camadas enganadoras da realidade (ZIZEK, 2003, p. 25).

E citando Karl-Heinz Stochausen, Zizek propõe que:

[...] o impacto dos aviões contra as torres do WTC são a obra de arte definitiva: pode-se entender o colapso das torres do WTC como a conclusão culminante da “Paixão pelo Real” da arte do século XX – os próprios “terroristas” não o fizeram primariamente visando provocar dano material real, mas *pelo seu efeito espetacular* (Ibid., 2003, pp. 27-28).

Essa Paixão pelo Real, marca residual do século anterior e latente na sociedade, em seus desejos mais escusos, impõe aos veículos de comunicação e à indústria cinematográfica uma articulação entre uma série de elementos e dispositivos que façam com que a noção de real se estabeleça como marca maior, tornando-se parte das mais distintas demandas e atividades diárias; ao menos a progressiva adesão de manifestações do realismo em diversos produtos midiáticos indica essa condição na contemporaneidade, mas esse fenômeno se arrasta numa crescente, estimulada por importantes transformações anteriores.

A revolução industrial que progressivamente mobilizou contingentes humanos das zonas rurais para cidades com robusta e crescente densidade demográfica, as transformações tecnológicas, a mudança no modelo de vida, dos processos comunicacionais e reconfiguração social representam grande impacto na maneira como os indivíduos encaram a realidade e enxergam o mundo ao seu redor - cada vez mais tumultuado e ocupado. A fotografia e o cinema representam o estabelecimento de dois novos e definitivos paradigmas da imagem nas cognições humanas, que em termos de arte e representação estava até meados do século XIX condicionado às artes plásticas, à pintura. Primeiro a captação e **impressão** de uma imagem que trazia em sua superfície um signo de realidade; as imagens escuras, granuladas, manchadas, com pouca qualidade das fotografias já eram consideradas, desde seu nascimento, uma representação mais significativamente real do mundo, pois não dependia da interpretação do artista (grifo nosso). O surgimento do cinema, e seu primeiro ciclo, o primeiro cinema, o cinema de espetáculo dilatou as percepções e estabeleceu uma pedagogia das imagens ainda mais ativa, que se movimenta e

agrega inúmeros acontecimentos, intercambiando imagens, que (re)condicionam o espectador a ser afetado por aquilo que vê; George Méliès é sem dúvida o cineasta que entre o final do século XIX e início do XX mais consegue deixar os espectadores de **boca aberta** diante de suas produções (grifo nosso).

O surgimento do cinema no final do século 19 marcou uma era de predominância da imagem. Os filmes desenvolveram uma linguagem audiovisual que se tornou dominante no planeta e que foi assimilada pela televisão e pelas mídias eletrônicas. O padrão de organização de imagem e som criados pela linguagem cinematográfica tem, desde então, influenciado nossas maneiras de conceber e representar o mundo, nosso modo de vivenciar nossas experiências, de armazenar conhecimento e de transmitir informações (COSTA, 2005, p. 17).

Esse olhar do público se condiciona progressiva e rapidamente às transformações que o cinema, e os veículos de comunicação de massa, sobretudo a televisão, os ofertam: dos filmes catástrofes e suas imagens e acontecimentos devastadores em escala global, à violência dos filmes de terror e *slashers*, tudo choca até certo ponto, certo momento, mas dialoga com um condicionamento pré-estabelecido. Esses ciclos de tempos em tempos ofertam novas formas de observar o mundo e se reinventam para mobilizar a audiência. A mais recente transformação em termos audiovisuais é a adoção do *false found footage* e *mockumentary* e dispositivos realistas relacionados para ludibriar e manipular os afetos de receptores diante das mais distintas tramas. A capacidade de chocar-se e envolver-se com imagens com traços de realidade é uma característica da cognição do humano-espectador ligado ao cinema documentário e seu compromisso com a realidade, aos enunciados **baseados e fatos reais** e as grandes reportagens que inserem repórteres e suas equipes no local onde a notícia acontece (no meio do tiroteio, na guerra, no fundo do mar, na borda de um vulcão, no meio dos escombros do *WTC*) (grifo nosso). Em relação com os atentados de 11 de setembro de 2001 e a ascensão do *false found footage* como linguagem do cinema de horror, Heller-Nicholas (2014) ressalta que os ataques ocorreram apenas dois anos depois do lançamento de a “Bruxa de Blair” e que a partir dos atentados a própria noção de medo, de terror, de horror e ameaça, passou por uma metamorfose em relação à cultura de massa; “Naquele dia, a América que o filme de terror dos anos 1990 procurou criticar e desafiar mudou para sempre” (2014, p. 88).

Os veículos de comunicação, a indústria do entretenimento, cinematográfica, têm acompanhando e/ou estimulado uma necessidade do olhar, da cognição, incorporando em suas narrativas, com cada vez mais frequência, intensidade e naturalidade um apelo realista. Nesse ínterim os atentados de 11 de setembro e a vasta cobertura midiática conglomeraram tanto a dinâmica dos tempos hodiernos, quanto à celeridade do jornalismo e da internet, com traços de realismo e espetacularização pouco vistos até então. Esse acontecimento parece lançar - ao menos dialogar com suspeita proximidade - a era do apelo realista⁶⁹ e do **novo** realismo cinematográfico⁷⁰ que é também sintoma de uma transformação muito maior e abrangente do que apenas estética e narrativa, num contexto em que, na era digital mais do que nunca, parece que “[...] nada mais acontece aos humanos, é com a imagem que tudo acontece”⁷¹, sendo à imagem atribuído um signo de realismo desde os primórdios da fotografia, ressignificando seus valores e incorporando novos dispositivos que se atrelem a esse caráter ontológico da imagem - segundo André Bazin, como veremos (grifo nosso).

Não se tratou apenas do fato de a mídia nos bombardear constantemente com a ameaça terrorista; essa ameaça tinha uma representação libidinal – basta lembrar a série de filmes, desde *Fuga de Nova Iorque* até *Independence Day*. É essa a lógica que se oculta por trás da associação frequentemente mencionada entre os ataques e os filmes-catástrofe de Hollywood: o impensável que havia acontecido era o objeto da fantasia, e assim, de certa forma, os Estados Unidos haviam transformado em realidade as suas fantasias, e esta foi a grande surpresa. O traço definitivo entre Hollywood e a “guerra contra o terrorismo” ocorreu quando o Pentágono decidiu convocar a colaboração de Hollywood: a imprensa informou que, no início de outubro de 2001, havia se estabelecido um grupo de autores e diretores, especialistas em filmes-catástrofe, com o incentivo do Pentágono, a fim de imaginar possíveis cenários de ataques terroristas e a forma de lutar contra eles. E essa interação pareceu continuar em vigor: no início de novembro de 2001 houve uma série de reuniões entre conselheiros da Casa Branca e executivos de Hollywood com o objetivo de coordenar o esforço de guerra e de definir a forma

⁶⁹ Em resumo, Ilana Feldman, que propõe o conceito de **apelo realista**, o define da seguinte forma: “No bojo do capitalismo pós-industrial, as estratégias do audiovisual contemporâneo têm, progressivamente, investido na construção e intensificação de efeitos de real cada vez mais pregnantes, como indica a proliferação de vídeos-flagrantes, reality shows, imagens amadoras e acontecimentos não-ficcionais incorporados pela teledramaturgia, dentre tantas manifestações cinematográficas. Essas operações narrativas, junto às dinâmicas do capital, têm deslocado a vida cotidiana e a experiência estética para o centro de seus investimentos, apelando constantemente à “realidade” e a uma experiência de impactante “autenticidade” (2008, p. 1, grifo nosso).

⁷⁰ Fazemos menção a um **novo realismo cinematográfico**, pois ao longo dos próximos capítulos é feita uma digressão na história do cinema com olhar dedicado sobre André Bazin e aquilo que o autor costuma chamar realismo cinematográfico (grifo nosso). Nesse contexto, no capítulo de análises, fazemos menção à uma das formulações que propomos nessa tese e que chamamos Realismo Vulgar, como será apresentado e esclarecido em momento oportuno.

⁷¹ (DANEY, Serge, 2000, *apud* FELDMAN, 2008, p1).

como Hollywood poderia colaborar na “guerra contra o terrorismo”, ao enviar a mensagem ideológica correta não apenas para os americanos, mas também para o público hollywoodiano em todo o mundo – a prova empírica definitiva de que Hollywood opera de fato como um “aparelho ideológico do Estado” (ZIZEK, 2003, p. 32-33).

A perspectiva indicada por Slavoj Zizek dialoga com outra argumentação articulada pelo filósofo, quando em diferente contexto fazia referência aos filmes catástrofe e seu papel na capacidade de **mobilização** social diante de uma catástrofe (grifo nosso). Para ele esse gênero reflete um estado moribundo e de calamidade de nossa sociedade, em que só é possível encontrar paz diante da tragédia. Nessa direção os filmes congêneres seriam gatilhos para motivação social em prol da colaboração, seja entre indivíduos, adversários e/ou nações. Assim, para Zizek:

[...] filmes catástrofe podem ser o único gênero socialmente otimista ainda existente, e isso é um triste reflexo do nosso estado de desespero. A única maneira de imaginar uma utopia de cooperação social é evocar uma situação de catástrofe absoluta (ZIZEK *apud* PEREIRA, 2012. p. 197)⁷².

Para além do desenvolvimento tecnológico, cujo século XXI e a popularização da internet vão catapultar os métodos de produção e difusão de conteúdos audiovisuais no seio popular, um evento histórico representa um marco, um divisor na forma como o público progressivamente se acostuma à banalização do horror e do real, espetacularizado pelos veículos de comunicação e potencializado pela sensação de instantaneidade, perigo e proximidade agregado por uma cobertura de cunho jornalístico, **mais realista**⁷³ (grifo nosso). O evento em questão são os atentados

⁷² O texto original, publicado em blog por Slavoj Zizek, não está mais disponível no endereço de referência: < <http://16beavergroup.org/mtarchive/archives/000934.php> .> Acesso em 12 de fevereiro de 2019, às 21:11. No entanto o texto em que o autor é citado está publicado no livro “Representações do Meio Ambiente: Clima, Cultura, Cinema” (2012) e com título de “Filmes-Catástrofe: A Natureza Obtém sua Vingança no Cinema do Século XXI”, disponível em: < <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/16803/1/Representacoes%20do%20meio%20ambiente-RI-.pdf> .> Acesso em 26 de maio de 2018, às 20:20.

⁷³ Diversos autores que versam sobre comunicação, cinema, filosofia, e outros, tratam da relação entre os atentados terroristas de 11 de setembro de 2001 aos Estados Unidos e a modificação no *modus operandi* da vida nas cidades depois do ocorrido; tratam em especial, como faz o filósofo Slavoj Zizek, da relação entre o medo, o fetiche e a violência das imagens provocadas e espetacularizadas pelos veículos de comunicação de massa. Zizek trata do assunto com mais atenção em seu livro “*Bem-Vindo ao Deserto do Real*” (2003). O livro de Alexandra Heller-Nicholas, “*Found Footage Horror: Fear and the Appearance of Reality*” (2014) em que autora propõe também a relação entre os atentados e o atual **realismo cinematográfico** é fundamental (grifo do autor). Outra pesquisa mais atual e de suma importância para esta tese foi realizada pelo pesquisador Klaus Berg (2016-2018) em sua tese de doutorado na UFF e em livro derivado publicado à posteriori, em que estuda os *false found footage* de horror. O texto de Bragança também contribui de maneira substancial para esta pesquisa pois

terroristas de 11 de setembro de 2001, já aludido como momento catalizador das aflições humanas e exploração midiática em **prol** de uma paixão realista ou apelo pelo realismo (grifo nosso).

A ação terrorista abalou o mundo enquanto contemplávamos atônitos pela TV uma vasta cobertura jornalística que esmiuçava os acontecimentos em todos seus mais fragmentados aspectos: da reprodução de imagens captadas por equipamentos não profissionais, câmeras de segurança, às primeiras equipes que chegaram ao local e narraram no calor do atentado, da dor, do sofrimento, do caos e do medo implantando, tudo que transcorria. Envoltos em espessa cortina de fumaça e poeira, entre pessoas desesperadas em choque e bombeiros trabalhando com a agilidade possível para reduzir os danos e perdas de vidas, se **infiltravam** jornalistas e suas câmeras para não deixar escapar nada - tudo é espetáculo - e potencializar suas narrações com o acréscimo de um apelo ao realismo oportuno no momento⁷⁴ (grifo nosso).

Quando, dias depois de 11 de setembro de 2001, nosso olhar foi transfixado pelas imagens do avião atingindo uma das torres do WTC, fomos forçados a sentir o que são a “compulsão à repetição” e a *jouissance* além do princípio do prazer: tínhamos de ver tudo aquilo vezes sem conta; as mesmas imagens eram repetidas *ad nauseam*, e a estranha satisfação que elas nos davam era a *jouissance* em estado puro. Quando vimos, pela tela da televisão, as duas torres do WTC caindo, ficou patente a falsidade dos *reality shows*: ainda que se apresentem como reais para valer, as pessoas que neles aparecem estão representando – representam a si mesmas. O aviso padrão de todo romance (“Os personagens deste texto são ficcionais, e qualquer semelhança com personagens reais terá sido mera coincidência”) também é válido para os participantes dos *reality shows*: o que vemos lá são personagens de ficção, ainda que na verdade representem a si mesmos (ZIZEK, 2003, p. 28).

Do instante em que a primeira torre foi atingida, alguns minutos antes da próxima colisão na torre sul, os veículos de comunicação de massa, primeiro nos Estados Unidos, iniciaram uma vasta cobertura jornalística que rapidamente se espalhou para todos os países e tomou simultaneamente os noticiários globais. *In loco* repórteres,

versa por temas similares: Efeito de Realidade e cinema, ainda que seu interesse maior desde o mestrado seja o cinema de horror.

⁷⁴ Basta uma pesquisa primária online, em especial no *youtube*, para se encontrar uma vasta videografia dos atentados, como nos links a seguir: < <https://www.youtube.com/watch?v=ZnneC0tviTE> > Acesso em 16 de julho de 2020, as 13:30, < <https://www.youtube.com/watch?v=9eTzV7HvKHU> > Acesso em 16 de julho de 2020, as 14:30 < <https://www.youtube.com/watch?v=EEogellIOJzU> > Acesso em 16 de julho de 2020, as 15:30e < <https://www.youtube.com/watch?v=QbRk3WAlhVQ> > Acesso em 16 de julho de 2020, as 16:00.

cinégrafistas e produtores cobriam o desenrolar do evento, enquanto captavam imagens, depoimentos e gravações feitas de maneira **não profissional** por pessoas e equipamentos que vivenciaram simultaneamente os ataques (grifo nosso). Essa vasta cobertura midiática repercutiu com intensidade os ataques terroristas pelos anos seguintes, quando a política norte-americana antiterrorista recrudesceu e o país passou a invadir regiões de onde supostamente as ordens para os ataques tinham sido emitidas. Grupos denominados terroristas e seus líderes foram perseguidos, países invadidos e cidadãos mortos nos conflitos consequentes. Pelo menos por 10 anos os atentados ao eram lembrados constantemente por diversos ângulos, várias abordagens e perspectivas pelo mundo: seja para falar dos planos que anteciparam os ataques, da formação do Talibã - grupo que assumiu a autoria dos atentados -, para tratar das implicações econômicas e políticas para os Estados Unidos e para o mundo ou mesmo para abordar teorias conspiracionistas que sugeriam o envolvimento do governo norte-americano na organização do atentado e simulação de alguns acontecimentos; nesse ponto a própria cobertura da imprensa foi utilizada como argumentos pelos **conspiracionistas**, que alegavam que os principais veículos de comunicação chegaram muito rápido ao local dos atentados, pois supostamente já estavam de sobreaviso (grifo nosso). Slavoj Žižek faz menção ao impacto dos atentados e as chagas abertas na população e, no que tange ao objeto de interesse da tese, aos espectadores, relacionando a cobertura do evento ao poder que a indústria cinematográfica através dos filmes catástrofe tem de impactar a sociedade sobre destinos trágicos:

Para a grande maioria do público, as explosões do WTC aconteceram na tela dos televisores, e a imagem exaustivamente repetida das pessoas correndo aterrorizadas em direção às câmeras seguidas pela nuvem de poeira da torre derrubada foi enquadrada de forma a lembrar as tomadas espetaculares dos filmes de catástrofe, um efeito especial que superou todos os outros, pois [...] a realidade é a melhor aparência de si mesma (ŽIZEK, 2003, p.25).

Ainda, segundo Žižek:

Teríamos, portanto, de inverter a leitura padrão, segundo a qual as explosões do WTC seriam uma intrusão do Real que estilhaçou a nossa esfera ilusória: pelo contrário – antes do colapso do WTC, vivíamos nossa realidade vendo os horrores do Terceiro Mundo como algo que na verdade não fazia parte de nossa realidade social, como algo que (para nós) só existia como um fantasma espectral na tela do televisor –, o que aconteceu foi que, no dia 11 de setembro, esse fantasma da

TV entrou na nossa realidade. Não foi a realidade que invadiu a nossa imagem: foi a imagem que invadiu e destruiu a nossa realidade (ou seja, as coordenadas simbólicas que determinam o que sentimos como realidade) (Ibid., 2003, p. 33).

Em sua revisão sobre o *found footage horror* e *mockumentary horror*, a pesquisadora Alexandra Heller-Nicholas também indica essa relação estreita entre filmes que usam o Efeito de Realidade na Contemporaneidade e os atentados em questão:

Geoff King observou: “Mesmo enquanto ainda estava ocorrendo, os [ataques de 11 de setembro foram descritos em várias ocasiões como algo 'de um filme'." Apesar do fato inevitável de que esses eventos estavam realmente acontecendo, os ataques de 11 de setembro só poderiam ser comparados, em escala, aos épicos espetáculos épicos produzidos por Hollywood. King traçou paralelos entre o 11 de setembro e momentos dos sucessos de bilheteria de Hollywood [...] (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 179)⁷⁵.

Nesse ínterim Slavoj Žižek também propõe uma avaliação das condições da representação do real, em que essa representação opera como “Efeito de Real” quando dialoga com certo status de fantasia do cidadão (ou do espectador, em dados contextos), pois uma fantasia que compõem o imaginário do(s) indivíduo(s) ganha mais força quando se materializa; tão antecipada, explorada pela indústria do entretenimento, da comunicação, essa fantasia permeia o imaginário coletivo e causa terrível impacto quando se consolida e é espetacularizada pelos veículos de comunicação. Ainda, estabelecendo contínua relação entre os atentados ao WTC e os filmes-catástrofes, Žižek propõe uma separação importante, no contexto indicado, entre o que sinaliza como **Efeito de Real** e aquilo que, anteriormente, Roland Barthes também nomeia **Efeito do Real** (grifo nosso):

Isso quer dizer que a dialética do semblante e do Real não pode ser reduzida ao fato elementar de que a virtualização de nossas vidas diárias, a experiência de vivermos cada vez mais num universo artificialmente construído, gera a necessidade urgente de “retornar ao Real” para reencontrar terreno firme em alguma “realidade real”. O Real que retorna tem o status de outro semblante: exatamente por ser real, ou seja, em razão de seu caráter traumático e excessivo, não somos capazes de integrá-lo na nossa realidade (no que sentimos como tal), e portanto somos forçados a senti-lo como um pesadelo fantástico. A impressionante imagem da destruição do WTC foi exatamente isso: uma imagem, um semblante, um “efeito” que, ao mesmo tempo, ofereceu “a coisa em si”. Esse

⁷⁵ Texto original em inglês: “Geoff King noted, “Even while it was still unfolding, the [9/11 attacks were] described on numerous occasions as like something ‘from a movie.’”⁴ Despite the inescapable fact that these events were really happening, the 9/11 attacks were only comparable in their scale with epic Hollywood spectacles. King drew parallels between 9/11 and moments from the Hollywood blockbusters [...]”.

“efeito do Real” não é a mesma coisa a que Roland Barthes, nos idos da década de 1960, deu o nome de *l’effet du réel*: pelo contrário, é exatamente o contrário: *l’effet de l’irréel*. Ou seja, ao contrário do *effet du réel* barthesiano, em que o texto nos leva a aceitar como “real” seu produto ficcional, neste caso o próprio Real, para se manter, tem de ser visto como um irreal espectro de pesadelo (ZIZEK, 2003, pp. 35-36).

Os ataques de 11 de setembro ganham contornos catastróficos pela destruição causada e vidas ceifadas, porque também fez com que os norte-americanos - e o mundo, por consequência - não se sentissem mais protegidos nem em solo pátrio. Mas é a cobertura midiática que dá aos atentados o caráter de espetáculo, um acontecimento tão traumático e em circunstâncias e dimensões tão inusitadas que ganha um viés de realidade, choca por parecer um pesadelo, irreal, constituindo um **Efeito de Real** na recepção da mensagem e reverberação do espanto, do medo que se instaurou rapidamente (grifo nosso). A velocidade de trânsito das notícias, a ansiedade por respostas, a profusão de informações em volume difícil de processar por cérebros humanos diante da transmidialidade e diversidade de canais que noticiavam a tragédia, a fumaça, o fogo, a cortina de poeira e tudo mais que revestia o evento aguça e sadisticamente atende a Paixão pelo Real latente na população desde o século XX - fomentada já na revolução industrial e processos decorrentes - provocando uma catarse coletiva e individual que altera cognições e reeduca espectadores. A reação a essa catarse se manifesta - é explorada - através de *reality shows*, *false found footages*, *mockumentaries*, tecnologia 3D, VR e o acompanhamento da rotina de pessoas ordinárias através de redes sociais, *youtube* e congêneres. A Paixão pelo Real encontra campo fértil na virada do século e é adubada por um evento catastrófico de **dimensões cinematográficas** (grifo nosso).

Se os filmes-catástrofe são para Slavoj Žižek uma expressão das ansiedades, uma forma de exorcizar os medos e uma maneira de externar aflições com traços de pesadelo em representações de acontecimentos que, no íntimo, não se espera que ocorram e nesse sentido o 11 de setembro de 2001 marcaria um momento de interseção da representação cinematográfica e espetacular no mundo real, parece verdade que herdeiro direto dos parâmetros cognitivos estimulados pela cobertura dos atentados sejam os *false found footages* e *mockumentaries*, sobretudo de horror. Herdeiros, pois no contexto de horror que as imagens de baixa qualidade técnica e muitas vezes indecifráveis que os registros dos atentados foram capazes de produzir,

instauraram progressivamente uma pedagogia do olhar que vinha sendo explorada paulatinamente, mas que alcança as condições cognitivas adequadas nesse momento histórico. Das chagas abertas pelo medo e pelo espetáculo os recursos estéticos e narrativos dos *false found footage* e *mockumentary* se estabelecem e nutrem-se numa profusão de experimentações e dispositivos, tanto quanto as circunstâncias e criatividade permitem variar.

Cada vez mais parece que a mídia e as tecnologias de comunicação estão a serviço desta paixão, suprimindo numerosas demandas de captura, preservação e exibição de instantes saturados de real. Registrar e mostrar o real não é apenas um apressado, é uma forma de conferir um caráter espetacular para saciar as paixões que motivaram o interesse do sujeito. Várias tecnologias de registro, exibição e compartilhamento de instantes de real promovem uma circulação quase irrestrita de imagens e narrativas íntimas e espetaculares na cultura popular contemporânea. Tamanha é a proliferação, fragmentação e espetacularização do real na cultura popular que uma suspeita se ergue sobre ele, em especial sobre as narrativas que se apoderam (ou tomam o nome) do real. No campo do pensamento crítico o estatuto de real que um fenômeno ostenta é amplamente interrogado e, quando este real entra no domínio das artes com suas narrativas e imagens o questionamento invariavelmente permanece – muitos filmes usam a linguagem para interrogar ou desafiar a capacidade que o cinema tem em representar a realidade (BRAGANÇA, 2018, pp. 33-34).

Embora retornemos a período anterior aos ataques às torres gêmeas, e dos inúmeros desdobramentos dessa tragédia, é bem indicado tanto na pesquisa de Heller-Nicholas e Klaus Berg, já citados, como no livro “Bem-vindo ao Deserto do Real”, de Slavoj Žižek, que essa data marca de forma importante as relações estabelecidas entre público receptor e a constituição audiovisual de um signo não só de realidade ou veracidade, mas de urgência, instantaneidade, da importância da representação *in loco, in time, na carne*⁷⁶ dos acontecimentos. Com as imprecisões visuais e sonoras que as circunstâncias impõem, mas que são suficientemente presentes - ainda que borradas, esfumaçadas, estouradas - para despertar o medo, o receio, a aflição e o prazer que a veracidade e o voyeurismo são capazes de provocar. “Embora haja defeitos técnicos e estéticos em muitas das imagens, como granulação, trepidação excessiva ou desfoque constantes [...]. Talvez tão terrível quanto o que se pode ver

⁷⁶ Para fazer uma referência ao professor e pesquisador Fernão Pessoa Ramos e seu livro *Mas afinal... O que é mesmo Documentário*, lançado em 2008, quando o autor fala sobre as circunstâncias inesperadas e indeterminadas de uma tomada; referindo-se, em maior parte, ao cinema documentário e como os realizadores são submetidos à força das circunstâncias extremas, próprias da falta de controle sobre o que transcorre diante da câmera.

nessas imagens, seja o medo e o horror que elas não mostram” (BRAGANÇA, 2018, p. 45).

Uma obra que de forma consistente conglera as duas **dimensões**, ou camadas entrelaçadas acima - o Efeito de Realidade e suas implicações estéticas/técnicas e o referido atentado - é o filme *Cloverfield* (2008), que apresenta ao espectador, através da estilística *false found footage*, uma fantasiosa e **extravagante**⁷⁷ invasão **alienígena** à cidade de Nova York (grifo nosso). *Cloverfield* utiliza os elementos estético-narrativos que compõem as estratégias mais reconhecidas do *false found footage* e explora ainda alguns dispositivos **adicionais** além dos mais convencionados (grifo nosso). Para além do efeito pretendido pelo emprego, ou opção pela estilística indicada, o filme representa e se sustenta, com clareza, no medo recente, na aflição e vulnerabilidade sentida de perto, pelos estadunidenses, de uma invasão inimiga (seja de outros países ou planetas); medo constante que passa compor o cotidiano das vidas nas cidades norte-americanas e que plana sobre a população exposta, diante da fragilidade de seus esquemas internos de defesa, quando acostumados a ver seus líderes habilidosamente invadir e representar o terror para outras nações. Nesse sentido é que através dos recursos do *false found footage* e na representação de um medo latente à época é que “*Cloverfield*” se apresenta de forma bem sucedida⁷⁸, entrelaçando camadas de realismo e dos chamados filmes-catástrofes que entre as décadas de 1950 e 1960 se apoiaram justamente no medo de invasões estrangeiras e ataques terroristas para acessar e dialogar com os espectadores através de aflições permanentes, como chagas abertas que ainda não tinham sido curadas⁷⁹. Não é, portanto, ocasional que Slavoj Žižek (2003) estabeleça uma conexão entre a Paixão pelo Real, o Efeito de Real, os atentados de 11 de setembro e filmes-catástrofes.

⁷⁷ Os adjetivos empregados (fantasiosa e extravagante) servem para reforçar aspectos daquilo que de maneira ousada o filme tenta atrelar à realidade através de elementos que chamamos estético-narrativos: uma invasão à Nova York, que sabemos não ter acontecido, ao menos, naquele momento e naqueles moldes, e em dimensões catastróficas, que teriam praticamente dizimado a população, destruído a cidade; por tanto extravagante nesse contexto.

⁷⁸ Bem sucedida porque utiliza os recursos convencionais dos *false found footage* e explora mais camadas do realismo, através de um enredo que dialoga de perto com uma aflição recente da população; nesse sentido “*Cloverfield*” se sustenta não só na classificação indicada, mas também como um filme catástrofe com uma representação metafórica, porém eficiente, da aflição de uma população ainda fragilizada. O referido filme será analisado no último capítulo da tese.

⁷⁹ As chagas abertas se referem ao medo pós-segunda guerra e a eminência de um conflito durante a Guerra Fria etc.

Susan Sontag também estabelece considerações importantes sobre o tema:

A partir dos anos 1950, há uma crescente e considerável produção de filmes catástrofe de ficção científica. Esses filmes, em grande parte, atrelavam às suas narrativas os anseios da época sobre as possibilidades de uma aniquilação nuclear e a emergência de novos conflitos entre nações. Essa perspectiva sobre filmes catástrofe de ficção científica dos anos 1950 e 1960 é discutida por Susan Sontag no artigo intitulado *Imagination of Disaster* (1965). A autora observa que, aparentemente, os filmes japoneses, mas não apenas eles, expressam um trauma coletivo sobre as armas nucleares e possibilidade de futuras guerras, e que a maioria dos filmes do gênero são testemunhas desse trauma e de certa forma tentam exorcizá-lo. [...] “o despertar ocidental para o Monstro Super Destrutivo, que estava adormecido na terra desde a pré-história, é muitas vezes uma evidente metáfora para a bomba, mas há também muitas referências mais explícitas” (SONTAG, 1965, p. 46 *apud* PEREIRA, 2012, p. 184)⁸⁰.

E Sontag continua, em sua análise sobre os filmes-catástrofes da época referida pela autora, mas que dialogam de maneira próxima com “*Cloverfield*” e o acontecimento histórico indicado como divisor de águas nesse contexto:

Mas junto com a fantasia esperançosa de uma simplificação moral e unidade internacional incorporada nos filmes de ficção científica, se escondem os mais profundos anseios sobre a existência contemporânea. Não me refiro apenas ao trauma muito real da bomba que tem sido usado [...]. Além dessa nova ansiedade pelo desastre físico, há uma perspectiva de mutilação universal e até mesmo de aniquilação, os filmes de ficção científica⁸¹ refletem fortes ansiedades sobre o estado da psique individual (SONTAG, 1965, p. 47).

Nesse contexto e nas relações que emergem até aqui, a escolha de Nova York para materialização da invasão em “*Cloverfield*” não é coincidência, mas uma opção que reforça sua preferência pelo Efeito de Realidade e que mais uma vez aproxima a obra dos filmes-catástrofe e a conecta com as aflições da época e com os atentados de 11 de setembro de 2001. O que parece reforçar o vínculo do evento em questão com a naturalização da espetacularização do terror e cobertura intensa em detrimento à qualidade do material apresentado, numa clara exploração do medo expresso e estimulado pela indeterminação e intensidade da cobertura *in loco*.

⁸⁰ O trecho do texto original de Susan Sontag, apresentado entre aspas, compõem o artigo denominado “Filmes-Catástrofe: A Natureza” obtém sua vingança no cinema do século XXI, escrito por mim e publicado em livro da editora EDUFBA, em 2012, com o título “Representações do Meio-Ambiente: Clima, Cultura, Cinema”.

⁸¹ A autora vezes refere aos filmes congêneres como filmes catástrofe de ficção científica, ou simplesmente como filmes catástrofes ou filmes de ficção científica.

Filmes desastre têm tido de longa data fascínio com cidades. Desde Babilônia e Pompéia até Los Angeles e Nova York, elas agiram como centros simbólicos e materiais da civilização e da modernidade (KEANE, 2006, p. 82 *apud* UACAWAR, 1977; WOLLEN 1992)⁸².

Cloverfield, como exemplo de filme que concentra uma série de aspectos que norteiam a pesquisa, manifesta em seu constructo tanto o medo e o impacto dos atendados de 11 de setembro na memória traumatizada da população, como corporifica uma representação estética e narrativa similar a da cobertura midiática da catástrofe, tornando a invasão (dos terroristas e do(s) alienígena(s)) um espetáculo para espectadores que contemplam catatônicos o desenrolar do evento e o faz com determinação em reproduzir diversos dispositivos do Efeito de Realidade e com isso potencializar as cenas de horror - mesmo as indetermináveis - e mobilizar os afetos, num diálogo com a realidade dos espectadores representada em diversos níveis e camadas da obra, apelando claramente para medos e outras paixões.

A verdadeira paixão do século XX por penetrar a Coisa Real (em última instância, o Vazio destrutivo) através de uma teia de semblantes que constitui a nossa realidade culminou assim na emoção do Real como o “efeito” último, buscado nos efeitos especiais digitais, nos *reality shows* da TV e na pornografia amadora, até chegar aos *snuff movies*. Esses filmes, que oferecem a verdade nua e crua, são talvez a verdade última da Realidade Virtual. Existe uma ligação íntima entre a virtualização da realidade e a emergência de uma dor física infinita e ilimitada, muito mais forte que a dor comum: a biogenética e a Realidade Virtual combinadas não abrem possibilidades novas e ampliadas de *tortura*, os horizontes novos e desconhecidos de extensão de nossa capacidade de suportar a dor (por meio da ampliação de nossa capacidade sensorial, por meio da invenção de novas formas de infligi-la)? Talvez a imagem sádica definitiva, a de uma vítima que não morra de tortura, que possa suportar uma dor infindável sem a opção da fuga para a morte, esteja também à espera para se tornar realidade (ZIZEK, 2003, p. 29).

2.3 EVIDÊNCIAS ENCONTRADAS: INDÍCIOS DO *FALSE FOUND FOOTAGE* E *MOCKUMENTARY*

Se os mundos ficcionais são tão confortáveis, por que não tentar ler o mundo real como se fosse uma obra de ficção? Ou, se os mundos ficcionais são tão pequenos e ilusoriamente confortáveis, por que não tentar criar mundos ficcionais tão complexos, contraditórios e provocantes quanto o mundo real? (ECO, 2019, p. 123).

⁸² Trecho que compõem o artigo, escrito por mim, com o título “Filmes-Catástrofe: A Natureza” obtém sua vingança no cinema do século XXI (2012, p. 189).

A instigante pergunta que Humberto Eco formula e prontamente se dispõe a responder no último **capítulo** de seu livro “Seis Passos pelos Bosques da Ficção”, pode ser refletida por alguns ângulos e tendo como referência, inclusive, algumas obras audiovisuais - sem ignorar aquilo que propõe o autor (grifo nosso). Por exemplo, no filme “*Matrix*” (1999), dirigido por Lana Wachowski e Lilly Wachowski, em certo momento o personagem agente Smith (Hugo Weaving) confessa a Morpheus (Laurence Fishburne) que a primeira “*Matrix*”, feita para enclausurar a humanidade dentro de suas próprias mentes, era perfeita (em termos humanos) e que essa condição mantinha os indivíduos em constante estado de inquietação, numa tentativa contínua de despertar de um sonho bom demais para ser realidade, como transcrito:

Você sabia que a primeira Matriz foi projetada para ser um mundo humano perfeito? Onde ninguém sofreria, onde todos seriam felizes? Foi um desastre. Ninguém aceitou o programa. Colheitas inteiras (de seres humanos funcionando como baterias) foram perdidas. Alguns acham que não tínhamos a linguagem de programação adequada para descrever seu mundo perfeito. Mas acredito que, como espécie, o ser humano define sua realidade pelo sofrimento e pela miséria. O mundo perfeito era um sonho do qual seu cérebro primitivo tentava despertar. A Matrix foi reprojeta para isto: o ápice da sua civilização⁸³.

Slavoj Zizek, que transcreve o trecho acima no capítulo intitulado “*Matrix*” ou “Os Dois Lados da Perversão”, em seu livro “*Lacrimae Rerum: Ensaio Sobre Cinema Moderno*”, onde propõe também algumas reflexões sobre a construção da realidade utilizando perspectivas filosóficas e da psicanálise, argumenta, em relação ao trecho citado, que “[...] a imperfeição de nosso mundo é ao mesmo tempo um sinal de sua virtualidade e de sua realidade” (ZIZECK, 2009, p. 166).

A resposta de Humberto Eco para pergunta que propunha e que instiga o início desta parte da pesquisa é semelhante ao que argumenta Zizek em sua reflexão sobre a imperfeição perfeita para os cérebros humanos em *Matrix*. Eco explora as relações imbricadas na recepção de obras ficcionais. Imbricadas porque o receptor, pelas condições postas pela vida, pelo enfrentamento diário de uma vida menos prazerosa que costuma se deparar nas ficções, é instigado pelo desejo a voltar à ficção e pela razão a retomar à realidade; uma confluência e trânsito constante que mobiliza

⁸³ O trecho específico pode ser acessado no link indicado: < <https://www.youtube.com/watch?v=9Qs3GINZMhY>. > Acesso em 25 de março de 2019, as 22:25.

sentidos, sentimentos e sensações e interfere em processos criativos: “[...] já que a ficção parece mais confortável que a vida, tentamos ler a vida como se fosse uma obra de ficção. Nesta última conferência⁸⁴ vou abordar vários casos em que somos compelidos a trocar ficção pela vida - a ler a vida como se fosse ficção, a ler a ficção como se fosse a vida. Algumas dessas confusões são agradáveis e inocentes, algumas absolutamente necessárias, algumas assustadoras” (2019, p. 124).

Seria essa consciência/condição que orienta realizadores e favorece a recepção dos *false found footage* e *mockumentary* e a adesão acelerada e expandida aos estilos derivados? Seria o ser humano, então, mais inclinado à imperfeição, condicionado pelas condições aterradoras e melancólicas que cercam nosso cotidiano, por isso reconheceria na imperfeição de uma estética amadora um mundo real, ideal como o mundo criado para adestrar as mentes humanas em uma *Matrix* perfeitamente triste, taciturna e infeliz? A indústria cinematográfica, do entretenimento e da comunicação em geral, percebeu finalmente essa triste condição humana e a explora, ou o ser humano não se afeta mais com devida intensidade por universos perfeitos e assustadores dos filmes de horror, por representações amorosas e triste ao mesmo tempo dos romances ou pela graça e estupidez das comédias?

Seja qual for à resposta, o fato consolidado é que a imperfeição do *made at home* se instaurou de forma **vulgar** e compõe o catálogo do cotidiano através dos canais *on demand*, dos *streamings*, do *youtube*, da *internet*, do cinema e dos canais de televisão tradicionais (grifo nosso).

Se o realismo cinematográfico, analisado, esmiuçado e teorizado por pesquisadores e entusiastas como Siegfried Kracauer e André Bazin foi objeto de estudo e, no caso de Bazin, certa obsessão já no primeiro quinquênio da sétima arte, não é inusitado que de tempos em tempos, após pequenos ou longos ciclos, temas vigorosos como esse passem a compor novamente as pautas de discussões críticas e acadêmicas ao redor do mundo; porque passam a compor também um catálogo contemporâneo.

Se para os autores citados a dimensão de uma característica - mais do que um fenômeno, como agora - que ambos concordaram denominar Realismo

⁸⁴ Com conferência Humerto Eco faz menção ao último capítulo de seu “Seis Passeios Pelos Bosques da Ficção”, intitulado “Protocolos Ficcionalis”, utilizado ao longo da tese.

Cinematográfico compunha uma das essências do cinema em sua capacidade única de representar a realidade, é a partir dessa perspectiva que os dois encaram essa condição em longas reflexões, vezes divergindo, vezes convergindo. No entanto, vale destacar como parte fulcral dos próximos capítulos, há nas reflexões de Kracauer, sobretudo de Bazin, certa inocência otimista na percepção das características ontológicas da imagem fotográfica e, portanto, cinematográficas, seus efeitos e incorporação por cineastas ao longo dos anos e evolução que contemplaram e os filmes que puderam avaliar. A essa inocência atribuo uma relação diametralmente oposta sobre as intenções indexas às obras analisadas por Kracauer e Bazin - embora não tenhamos a faculdade de avaliar intenções - e o emprego de recursos que reforçam o signo de realidade em filmes da primeira metade do século passado em comparação com obras que, *a posteriori*, se configurariam como aquilo que se convencionou chamar nas últimas décadas de *false found footage* e *mockumentary*. Nesse contexto emerge uma proposta conceitual que pretende analisar e separar, com alguma baliza, os filmes realistas, ou que incorporam o realismo cinematográfico, nas palavras de Bazin, e aqueles que compõem o ciclo mais recente e se valem da estilística do *false found footage* e/ou *mockumentary*, obras que alocamos em uma condição que denominamos Realismo Vulgar - como devidamente explicitado ao longo do trabalho.

É a partir dessa perspectiva preliminar que podemos rastrear, de forma mais pontual, alguns indícios do *false found footage* e *mockumentary* que auxiliem na formulação de uma pequena/breve historiografia, sinalizando algo que se mostrou evidente até o momento: os dispositivos estéticos e narrativos que compõem o realismo no *false found footage* e *mockumentary* encontram as condições necessárias para se instalarem entre o final do século XX e início do século XXI.

Foi dito ao longo do capítulo que a “Bruxa de *Blair*” foi o filme que por uma série de fatores internos e externos à obra relançou o *false found footage* - *mockumentary* neste caso - no *mainstream*, proporcionando ao estilo um lugar de destaque e repercussão que nenhuma obra congênera anterior conseguiu - mesmo tendo alguns experimentos bem sucedidos nos anos que antecederam o filme de Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, em 1999. Numa breve digressão a referência a obras como, “*This is Spinal Tap*”, a antologia “*Guinea Pig*” e “*Holocausto Canibal*” - que

provocou maior impacto nos espectadores, na academia e na indústria cinematográfica, dentre os três citados - foram apresentadas como forma de balizar algumas características estilísticas do *false found footage* e dos *mockumentaries*, referenciando filmes congêneres que compõem **ainda** os debates acadêmicos e interessam a cinéfilos e até o público menos apegado, como no caso de “*Man Bites Dog*” (grifo nosso).

O termo *found footage horror* é usado genericamente. Em alguns casos o título é dado a filmes de horror cujo material “literalmente” encontrado ou descoberto como *A Bruxa de Blair* e *Cloverfield*, *V/H/S* e *Grave Encounters* (The Vicious Brothers, 2011). Podem também contemplar filmes com câmera diegética de mão (primeira pessoa), câmeras de segurança ou ambas, como em *Diary of the Dead*, *Apartment 143* e os filmes da franquia Atividade Paranormal. A definição começa a ficar turva quando passa-se a considerar a inclusão desses materiais em filmes vagamente descritos como “*horror mockumentaries*” ao lado de entrevistas, voz over, e documentação visual (recortes de jornais, fotografias) como visto em filmes como *The Devil Inside*, *The Last Exorcism*, *Lake Mungo*, *The Ghosts of Crowley Hall* (Daren Marc, 2008) e *The Last Broadcast* (Stefan Avalos e Lance Weiler) (HELLER-NICHOLAS, 2014, pp. 13-14)⁸⁵.

A partir desse momento um retorno mais consistente na **pretensa** história do *false found footage* e do *mockumentary* servirá de pilar para o progresso da tese (grifo nosso). Ainda que o projeto não seja estabelecer de fato uma historiografia desse ciclo/estilística - mas apresentar uma revisão e propostas de leitura através da noção de realismo cinematográfico - essa digressão é importante ferramenta para consolidação do percurso traçado. Não se trata de um retorno e amarração mais complexas propondo uma avaliação entre filmes considerados **realistas** por autores importantes como André Bazin - o que será feito no próximo capítulo - mas de uma modesta revisão histórica concentrada na manifestação da estilística do *false found footage* e dos *mockumentaries* em filmes (estruturas) que apelam como parte central de seu discurso, de sua retórica fílmica, para o Efeito de Realidade e os dispositivos estéticos e narrativos derivados (grifo nosso).

⁸⁵ Texto original em inglês: “This definition begins to get hazy when considering the inclusion of this material in films loosely described as “horror mockumentaries” alongside interviews, voice-overs, and visual documentation (newspaper clippings, photographs), as evident in movies like *The Devil Inside*, *The Last Exorcism*, *Lake Mungo*, *The Ghosts of Crowley Hall* (Daren Marc, 2008), and *The Last Broadcast* (Stefan Avalos and Lance Weiler, 1998)”.

2.3.1 Breve História do *False Found Footage* e *Mockumentary*

A história do realismo no cinema pode propor uma digressão maior se orientarmos nossa atenção para outras manifestações artísticas que expressaram sua determinação realista. Da literatura e as recorrentes publicações de **manuscritos encontrados** de autoria desconhecida nos séculos XVI e XVII, à pintura, passando pelo teatro e cenários realistas tridimensionais, com máquinas capazes de movimentar parte da estrutura, como no teatro italiano, além de espetáculos de mágica, escapismo, finalmente chegando ao cinema, e ao rádio em seguida, o realismo esteve em voga, com maior ou menor intensidade em momentos distintos, nas mais diversas manifestações do homem (grifo nosso).

O que almejavam os irmãos Lumière ao filmarem “[...] a vida nos seus momentos mais inconscientes, evanescentes, oferecendo-os em proveito do olhar peculiar da câmara”? (COSTA, 2006, p. 218). Almejam, segundo Siegfried Kracauer, representar “[...] o mundo que nos rodeia sem outra finalidade senão mostrá-lo” (1997, p. 54). Não foi George Méliès motivado pela possibilidade de criar truques tão fantásticos que impressionavam pelos efeitos e pela dúvida implantada? Kracauer claramente não localizaria Méliès entre os realizadores realistas, André Bazin também não. No entanto o realizador/mágico francês parece ter sido sempre atrelado ao um realismo cinematográfico em sua capacidade de observar pontos distintos do mundo, inalcançáveis aos olhos desnudos. Não seria esse um apelo ao realismo **cinematográfico** (grifo nosso)? Orson Wells, no já citado caso da adaptação de A Guerra dos Mundos para o rádio, não teve clara intenção de apelar para o realismo para mobilizar os afetos, juntando os elementos mais **fiéis** ao real que dispunha para dar completude à sua narrativa (grifo nosso)? Seja como for a capacidade ontológica da imagem fotográfica flertou com o realismo no imaginário popular desde seus primórdios. Essa condição foi estendida às imagens em movimento representadas no cinema e exploradas de formas e intensidades distintas ao longo da história (inclusive com **intenções** distintas, como veremos nos próximos capítulos) (grifo nosso). O fato é que o realismo permeia as expressões artísticas e ronda a sétima arte desde sempre. Em relação ao cinema podemos propor que os filmes do movimento/período denominado primeiro cinema eram manifestações do realismo, dedicados a experimentação de um equipamento para divulgação posterior, quando o interesse

ainda estava voltado mais para tecnologia e para o que era capaz de produzir do que pelas novas possibilidades de entretenimento que abriria.

No caso do cinema, Joel Black citou *Execution of Czolgosz with Panorama of Auburn Prison* (1901), de Thomas Edison, como um exemplo de como a morte foi usada como um espetáculo cinematográfico prematuramente: Embora as cenas de execução fossem reencenações os tiros fora da prisão foram filmados no dia da execução (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 28).

Soma-se a essa citação outro caso curioso e mórbido relacionado ao próprio Thomas Edison; a filmagem de um elefante sendo eletrocutado diante de seu cinetógrafo que registrava a incomoda experiência que foi exibida nos cinetoscópios com o título “*Electrocuting a Elephant*”, 1903.

No seguimento dessas controversas apropriações realistas cujo realismo é empregado como força mobilizadora - o que logo seria descoberto por cineastas, entusiastas e pesquisadores do cinema documentário, Heller-Nicholas cita um caso interessante, em termos de revisão histórica, para compreensão da escalada e apropriação do realismo como mecanismo de convencimento. A autora destina um subcapítulo de seu livro sobre *found footage horror* a “*Highway Safety Foundation*” (HSF), uma fundação norte-americana dedicada a promover conscientização sobre segurança e cuidados em relação a temas e atividades sensíveis da vida cotidiana.

A HSF produziu filmes para serem apresentados em diversos ambientes, inclusive escolares, e como forma de potencializar os efeitos das mensagens apresentadas eram incorporadas no corpo do texto inúmeras imagens de tragédias, acidentes reais. Buscava-se a conscientização através do choque, com imagens fortes, escatológicas e fatos e contextos impactantes o suficiente para subverter comportamentos imprudentes e inadequados. A HSF produziu inúmeros filmes sobre os mais diversos assuntos e seguimentos, todos voltados à conscientização dos indivíduos⁸⁶.

⁸⁶ No IMDB está disponível a lista de filmes produzidos: < <https://www.imdb.com/search/title/?companies=co0114945>. > Acesso em 14 de novembro de 2020, as 05:15. Algumas das obras podem ser contempladas no *youtube*, como nos links que seguem (há muitos outros disponíveis). *The Child Molester* (1964): < <https://www.youtube.com/watch?v=UwQBpKMEoc>. > Acesso em 11 de novembro de 2019, as 07:28. *Signal 30* (1959): < <https://www.youtube.com/watch?v=VKOoengbOk>. > Acesso em 11 de novembro de 2019, as 09:12. *Mechanized Death* (1961): < <https://www.youtube.com/watch?v=Y93URRKGto>. > Acesso em 20 de novembro de 2019, as 11:38.

A justaposição dessas (re)encenações com o sangue coagulado (gore) da vida real é chocante, mesmo para os telespectadores de hoje. Embora haja debate sobre a eficácia educacional de filmes como esses - eles realmente reduziram os acidentes de carro ou foram simplesmente exploração? -, não há como escapar do poderoso impacto dos filmes da *Highway Safety Foundation* (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 42)⁸⁷.

O escocês John Grierson, ainda nos anos 1920, já descobrira o valor da **realidade** para utilização em processos de educação coletiva (grifo nosso). Antes mesmo dos empregos mais esclarecidos de elementos realistas em produções audiovisuais e do desenvolvimento do cinema documentário nos moldes como conhecemos progressivamente com os filmes de Robert J. Flaherty, que fora grande inspiração e influência para pesquisador escocês. Grierson logo percebeu que filmes como “*Nanook of the North*” (1922) e “*Moana!*” (1926), ambos realizados por Flaherty, conciliavam uma soma de características que poderiam se apropriadas pelo estado ou grandes instituições como instrumento de educação coletiva através do cinema.

A perspectiva que Grierson defendeu e levou a cabo ao longo de sua vida se pautava no fato de que o tipo de cinema praticado por Flaherty - até o momento - se materializava como um tratamento criativo da realidade, condensando informação, entretenimento e a atração que a sétima arte instigava, somando a isso o potencial de representação que esses filmes - chamados por ele de documentário, a *posteriori* - detinham em sua carapaça realista. Grierson, então funcionário do governo da Grã Bretanha, convence o estado - e empresários posteriormente - a investir em produções de filmes documentários que retratassem o desenvolvimento econômico, industrial e político da nação. Através da documentação com imagens em movimento e textos poderia se consolidar e espalhar um processo de educação e mobilização coletiva em prol do estado, pois suas obras não eram, essencialmente, “filmes destinados ao entretenimento” (ANDREW, 2002, p. 91). Aparadas as **arestas românticas** que John Gireson⁸⁸ apontava nos filmes de Flaherty⁸⁹ os documentários

⁸⁷ Texto original em inglês: “*The juxtaposition of these re- enactments with real- life gore is shocking, even to viewers today. While there is debate regarding the educational effectiveness of films such as these - did they really reduce car accidents, or were they simply exploitation? - there is no escaping the powerful impact of the Highway Safety Foundation films*”.

⁸⁸ A extensa lista de filmes que John Grierson dirigiu e produziu pode ser conferida na página do IMDB a seguir: < <https://www.imdb.com/name/nm0340961/>.> Acesso em 15 de maio de 2019, as 21:24.

⁸⁹ A importante lista de filmes que Robert J. Flaherty realizou pode ser conferida na página do IMDB a seguir: < <https://www.imdb.com/name/nm0280904/>.> Acesso em 15 de maio de 2019, as 19:21.

se tornariam uma forma de conscientização coletiva, atrativa e impactante em diversos aspectos (grifo nosso).

O realismo, como está posto e perpassa toda tese, é base central do cinema documentário e assim o gênero se estabelece historicamente no (in)consciente popular. A premissa de se pautar no mundo histórico que ocupamos e retirar desse mundo os fragmentos postos em continuidade no filme documentário é parte elementar e associada ao documentário, não obstante parte importante dos argumentos postos nesta tese indica que a relação entre documentário e *false found footage*, e *mockumentaries* por consequência, são, ou ao menos foram até dado momento, fundamentais para efetividade dessas obras na mobilização dos afetos através do emprego de dispositivos realistas. A visão de Jonh Grierson foi importante para consolidação e dilatação do gênero não ficcional e lança perspectivas em termos de valor representacional - conceitual e tecnicamente - de um gênero cinematográfico cuja expansão estética, técnica e narrativa evolui ao longo da história e permitiu o trânsito cruzado entre os gêneros: o documentário passa a usar encenações e outros elementos ficcionais e a ficção passa a usar elementos estéticos associados ao cinema documentário. Essa mistura possibilita que o *false found footage* tenha ao menos mais força na implementação de seus estratagemas de convencimento da audiência sobre a legitimidade de seus discursos. Ainda, há referências ao emprego de filmetes **reais** já na primeira década do século XX, antes que Flaherty lançasse seu primeiro filme e Grierson propusesse suas asserções, como indica Rick Prelinger ao rastrear o uso de filmagens com claro intuito educacional em sala de aula no início do século XX (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 43) (grifo nosso). A progressão do realismo no cinema denuncia a relação do ser humano com as tecnologias da comunicação e como essas lançam novas formas de lidarmos e enxergarmos o mundo, sejam empregadas no cotiando, na educação, no entretenimento, na informação; a comunicação evolui e os códigos realistas se transformam e sua aplicação se modifica ao longo da história do cinema.

A relação dos seres humanos com a tecnologia é marca do desenvolvimento de nossa espécie, em especial com as tecnologias que afetaram os processos comunicativos.

Nesses termos é notório que a relação do homem com equipamentos de registro de imagem e/ou som afetaram desde cedo o cotidiano. Atrelado ao entretenimento, segurança, informação e documentação essas tecnologias marcam e registram a vida ao ponto de interferirem na indústria do entretenimento e inserir imagens de câmeras diegéticas (ou intra-diegéticas)⁹⁰ continuamente em nosso campo de visão.

O “rótulo” atribuído aos filmes *false found footage* e *mockumentary* fixava-se à obra a partir de uma enunciação que podia anteceder-la e foi atribuído ao longo dos anos a um bojo de filmes que supostamente continham imagens **verdadeiras**, que no dado contexto configurava um código para sinalizar que os registros foram realizados por pessoas **reais**, não profissionais - muitas vezes, em certo contexto histórico, filmes com supostas imagens verdadeiros eram aludidos como *snuff* (grifo nosso).

Esses indivíduos - não atores, diretores de fotografia ou produtores - supostamente captaram algo **interessante** em dado momento sem a intenção previamente estabelecida de se fazer um filme e comercializá-lo; com exceção de algumas obras, como “Holocausto Canibal”, cuja intenção dos **sujeitos-da-câmera**⁹¹ era de realizar um filme documentário no estilo reportagem; o mesmo se dá no caso de “*Tholl Hunter*”, só para ficar em alguns exemplos (grifo nosso). Essas imagens são supostamente encontradas após um desfecho trágico e na maioria das vezes apresentadas ao público em forma de filme, vezes **clandestinamente**; há uma atmosfera criada antes ou depois do lançamento, dentro ou fora da trama, para validar e potencializar certos argumentos (grifo nosso). Daí o termo comum associado ao estilo, (*false*) *found footage*, nomenclatura que não define com perícia um *mockumentary*, mas que se conecta ao formato por certa osmose na familiaridade de dispositivos realistas empregados em **ambos** (grifo nosso): é certo que nem todo *mockumentary* é um (*false*) *found footage*; “Confissões de um Viciado em Pornografia” e “*This is Spinal Tap*” são exemplos disso, ao tempo que “Holocausto Canibal” são as duas coisas, um *mockumentary* (resultado da intenção de se fazer um filme ou reportagem) e um *false found footage*, pois os filmes foram encontrados por pesquisadores interessados no

⁹⁰ Para fazer referência ao artigo “Câmera Intra-Diegética e Maneirismo em Obras de George A. Romero E Brian de Palma” de Laura Loguercio Cánepa e Rodrigo Carreiro (2014).

⁹¹ Faz-se referência a formulação de Fernão Pessoa Ramos (2008), indicada ao longo da pesquisa e utilizada nas análises fílmicas.

destino dos jovens que se embrenharam na floresta e desapareceram; o resultado ao qual temos acesso é derivado de uma organização das películas feitas para mostrar a um grupo específico o desenrolar dos eventos - tudo isso na diégese - e nós, espectadores, tivemos acesso ao conteúdo porque uma pessoa envolvida vendeu de maneira ilegal esse material⁹².

Além de atrelados aos *mockumentaries*, *false found footage* também é relacionado a filmes que utilizam umas estéticas mais **realistas**, com incorporação de dispositivos com Efeito de Realidade que podem, ou não, carregar expressamente o rótulo: câmeras de segurança, pessoas que se filmam, câmera na mão, imagens tremidas, imagens capturadas em *chats*, *lives*, enfim qualquer coisa que apele para o Efeito de Realidade é reportada ao *false found footage* atualmente (grifo nosso). A simples manifestação da câmera diegética é de pronto atribuída ao subgênero (no caso do horror). O termo virou sinônimo de realismo cinematográfico, de filmes cujos elementos estéticos e narrativos se aproximam mais de representações, atividades e registros cotidianos do que da linguagem, qualidade, estrutura e expertise técnica das grandes produtoras de filmes ou dos canais de televisão; tudo que **não é (parece) bem feito** é *false found footage* (grifo nosso).

[...] a câmera “diegética”, isto é, operada por personagens ou em situações incorporadas à narrativa; o uso de tecnologias do tipo acessível para consumidores amadores; a ausência de moldura narrativa, exceto pela presença eventual de letreiros curtos no começo ou no final do filme; a presença de atores desconhecidos do grande público; a ausência de trilha-sonora extradiegética; a remissão constante à câmera; a linearidade cronológica descontínua; o destaque para os “tempos mortos” em que nada de relevante acontece; e a preferência por ambientes comuns e situações (pelo menos inicialmente) cotidianas (CÁNEPA; FERRARAZ, 2013, p. 54)

⁹² “Misturando ficção e documentário, o *found footage* de horror teve como marco inicial o filme italiano *Holocausto Canibal* (*Cannibal Holocaust*, Ruggero Deodato, 1980), no qual um professor organiza uma expedição até a Amazônia para encontrar um grupo de jovens que havia desaparecido durante a gravação de um documentário. Ao chegar na floresta, são encontrados os rolos do que teriam sido as filmagens realizadas pelos jovens, contendo gravações de mutilações e abusos, entre outras cenas que chocaram o público. Na época, a estética amadora das filmagens e o argumento publicitário de divulgação da obra, vendida como um documentário encontrado na Amazônia propriamente, fez com que muitos acreditassem que as imagens de *Holocausto Canibal* fossem reais, e Deodato foi acusado de filmar um *snuff movie*, registro de assassinato real filmado com o objetivo de ser distribuído de forma marginal” (CÁNEPA e FERRARAZ, 2013, p. 53 *apud* SOARES e ALMEIDA, 2017, p. 4). Trecho acima transcrito do texto intitulado “*Aconteça o que Acontecer, Não Pare de Filmar: A Relação Entre Sujeito e Tecnologia no Cinema de Horror Found Footage*”, apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

As apropriações de cunho estético do documentário eram as estratégias mais recorrentes nos primeiros experimentos *false found footage*. Apelar para o gênero signatário de representação da realidade e incorporar códigos enraizados em sua cultura pareceram - e foi - a alternativa primeira mais viável para ludibriar o espectador e embaraçar sua cognição sobre a autenticidade da obra: os casos relatados até aqui sinalizam nessa direção, inclusive os mais recentes veiculados pelo canal “*Animal Planet*”.

A premissa de que os filmes eram resultados de captações amadoras e as limitações técnicas eram signos desse amadorismo por ser associado ao cinema documentário funcionou e ainda reverbera seu potencial de convencimento em diversas circunstâncias. No entanto o passar do tempo, desenvolvimento tecnológico, expansão da linguagem e experimentações contínuas estimularam a popularização do estilo e fizeram com que outros códigos e signos referenciais incorporassem a verossimilhança às obras, sem necessariamente ter que se apelar para as marcas mais usuais do documentário (embora esse gênero e o movimento dos anos 1950-1960 tenham importância fundamental no contexto apresentado, como será visto). Basta uma imagem tremida, um som estourado, imagens com muita ou pouca luz, falta de foco etc. para se transmitir uma ideia de realidade ao público.

Heller-Nicholas, cujo livro “*Found Footage Horror Filmes*” (2014) apresenta um esforço importante para o rastreamento desse subgênero e suas marcas ao longo da história do cinema, considera que:

Um tipo muito particular de estética do cinema amador define o *found footage* de horror contemporâneo, e uma de suas características mais imediatamente reconhecíveis é materializada através de uma gravação trêmula feita à mão, má qualidade de imagem e som, e quase sempre através da inclusão diegética da câmera (HELLER-NICHOLAS, 2014 p. 8)⁹³.

A “*Bruxa de Blair*” é sem dúvida o filme de maior repercussão do cinema *false found footage* até o final do século passado, não exatamente pelo ineditismo - pois não o

⁹³ Texto original em inglês: “A very particular brand of amateur filmmaking aesthetics define contemporary found footage horror, and is one of its most immediately recognizable features materializing through hand-held shaky cinematography, poor sound and image quality, and almost always through the diegetic inclusion of the camera itself”.

era, com já dito - mas principalmente por mostrar à indústria cinematográfica que esse modelo estético tinha força diante do espectador e que os desdobramentos da obra eram também lucrativos em vários aspectos: desde a mídia espontânea gerada - e falamos de tempos em que a *internet* engatinhava para os lares -, bilheteria, custos de produção e efeitos/afetos provocados. A desprestigiada revolução provocada pelo filme começou com o faturamento de U\$ 141 milhões só nos Estados Unidos⁹⁴, além da publicação de inúmeros artigos sobre a obra, debates em programas sobre cinema ou congêneres, se consolidando como um dos grandes filmes do gênero de horror. Levando-se em conta os custos de produção, equipe envolvida, equipamentos utilizados e o tempo/dinheiro despendido, as estratégias adotadas pelos diretores Daniel Myrick e Eduardo Sánchez colaboraram para atmosfera do filme e envolvimento dos atores, além de reduzir o número de integrantes da equipe e, por consequência, os custos.

[...] o que ocorreu após a boa recepção de crítica e público ao filme *A bruxa de Blair* (*The Blair witch project*, Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, 1999). A partir de então, a produção de falsos *found footage* explodiu em quantidade, a ponto de parte da crítica jornalística dos Estados Unidos criar uma alcunha para esse tipo de produção: *found footage genre* (CARREIRO, 2013, p. 226).

As informações sobre os supostos acontecimentos envolvendo um grupo de estudantes interessados em pesquisar a lenda de uma bruxa que habitava/rondava um bosque na cidade de *Burkittsville* e que levou um homem a matar inúmeras crianças começou a permear a internet aproximadamente um ano antes do lançamento do filme. As informações circulavam em blogs e pessoas falavam sobre em *chats*, sem sequer conhecer de fato os estudantes ou a lenda da tal Bruxa de Blair, mas as informações lançadas reverberavam tamanha curiosidade manifesta nas dúvidas que cercavam o (grifo nosso). Algum tempo antes do lançamento da obra outra informação começa a circular: as gravações realizadas pelos jovens foram encontradas e estavam sendo organizadas para avaliação, mas os envolvidos continuavam desaparecidos. Em seguida, **boom** (grifo nosso): “*The Blair Witch Project*” é lançado envolto em uma aura bem construída de mistério, medo, suspense, dúvida, interesse, curiosidade e veracidade amarradas pelo argumento primeiro de

⁹⁴ Disponível em: < https://www.imdb.com/title/tt0185937/?ref_=fn_al_tt_1. > Acesso em 11 de setembro de 2020, as 16:35.

que se tratava de um documentário, signo maior da realidade no cinema, e que as filmagens foram encontradas; tudo produzido por estratégias de *marketing* muito bem elaboradas, antes mesmas que os memes e os viriais se tornassem comuns nas redes.

Nem a bruxa do título e tampouco o sumiço dos protagonistas eram reais. No entanto, os diretores não queriam que os futuros espectadores do longa-metragem soubessem disso. Dessa forma, ajudaram a planejar uma campanha de marketing viral que tinha a deliberada intenção de confundir uma parte dos espectadores a esse respeito. Meses antes do lançamento do filme, um site construído por eles alimentou a suposta veracidade do enredo. Jornais reproduziram a história e, a partir daí a confusão quanto ao caráter ontológico do conteúdo de *A Bruxa de Blair* ganhou vida própria, se espalhando pela internet (CARREIRO, 2016, p. 121).

A repercussão, como dito acima, foi estrondosa e as discussões sobre os eventos envolvendo o filme tomaram conta da internet e rodas de amigos interessados ou não em cinema: aquilo era real? O que aconteceu com eles? Será que é tudo armado? Dúvidas acaloravam discussões e, principalmente, mobilizavam afetos, provocando arrepios através da aproximação estética proposta pelo filme. Nessas condições a “Bruxa de *Blair*” representou um **baseado em fatos reais** ainda mais intensos, pois não se tratava mais de ser baseado, era o registro e contemplação da própria realidade (grifo nosso): se é real, a Bruxa então existe no mesmo mundo que ocupo? “Ora, o que não aconteceu não cremos de imediato que seja possível, mas o que aconteceu o é evidente; se impossível não teria acontecido” (ARISTÓTELES, 2005, p. 29).

Numa perspectiva similar, Bill Nichols indica a maneira como a Bruxa de *Blair* se aproxima do espectador e desperta nesse o desejo de observar outrem, próximo, utilizando premissa(s) do documentário:

E filmes como *Forrest Gump*, *Truman Show*, *o show da vida*, *EDTV* e *A Bruxa de Blair* constroem suas histórias em torno da premissa subjacente ao documentário: experimentamos uma forma distinta de fascínio pela oportunidade de testemunhar a vida dos outros quando eles parecem pertencer ao mesmo mundo a que pertencemos (2005, p. 18).

Vale ressaltar que no contexto indicado por Bill Nichols, *A Bruxa de Blair* instiga o olhar sobre esse **outro do mesmo mundo que eu**, através dos recursos estéticos e

narrativos próprios do documentário e toda atmosfera criada pela **divulgação** do filme o vendia como tal (grifo nosso).

As inquietações provocadas na recepção de a “Bruxa de *Blair*”, transpostas como interrogações acima, é aquilo que orienta também inúmeras produções congêneres: a implantação da dúvida. Ainda que o subgênero tenha um apelo estilístico e estético mais contundente, é a aproximação com o espectador, através do reconhecimento de pequenas expressões do cotidiano, a força motriz que motiva esse tipo de produção. Bill Nichols, em seu livro *Introdução ao Documentário* (2005), reforça algo que é central em suas reflexões e permeiam suas pesquisas, inclusive em seu título anterior “*Representing Reality*” (1991), e que dialoga com essa perspectiva: os documentários mobilizam os afetos “[...] porque abordam o mundo em que vivemos e não um mundo imaginado pelo cineasta, os documentários se diferem, de maneira significativa, dos vários tipos de ficção” [...] (2005, p. 17).

Ainda nesse contexto, outra indicação importante que ajuda a engrossar as reflexões sobre o quão eficientes foram Eduardo Sánchez e Daniel Myrick com sua obra, em torna-la atraente, reconhecível e próxima do público e, portanto, atrativa diz respeito ao fato de que os elementos estéticos e narrativos, os dispositivos do Efeito de Realidade empregados, foram bem sucedidos em dois aspectos fundamentais: primeiro, a “Bruxa de *Blair*” incorpora com perícia códigos estilísticos intimamente ligados ao cinema documentário; segundo, atores, interpretação, cenografia, imagens, som, edição e **dificuldades** tornaram o produto facilmente **reconhecível**, dentro os parâmetros que Bill Nichols indica como essenciais ao gênero não ficcional, que também se aproxima das características dos **filmes caseiros** (grifo nosso):

Em primeiro lugar os documentários oferecem-nos um retrato ou uma representação reconhecível do mundo. Pela capacidade que têm o filme e a fita de áudio de registrar situações e acontecimentos com notável fidelidade, vemos nos documentários pessoas, lugares e coisas que também poderíamos ver por nós mesmos, fora do cinema. Essa característica, por si só, muitas vezes fornece uma base para crença: vemos o que estava lá, diante da câmera; deve ser verdade (*Ibid.*, 2005, p. 28)

Embora o interesse maior de Bill Nichols tenha sido o cinema documentário, suas ponderações sobre o gênero não ficcional servem-nos para compreensão do impacto

que *mockmentaries* e *false found footage*, quando bem articulados e a depender do contexto, conseguem alcançar, os afetos que são capazes de mobilizar através de um conjunto de reconhecimento, crenças e familiaridade próprios do documentário. Nichols faz recorrentes apontamentos sobre *mockumentaries* e filmes congêneres, indicando inclusive como os códigos podem ser explorados e as fronteiras entre documentário e ficção transgredidas.

Certas tecnologias e estilos nos estimulam a acreditar numa correspondência estreita, senão exata, entre imagem e realidade, mas efeitos de lentes, foco, contraste, profundidade de campo, cor, meios de alta resolução (filmes de grão muito fino, monitores de vídeo com muitos pixels) parecem garantir a autenticidade do que vemos. No entanto, tudo isso pode ser usado para dar impressão de autenticidade ao que, na verdade, foi fabricado ou construído (*Ibid.*, 2005, pp. 19-20).

Todas as condições somadas, indicadas acima por uma perspectiva que versa sobre cinema documentário, auxiliam na compreensão ampliada sobre o diálogo que os *mockumentaries* ou *false found footage* estabelecem com o espectador, através das familiaridades, códigos de reconhecimento e credibilidade que se tenta atribuir aos **falses** filmes reais (grifo nosso).

Da perspectiva acadêmica e cinematográfica uma separação, já indicada no início deste capítulo, precisa de certo reforço à essa altura: *false found footage* e *mockumentary* possuem semelhanças mas também diferenças. Do ponto de vista da recepção, uma das propostas desta tese é que a aceitação de certos formatos e estilos com características mais pujantes do *false found footage* está relacionada a familiaridade do público com os documentários. O gênero não ficcional se consolida ao longo de sua história - conceitual, ética, estética e tecnicamente - como aquele gênero cinematográfico que traz **histórias reais** ao espectador (grifo nosso): obviamente o receptor, em linhas gerais, desconhece ou não reflete sobre todos os aspectos relativos à ética documental, mas a associação cognitiva é estabelecida por códigos firmados que passam a ser relacionados também ao telejornalismo como formatos cotidianos de apreciação da realidade através de notícias televisionadas.

False found footage, *mockumentaries* ou similares, apelam - ou apelaram com mais ênfase em certo momento - para o conjunto de dispositivos do documentário

incorporados para extrair dos acontecimentos uma realidade fílmica e transpassa-la para outrem. Assumindo-o como legítimo pela classificação, caracterização e por uma espécie de pacto firmado entre as partes, é natural que no imaginário popular a estilística do documentário sinalize para um sintoma de realidade que foi incorporada pelos *false found footages*; atualmente é natural que a popularização de outras **formas de comunicação e registro**, dispositivos e códigos sejam explorados como instrumentos capazes de incorporar a verossimilhança, mas na origem nos parece que a associação - técnica e cognitiva/memorial - com o cinema documentário foi o recurso que proporcionou tantas confusões em certo momento (grifo nosso): a “Bruxa de Blair” é o protótipo que (re)lança o gênero praticamente no corrente século e seu apelo e estratégias de *marketing* estava robustamente dedicado a associar a obra a um pretenso documentário.

No entanto, a questão mais importante para alguns pesquisadores é o estabelecimento de uma separação, em termos de gênero, técnica e conceito do hoje comum, naturalizado e até banalizado, *false found footage*. Alexandra Heller-Nicholas (2014), cita um conjunto importante de pesquisadores e respectivas propostas em relação ao *mockumentary*, alguns o separando de maneira pontual do *false found footage* e de sua classificação - por associação - como subgênero.

Segundo Heller-Nicholas, no livro “*Faking It: Mock-Documentary and the Subversion of Factuality*”, de Jane Roscoe e Craig Hight, são apresentados bons argumentos que indicam a não definição dos *mockumentaries* como gênero por si só, pois o formato se constituiria como um discurso em relação estreita com o cinema documentário e nas relações estabelecidas com os espectadores (2014, p. 16-17). Uma perspectiva semelhante a que adotamos em relação ao apelo feito para convencimento do público, mas isso não separaria, em nossa visão, *mockumentary* e *false found footage*; há outros elementos que os distinguem, mas ambos gravitam no mesmo universo. Heller-Nicholas ainda indica que outros autores evitam o termo *mockumentary*, sobretudo em relação ao *false ound footage*, e propõe distintas nomenclaturas, embora todas se assemelhem e traduzam aquilo que o formato propõe: uma representação de dada

falsa realidade maquiada para parecer verdadeira, associando-a a representação documentária⁹⁵ (grifo nosso). A autora cita os seguintes exemplos:

Para Alexandra Juhasz, é um "documentário falso", Christopher Robbins optou por um "documentário simulado", e ao invés de mockumentary David Bordwell chamou o filme *O Último Exorcismo* de "pseudo-doc". Outros, no entanto, adotaram o termo: Craig Hight disse que o *mockumentary* "identifica um deliberado borrão de uma suposta dicotomia entre fato-ficção", enquanto Alison Lebow se referiu ao estilo pela habilidade que a nomenclatura detém de "sinalizar um ceticismo em direção ao realismo documental". Juhasz afirmou que esta categoria se aplica à comédia ou filmes com elementos cômicos, enfatizando o papel fundamental da paródia em "*mock-documentary*", Roscoe e Hight observaram que "por meio de uma capa - fundamentada no humor, a paródia permite que os espectadores desfrutem dos prazeres de estar "numa piada"; apreciar e se envolver com a "(mocking)zombaria" da paródia". Eles continuaram, "*Mock-Documentary* assume que um espectador sofisticado é capaz de reconhecer e participar da agenda paródica; em outras palavras, um espectador familiarizado com os códigos e convenções do documentário e pronto para aceitar seu tratamento cômico" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 17)⁹⁶.

Entre *mockumentaries* e *false found footage* são preservadas semelhanças próprias do cinema documentário, algumas delas mais próximas e reproduzidas no Modo de

⁹⁵ A maioria das referências citadas por Alexandra Heller-Nicholas dialoga com hipóteses formuladas e perspectivas adotadas pela pesquisa, por exemplo, a indicação de Roscoe e Hight, conforme apresentado na citação transcrita.

⁹⁶ Todas as referências citadas por Heller-Nicholas são devidamente sinalizadas e dispostas ao final do livro. Texto original em inglês: "Like 'found footage horror,' the term 'mockumentary' is also hazy. Critical treatments often indicate an awareness of this instability, often tiptoeing around it or avoiding the term altogether. For Alexandra Juhasz it is 'fake documentary,' Christopher Robbins opted instead for 'mock documentary,' and David Bordwell called *The Last Exorcism* a 'pseudo-doc.' Others, however, have embraced the term: Craig Hight said mockumentary 'identifies a deliberate blurring of an assumed fact- fiction dichotomy,' while Alison Lebow addressed it precisely by this name for its ability 'to signal a skepticism toward documentary realism.' Juhasz contended this category applies to comedy or films with comic elements, and in emphasizing the fundamental role of parody in 'mock-documentary,' Roscoe and Hight noted that 'through a foregrounding of humour, parody allows viewers to enjoy the pleasures of being 'in on the joke'; to appreciate and engage with the 'mocking' of the subject of the parody'. They continued, 'Mock-documentary assumes a sophisticated viewer able to recognize and participate in the form's largely parodic agenda; in other words, a viewer both familiar with the codes and conventions of documentar and ready to accept their comedic treatment'".

Representação do Documentário⁹⁷ denominado Observativo⁹⁸, embora não exclusivamente. Porém os *mockumentaries* com frequência fazem uso de estratégias menos usuais nos *false found footage*: esses recursos são tipicamente do documentário como a observação de alguém que tem intenção de registrar algo para outrem, voz *over* e entrevistas, dentre outros recursos. Além disso o conteúdo que chega ao espectador pode ser ou não resultado de um material encontrado. Enquanto o *false found footage* raramente se coloca, no espaço fílmico, com um que de observador, ou para fazer uma referência ao movimento *Direct Cinema* - que será tratado nos próximos capítulos -, uma mosca na parede que não sofre interferência e não interfere nos acontecimentos, no *mockumentary* é estratégia viável que a história se desenrole diante da câmera sem a suposta interferência dos realizadores. No entanto, “[...] na prática, as linhas que dividem essas categorias se embaçam substancialmente” (*Ibid.*, 2014, p. 19)⁹⁹. A “Bruxa de Blair” é o exemplo mais significativo dessa mistura na história recente: é um *found footage horror*, ao mesmo tempo em que é *mockumentary*, e casa elementos do Modo Observativo, Modo

⁹⁷ “Os Modos de representação do documentário formulados pelo pesquisador norte-americano Bill Nichols (1991-2001) se estabeleceu apartir de dois momentos. No início dos anos 1990 Nichols propõe 4 Modos de representação e no final da mesma década acrescenta mais 2, totalizando assim 6 Modos de representação do documentário que dão conta de forma expressiva de grande parte dos filmes não ficcionais. Esses modos são: o Modo Expositivo; Modo Participativo; Modo Observativo; Modo Poético; Modo Reflexivo; Modo Performativo. “De maneira geral Bill Nichols dirá que, com imperfeição e de maneira inexata, no entanto coerente, os Modos representam a história do cinema documentário e suas repetições podem ser vistas como a definição de um movimento em determinada época. Cada modalidade de representação documental tem claramente períodos específicos e predominam em determinadas regiões ou países, onde e quando poderá ser observada sua predominância, mas isso não significa que as modalidades não podem vagar pelo tempo e espaço e se reinventarem continuamente, como se fossem engessadas por determinado movimento, ao mesmo tempo em que um documentário pode claramente apresentar mais de um modo de realização em sua enunciação” (PEREIRA, 2013, p. 116-117).

⁹⁸ No Modo Observativo “o cineasta preserva uma posição observativa e não interativa. “A voz que enuncia o documentário direto pode dizer sem má consciência: ‘a validade da posição subjetiva, a partir da qual enuncio, baseia-se no fato de que não estou interferindo no mundo ao representá-lo” (RAMOS, 2008, p 269). “O modo observativo propõe uma série de considerações éticas que incluem o ato de observar os outros se ocupando de seus afazeres” (NICHOLS, 2009. p 148 *apud* PEREIRA, 2013, p. 99).

⁹⁹ Texto original em inglês: “*In practice, the lines between these categories blurs substantially*”.

Participativo¹⁰⁰ e Modo Expositivo¹⁰¹; uma confluência de inspirações que auxiliam na construção da verossimilhança operando como dispositivos do Efeito de Realidade.

Importantes como ponto de partida, essas separações, ou definição ampliada da classificação *mockumentary* têm menos peso na discussão geral e na revisão histórica, mas sinalizam pontos essenciais para argumentos formulados, como a relação estabelecida com o público através dos códigos do documentário, como indicam Roscoe e Hight e o fato do estilo ser explorado por outros gêneros com muito maior frequência que os *false found footage* que, por sua vez, se associam ao horror e fomentam o *found footage* horror.

Uma das alegações que propomos é que a estética realista, o Efeito de Realidade e os dispositivos realistas de peso estético e narrativo compõem um estilo cinematográfico manifesto através do *false found footage* e do *mockumentary* - com abertura para abordagens contempladas ou não por essas definições. A aplicação dessa estilística recorrentemente em um determinado gênero cinematográfico pode fomentar sua (sub)categorização como subgênero, tal qual os movimentos que se conformou chamar de *found footage* horror e *mockumentary* horror, o segundo consideravelmente menos frequente. Já indicamos ao longo do trabalho que essa estilística é empregada com mais frequência e densidade em obras de terror e horror pelos apelos à mobilização dos afetos que tais gêneros fomentam em suas obras, e que essa afetação pode ser - ou não - potencializada pela estilística realista dos dispositivos citados. Assim, entendemos que *false found footage* e *mockumentaries*

¹⁰⁰ “[...] o Modo Interativo/Participativo privilegia e dá abertura para que o cineasta intervenha no mundo histórico e interaja com os atores sociais eleitos para o filme, participando clara e enfaticamente da construção e condução dos personagens, bem como do discurso fílmico. Esse modo tem como representante fundamental a vertente francesa do cinema direto, denominada a princípio pelos próprios idealizadores de Cinema Verdade. Em uma declarada atitude contra o cinema direto anglo-saxão, o Modo Interativo/Participativo busca a provocação de um determinado evento a partir da intervenção do *sujeito-da-câmera* e na interpelação com seus atores sociais. Sendo assim, em muitos casos, o realizador passa a ser um dos protagonistas do filme, que é resultado de uma construção direta e assumida” (PEREIRA, 2013, p. 120).

¹⁰¹ “O Modo Expositivo “se dirige ao espectador diretamente, com intertítulos ou narração que expõe uma argumentação sobre o mundo histórico” (NICHOLS, 1991, p. 68) é aquele que mais facilmente o espectador irá reconhecer como documentário, por se tratar de um modo estritamente ligado ao modelo clássico, predominante até o fim dos anos 1950, em que o argumento é veiculado a letreiros (que geralmente cumpre o mesmo papel da narração em áudio). Ele também é ilustrado com imagens de arquivo, encenações ou cenas gravadas exclusivamente para o filme, acompanhado pela voz *over* (que também pode ser *off*), como uma narração condutora e detentora da razão que auxilia o espectador na absorção da informação e do tema proposto” (PEREIRA, 2013, p. 118).

isoladamente, de forma independente, não compõem subgêneros por si só, mas que associados ao um gênero já consolidado, criadas as condições e caracterizado o recurso e a recorrência de técnicas para o casamento de estilística e gênero, é possível - como muitos autores mostram - estabelecer uma subcategoria, ou subgênero que pode ser identificada pelos prefixos *found footage* e *mockumentary*.

2.3.1.1 Filmes Snuff, Snuff-Ficcions e lendas urbanas

O prólogo/justificativa do *found footage horror* “*Re-Cut*” (Fritz Manger, 2010) indicam um ponto de partida na direção percorrida a partir daqui:

“Filme *Snuff* – substantivo. Gíria – um filme pornográfico que mostra um assassinato real de um dos *performers*, com um objetivo sádico”.

“Embora mortes tenham sido capturadas em filme, *snuffs* sempre foram tratados como lenda urbana”.

“No outono de 2009, o filme a seguir foi interceptado pela Divisão de Crimes na Internet do FBI”.

As inúmeras manifestações e utilizações do realismo cinematográfico aludias ao longo do trabalho para propor uma revisão e reflexões sobre o *false found footage* ou *mockumentary* incitam um rastreio com densidades distintas em diferentes manifestações desse realismo, ou de um pretense realismo. Posto até aqui fica clara a intenção de se propor a relação entre a recepção dos *false found footages* e *mockumentaries* com as marcas na memória, nos afetos e nas crenças dos indivíduos com o cinema documentário e essa relação é, ou foi, parte fundamental do processo de recepção que auxiliou nos efeitos e **aceitação** desse(s) estilo(s) de cinema mais contemporâneo (grifo nosso). Mas as evidências sinalizam para algo que vem sendo diluidamente apontado, que é a relação entre filmes *snuff* e os *false found footage* e *mockumentary* em termos de ludibriar o espectador sobre a autenticidade de dado registro associando-o à mística que envolve os filmes *snuff*.

A definição de filme *snuff* pode ser tratada de forma objetiva, mas também deve-se compreender o emprego dessa palavra e o efeito gerado tanto nos supostos filmes *snuff* e nos **snuff-fiction** (HELLER-NICHOLAS, 2004), quanto nos *false found footage*, *found footage horror* e *mockumentaries* (grifo nosso).

Curiosamente, nenhum dos livros recentes que discute os *mockumentaries* e suas técnicas realmente mencionam, muito menos analisam, a tentativa mais escandalosa de se passar uma ficção como fato, ou seja, o filme *snuff*, em que, aparentemente, as pessoas são na verdade, mortas puramente para o deleite da câmera e, portanto, do cinema. O escândalo eclodiu pela primeira vez com o lançamento do filme *Snuff* em 1975, e, embora isso logo tenha se revelado uma farsa óbvia e oportunista, rumores sobre a existência de filmes 'snuff' teimosamente se recusam a ir embora, sendo alimentado periodicamente pela alegada descoberta da "coisa real" (PETLEY, p. 2005, 173)¹⁰².

A motivação a ser posta a partir desse ponto, então, se transcreve em questionamentos: historicamente quais os rastros e referências dos filmes *snuff* mais conhecidos? E quais as relações objetivas entre esse **seguimento** e o(s) estilo(s) que investigamos nesta tese (grifo nosso)? Seriam os *snuffs* tão importantes para recepção dos *false found footages* e *mockumentaries* quanto o documentário?

Para dar início às reflexões sobre as questões postas é importante reforçar que há ao longo da história do cinema formas de enunciação do realismo cinematográfico, ou de um falso realismo, que se apoia, geralmente, em questões que são latentes e dialogam com o momento histórico, social, tecnológico etc. A estética do cinema realista, nos termos que André Bazin propõe e que compõe o terceiro capítulo, faz referência tanto a elementos estéticos quanto narrativos e temáticos utilizados por cineastas que de fato tencionavam se aproximar social e culturalmente daquilo que os cercavam; essa é uma dimensão do realismo que tratamos de maneira mais **nobre** como uma espécie de realismo puro ao longo do trabalho, pois não se trata de um esforço para ludibriar o público e mobilizar os afetos através de uma ilusão, mas de proporcionar ao espectador uma forma de se sentir representado no filme (grifo nosso). Por outro lado, já no contexto do **atual movimento** e obras que determinadas

¹⁰² Texto original em inglês: "Curiously, none of the recent books which discusses the mock-documentary and its techniques actually mentions, let alone analyses, the most scandalous attempt to pass off fiction as fact, namely the 'snuff' movie, in which, apparently, people are actually killed purely for the delectation of the camera, and hence of the cinemagoing public. The scandal first erupted with the release of the film *Snuff* in 1975, and, although this was soon revealed to be an obvious and opportunistic fake, rumours about the existence of 'snuff' movies stubbornly refuse to go away, being periodically fed by the alleged discovery of the real thing".

a ludibriar o espectador sobre a autenticidade de sua trama empregam dispositivos realistas para mobilizar os afetos do público através de um constructo fílmico falacioso, as estratégias variam e se modificaram ao longo dos anos (grifo nosso).

Dentro dessas variações algumas se destacam: filmes que se anunciavam como **baseados em fatos reais** - como algumas obras já citadas - que de pronto propunham ao espectador uma imersão no universo fílmico que ao mesmo tempo o mantivesse atento aos fatores externos ao filme, pois o que se passava **lá**, na diégese, passou-se na verdade **aqui**, fora da diégese (grifo nosso). Dizer que **você assistirá um trágico crime real** é uma forma de te colocar em alerta para aquilo que aconteceu com/contra alguém como **você**, no mesmo universo que ocupa, deixando-o suscetível ao mesmo drama (grifo nosso). Mais modernamente, prólogos que partem de premissas como “essas gravações são de um vídeo encontrado de jovens que desapareceram na floresta” (e essa é uma referência hipotética, mas próxima daquela indicada no início do filme *Holocausto Canibal*), associada a elementos estéticos e narrativos mais próximos do cinema documentário e/ ou com uma linguagem **menos profissional**, como que resultado de alguém que claramente não teria **armado tudo aquilo** representa mais um conjunto de dispositivos - resumidos aqui - que constituem o Efeito de Realidade em períodos mais recentes (grifo nosso).

O estilo que alguns pesquisadores já denominam *desktop horror* está em diálogo com tempos hodiernos, podem depender da consolidação e acesso a computadores, celulares, redes sociais, salas de bate papo e similares para conseguir afetar o público, através desse reconhecimento, que potencializa também a atmosfera realista através da associação com o **mal feito**, amador, não profissional; pois trata, no geral, de uma situação que vivemos no cotidiano e ao qual estamos suscetíveis (grifo nosso). Basicamente trata-se de um cenário comum da vida moderna com uso frequente dos equipamentos e plataformas aludidas. Visual e tematicamente, no geral, todos se sentem familiarizados e próximos daquela linguagem apresentada. O uso de imagens de câmeras de segurança também opera nesse domínio.

Além das estratégias citadas brevemente e algumas fragmentárias que são também apresentadas ao longo da tese, há, nesse momento, uma forma de enunciar-se

realista e provocar as imersões desejadas que merece especial atenção, que é o referenciado filme *snuff*.

Filmes “*Snuff*”, *Snuff Films*”, ou “*Snuff Fictions!* - para escapar das **lendas** - fazem referência a um suposto¹⁰³ movimento que constituía um **pequeno** ciclo ou até indústria de filmes que continham cenas reais de assassinato, tortura, violência sexual e congêneres (grifo nosso). Numa observação pragmática, em síntese, filmes com cenas reais de morte, ou de mortes, existem, inclusive para fins educativos e para atender o interesse de certos grupos de **curiosos**, como na franquia “*Faces of Death*” (1978-1993), no entanto a aura que envolve os filmes “*Snuff’s*” não caracterizam **apenas** essas condições (grifo nosso). Parte lenda, parte realidade, filmes que compõem esse movimento - imagina-se - retratam registros reais de tortura, violência, abuso sexual e assassinatos produzidos para o próprio registro que entre as décadas de 1960 e 1990, aproximadamente, teriam estimulado uma espécie de indústria em que pessoas se dedicavam realizar e registrar atos de violência e violência extrema para comercialização. Naturalmente essa aura, ou essas lendas permearam os *false found footage* e no caso de *false found footages* de horror, principalmente, serviam de prólogo para enunciação de uma pseudo-realidade registrada e apresentada a posteriori. A notoriedade que as lendas que circundavam os “*Snuff’s*” alcançaram permitiu que a simples referência a nomenclatura já estimulasse a associação com **fatos reais e violência**, praticamente o **baseado em fatos reais** que seria carregado por muitas outras obras (grifo nosso).

Um exemplo relevante é o filme “*Snuff*” (1975), dirigido por Michael Findlay, Horacio Fredriksson e Simon Nuchtern, já citado nesta tese. O referido é revisado por alguns pesquisadores como parte da filmografia do *found footage horror*, e nesse aspecto a obra é menos relevante em termos de utilização de uma estética e narrativa usual do

¹⁰³ Em relação aos filmes *snuff tudo* é tratado no campo da suposição: filmagens, gravações, com cenas escatológicas reais sempre existiram, sendo compartilhadas inseridas em filmes - como os já citados filmes educativos, dentre outros - ou compiladas em **arquivos sádicos**, como na **franquia** “*Faces of Death*” (Faces da Morte, 1978-1993) que compunha sua compilação com cenas reais de pessoas mortas, feridas ou de animais em situação similar (grifo nosso). Mas em relação aos *snuffs* trata-se de supostamente - e tendo feito a ressalva sobre o campo da suposição pouparei o uso da palavra - filmes que continham cenas de violência produzidas para o próprio filme, atendendo um grupo de interessados em assistir o sofrimento real do outro. Daí faz-se referência a **indústria** marginal, naturalmente, de filmes *snuff*, que supostamente produzia e comercializava inúmeros filmes com o mesmo caráter sádico e fetichistas para indivíduos interessados nesse tipo de conteúdo (grifo nosso).

subgênero, mas em termos de Efeito de Realidade, o filme “*Snuff*” vale-se tanto do título que já o relaciona diretamente a um movimento de registros reais e violentos e um prólogo que é, dentro da trama, o dispositivo realista de maior relevância:

ATENÇÃO, você verá agora o filme que dizem ser o mais controverso da história do cinema. O filme que dizem que nunca deveria ter sido apresentado a ninguém... Na verdade você já leu as manchetes em jornais do país e de todo mundo sobre ele e escutou as notícias. Um filme que só poderia ter sido produzido na América do Sul, onde a vida é barata... O filme irá te chocar e deixar atônito... não é recomendado para corações fracos... ou estômagos fracos... Por causa do conteúdo controverso e da natureza altamente violenta desse filme, nós somos autorizados a apresentar apenas algumas cenas selecionadas e editadas nesse momento... mas a versão COMPLETA, SEM CORTES, SEM CENSURA chegará nesse cinema em breve. Senhoras e senhores, a coisa mais sangrenta que já aconteceu diante de uma câmera... *SNUFF*¹⁰⁴.

Um *trailer* com a primeira parte do texto transcrito acima foi utilizado para despertar interesses apelando para natureza pseudorrealista da obra, relacionando-a ao universo “*Snuff*”. No filme, além do prólogo outros dispositivos são empregados com menor eficiência em termos de verossimilhança e legibilidade, como mostrar o próprio *set* de gravação de um filme (é um filme dentro de outro filme, esse **outro** filme, para o qual a gravação e equipe técnica são evidenciadas é um registro “*Snuff*”) e a quebra da quarta parede, quando os indivíduos se dirigem aos técnicos envolvidos na operação dos equipamentos de registro e essas imagens assumem um caráter estético *on hand*, menos profissional (há uma câmera dentro da diégese que alterna cenas com a câmera fora da diégese) (grifo nosso). Basicamente esses são os dispositivos do Efeito de Realidade empregados por “*Snuff*”, cuja maior eficiência pode ser atribuída à relação que se tenta estabelecer através do trailer, prólogo e título com a mística do “*Snuff*” que circulava com certa relevância à época.

Snuff-fictions (snuff ficcional) - filmes ficcionais que se valem da perspectiva que snuff existe - apresentam-se dialeticamente como falsos snuff filmes para provocar a fascinação estabelecendo ligação com mortes reais e cinema. Snuffs ficcionais e found footage de horror se apoiam na estética de filmes amadores nas construções de seu “registro real” e também costumam usar muitas das novas

¹⁰⁴ Um recorte que apresenta o *trailer* de lançamento do filme, o prólogo e trecho descritos podem ser contemplando nos *link's* disponíveis: < <https://www.youtube.com/watch?v=q8odX4GoQOE> > Acesso em 09 de outubro de 2020, as 18:34.
e < <https://www.youtube.com/watch?v=ZsfFPjQsx1I> > Acesso em 09 de outubro de 2020, as 19:00.

tecnologias “cinematográficas” em suas narrativas e mise-en-scene (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 58)¹⁰⁵.

A alusão ao termo *Snuff* como recurso para sinalizar a origem real da obra parece recurso menos eficiente e reconhecível no século corrente e esse apelo ao real é condicionado a outras estratégias de **endereçamento** mais familiares e recorrente como **essa gravação é resultado de um filme encontrado**, ou **esse cartão/hd foi encontrado em meio aos destroços, o destino dos envolvidos é desconhecido** (grifo nosso). No entanto em diversos contextos e abordagens, em tempos de internet acessível e constante conexão com pessoas desejadas ou desconhecidas, mesmo esse tipo de prólogo ou enunciação torna-se dispensável - e é dispensado em diversas obras - em vários contextos, pois os dispositivos de imersão remetem a outros níveis de experiência sensória e construção da verossimilhança em que uma **justificativa** manifesta no prólogo é descartada pelo realizador (grifo nosso). Dois exemplos recentes dialogam com o argumento, são os filmes “*Host*” (Cuidado Com Quem Chama, 2020), dirigido por Rob Savage e “*Spree*” (2020) de Eugene Kotlyarenko. Ambos se pautam em uma estética e construção narrativa de cunho realista, cujos dispositivos de realidade mais importantes são a realização dos registros e, portanto, dos acontecimentos/fenômenos que transcorrem diante de dispositivo eletrônico: computador, celular ou câmeras conectados à *internet* - com todas as implicações estéticas e narrativas que essa interface digital implica - configurando-se como *desktop horror*, no caso de “*Host*” e através de registros feitos por celular e *action cameras* acopladas em um carro ou carregadas nas mãos do interlocutor, no caso de “*Spree*”. Os dois filmes caracterizam-se como filmes de horror próprios da era digital e dialogam com as camadas mais recentes do realismo cinematográfico e do *false found footage*, mas nenhum deles se anuncia como *found footage*, ou inicia sua trama **tendo que justificar** a origem das imagens e, nesse contexto, as questões simbólicas relativas à história dos *snuff movies* são absolutamente dispensáveis (grifo nosso).

A questão a ser pontuada nesse contexto é estabelecer uma separação relativamente evidente, mas que precisa ser sinalizada: em termos mais objetivos, todo registro que

¹⁰⁵ Texto original em inglês: “*Snuff-fictions— fictional movies predicated on the assumption that snuff exists— diegetically feature fake snuff films to provoke this fascination with this link between real death and film. Snuff- fictions and found footage horror rely on particular amateur filmmaking aesthetics in their construction of their “real” material, and also often make filmmaking technologies overtly present in their narratives and mise-en-scene*”.

obtém certa circulação, ou filmes que incorporam registros reais de violência - para resumir - caracterizaria, pragmaticamente, uma obra que é ou incorpora cenas *Snuff*, como o já citado “Faces da Morte”. No entanto a associação estimulada e feita por filmes que propunham sua relação com a realidade, através de um forçado vínculo com o **título** *Snuff* como signo de realidade apelavam para uma construção que se configurou quase como uma lenda urbana, do submundo do cinema, em que filmes eram realizados e comercializados com cenas reais de violência e violência extrema; atos realizados pelo/para o filme (grifo nosso).

Essa mistificação, a suposta existência de um comércio poderoso desse tipo de registro - lenda sobre uma indústria que supostamente ainda existe na *deep web* - se manifestou como dispositivo eficiente pelo tempo que as suposições relativas ao fenômeno perduraram, bem como o **baseado em fatos reais** teve eficiência e foi amplamente incorporado em inúmeros filmes das décadas de 1980 e 1990; não que o **baseado em fatos reais** tenha sido restrito ao período sinalizado, mas esse tipo de apelo/prólogo preservou mais vigor e era incorporado por conta dessa força naquele espaço de tempo (grifo nosso).

O poder inerente à palavra “*snuff*” depende de sua imprecisão; sua enigmática força é derivada diretamente de sua indefinição como conceito. Não apenas o *snuff* foi definido de maneiras diferentes em uma série de contextos diferentes, mas também a imprecisão com que o termo é aplicado na prática, é a nebulosidade com a qual o termo é aplicado na prática, tanto pelo discurso da crítica quanto da não crítica, que o torna um tabu tão resistente. Em seu nível mais básico uma compreensão contemporânea sobre *snuff* é alocada na interseção entre filme, morte e “o real”. (HELLER-NICHOLAS, 2014, pp. 58-59)¹⁰⁶.

Semanticamente a palavra *snuff* quando associada ao cinema torna-se sinônimo de emprego de cenas reais de violência ou de registros violentos inteiramente reais, não ficionalizados para um filme, e é esse sentido que se assume no dado contexto. As discussões sobre a definição mais objetiva da palavra e a razão pela qual sua associação ao cinema, que se deu com certa aderência e efetividade

¹⁰⁶ Texto original em inglês: “*The power inherent in the word “snuff” is dependent upon its vagueness; its enigmatic force stems directly from its elusiveness as a concept. Not only has snuff been defined in different ways across a range of different contexts, it is the haziness with which the term is applied in practice in both critical and non- critical discourse that makes it such a resilient taboo. At its most basic level, a contemporary understanding of snuff is located at the intersection of film, death and “the real.” When we think of “snuff” we think of a number of other uses of the word: to snuff out or extinguish a candle, or of snuff boxes used to store powdered tobacco*”.

aproximadamente a partir da década de 1970, ainda gera debates entre pesquisadores mais atentos a essa **categoria** de filme, ou a esse **adjetivo** que agrega um valor importante ao filme em termos de produção e recepção (grifo nosso).

As indicações mais digressivas que buscam uma compreensão etimológica e semântica da palavra indicam tanto seu emprego entre usuários de drogas nos anos 1960-70 em relação aos efeitos fortes e nocivos de algumas substâncias, até debates anti-pornografias (anti-filmes pornográficos) promovidos na década de 1970¹⁰⁷, fomentados pela repercussão positiva, relativo sucesso de bilheteria e **aceitação**, naturalidade com a qual as pessoas se dirigiam as salas de cinema para assistir ao filme “*Deep Throat*” (Garganta Profunda, 1972), de Gerard Damiano (grifo nosso).

Por fim, em relação às especulações sobre os filmes “*Snuff’s*”, as lendas urbanas que os cercam e a suposta existência de uma indústria de vídeos com esse caráter, Heller-Nicholas indica que:

Paradoxalmente, se realmente existe mercado para *snuff* isso é uma lenda urbana em si - impulsionado por ficções-*snuff* que o desencadeou. Para um fenômeno tão impregnado de seu status de texto proibido, filmes *snuff* tem uma presença ironicamente visível no cinema de ficção (2014, p. 60)¹⁰⁸.

E a associação desta **categoria** com os *false ound footage*, *mokumentaries* e documentários é objetivamente atrelada a características estéticas e narrativas que os movimentos indicados compartilham (grifo nosso). [...] “Esses filmes já traziam uma visualidade amadora, o que era característica dos *snuffs movies*: realizações obscuras nas quais se acreditava que assassinatos reais eram cometidos em frente às câmeras” (ACKER, 2017, p. 17).

O **mal feito**, dentro dos parâmetros cinematográficos, é potencial sintoma de autenticidade dos registros (grifo nosso). Uma percepção residual que tem origem na recepção de filmes documentários, com influência também dos movimentos neo cinemas que começam na Europa e se espalham para o mundo após os anos 1940,

¹⁰⁷ De acordo com Eithne Johnson and Eric Schaefer (SMITH, 1999, p. 74).

¹⁰⁸ Texto original em inglês: “Paradoxically, if there really is a market for *snuff*, it is the urban legend itself—propelled by *snuff*-fictions—that has triggered it. For a phenomenon so steeped in its status as a forbidden text, *snuff* has an ironically visible presence in fictional cinema”.

e configuram pragmaticamente a alusão a incorporação de cenas reais - cenas *snuff*. O posterior valor agregado ao termo *snuff* ao longo dos anos está relacionado a uma **mística** criada na sua relação progressivamente estabelecida com cenas e filmes de violência e morte; assim o termo passou a ser incorporado como sinônimo de registros reais que por consequência são **mal feitos**, de cunho amador/não profissional - numa constituição ontológica de violência diante das câmeras - e esses signos respigam marcas de sangue sobre os *false found footage*, principalmente de horror, e *mockumentaries*; sendo que a **simples** incorporação do termo é menos eficiente atualmente em termos de Efeito de Realidade do que fora 50 anos atrás (grifo nosso).

2.3.2 Marcas e Marcos do *False Found Footage* e *Mockumentary*

Como podemos diferenciar o cinema que usa suas propriedades para registrar e revelar, o melhor que pode, algumas áreas da realidade, daquele que registra a realidade apenas para explorá-la na busca de seus objetivos triviais (ANDREW, 2002, p. 96).

Inúmeras obras, atualmente, são associadas ao *false found footage*, principalmente, por carregar algumas características estéticas menos **engessadas** (grifo nosso). Por exemplo, Alexandra Heller-Nicholas cataloga filmes como “*Suicide Club*” (Clube do Suicídio, 2002) como parte do universo que compõe o *false found footage* - só para citar um dos exemplos indicados pela pesquisadora - mas nosso ponto de vista é contrário a essa perspectiva, pois a inclusão de elementos estéticos, como uma câmera tremida, mais **nervosa** ou pouco menos profissional provoca uma aproximação estética com o espectador, mas não necessariamente apela para sintomas do realismo que *false found footage* e *mockumentaries* geralmente o fazem, nem com a mesma densidade (grifo nosso). Sintomas menos expressivos - se fora de um contexto que constitua no imaginário um realismo, através da verossimilhança, do prólogo, da justificativa e de demais dispositivos - pode sim, nessas condições, sinalizarem uma opção **apenas** estética e não um desejo do cineasta de se pautar no Efeito de Realidade como elemento central de sua narrativa, pelo qual perpassam elementos estéticos e narrativos de quem produz, naturalmente, e interfere na recepção embaçando a cognição de quem contempla a obra (grifo nosso). Nessa perspectiva então, embora esta tese não tenha o intuito de empreender um grande

levantamento filmográfico de obras do universo investigado - como fazem com excelência Heller-Nicholas, Rodrigo Carreiro, que tendo publicado inúmeros artigos sobre o tema mantém no IMDB uma “[...] lista que relaciona todos os longas-metragens de ficção, codificados parcial ou totalmente como falsos documentários e/ou construídos no estilo *false found footage*”¹⁰⁹ e tantos outros pesquisadores - além das obras indicadas ao longo do texto, há outros filmes que merecem ser referenciados na conclusão deste capítulo como estabelecimento de mais uma baliza que sinaliza as convicções adquiridas ao longo da pesquisa sobre os elementos estético-narrativos e dispositivos do Efeito de Realidade que são bem articulados - em termos de análise - nos filmes indicados a seguir. Antes, vale a ressalva de que os filmes relacionados aqui não são analisados devidamente, como é feito em relação ao *corpus* analítico selecionado que compõe o último capítulo, mas sua marca em algum dos contextos apresentados na ascensão mais recente do cinema *false found footage* e *monkumentary* nos impõe ao menos **menção honrosa** (grifo nosso).

Em termos de repercussão, eficiência no emprego de dispositivos do Efeito de Realidade e da articulação de elementos estéticos e narrativos próprios do *false found footage* um filme em especial se aproxima de A Bruxa de Blair, não pela marca histórica, pois a pedra angular já havia sido posta, mas por consolidar os dispositivos realistas e propor uma abordagem ainda mais **ousada** em termos de prólogo/justificativa para registros das imagens e do som e a disponibilização desse material a posteriori, além de outras características já indicadas (grifo nosso). Falamos de “Atividade Paranormal”, filme referenciado ao longo do texto e indicado como parte de uma resiliente franquia, mas que concentra em seu primeiro filme, com título original indicado, força maior em termos de apropriação do Efeito de Realidade.

As condições que estimularam o roteirista e diretor Oren Peli são **próprias** do *false found footage* (grifo nosso): após uma experiência “Sobrenatural” Peli decidiu que faria um filme de terror com baixíssimo orçamento, usando seu apartamento, dois atores e uma equipe reduzida para realização. “Atividade Paranormal” se passa em **quatro**

¹⁰⁹ A lista de longas-metragens no estilo *false found footage* que o pesquisador e professor da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) organizaram e mantém está disponível no link a seguir: <https://www.imdb.com/list/ls054367204/>. > Acesso em 03 de novembro de 2020, às 05:10.

paredes, esse é todo espaço, *set*, locação no qual a obra se insere, transitando apenas pelos cômodos da residência (grifo nosso). O filme retrata a vida de um casal, Kate e Micah, que começam a ser atormentados por incidentes paranormais. Dentro da diégese o registro ao qual temos acesso, devidamente apresentado após o prólogo que opera como justificativa¹¹⁰ do enredo, é resultante de câmeras de segurança colocadas na casa além de outros recursos mais **criativos** que Micah utiliza para gravação dos fenômenos (grifo nosso). Intercaladas com cenas de câmera na mão e diálogos entre o casal, as câmeras dispostas pela casa registram de ângulos **diversos** os assombros que atormentam Kate e Micah e que vão escalando até o desfecho da obra, quando se confirma a presença de um espírito/demônio manifesto na possessão de Kate (grifo nosso).

Em termos de bilheteria, o custo aproximado para produção do filme foi de \$ 11.000,00 e a versão original foi mantida mesmo com a distribuição e aquisição por parte da "DreamWorks, que investiu mais de \$ 2 milhões na divulgação. Mesmo com o investimento em *marketing* consideravelmente maior do que os custos de produção, "Atividade Paranormal" estabelece mais um marco na história do *false found footage* por ter arrecadado mais de \$ 90 milhões até 2010 (tendo sido lançado oficialmente em 2007) e até "[...] 2013 a franquia arrecadou mais de \$ 700 milhões em todo mundo" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 129). O divisor (re)estabelecido pelo filme, depois do material ter sido avalizado por Steven Spielberg - quando a *DreamWorks* sugeriu que o filme fosse regravado e Spielberg disse que não era necessário, a versão original estava praticamente pronta - foi demonstrar mais uma vez para as grandes produtoras que o *false found footage*, em especial o *found footage horror* tinha aceitação no mercado consumidor e era consideravelmente lucrativo e atraente por diversos aspectos. A incorporação dos dispositivos de realidade também representa uma marca importante do filme, que limitando o espaço fílmico, depositando toda ação em

¹¹⁰ A justificativa para realização do registro e posterior disponibilização do material se configura através do prólogo transcrito: "Os produtores gostariam de agradecer as famílias de Micah S. E Kate F. e o Departamento de Polícia de Rancho Penasquitos por fornecer esta gravação ... San Diego CA; 18 de setembro de 2006". Essa breve justificativa apresentada apresenta a "origem do filme", relaciona-a com um caso policial cujo desfecho se saberá ao final da obra, e localiza o espectador no espaço e no tempo. E no final do filme uma nova cartela apresenta as seguintes informações, como forma de conclusão: "O corpo de Micah foi encontrado pela polícia em 11 de outubro de 2006. A localização de Kate permanece desconhecida"; com isso se fecha a questão/ justificativa proposta no prólogo: o registro é oriundo de um acontecimento que ganhou contornos policiais e os registros que compõe a investigação foi fornecido aos produtores do filme - sabe-se lá porquê.

dois atores, incorporou câmeras de **segurança**, câmeras de mão, estética amadora e suportes mais criativos para apresentar um discurso realista, através da verossimilhança e implementar com eficiência considerável o Efeito de Realidade (grifo nosso). Os demais filmes da franquia Atividade Paranormal perdem força em termos de Efeito de Realidade a partir da condição de que devem sobrepor e acumular justificativas para **validar** para audiência que registros semelhantes foram feitos em momentos distintos, distantes historicamente, por familiares ou pessoas ligadas ao casal Kate e Micah (grifo nosso). Essa condição ou coincidência parece menos confiável do que o primeiro registro entregue pela polícia, e esse é um dos argumentos que utilizamos para propor que a recorrência da estilística *false found footage* em mais de uma obra, compondo uma franquia **linear** de títulos desfavorece o Efeito de Realidade, pois a justificativa para o número subsequente de gravações torna-se cada vez menos crível (grifo nosso). A menos que essas gravações sejam organizadas em uma espécie de antologia, como nos filmes *V/H/S* (2012) e *V/H/S 2* (2013), compostos por uma série de **curtas** amarrados pelo universo temático - horror/terror - resultado da compilação dos trabalhos de vários diretores envolvidos cada qual em um dos registros¹¹¹ (grifo nosso).

Outras obras que se destacam por motivos diversos no processo de maturação, consolidação e experimentação do *false found footage* e *mockumentary* merecem referência, ainda que breve. Tamanha a profusão de obras congêneres Heller-Nicholas (2014) propõe algumas divisões temáticas, todas ligadas ao gênero *found footage horror*, como “*Exorcism Films*” (filmes de exorcismo), “*The Family*” (Família) e adicionalmente, também relacionado à abordagem, mas de maneira mais ampla conceitualmente, “*Nation, History and Identity*” (Nação, História e Identidade). Essas adjetivações servem à pesquisadora como ponto de avaliação da abordagem de obras *found footage horror*, sua amplificação e recorrência em certos universos temáticos e fomenta ângulos de abordagem proporcionando pontos de análise, como em relação ao filme “*Cloverfield*” que Heller-Nicholas indica como uma representação do medo de

¹¹¹ *V/H/S* é composto por filmes dirigidos por um coletivo de diretores chamado *Radio Silence*, encabeçado por Matt Bettinelli-Olpin, David Bruckner, Tyler Gillett, Justin Martinez, Glenn McQuaid, Joe Swanberg, Chad Villella, Ti West e Adam Wingard. O link a seguir apresenta breves depoimentos dos diretores: < <https://www.youtube.com/watch?v=uRdluMkp4qQ>. > Acesso em 19 de setembro de 2020, às 06:10.

V/H/S 2 é composto por filmes dirigidos por Simon Barrett, Jason Eisener, Gareth Evans, Gregg Hale, Eduardo Sánchez, Timo Tjahjanto e Adam Wingard.

uma nação sobre invasões e ataques externos e da insegurança em terra pátria; nesse contexto a obra citada está relacionada aquilo que a autora indica como **representação** de Nação, História e Identidade (grifo nosso). Embora interessante como parte de um levantamento e discussão importante no livro “*Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality*”, e por isso a referência, essa categorização não nos é relevante no momento.

Embora o esforço de articulação dessa tese não compreenda de forma robusta um levantamento filmográfico - como dito anteriormente - que define maior ou menor relevância de certas obras em determinados contextos, algumas indicações são importantes - ainda que **prematuramente**, antecipando o capítulo de análises - em relação ao (re)estabelecimento do *false found footage* e *mockumentaries* no *mainstream*, como alternativa inteligível, com aceitação e retorno econômico para produtoras **amadoras**, pequenos, médios ou grandes estúdios (grifo nosso). A ordem de filmes apresentados a seguir não estabelece hierarquias ou importância, mas indica obras que em pouco mais de uma década contribuíram de forma importante para a estilística que vem sendo abordada:

O filme “*Megan is Missing*” (Megan está Desaparecida), do diretor Michael Goi, lançado em 2011, obteve grande repercussão alguns anos depois de seu lançamento por ter circulado/viralizado no aplicativo *Tik Tok*, instigando dúvidas sobre a autenticidade dos registros e motivando usuários do aplicativo e outras redes a compartilharem conteúdos relacionados ao **filme** e entrarem em debates sobre o que se passava nos registros e o destino de Megan Stuart, personagem principal (grifo nosso). A estética **amadora** da obra a remeteu imediatamente ao cotidiano adolescente através da verossimilhança em relação aos registros feitos com celulares, computadores e plataformas semelhantes (grifo nosso). Por conta dos elementos estéticos e narrativos incorporados como dispositivos do Efeito de Realidade, somado à repercussão **tardia** do filme, “*Megan is Missing*” é um dos mais conhecidos *found footage horror*, principalmente entre os **jovens pós a “Bruxa de Blair”** que, talvez, pela primeira vez, tenham lidado de maneira mais concreta com as manipulações e a nebulosidade cognitiva que essas obras são capazes de provocar (grifo nosso). A estética do filme cria uma ambiência em que o jovem, adolescente, se sente familiarizado e confortável até certo ponto, e com essa estratégia aborda temas

delicados como sexualidade, exposição nas redes e segurança *online* (grifo nosso). O longa-metragem canadense promete, no prólogo, a contemplação de um registro real, como transcrito aqui: “O filme a seguir é baseado em registros verdadeiros”, e imediatamente apresenta as protagonistas Megan e Amy, seguindo para mais um texto com o intuito de reforçar no público a legitimidade dos registros:

“Em 14 de janeiro, Megan, de 14 anos, desapareceu. Três semanas depois, sua melhor amiga, Amy Herman, também sumiu. O filme foi montado com transmissões de celular, arquivos de computador, vídeos caseiros e noticiários”.

A partir dessa introdução que justifica a origem e características estéticas-narrativas - em que se incluem também imagens de câmeras de segurança, além dos registros citados no prólogo - força maior do Efeito de Realidade, “*Megan is Missing*” estabelece uma trama com gatilhos para abuso sexual, hipersexualização de adolescentes e violência sexual de menores de idade. A partir dos parâmetros apresentados no prólogo e da temática tratada, o filme teve circulação considerável, principalmente em plataformas *online*, e foi proibido em diversos países devido ao tema e as dúvidas fomentadas pela estilística adotada.

“*American Zombie*” (Zumbi Americano, 2007), dirigido por Grace Lee é um filme de horror no formato *mockumentary* que aproveita o gênero e as características estéticas e narrativas do documentário para proporcionar uma reflexão um pouco mais ampla do que está exposto na trama, estimulando questões políticas sobre direitos iguais/direitos humanos tendo os zumbis como metáfora - como fizera George Romero 60 anos antes. Utilizando os códigos do cinema documentário a obra procura dar validade ao discurso apresentado - mais validade em termos de conteúdo do que de legitimidade em relação à origem dos registros, claramente ficcionais - atrelando a credibilidade de representação que o gênero não ficcional carrega ao longo de sua história. Os protestos - promovidos pela organização ZAG (*Zombie Activist Group*) - que pedem respeito aos direitos dos zumbis que habitam as cidades com os **não zumbis** são cobertos por documentaristas que captam também depoimentos, opiniões distintas para elaboração de seu filme (grifo nosso). A estética da câmera na mão e demais estratégias empregadas aproxima-o dos Modos de representação do documentário que Bill Nichols chama Participativo, vezes assumindo uma posição **observativa** sobre os eventos registrados (grifo nosso). A estética documental e os arranjos estabelecidos elevam a história retratada a um nível de quase **credulidade**:

obviamente sabe-se que **zumbis** não existem, mas o **zumbi** torna-se uma metáfora tão bem articulada que é quase esquecida; ressalta-se o contexto apresentado com invólucro do cinema documentário, resultando em um *mockumentary* crível em níveis além daqueles relacionados à estética e à narrativa (grifo nosso).

“*Re-Kill*” (2015), dirigido por Valeri Milev, é um *mockumentary* - *falsa reportagem* - que utiliza as convenções do gênero não ficcional para constituir um discurso pseudorrealista. Os elementos principais empregados no anseio de agregar uma camada de realismo à obra são os depoimentos para câmera, diegética, portanto, as imagens feitas com a câmera na mão, *hand hold*, intercalados com trechos de matérias jornalísticas e recortes de jornal, que retratam a batalha de um grupo ligado ao exército (*RDIVISION*) contra zumbis que praticamente dizimaram a população mundial. Tudo é coberto e veiculado em canais de televisão: um *reality show* de horror, uma **revolução televisionada** que propõe questões sobre o papel da mídia e valores humanos (grifo nosso). O **documentário** é feito a partir do desejo de se registrar os esforços para preservar a vida humana que restou (*The end of the World Broadcas for all to See... Will anyone still be Alive to Watch?*)¹¹² (grifo nosso). Esse é um *mockumentary horror*, que Heller Nicholas enquadraria como filme de representação política/nacional. Os dispositivos realistas são aplicados de forma primária e pouco criativa, mas a convocação à familiaridade com o cinema documentário e com telerreportagens auxilia parcialmente na imersão e não afeta negativamente a narrativa. A inserção de cenas tecnicamente **mais cinematográficas** reduz a eficiência da estética do documentarista que registra um acontecimento no momento, na **carne**, e diminui a verossimilhança (grifo nosso). Imagens tecnicamente bem executadas são usadas em documentários, encenações inclusive, mas o *mockumentary* exige maior verossimilhança para o convencimento - já que o filme depende justamente de certo nível de convencimento, caso contrário o apelo ao realismo seria dispensável.

¹¹² Frase que acompanha um dos trailers do filme. Disponível em: < https://www.imdb.com/video/vi3009192985?playlistId=tt1612319&ref_=tt_ov_vi. > Acesso em 12 de março de 2020, as 15:20.

Em relação à temática e aos dispositivos realistas empregados quatro filmes são muito similares: “*Re-Kill*”, “*Diary of the Dead*” (Diário dos Mortos, 2007) dirigido por George A. Romero e a sequência “*The Zombie Diaries*” (Zumbis: os mensageiros do apocalipse, 2006) e “*World of the Dead: The Zombie Diaries*” (2011), ambos dirigidos por Michael G. Bartlett e Kevin Gates. Uma diferença importante entre essas obras é que em “Diário dos Mortos” o sujeito-da-câmera ganha mais evidência enquanto indivíduo profundamente envolvido e afetado pelas ações, fazendo parte ativa da diégesse.

“*[Rec]*” (2007), filme espanhol dirigido por Jaume Balagueró e Paco Plaza também apresenta similaridades com as 4 obras indicadas acima, mas preserva diferenças importantes e alcançou patamares muito mais altos. Diante do sucesso da obra **Hollywood** se interessou e já em 2008 lança a versão norte-americana do filme, intitulada “*Quarentine*” (Quarentena), dirigida por Jonh Erick Dowdle, e copia praticamente a mesma fórmula de seu predecessor (grifo nosso). Em termos de bilheteria e repercussão entre cinéfilos, curiosos e pesquisadores mencionam que “*REC*” e “Quarentena” foram muito bem sucedidas e ambas as versões tiveram continuação. Quarentena teve uma sequência, “*Quarantine 2: Terminal*” (Quarentena: Terminal), dirigida por John Poge, mas que abandona o Efeito de Realidade e assume as convenções tradicionais do cinema. Já a franquia de “*REC*” foi ainda mais longe, totalizando 4 filmes: “*REC 2 – Possuídos*” (2009), também dirigido por Jaume Balagueró e Paco Plaza, “*REC 3 – Gêneses*” (2012), de Paco Plaza e “*REC 4 – Apocalipse*” (2014), dirigido por Jaume Balagueró. Quase todas as obras que compõem o universo *REC* utilizam dispositivos de realidade similares: câmera na mão/ombro, com uma estética entre o amadorismo - do ponto de vista cinematográfico - e telejornalístico - relacionado ao imediatismo da ação. A presença da(s) repórter(es) no primeiro filme de cada franquia, falando para câmera diegética, com uma linguagem menos formal e mais explicativa - própria do jornalismo - também são dispositivos realistas. A falta de qualidade técnica das imagens e a imprevisibilidade dos acontecimentos reforçam a verossimilhança das obras. Os demais filmes relacionados ao primeiro da franquia *REC*, substituem o papel dos repórteres como interlocutores, passando esse compromisso para pessoas que estão envolvidas no desdobramento dos eventos originais, com suporte de uma ou mais câmeras para registro, vezes na mão, vezes dispostas pelo ambiente ou nos capacetes das forças

especiais no caso do filme “*REC 2*”. A única exceção em termos de manutenção do Efeito de Realidade é “*REC 4*”, que ainda incorpora imagens de câmeras de segurança e cenas mais **enérgicas**, com uma linguagem menos engessada, mas que no geral se apegas as convenções técnicas do cinema mais tradicionais (grifo nosso). Embora todas as obras das franquias tenham importância, é inegável que “*REC*” e “*Quarentena*” construíram um reforço da retórica do *false found footage* e *mockumentary* - embora não sejam exatamente uma coisa ou outra - no *mainstream*. Ambos são bem articulados em termos estéticos e narrativos do Efeito de Realidade e propõem um horror e suspense de intensidade parecida com a “Bruxa de *Blair*”. Em termos de legibilidade as duas obras conseguem conciliar as imperfeições propositalas da estilística adotada com uma narrativa fluida e bem elaborada, inteligível para audiência.

“*The Black Door*” (A Porta Negra, 2001), dirigido por Kit Wong é um horror, muito associado à “Bruxa de *Blair*”, tanto pela estilística *mockumentary* quanto pela tensão provocada no espectador pela revelação progressiva de registros grotescos de sacrifícios humanos realizados por uma seita satânica nos anos 1930. Essas cenas remetem aos “*Snuff Films*”, pois são apresentadas como registros reais e os elementos agregados à elas causam essa impressão: filmagem em película 8 milímetros, na maior parte com câmera na mão, gerando registros de baixa qualidade, tremidos e de cunho não profissional. O material é articulado por uma investigação feita por uma das **vítimas** da seita, que contrata uma equipe de filmagem para promover/cobrir todas as etapas desse processo, codificando os registros em um (falso) documentário, com diversos elementos característicos desse gênero: câmera na mão, imagens com pouco rigor e rigidez técnica, depoimentos, falas diretas para câmera inserida na diégese e inserção de outras imagens de arquivo, como as imagens gravadas em 8 milímetros (grifo nosso). A Porta Negra é uma referência importante nesse contexto por apresentar o uso de imagens de arquivo, relacionado os registros aos filmes *Snuff*’s, com incorporação da estética da película de 8 milímetros como dispositivo realista para reforçar o aspecto de registro documental e caseiro dos documentos visuais. Sua realização nesse período de **retomada** do *mockumentary* marca a implementação de mais recursos nos potenciais dispositivos do Efeito de Realidade e o suspense provocado pela obra exalta a força do subgênero *found footage horror* (grifo nosso).

“909 Experiment” (2000), escrito, dirigido e protagonizado por Wayne A. Smith **antecipa** muitos elementos que são utilizados oito anos mais tarde, por aquele que é considerado um marco do *false found footage*, que é Atividade Paranormal (grifo nosso). “909 Experiment” faz uso de recursos praticamente idênticos para registrar os fenômenos paranormais que assolam o casal que protagoniza a trama, que também se concentra em dois protagonistas que em praticamente todo filme estão confiados numa casa. O prólogo/justificativa para o registro é distinta daquela que **valida** às gravações em “Atividade Paranormal” (grifo nosso). No filme de Wayne A. Smith o casal é contratado por um terceiro para fazer um experimento: passar um final de semana numa casa onde fenômenos paranormais acontecem; como obrigação o casal deve registrar tudo e o faz, basicamente, com câmeras de mão, gerando imagens de baixa qualidade, que **sofrem** como um personagem na diégese e respondem aos acontecimentos (grifo nosso). No prólogo, apresentado depois de 3 minutos de filme, se diz:

Esse vídeo, foi obtido do departamento de polícia de (o nome está borrado) em outubro de 1999 e foi editado de 63 horas de gravação. Em agosto de 1998 Alex (sobrenome borrado) e Jamie Desmod estiveram em 909 (endereço borrado), Dr. Lago Arrowhead, Califórnia para explorar o local para realização de experimentos eletromagnéticos para (nome borrado) Departamento de Ciências.

São esses os dispositivos fundamentais do Efeito de Realidade na obra e sua realização **precoce**, menos de um ano depois de a “Bruxa de Blair”, marca sua importância nesse universo (grifo nosso).

“The Den” (2013), dirigido por Zachary Donohue foi, provavelmente, a primeira obra da estilística realista compreendidas pelo *false found footage* e *mockumentary* **totalmente** realizada com registros oriundos de câmera de computador, através da qual a protagonista é registrada enquanto desenvolve um projeto de pesquisa sobre o comportamento dos indivíduos em plataformas de *chat online* (grifo nosso). A plataforma utilizada para pesquisa é justamente chamada de “The Den”. Aproximadamente um ano depois foi lançado outro filme com abordagem estilística muito similar que teria relevante repercussão, mais do que “The Den”, que o antecede, que é “Unfriended” (Amizade Desfeita, 2014), mencionado outras vezes na tese.

A premissa de que a protagonista de “*The Den*” está fazendo uma pesquisa acadêmica é justificativa apresentada para os registros e a maneira como essas imagens chegam até **nós** é ignorada pelo realizador (grifo nosso). O suporte para gravação dialoga com um comportamento muito comum e que se manifesta desde as primeiras salas de bate papo *online*, refletindo o caráter de virtualização da vida. A estética e narrativa de “*The Den*” apela para familiaridade do público com os suportes digitais, como computadores e celulares e essa condição, em si mesma, já sinaliza um sintoma de verossimilhança, pois, técnica e historicamente falando, salvas possíveis exceções, nenhum filme profissional é gravado com câmera de computador. O recurso utilizado é muito distinto do que se pratica - diante de avaliações primeiras e superficiais - na indústria cinematográfica, então é mais provável que seja real, pois é algo que **posso fazer com meu computador** (grifo nosso). Os dispositivos do Efeito de Realidade empregados estabelecem condições estéticas e narrativas que segundo Shane Denson, em seu artigo “*The Horror of Discorrelation: Mediating Unease in Post-Cinematic Screens and Networks* (2020)”, parecem e seriam melhor apreciadas se fossem vistas em perspectiva similar a dos personagens, em suportes como as quais os indivíduos, na diégese, interagem com aquele mundo; nesse caso seria a tela do computador.

“*The Den*” e outras referências como “*Unfriended*”, “*Spree*” (2020) e “*Host*” (2020) – “*Host*” será analisado no capítulo final da tese - compõe o universo de filmes que utilizam o Efeito de Realidade com eficiência e o empurra um passo à frente de ícones como a “Bruxa de *Blair*”, “Atividade Paranormal” e “*Cloverfield*”, pois limitam o espaço de captação, se distanciam da familiaridade com gêneros tradicionais do cinema e proporcionam uma aproximação óptica, perceptual e afetiva distinta da experiência cinematográfica **pura**; são dilatações de um processo de evolução constante dessas categorias estilísticas, *false found footage* e *mockumentary*, que ainda recentes já se ramificam, configurando, para alguns autores, filmes *desktop horror*, ou *digital horror* (grifo nosso).

A breve sequência de filmes indicada a seguir está relacionada aquilo que Alexandra Heller-Nicholas (2014) enquadra como “*The Family*”, ou cujo âmago familiar é posto em crise diante de uma situação de horror; uma categorização que Heller-Nicholas revisa, a partir da referência de pesquisadores e realizadores, indicando a relação

dessa **categoria** observando manifestações **fora e dentro** do subgênero *found footage horror*¹¹³ (grifo nosso).

Em “*Death of a Ghost Hunter*” (2007), de Sean Tretta, o horror *false found footage* invade a privacidade do lar - físico e simbólico - para representar o sofrimento de uma família que lidou com fenômenos paranormais. Uma investigação paranormal, com o intuito de compreender melhor o desfecho do pastor Joseph Masterson e sua família, que foi morta dentro de casa em 1982, é realizada e todas as partes desse processo gravadas em uma perspectiva documental, que mistura os Modos Participativos e Observativos de representação na constituição do *mockumentary*. As imagens captadas pela equipe que investiga os acontecimentos são intercaladas por cenas com tratamento para dar um ar **documental**, com som e efeito visual de exibição em película (característica que não encontra sentido, do ponto de vista técnico, mas que remete na memória a ideia de filme antigo) (grifo nosso). As cenas iniciais, um *flash back* do que teria acontecido com a família, colocam em xeque a legitimidade da obra, uma vez que embora use efeito de **filme antigo** é tecnicamente incorreto e desfavorece a atmosfera realistas que outros dispositivos são incorporados para implementar (grifo nosso). Após cenas iniciais, um texto é usado para definir a função de uma investigação sobre fantasmas, como segue:

Uma caçada a fantasmas é um processo em que investigadores paranormais usam tecnologia moderna para obter evidências tangíveis de vida após a morte.

¹¹³ “O filme de terror contemporâneo dramatiza o terror de um patriarcado sem poder e recusa ou perverte a responsabilidade parental quando não é recompensada com os benefícios da autoridade patriarcal. Em *found footages* de horror, a aparência diegética de tecnologias de produção de filmes - seja no contexto da produção de filmes caseiros, (Dom Rotheroe’s 2007 *Exhibit A* and Christopher Denham’s 2008 *Home Movie*), produções supostamente profissionais de “documentário” (Sean Tretta’s *Death of a Ghost Hunter* [2007] and Joel Anderson’s *Lake Mungo* [2008]), ou como uma das muitas ferramentas utilizadas em um contexto investigativo (*Apartment 143*, Carles Torrens, 2011) — pode adicionar novas dimensões à maneira como o horror familiar explora sua dinâmica de poder interna. Ao mesmo tempo, cria uma sensação crescente de intimidade à medida que experimentamos o domínio, de outra forma, oculto da família através do convite formal do olhar em primeira pessoa da câmera diegética” (HELLER-NICHOLAS, 2014, pp. 166-167).

Texto original em inglês: “*The contemporary horror film dramatizes the terror of a patriarchy without power and refuses or perverts parental responsibility when it is not rewarded with the benefits of patriarchal authority.*” *In found footage horror, the diegetic appearance of filmmaking technologies—whether in the context of home movie production (Dom Rotheroe’s 2007 Exhibit A and Christopher Denham’s 2008 Home Movie), supposedly professional “documentary” productions (Sean Tretta’s Death of a Ghost Hunter [2007] and Joel Anderson’s Lake Mungo [2008]), or as one of many tools utilized in an investigative context (Apartment 143, Carles Torrens, 2011)—can add new dimensions to the way that family horror explores its internal power dynamics. At the same time, it creates an increased sensation of intimacy as we experience the otherwise hidden domain of the Family through the formal invitation of the diegetic camera’s first person gaze.*

Em 2002 foi oferecido à renomada investigadora paranormal, Carter Simms, a quantia de \$ 5.000 para realizar uma investigação na casa dos Masternons. Sua investigação continua como a única do tipo que terminou em tragédia na história dos Estados Unidos. Ela morreu no final. Esse filme é baseado nos registros que ela fez durante a investigação.

Esse prólogo/justificativa sinaliza os recursos que serão empregados: imagens improvisadas, relatos para câmera, câmera diegética, baixa qualidade de imagens e metanarrativa; esses são os principais dispositivos do Efeito de Realidade empregados na obra que configura tanto uma espécie de *mockumentary* como é também o *false found footage*.

“*Atrocious*” (O Misterioso Assassinato de Uma Família, 2010), dirigido por Fernando Barreda Luna, começa com uma frase que não tenciona justificar a origem dos registros ou a forma como foram organizados em filme, mas indicam o caráter de horror psicológico da obra: “A Mente Humana é um Labirinto, em Que Qualquer um Pode se Perder”. Após uma série de imagens aceleradas, pra frente e para trás, uma cartela com insígnia policial é rapidamente apresentada, onde se é possível ler apenas a “ADVERTÊNCIA: Departamento de Polícia Nacional”, as demais informações estão minimizadas e apenas a curiosidade de um cinéfilo muito atento permitiria a leitura. A partir desse momento o filme **justifica** a origem pseudorrealista de seus registros, mostrando - como é repetido em filmes como A Bruxa de *Blair* - a **equipe** organizando os equipamentos, enquanto se filmam e se preparam para realizar um **documentário** em uma casa aparentemente abandonada onde seus pais querem que eles passem o feriado (grifo nosso). Essa é a premissa do filme, a gravação de uma investigação promovida por **youtubers**, gerando um *mockumentary* com estilo de **reportagem** que resulta em um *false found footage* com os principais recursos que essa abordagem estilística proporciona (grifo nosso). Os protagonistas seguem em mais uma averiguação de **lendas urbanas**, atividade que já têm familiaridade, e aproveitam a viagem para investigar a aparição de uma **entidade** numa região próxima a que estarão hospedados (grifo nosso). As gravações são feitas à mão, de forma primária, amadora, com muito balanço e baixa qualidade, principalmente nos registros noturnos, e o suspense escala exponencialmente. O desenrolar dos eventos é captado com os recursos estéticos e narrativos próprios dos registros menos profissionais, muitas vezes em primeira pessoa, que tomam plataformas como

youtube, com muitos desfoques, instabilidade e grãos, enquanto protagonistas e a câmera, como personagem da diégese, são também submetidos aos eventos trágicos. *Atrocious* é a representação de como os recursos do *false found footage* e *mockumentary* podem potencializar os efeitos do horror através da indeterminação das imagens e falta de controle espectral dos eventos. A estética e narrativa da obra potencializam o mistério e suspense e bem articuladas fazem do filme espanhol uma referência importante de emprego da **aproximação do medo** e **quebra de expectativas** dentre os *found footage horror* (grifo nosso).

“*Home Movie*” (Filme Caseiro, 2008), do diretor Christopher Denham, proibido em vários países, tem como força motriz a presença de **uma criança má** (grifo nosso). Um *false found footage* de horror psicológico, que se estrutura como uma gravação caseira, feita com câmera(s) de mão, em primeira pessoa. A câmera é operada por todos os componentes da família; mãe, pai, filho e filha que se alternam ao longo do registro sendo que o pai, David, é quem permanece por mais tempo com o equipamento. O dispositivo realista é todo concentrado naquilo que a título anuncia um Filme Caseiro, e os elementos estéticos e narrativos respondem a essa condição.

Nessas circunstâncias os desfoques, *zoom out* e *zoom in* descontrolados e a falta de instabilidade são esperadas e potencializam a verossimilhança da obra que é fruto de **registros familiares, cotidianos**, sem pretensão de se realizar um filme; por isso as condições técnicas reforçam esse primarismo. (grifo nosso). Alguns depoimentos e diálogos do âmago familiar são captados enquanto o horror (psicológico) é progressivamente desenvolvido. “*Home Movie*” ganhou notoriedade após exibição em alguns festivais e de críticas acentuadas sobre o terror provocado pelo filme, amarrado pelas estratégias empregadas justificado dentro do próprio filme. É um *importante found footage horror* que reforça a eficiência do subgênero na mobilização dos afetos, aproximando os acontecimentos mais grotescos da vida cotidiana dos lares perfeitos de **famílias tradicionais** (grifo nosso).

“*Emergo*” (Apartamento 143, 2011), do diretor Carles Torrens, é um *mockumentary* de horror que se vale **rigidamente** dos atributos associados ao cinema documentário para engendrar seu Efeito de Realidade (grifo nosso). Resultado de filmagens feitas por uma equipe profissional de cinema/documentário, o filme apresenta rigor técnico

que dialoga com a qualidade profissional dos envolvidos. As únicas **imperfeições** são aquelas das quais os documentários são passíveis de sofrer, imperfeições próprias da falta de controle rígido dos acontecimentos, em que o acaso, o imprevisto, se tornam sintomas da legitimidade de filmes não ficcionais (grifo nosso). É justamente desses elementos estéticos e narrativos que o filme “Apartamento 143” faz uso: não se nega a intenção de se fazer um filme - por isso a qualidade técnica - mas trata-se, supostamente, de um filme documentário, por tanto real. É para essa familiaridade e conjunto de crenças do espectador que o *mockumentary* em questão apela ao construir uma trama de horror paranormal com verniz de realidade. Os dispositivos do Efeito de Realidade são os mais sintomáticos do cinema documentário: depoimento para câmera, disposição da câmera diante dos **atores sociais** - pois o são na diégese -, uso de microfone aparente, câmeras captando imagens de apoio, numa espécie de monitoramento para se captar quaisquer fenômenos e com associação estética com as câmeras de segurança; todos os elementos para potencializar a verossimilhança (grifo nosso). A presença da equipe, que não se esconde é também um dispositivo do Efeito de Realidade, pois além de apresentar equipamentos e preparo técnico para justificar todos os registros disponíveis, ainda reforça a presença dos equipamentos e produtores dentro do universo fílmico, na diésege, onde são suscetíveis aos acontecimentos que se desenrolam. O filme faz um emprego adequado de características do documentário de forma mais **ampliada** do que geralmente utilizado em filmes que simulam a realidade, valendo-se dos recursos mais tecnicamente bem executados e produzidos, não se concentrando no pretense amadorismo associado ao gênero não ficcional quando apropriado por *mockumentaries* ou *false found footages* (grifo nosso).

Como identificação de que o cinema e em especial o cinema de horror tem se apropriado da linguagem *false found footage* em suas diversas temáticas, Helle-Nicholas propõe também uma observação sobre a **categoria** que a autora indica como “*Exorcism Film’s*”¹¹⁴, ou “Filmes de Exorcismo” (grifo nosso). Filmes de horror

¹¹⁴ “O conjunto que envolve o tema possessão demoníaca não é incomum em *found footages* de horror contemporâneos, como demonstrado por alguns de seus títulos mais importantes como *V/H/S* e as franquias *[Rec]* e *Atividade Paranormal*. Nikolas Schreck traçou as origens das forças demoníacas no cinema desde os primórdios em filmes como *Le Manoir Du Diable* (Georges Melies, 1896) e *Der Student von Prag* (Paul Wegener e Stellan Rye, 1913), celebrando a consolidação das características dos filmes de exorcismo. Exorcismos provaram ser particularmente poderosos em termos de seu efeito visceral sobre o público e sua atração, demonstrado pelo sucesso de bilheteria de William

sobrenatural - em que se inclui possessão e exorcismo - usam com frequência importante a estilística do Efeito de Realidade, como as obras indicadas abaixo:

“*Exorcist Chronicles*” (2007), do diretor Will Raée, apresenta um prólogo que orienta o espectador em relação aos eventos registrados, justifica a origem das imagens e opera como um dispositivo do Efeito de Realidade, como transcrito a seguir: “Em 1983, Dr. Eric Forester começou uma investigação para descobrir a verdade sobre possessões demoníacas”.

Os registros que seguem são oriundos das gravações feitas por Forester, respeitado psiquiatra que acompanhou pessoas ligadas ao Vaticano - pois recebeu autorização da igreja - em averiguações e exorcismos. A linguagem, os elementos estéticos e narrativos, assumem essa **condição** de câmera na mão, com qualidade técnica **não cinematográfica** mas atenta aos fatos e informações, muito próxima de uma abordagem jornalística ou documental/documentária (grifo nosso). Imagens estouradas, baixa luminosidade, *zoom out* e *zoom in* contínuos, instabilidade e perda de foco são elementos estéticos que constituem o Efeito de Realidade na obra, através do apelo a verossimilhança com imagens amadoras, caseiras. A câmera faz parte da

Friedkin, O Exorcista (1973). Embora O Exorcista seja amplamente considerado o ponto de partida do subgênero do exorcismo e o coloque firmemente dentro da tradição católica romana, muitas de suas características marcantes apareceram mais de trinta anos antes no filme de exorcismo judeu *The Dybbuk* (Michał Waszyński, 1937). *The Last Exorcism* (Daniel Stamm, 2010) e *The Devil Inside* (William Brent Bell, 2012) ilustram como as características formais e narrativas do *found footage* de horror e se relacionam com essas tradições. Além desses filmes e da pequena entrada na antologia de horror *found footage* V/H/S “31/10/98” (Radio Silence, 2012), há uma série de filmes de exorcismo no estilo *found footage* menos conhecidos e com baixo orçamento, como as *Back from Hell* (Leonardo Araneo, 2011), *Anneliese: The Exorcist Tapes* (Jude Gerard Prest, 2011), *Chronicles of an Exorcism* (Nick G. Miller, 2008) e *Exorcist Chronicles* (Will Raee, 2007)” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 151).
 Texto original em inglês: “The demonic possession trope is not uncommon in contemporary found footage horror, as demonstrated by some of its biggest titles like V/H/S and the [Rec] and Paranormal Activity franchises. Nikolas Schreck has traced the origins of demonic forces in film back to the earliest days in movies such as *Le Manoir Du Diable* (Georges Melies, 1896) and *Der Student von Prag* (Paul Wegener and Stellan Rye, 1913), celebrating it as an enduring cinematic trope.¹ Exorcisms have proven to be particularly powerful in terms of both their visceral effect on audiences and their box office lure, demonstrated by the blockbuster success of William Friedkin’s *The Exorcist* (1973). While *The Exorcist* is considered widely to be the starting point of the exorcism subgenre and places it firmly within a Roman Catholic tradition, many of its signature features appeared over thirty years earlier in the Jewish exorcism movie *The Dybbuk* (Michał Waszyński, 1937). *The Last Exorcism* (Daniel Stamm, 2010) and *The Devil Inside* (William Brent Bell, 2012) illustrate how the formal and narrative features of found footage horror intersect with these traditions. Aside from these films and the short entry in the found footage horror anthology V/H/S “10/31/98” (Radio Silence, 2012), there are a number of lesser-known micro- budget found footage exorcism horror films such as *Back from Hell* (Leonardo Araneo, 2011), *Anneliese: The Exorcist Tapes* (Jude Gerard Prest, 2011), *Chronicles of an Exorcism* (Nick G. Miller, 2008) and *Exorcist Chronicles* (Will Raee, 2007)”.

diégese e **interage** diretamente com os acontecimentos através de seu operador, proporcionando ao espectador uma visão supostamente documental sobre os acontecimentos sobrenaturais (grifo nosso). *Exorcist Chronicles* proporciona um casamento decente entre a temática do exorcismo e possessão demoníaca, tão importante para o gênero de horror no cinema, e a estilística do *false found footage* e *mockumentary*, por isso tem papel relevante na constituição do subgênero *found footage horror*.

“*The Last Exorcism*” (O Último Exorcismo, 2010), filme do diretor Daniel Stamm, propõe ao espectador a premissa de que o filme é um documentário, produzido no verão de 2009 por uma equipe que acompanhou uma família atormentada por uma possessão demoníaca e que aceita submeter sua filha adolescente a um exorcismo. A premissa inicial já denuncia os dispositivos do Efeito de Realidade empregados, estratégias comuns ao documentário: câmera na mão, nos ombros, aparição de membros da equipe durante os registros, equipamentos dispostos pela casa para vigilância e captação de cenas de apoio, depoimentos e a interferência do **real**, ou seja, aquilo que não se pode controlar, do acaso, incidências próprias do cinema documentário e que *mockumentaries*, como “O Último Exorcismo”, costuma emular (grifo nosso).

Um ponto importante em termos de Efeito de Realidade e características estéticas é que o filme de Daniel Stamm preserva diversas cenas tecnicamente muito bem realizadas: bem iluminadas e esteticamente bonitas; isso porque o argumento inicial propõe, com dito, que uma equipe de documentaristas produziu o material e por isso ainda que se trate de um **documentário** preserva um rigor estético sem abrir mão de momentos em que o inesperado, o acaso, interfere no relativo controle das ações (grifo nosso). O *mockumentary* é composto de cenas de cunho poético, que remetem ao Modo de representação Poético¹¹⁵ do documentário, e o faz por admitir contar com

¹¹⁵ “O Modo Poético ocupa lugar no campo da vanguarda modernista, sacrifica convenções da montagem e continuidade, abrindo mão de uma suposta necessidade de localização espaço-temporal, para enfatizar associações e padrões que envolvem ritmos temporais e justaposições espaciais. Raramente os atores sociais são empregados de maneira concreta e podem muitas vezes assumir formas não físicas” (PEREIRA, 2013, p. 122). “O modo poético é particularmente hábil em possibilitar formas alternativas de conhecimento para transferir informações diretamente, dar prosseguimento a um argumento ou ponto de vista específico ou apresentar proposições sobre problemas que necessitam solução. Esse modo enfatiza mais o estado de ânimo, o tom e o afeto do

uma equipe de profissionais e não depositar todo seu Efeito de Realidade numa estética amadora. Um passo importante para dilatação dos limites de representação documental apropriada por obras ficcionais.

“*Anneliese: The Exorcist Tapes*” (2011), dirigido por Jude Gerard Prest, é baseado no conhecido caso de exorcismo da jovem Anneliese Michel, ocorrido em 1976-77, que dá título à obra e que já foi representado no cinema algumas outras vezes. A opção de Jude G. Prest foi intensificar o horror da história agregando uma atmosfera de realidade (o filme é baseado em fatos reais) através da incorporação da estilística do *false found footage* e *mockumentary*, pois se pauta nessas duas perspectivas para mobilizar os afetos do público. Os dispositivos do Efeito de Realidade se concentram em premissas técnicas e estéticas do documentário, porém empregadas de forma primária e pouco exploradas, ao contrário do exemplo citado anteriormente, “O Último Exorcismo”. Em “*Anneliese: The Exorcist Tapes*” a **justificativa** para existência dos registros é que o(s) padre(s) responsável(eis) pelo exorcismo levam consigo uma equipe para registrar etapas desse processo (grifo nosso). Essa equipe além de acompanhar os responsáveis, dispõe algumas câmeras - 8 milímetros, aparentemente - em diversos cômodos da casa dos pais de Anneliese para capturar todos os fenômenos. O filme apela para imagens substancialmente **amadoras**, sem controle, trêmulas e ângulos que remetem a registros de câmera de segurança (grifo nosso).

Soma-se a isso a presença da câmera diegética e uma estética excessivamente **não profissional**, mesmo quando os registros não se estabelecem claramente como documentais (grifo nosso). Em termos de qualidade na incorporação de elementos *false found footage* e *mockumentary* no estabelecimento de uma verossimilhança crível a obra não é bem sucedida, mas obteve relativa repercussão tanto pelo tema, quanto pela história representada e, sobretudo, pela perspectiva de que se tratava de registros reais, pois o fato é conhecido, com inúmeras fotos e gravações de áudio disponíveis na *internet*.

“*The Devil Inside*” (Filha do Mal, 2012), do diretor William Brent Bell, sinaliza sua premissa e seu apelo ao realismo de pronto, ao indicar que a protagonista, Isabela,

que as demonstrações de conhecimento ou ações persuasivas. O elemento retórico continua pouco desenvolvido” (NICHOLS, 2005. p 138).

quer realizar um documentário sobre o caso de sua mãe que matou 3 pessoas durante um exorcismo e que está há mais de 20 anos em um hospital psiquiátrico. Essa justificativa indica as características e origem dos registros. O filme se configura como um *mockumentary* e articula o apelo estético de imagens tremidas e com limitações técnicas, mas não se concentra apenas nesse aspecto da estilística documental, pois associa também imagens com certo rigor estético em que não se deixa perder a atração e qualidade da informação visual e sonora. Depoimentos e diálogo entre equipe de filmagem e a protagonista são recorrentes. A câmera está na diégese e é operada por indivíduos inseridos nela - naturalmente - que se relacionam com as demais pessoas envolvidas e com os acontecimentos. “Filha do Mal” articula dispositivos do Efeito de Realidade mais sintomáticos, mas também incorpora ao falso documentário imagens bem realizadas; não chega ao ponto de utilizar imagens **poéticas**, como faz o diretor Daniel Stamm em “O Último Exorcismo”, mas é também uma evolução dos métodos de representação da realidade e verossimilhança para espectadores menos familiarizados com o amplo leque do cinema documentário (grifo nosso).

A breve relação de filmes indicados neste tópico evidencia, mais uma vez, uma acelerada articulação entre indústria cinematográfica e Efeito de Realidade como uma forma de atender **demandas** sociais, culturais e tecnológicas e explorar novos termos de linguagem, estética e narrativa audiovisuais economicamente viáveis em vários níveis e etapas do processo; da produção à bilheteria (grifo nosso). Não é de espantar que a indústria cinematográfica e outros meios e formas de comunicação e entretenimento tenham dado tanta ênfase ao(s) apelo(s) realista(s) em suas produções recentes, crivando seus produtos culturais com explícita determinação e apego ao Efeito de Realidade¹¹⁶ através de dispositivos os mais diversos, que transitam entre a eficiência e o primarismo¹¹⁷. Em um momento histórico em que os indivíduos têm à disposição e de forma **acessível** ampla variedade de ferramentas

¹¹⁶ O Efeito de Realidade, ou Efeito de Real ao qual fazemos referência está ligado ao Efeito de Real proposto por Roland Barthes e desdobrado por autoras como Consuelo Lins e Cláudia Mesquita para a produção audiovisual. Ambos, muito próximos, são discutidos ao longo da tese. Aqui, vale destacar, há relação próxima, não idêntica, ao Efeito de Real citado por Slavoj Žižek, quando o autor faz referência a Alain Badiou - como já apontado neste capítulo.

¹¹⁷ Essa adjetivação, superficial até o momento, está pautada nas análises apresentadas no último capítulo da tese, onde são avaliados os dispositivos utilizados para emprego do Efeito de Realidade no *corpus* analítico e sua validação dentro dos termos e parâmetros apresentados na ocasião.

para captação e edição de imagem e som, além de inúmeras plataformas e canais de propagação de conteúdo - que na maioria das vezes assume caráter testemunhal, de autopromoção - parece que a artificializarão, a interpretação, *mise en scène*, são sintomas de uma **geração**, de um momento histórico em que todos supervalorizam e superestimam suas capacidades pessoais de maneira pretensiosa e muitas vezes pouco (in)formada ao ponto de se expor em tempo integral; ao que essa exposição e consciência sobre as circunstâncias artificializa contumaz o comportamento e ações diante de câmeras de celulares, computadores etc (grifo nosso). Em tempos de encenação contínua, digitalização da vida e digital *influencers*, é natural que haja uma latente carência pelo Real, ainda que esse Real seja mal articulado e/ou exageradamente artificial, como pode ser analisado em inúmeros filmes citados ao longo da tese e mesmo nas referências indicadas acima. O real é história, e a **estória** tem aparência de real (grifo nosso).

Não se trata apenas de Hollywood representar um semblante da vida real esvaziado do peso e da inércia da materialidade – na sociedade consumista do capitalismo recente, a “vida social real” adquire de certa forma as características de uma farsa representada, em que nossos vizinhos se comportam “na vida real” como atores no palco... Mais uma vez, a verdade definitiva do universo desespiritualizado e utilitarista do capitalismo é a desmaterialização da “vida real” em si, que se converte num espetáculo espectral (ZIZEK, 2003, p 30).

3 A ESTÉTICA DO DOCUMENTAL E O EFEITO DE REALIDADE¹¹⁸ EM NARRATIVAS AUDIOVISUAIS CONTEMPORÂNEAS

Certas tecnologias e estilos nos estimulam a acreditar numa correspondência estreita, senão exata, entre imagem e realidade, mas efeitos de lentes, foco, contraste, profundidade de campo, cor, meios de alta resolução (filmes de grão muito fino, monitores de vídeo com muitos *pixels*) parecem garantir a autenticidade do que vemos. No entanto, tudo isso pode ser usado para dar impressão de autenticidade ao que, na verdade, foi fabricado ou construído. E, uma vez que as imagens tenham sido selecionadas e dispostas em padrões ou sequências, em cenas ou em filmes inteiros, a interpretação e o significado do que vemos vão depender de muitos outros fatores além da questão de a imagem ser uma representação fiel do que apareceu diante da câmera, se é que alguma coisa de fato apareceu (NICHOLS, 2009, pp. 19-20).

Pautados na ficção ou no mundo real, filmes são obras que reapresentam determinado acontecimento para outrem. Segundo Bill Nichols, todo filme é um documentário, na medida em que documentam determinado fato, acontecimento, mesmo que seja a gravação de um filme. “Mesmo a mais extravagante das ficções evidencia a cultura que a produziu e reproduz a aparência das pessoas que fazem parte dela” (2009, p. 26).

Na verdade, poderíamos dizer que existem dois tipos de filme: (1) documentários de satisfação de desejos e (2) documentários de representação social. Cada tipo conta uma história, mas essas histórias, ou narrativas, são de espécie diferentes (*Ibid.*, 2009, p. 26).

O que referido teórico propõe é que “[...] documentários de satisfação de desejos” são obras comumente chamadas/classificadas como ficcionais. “Esses filmes expressam de maneira tangível nossos desejos e sonhos, nossos pesadelos e terrores. Tornam concretos – visíveis e audíveis – os frutos da imaginação” (NICHOLS, 2009, p. 26). Documentários de satisfação de desejos, leia-se obras ficcionais, ofertam a possibilidade de contemplação, espectral, do ponto de vista do autor/diretor sobre determinado tema, mas apresentam-se de maneira distanciada, fora da realidade

¹¹⁸ Nesse ponto, vale reforçar que o “Efeito de Realidade” ao qual fazemos referência de aproxima do “Efeito de Real” proposto por Rolanda Barthes em relação a literatura, mas reproduz aquilo que as pesquisadoras Consuelo Lins e Mesquita (2008) empregam para fazer referência aos “plano-sequências tremidos e imagens de baixa qualidade registradas por micro câmeras, câmeras de vigilância, amadoras e de telefones celulares”, empregadas nas produções audiovisuais para criar um “efeito de realidade”.

contemplada pelo observador, podendo assim ser assistidas apenas como entretenimento, sem fomentar um envolvimento pleno com a história transmitida.

Já os “[...] documentários de representação social” são, normalmente, chamados/classificados como não ficcionais. “Esses filmes representam de forma tangível aspectos de um mundo que já ocupamos e compartilhamos” (NICHOLS, 2009, p. 26). Tais obras transpõem para os cinemas, áudio e visualmente, a matéria de que é feita a realidade social, de acordo com uma seleção prévia e, posterior, organização do conteúdo, tornando-se assim uma realização do cineasta.

Ambas as formas de realização denunciam a necessidade de representação e construção narrativa, dentro de uma perspectiva imutável ao longo da história do cinema, desde os filmes de viagem, primeiro cinema, ou cinema das origens: o imperativo de despertar no espectador fortes reações que aprofundem a apreciação da obra através de mecanismos de legitimação do discurso, fazendo-o se envolver de maneira visceral com o filme, mesmo tendo consciência de que a base desse material é oriunda de um mundo construído, interpretado, encenado por atores e representado por realizadores.

Assim, conforme aponta Walter Benjamin (1994, p. 174), “[...] o filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana”. No entanto, de acordo com Rick Altman (1992), o antagonismo entre verossimilhança e legitimidade perpassa todo filme, de quaisquer gêneros. A verossimilhança serve ao discurso ficcional, tradicional, uma vez que ao intervir no universo construído, não real, o cineasta poderá estabelecer todos os enquadramentos, ângulos e pontos de vista necessários para absorção plena da trama, transmitindo assim as sensações e enredo propostos pelo filme. No entanto a legitimidade, em sua relação estreita com o cinema documentário, caracterizasse, muitas vezes, pela limitação de enquadramentos, câmeras e construção narrativa em prol do anseio, do cineasta, de fortalecer a **legitimidade** da obra, o que favorece seu discurso realista com a adoção de uma estética próxima ao

cinema documentário, ou dos filmes caseiros, *found footages* ou filmes *POV*¹¹⁹ (grifo nosso).

Esse movimento cinematográfico – que apela para o Efeito de Realidade – evidencia uma característica da contemporaneidade, oriunda de fatores culturais, sociais e tecnológicos, que assinalam a necessidade de criar novos dispositivos para atingir de maneira precisa e enfática o espectador, o consumidor¹²⁰, o que determina que realizadores de obras ficcionais, sobretudo no cinema, formulem métodos de realização, estratégias e novas tecnologias mais efetivas, e, em certa medida, complexas, para atender as reivindicações de um público que anseia pela legitimidade. A construção de uma obra audiovisual, sobre tudo de terror, horror ou suspense, que pretende afetar o espectador com eficiência, não depende mais, ou apenas, de uma estruturação rígida disposta em manuais cinematográficos, mas deve se esforçar para reforçar a sensação de veracidade da obra, fazendo com que o público sintam-se chegado à história, fazendo-o acreditar que a narrativa é oriunda do mesmo mundo ocupado por ele, o espectador; fenômeno semelhante ao de inúmeros filmes que pretendiam estabelecer relação similar ao se anunciarem como **baseados em fatos reais**, que impregnaram as salas de cinema nas décadas de 1980 e 1990 - como sinalizado no capítulo anterior (grifo nosso).

Notadamente as indústrias comunicacionais e de entretenimento têm sido afetadas pelo que parece ser uma necessidade contemporânea pelo registro do real, pela autenticidade dos fatos, pelo imediatismo, pela verdade testemunhada, que pode ser vista e ouvida, sendo assim indiscutível. Esse movimento, chamado apelo realista - adotando o termo da pesquisadora Ilana Feldman - é claramente percebido, segundo Consuelo Lins e Cláudia Mesquita, “[...] em diversas formas de expressão artística e midiáticas” (2008, p. 8), nos âmbitos da televisão e da produção cinematográfica. Nesta última, a utilização de uma estética realista busca construir uma impressão de autenticidade até mesmo nas histórias mais fantásticas, como a manifestação de

¹¹⁹ Filme *Point of View* (*ponto de vista, em primeira pessoa*), segundo formulação de David Bordwell.

¹²⁰ É recorrente ao longo do texto a referência ao receptor como consumidor, isso para reforçar que o Efeito de Realidade, muitas vezes empregados na publicidade e comerciais de tv, tem como objetivo ludibriar o público e aproximá-lo de produtos, serviços ou marcas anunciadas, potencializando, assim, as chances de venda do anunciante.

fenômenos sobrenaturais e existência de trolls, ou de ficção científica, como em supostas invasões alienígena.

Mas não apenas a televisão e o cinema são contaminados pela disseminação do real. A internet está lotada dessas narrativas pessoais da realidade, do cotidiano. Vídeos que são postados consecutivamente em *blogs* e no *youtube*, por exemplo, difundem e, em certa medida, popularizam a prática audiovisual, que assumem assim um caráter mais ligado ao documental, a autorreapresentação, ao autorrelato. Tais práticas são por sua vez estimuladas pelo acesso quase irrestrito às novas tecnologias digitais de captação de imagem e som e de finalização – edição.

Em suma, as produções audiovisuais que circulam na televisão, no cinema, na internet, nos espaços de arte contemporânea, em dispositivos móveis como telefones celulares, são atravessadas por imagens “reais” de diferentes tipos (violentas, banais, protagonizadas por celebridades ou anônimos) capturadas por câmeras de formatos diversos (LINS; MESQUITA, 2008, p. 8).

Essas novas inventividades estéticas e o aprimoramento tecnológico parecem ter afetado as produções audiovisuais de caráter profissional - não amadoras ou caseiras - assim também os gêneros cinematográficos encontram novas dimensões e direções para alcançar o efeito pretendido. Com destaque para o documentário, gênero muito popular entre os realizadores não profissionais, que com as renovações tecnológicas e conceituais, abre novas fronteiras para suas práticas. Logo, podemos observar que, aparentemente, o apelo realista ao qual nos referimos, ou estética realista, está estritamente ligado à popularização da prática audiovisual (realização e difusão) e das novas tecnologias digitais e do vídeo.

Por notarmos todas essas transformações que atravessam e afetam os campos técnicos e teóricos do cinema, acreditamos que se nos propomos a analisar uma produção cinematográfica que seja que tenciona ser, ou que ao menos pretende passar uma sensação de autenticidade, através de uma estética de teor documental, nos parece importante apontar, a priori, para o gênero que tem como premissa fundamental a abordagem de fatos históricos, o tratamento do real, ainda que seja “o

tratamento criativo da realidade”¹²¹, que é o documentário. Mesmo que a noção de documentário aqui aludido seja a mais embrionária, aquela que diz respeito ao ato de documentar áudio e visualmente um fato, da presença da câmera na tomada do incidente. Esse tipo de registro – de teor documental – no cinema, acreditamos, seja associado pelo receptor ao gênero documentário.

A presença da câmera “na cena” atesta sua presença no mundo histórico. Isso confirma a sensação de comprometimento, ou engajamento, com o imediato, o íntimo, o pessoal, no momento em que ele ocorre. Essa presença também 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, 2005, p. 150).

Sobre os métodos de realização do cinema não ficcional Bill Nichols argumenta que um documentário é “[...] um tratamento criativo da realidade, não uma transcrição fiel dela” (2008, p. 68). Para o autor o documentário como modalidade do cinema, se diferencia dos registros documentais, como os que geralmente são realizados por câmeras de segurança, ou na documentação de um acontecimento específico, como, por exemplo, o lançamento de um foguete, pela sua “resposta poética ou retórica para o mundo”, pois ao assistirmos um filme documentário “[...] esperamos que aconteça uma transformação da prova em algo mais do que fatos comuns” (NICHOLS, 2008, p. 68); ao contrário daqueles registros – conforme supracitados/câmeras de segurança, documentação de eventos e semelhantes – que costumamos reconhecer “[...] estritamente como documentos ou simples filmagem, não como documentários” (*Ibid.*, 2008, p. 68).

Ainda que compartilhemos da perspectiva de Nicholls, acreditamos que obras audiovisuais que almejam impor um Efeito de Realidade na aplicação de suas estratégias narrativas, chegando ao público como produção cinematográfica, provavelmente pressupunham que o receptor associe, aproxime e reconheça o filme como sendo um documentário ou numa dilatação possível, como um **documento audiovisual**, não uma obra ficcional, a priori (grifo nosso). Mesmo que o filme simule apenas uma **simples filmagem**, conforme Nichols, e que essa “simples filmagem” tenha o aspecto de registro documental (NICHOLS, 2005, pp. 26-27). Então

¹²¹ GRIERSON, 1932, p. 146.

argumentamos que a inserção e aceitação daquilo que simula ser real – falsos documentários/registros documentais audiovisuais/ *mockumentary* – no cinema é possível devido à familiaridade do público com documentário, e as novas dimensões estético-narrativas que o gênero/modalidade assume na contemporaneidade; essa perspectiva dialoga com mais proximidade com o período de ascensão dos *false found footage* e *mockumentary*, anterior à ascensão do *youtube*, e popularização das produções audiovisuais caseiras. Pois essas produções – ficções que empregam Efeito de Realidade - em grande parte se apropriam de aspectos estruturais do documentário, ou de cunho documental, que não têm a mesma dimensão na tradição da narrativa ficcional. Outrossim, esses *mockumentaries* – mesmo aqueles que não sustentam os recursos mais sintomáticos do documentário (como voz *over*, depoimento/entrevista, câmera tremida, imagens com baixa qualidade e etc.) – apelam para ativação da experiência, ou, novamente, para familiaridade do espectador com obras não ficcionais; sejam elas filmes, reportagens, autorrepresentações, autorrelatos, ou semelhantes.

3.1 ENTRE A FICÇÃO E O DOCUMENTÁRIO (DOCUMENTAL): TRANSGREDINDO FRONTEIRAS

Compreendemos que há duas modalidades seminais da narrativa cinematográfica, a ficção e a não ficção/documentário. Ambas se distinguem não só pela estética e estilo – pois elas até se confundem e se contaminam – mas também pela intenção e conteúdo. Na ficção não há compromisso com real, mas há uma representação ficcional de uma história, mesmo quando baseada em fatos reais. Enquanto no documentário o compromisso, premissa fundamental, é com a realidade. É por se sustentar no fato histórico que o documentário se diferencia e se afasta de obras ficcionais. No documentário a realidade – mesmo que tratada e abordada de maneira criativa – é a base que sustenta o conteúdo fílmico. Segundo Nichols,

Os filmes de ficção geralmente dão a impressão de que olhamos para dentro de um mundo privado e incomum, de um ponto de vista externo de nossa posição vantajosa no mundo histórico, ao passo que os documentários geralmente dão a impressão de que, de nosso cantinho do mundo, olhamos para fora, para alguma parte do mesmo mundo (2005, p. 116).

Fernão Pessoa Ramos diz que,

[...] vamos ao cinema para nos entreter com o universo ficcional, conforme nos é proposto pela narrativa. [...] o cinema ficcional aprendeu a narrar, compondo a ação ficcional em cenas ou sequências. Aprendeu levar o espectador pela mão, através da trama [...] (2008, p. 24-25).

Ainda segundo o autor,

Em sua forma de estabelecer asserções sobre o mundo, o documentário caracteriza-se pela presença de procedimentos que o singularizam com relação ao campo ficcional. O documentário é, antes de tudo, definido pela intenção do autor de fazer um documentário (intenção social, manifesta na indexação da obra, conforme percebida pelo espectador). [...] Procedimentos como câmera na mão, imagem tremida, improvisação, utilização de roteiros abertos, ênfase na indeterminação da tomada pertencem ao campo estilístico do documentário, embora não exclusivamente (RAMOS, 2008, p. 25).

Mas quando os horizontes entre as narrativas e as modalidades cinematográficas se borram e os procedimentos se copiam a recepção da obra também é afetada, de modo que mesmo aquilo que pareça ser fantástico suscite um teor de autenticidade. Provavelmente seja essa mesmo a intenção de seus autores. Podemos mesmo dizer que esse paradoxo do real¹²² no cinema, através do emprego de estratégias estético-narrativas que apelam para construção de uma falsa veracidade em obras ficcionais, engendra um poderoso Efeito de Realidade que orienta o espectador, embaçando suas capacidades cognitivas. Ainda que “[...] na maioria dos casos o espectador sabe de antemão estar vendo uma ficção ou um documentário e estabelece sua relação com a narrativa em função desse saber” (RAMOS, 2008, p. 24).

A incorporação de procedimentos comuns aos do gênero documentário, que também assumem um aspecto documental em narrativas ficcionais, permite outras reflexões que confundem as relações estabelecidas entre o público e a obra. Abrindo espaço para que o espectador questione: **isso aconteceu mesmo, ou é só ficção/mentira** (grifo nosso)? Mesmo que a princípio acredite estar assistindo uma obra ficcional.

¹²² Perspectiva nossa: acreditar na autenticidade de um fato dentro de uma narrativa que se sabe ser ficcional.

Ao longo da história do cinema as convenções estético-narrativas da ficção e do documentário, embora em constante transformação, estabeleceram algumas características que são quase instintivamente aludidas aos respectivos gêneros, e quando elas se transferem – ficção para documentário, ou vice-versa – o público também se confunde. Afinal, se nos equivocamos ou somos confundidos por uma obra cinematográfica, nos orientando apenas pelo que é estético-narrativo no filme, esse engano irá provocar distintos estímulos no espectador – e provavelmente seja esse mesmo o intuito do realizador/cineasta/diretor – e determinará nossa relação com o produto.

Ao recebermos a narrativa como documentária, estamos supondo que assistimos a uma narrativa que estabelece asserções, postulados, sobre o mundo, dentro de um contexto completamente distinto daquele no qual interpretamos os enunciados de uma narrativa ficcional (RAMOS, 2008, p. 27).

O hibridismo, ou a miscigenação dos referidos gêneros, consolida uma **nova/velha** estética pautada na necessidade, desejo do realizador de atingir o espectador de maneira visceral mobilizando seus afetos, causando reações emocionais e fisiológicas (grifo nosso) Não obstante esses recursos estéticos são comumente empregados, com mais recorrência, nos chamados *found footage horror* ou *mockumentary horror*. Como ressalta Rodrigo Carreiro, embora tenha crescido consideravelmente nas duas últimas décadas esse movimento teve início ainda nos anos 1970 e “[...] o formato foi cristalizado com o longa-metragem italiano Canibal Holocausto (*Cannibal holocausto*, Ruggero Dodato, 1980) [...]” (CARREIRO, 2013, p. 226).

Quase vinte anos se passaram antes que o falso *found footage* se tornasse um formato popular entre cineastas, o que ocorreu após a boa recepção de crítica e público ao filme A bruxa de Blair (*The Blair witch project*, Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, 1999)³. A partir de então, a produção de falsos *found footage* explodiu em quantidade, a ponto de parte da crítica jornalística dos Estados Unidos criar uma alcunha para esse tipo de produção: *found footage genre*¹²³ (*Ibid.*, 2013, p. 226).

3.1.1 Uma (Pré)Conclusão Sobre Hibridismo: Documentário e Ficção

¹²³ Carreiro enfatiza que, “alguns pesquisadores preferem usar outros jargões, como *Point of view (POV) films* ou *discovered footage films* (termo criado por David Bordwell), para evitar confusões com outro gênero fílmico também chamado de *found footage*, praticado por cineastas como Péter Forgács, Harun Farocki e Martin Arnold, e que consiste, em sua maioria, da produção de documentários experimentais a partir da colagem e da ressignificação de imagens de arquivo preexistentes” (2013, p. 226).

Estabelecer uma coesão estilística entre as duas mais amplas categorias da narrativa cinematográfica (ficção e documentário) tem sido um mecanismo utilizado por diretores para extrair reações autênticas dos espectadores. Essa estratégia tem sido continuamente renovada desde a realização de filmes como “*Guinea Pig*”, “*Holocausto Canibal*”, “*Man Bites Dog*” e, principalmente, a “*Bruxa de Blair*”, além de outras obras importantes citadas ao longo do primeiro capítulo. Com mais frequência obras ficcionais têm se apropriado da estilística documentária, ou documental, para proporcionar ao espectador a possibilidade de observar a vida do outro, quando esse outro passou por situações distintas, mas em um mundo histórico tão hipoteticamente real quanto ao qual pertencemos. Essa aproximação permite que o receptor sintase mais chegado à história mostrada na tela, pois, supostamente, não se trata mais do que aconteceu em um espaço fictício, criado pelo filme, mas de uma história real, do mundo real, testemunhada por pessoas reais e suas câmeras. Muitas dessas obras “[...] passaram a ser chamadas de *mockumentaries* (falsos documentários) ou pseudodocumentários” (NICHOLS, 2005, pp. 50- 51). Mesmo aqueles filmes que não apelam para os procedimentos intrinsecamente enraizados na produção do gênero documentário – como os depoimentos, entrevista e narração *over*, por exemplo – procuram se estabelecer no imaginário como retransmissores de um fato histórico, desvinculando-se do universo ficcional para despertar reações mais profundas e autênticas de horror e suspense, porque quando diante de uma produção não ficcional estabelecemos uma série de asserções e relações com a obra, “[...] dentro de um contexto completamente distinto daquele no qual interpretamos os enunciados de uma narrativa ficcional” (RAMOS, 2008, p. 27).

Embaçar as capacidades cognitivas do receptor parece ser uma boa estratégia para despertar fortes sensações e compactua com uma aparente necessidade contemporânea da sociedade e dos veículos de comunicação e de entretenimento de um forte apelo realista, conforme apontado ao longo da discussão.

Vale ressaltar que nos parece, *a priori*, importante que no desenvolvimento de análises e pesquisas sobre obras ficcionais que se estruturam por um apelo realista e/ou pela aposta no Efeito de Realidade, não deixemos nunca de olhar também para o gênero que tem como premissa fundamental o real, o fato histórico, que é o documentário - estratégia adotada nas análises que compõem o quarto capítulo.

Tendo o gênero não ficcional como fundamento conceitual, e acumulando algum conhecimento sobre sua história e desenvolvimento estilístico, desde sua fase clássica até a contemporânea, o pesquisador, ou aquele que se engaja no desenvolvimento de análises fílmicas, poderá desenvolver todo um repertório conceitual e fílmico para dirigir um olhar crítico aos *false found footage* e *mockumentaries*. Se associarem esse conhecimento a estudos mais consistentes sobre os filmes que incorporam dispositivos do Efeito de Realidade terão lastro, ainda, para operar um tipo de análise desconstrutivista, procurando enfatizar aquilo que o filme tenta ser, ou daquilo que a obra tenta se aproximar.

Estabelecer uma relação entre as duas maiores categorias da produção cinematográfica, ficção e documentário, pode representar uma alternativa válida para realização de uma consistente investigação e análise que contemple tanto a produção e os procedimentos de realização dos filmes quanto a recepção e as imersões estimuladas.

3.2 CINEMA DOCUMENTÁRIO: LASTRO, INTRODUÇÃO E ADIÇÃO DE CAMADAS DE UMA ESTÉTICA REALISTA NO INCONSCIENTE DO RECEPTOR¹²⁴

Parte importante desta investigação está centrada na perspectiva que o cinema documentário foi, historicamente falando, o precursor da incorporação do realismo cinematográfico. Não se fala apenas de uma estética de representação realista, como já enfatizada por Bazin na observação de filmes de Roberto Joseph Flaherty, por exemplo, mas no estabelecimento progressivo de convenções estéticas e narrativas que são cada vez mais aludidas ao gênero tido como representante indiscutível - talvez questionável por olhares mais atentos - da realidade no cinema. Essa condição estabelecida e ocupada do cinema documentário na consciência ou no inconsciente

¹²⁴ Este trecho foi ajustado e compõe, originalmente, minha dissertação de título “A Construção do Personagem e A Singularidade No Documentário Contemporâneo Brasileiro”, do PÓSCOM da UFBA, concluído em 2013. Naquela ocasião meu objeto de interesse era cinema documentário e construção do personagem, diferente daquilo que pesquiso no doutorado e que está presente nesta tese. No entanto a questão do realismo cinematográfico, representação, ludibriação, verossimilhança e manipulação da realidade sempre estiveram latentes em minha consciência e compuseram algumas pesquisas que realizei nos últimos anos. Não obstante, a revisão e adequação do trecho em questão tenham servido bem às necessidades de investigação mais recentes e, portanto são incorporadas nesta tese.

do público estabelece e enraíza a associação entre um cinema que trata da realidade com certos dispositivos, características estéticas e narrativas que natural e progressivamente se consolidam no imaginário como oriundo, próprios, de dado movimento - o cinema documentário, no caso. Essa perspectiva, sobretudo tomada nas manifestações de experimentos *false found footage*, do *mockumentary* e/ou do Realismo Vulgar entre o final do século passado e início do atual, dialoga com uma associação instintiva estabelecida na memória espectral entre estética e realidade, ou seja: documentário parece documentário; se assim o parece, o é, portanto, fruto do cinema real. De certa forma, distante dos filmes que André Bazin analisa ao longo de sua vida, sobretudo aqueles dos movimentos neo cinemas em que a estética é posta como um elemento de representação sociocultural e de afeto, mas que o receptor imagina-se diante de uma obra ficcional que não abandona ainda certas convenções e não se anuncia de forma diferente, os filmes que se pautam numa estética estritamente documental e sustentam essa abordagem em seu prólogo, colocam-se ao lado de documentários para confundir o receptor sobre a origem da obra (mundo real ou fictício); condição necessária para que tais filmes surtam o efeito que o cineasta almeja: ludibriar para aproximar, incomodar.

Historicamente, além do fortalecimento da condição de documentário como um gênero cinematográfico e representante da realidade na sétima arte (representante de fragmentos, de uma representação, como já é aceito), há um momento fundamental para problematização, transformação e consolidação de certas estratégias estético-narrativas do cinema não ficcional que definitivamente o fincam nesse lugar e, sobretudo, propõe e consolida questões éticas e estéticas pontuais para legitimar certas obras como representantes, o mais próximas possível, da realidade. Fala-se aqui do movimento e debates crescentes e enérgicos nos anos 1950/1960 que se estabeleceram entre duas importantes vertentes do documentário, o *Cinéma Vérité* e *Direct Cinema*, ou Cinema Verdade e Cinema Direto. Ambos, aludidos no capítulo anterior, são fundamentais no estabelecimento de marcos estéticos e narrativos que dilatam as práticas do cinema documentário, o popularizam como gênero e provocam associações e reconhecimento de certas abordagens estético-narrativas na representação da realidade. A revisão sobre o Cinema Direto e Cinema Verdade é essencial, nesse contexto, para se compreender como determinados dispositivos estético-narrativos se popularizaram e se espalharam para

outras formas de comunicação como signos de realidade, sintomas de um realismo cinematográfico manifesto em diversas formas audiovisuais.

Em relação aos movimentos do documentário indicados, a pesquisadora Alexandra Heller-Nicholas, propõe uma aproximação¹²⁵ entre os *found footage horror* e os *mockumentaries* com os Modos de representação documental propostos por Bill Nichols (1991-2005), identificando nesses Modos e na relação com os fenômenos cinematográficos analisados por ela um caminho que inevitavelmente a conduz a uma reflexão sobre o *Cinéma Vérité* e o *Direct Cinema*, num reforço a um dos argumentos que adotamos nesta pesquisa: aquele que indica a relação entre os formatos que **imitam e tentam transmitir a ilusão de realidade** e o apelo à familiaridade que permeia o (ins)consciente social com as características e papel do documentário (grifo nosso):

Roscoe e Hight concordam que o modo observativo está relacionado ao fato do documentário se afirmar como um registro legítimo da realidade. Os dois primeiros e mais conhecidos documentários observativos na tradição do documentário foram o francês *Cinéma Vérité* e o *Direct Cinema*, predominante nos Estados Unidos, cada um contendo notáveis pontos de diferença entre si, compartilharam espaços privados e a vida cotidiana como insumo para seus documentários (impulsionado parte pelo desenvolvimento tecnológico que tornou as câmeras mais portáteis). As técnicas de imersão que definiram tanto *cinéma vérité* quanto *direct cinema* se tornaram reconhecidas sinais claros de um tipo de realismo que o sucesso do *found footage horror* indica que está em ascensão no mainstream (embora tenha permeado como uma indústria anti-Hollywood)¹²⁶ (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 18)¹²⁷.

¹²⁵ Essa “aproximação” já foi aludida no primeiro capítulo, mas é brevemente retomada aqui para reforçar a relação que a autora propõe com os formatos que imitam a realidade e aqueles que são signatários do real no cinema. Além disso, nas similaridades identificadas por ela entre os *found footage horror* e *mockumentaries* com os Modos de representação formulados por Bill Nichols, Heller-Nicholas remete-se também aos movimentos do documentário revisados neste capítulo: Cinema Verdade e Cinema Direto. Essa abordagem da autora, tão importante para tese, ajuda a reforçar algumas hipóteses que formulamos sobre a importância desta **virada** dos anos 1950/1960 e dilatações do documentário para reconhecimento e consolidação de certos dispositivos do Efeito de Realidade empregados nas últimas décadas por obras ficcionais (grifo nosso).

¹²⁶ Em relação a algumas propostas da autora temos discordâncias importantes, mas que não geram até o momento grande prejuízo à investigação: Heller-Nicholas argumenta que os movimentos *cinéma vérité* e *direct cinema* eram exclusivamente observativos - de acordo com os Modos formulados por Bill Nichols - e que isso potencializaria sinais de realidade que ganham mais notoriedade nos *false found footage* e que os leva ao *mainstream*. No entanto, o movimento cinematográfico francês e o norte-americano citado acima são técnica, conceitual, retórica e eticamente opostos. Há similaridades em termos de **feito a mão** ou **falta de apressamento técnico** em compensação de uma aproximação com a realidade, mas as abordagens e a intervenção no mundo representado são muito distintas (grifo nosso). Essas discussões, inclusive, compõem o corpo do trabalho e são postas de forma robusta nos subcapítulos seguintes.

¹²⁷ Texto original em inglês: “Roscoe and Hight agree that the observational mode relates to documentary’s claims of being a truthful record of reality. The two earliest and most well-known

Parte importante dos parâmetros de reconhecimento e associação realizados de forma consciente ou inconsciente, instintiva, por parcela dos espectadores, foram estabelecidos pelo cinema documentário que, valendo-se de seu discurso realista abriu mão, em diversos momentos, de uma estrutura **rigidamente cinematográfica** (grifo nosso)

O **mal feito** como sinônimo, ou signo de realidade foi naturalizado ao longo da história e potencializado com a ascensão e popularização dos meios de produção e distribuição/compartilhamento de conteúdos audiovisuais (para ficar ligado ao tema), mas no que tange a sétima arte foi o cinema documentário que carregou tais marcas, estimulando tal associação (grifo nosso): mal feito¹²⁸, sinônimo de real. Os movimentos citados, Cinema Verdade e Cinema Direto, se destacam nesse íterim pois trazem a cerne das discussões sobre cinema e cinema documentário as questões éticas e, com mais ênfase, aquelas relativas aos recursos técnicos, estéticos e narrativos que melhor, de maneira mais próxima, dialogavam com a realidade captada diante das câmeras. A repercussão desse embate e a proliferação de filmes estimulados pelas discussões e premissas de cada um dos movimentos tornou mais familiar, cotidiana, narrativas que carregaram de maneira vigorosa a representação da realidade como estandarte maior. Ainda que a verdade representada fosse uma verdade própria do cinema, extraída por seus dispositivos, como defendiam os entusiastas do Cinema Verdade.

É possível que não seja coincidência o fato de que esses embates entre as duas correntes tenham surgido em um período de transformação e experimentação da linguagem cinematográfica, quando alguns movimentos, cineastas e críticos, como o próprio Bazin, propunham uma ruptura com o cinema clássico que tinha como referência maior a indústria norte-americana. Também não parece resultado da força

*observational documentary traditions were the French cinema verite movement and the predominantly US-based direct cinema, which while containing notable points of difference, shared a shift towards private spaces and everyday activity as a site of documentary investigation part by technological developments that saw cameras themselves become more portable).*⁴⁶ *The immersive filmmaking techniques that defined both cinema verite and direct cinema became recognizable shorthand for a type of realism that the success of found footage horror suggests is only on the rise in the mainstream (although it has historically permeated anti-Hollywood filmmaking)".*

¹²⁸ Entenda-se o **mal feito**, no contexto dos movimentos indicados, como aquilo que foge dos dogmas de uma linguagem cinematográfica rígida e rigorosa do ponto de vista estético e narrativo. O próprio neorrealismo dialogava, esteticamente, com alguns elementos do documentário, não obstante era tratado, por André Bazin, como um cinema de cunho realista (BAZIN, 2014, grifo do autor).

do acaso que as duas vertentes tenham sido encabeçadas por franceses e norte-americanos.

Após a Segunda Guerra, o documental no cinema de modo geral e por extensão, o documentário em particular vão adquirir um novo impulso com os vários diagnósticos que convergem para a percepção de que um mundo bastante diferente do anterior e, com ele, um novo regime de realidade e outra camada epistemológica ou paradigma de saber, punham-se em curso. Tomemos três eixos para formular e circunstanciar melhor tais mudanças: primeiro, o modo semiológico do tudo é linguagem o de que o cinema se estrutura como linguagem; segundo, um novo realismo ético e estético e a inflexão do cinema moderno; terceiro, a mudança dos dispositivos documentais e as novas prerrogativas do direto, do em campo, do ao vivo (TEIXEIRA, 2006, p. 260)¹²⁹.

Os movimentos conhecidos como Cinema Direto e Cinema Verdade são trazidos à reflexão sobre o surgimento de um cinema que apela para convenções do realismo - dentro do próprio universo cinematográfico, para ludibriar a audiência - devido aos parâmetros éticos que orientavam seus entusiastas e das fronteiras estéticas que romperam e naturalizaram. Tendo sido motivados pelo desejo de refletir, problematizar, através de seus principais entusiastas que punham em discussão, como instrumento de realização fílmica, as construções de discursos **reais ou ficcionais**, oriundos dos distintos dispositivos que cada uma das vertentes empregou (grifo nosso).

Em outras palavras, a fonte fundamental de motivação de documentários no movimento Direto/Verdade era o embate entre realidade e ficção resultantes do processo de realização fílmica e da atuação do *sujeito-da-câmera*¹³⁰ na tomada, e suas implicações éticas na elaboração do enunciado.

No final dos anos 1950 o desenvolvimento tecnológico que permitiu novas possibilidades de realização fílmica fomentara o surgimento de um movimento do cinema não ficcional que ficou conhecido mundialmente como cinema direto¹³¹.

¹²⁹ No livro *História do Cinema Mundial* (Org. FERNANDO MASCARELLO, 2006).

¹³⁰ Fernão Pessoa Ramos, em seu livro *Mas afinal... O que é documentário?* Propõe a substituição da concepção de cineasta, realizador, diretor, operador de câmera e/ ou fotógrafo, o que denomina uma pluralidade de indivíduos atuantes na tomada, pela nomenclatura o *sujeito-da-câmera*, concentrando nesse sujeito o papel catalisador daquele que corporifica no mundo o papel da equipe técnica e o próprio olhar do espectador no filme.

¹³¹ Nesse ponto é importante esclarecer algo para evitar confusões: o uso de equipamentos de registro de imagem e captação de áudio direto, sincrônicos - com o gravador Nagra, a princípio - estimulou a classificação de filmes documentais que utilizavam esse recurso como filmes/cinema direto (devido ao modo de captação de som). Diferente do Direct Cinema, traduzido como Cinema Direto, que foi o

Também, impulsionados pelo advento da televisão e pela necessidade de produção diária de conteúdo telejornalísticos diversos, os equipamentos de captação de imagem e som sincrônicos (que precisam ser mais leves e silenciosos, dinâmicos e eficientes), na segunda metade do século XX, são aperfeiçoados com rapidez e em 1960 “[...] todas estas condições se encontravam finalmente satisfeitas e reunidas no que Mario Ruspoli denominou ‘grupo sincrônico cinematográfico leve’” (DA-RIN, 2004, p. 103). Com o lançamento e ascensão de novas tecnologias de captação de imagem e som, que começaram a se popularizar logo após sua aparição no mercado, final dos anos 1950, a produção audiovisual ganhou novas dimensões técnicas e estéticas, que permitiam maior flexibilidade, agilidade e qualidade na realização de produtos audiovisuais. Nesse contexto, os equipamentos de captação de áudio sincrônico, como o gravador Nagra, que possibilitava a captação de áudio e imagem sincrônicos, direto, abandonaram a necessidade da dublagem em estúdio, pós-filagens, como era feito até então.

Essa transformação do sistema de registro auditivo e visual foi denominada captação direta pela possibilidade de captação simultânea e essas inovações ampliaram as possibilidades de realização e estenderam os horizontes estéticos do cinema, tanto ficcional quanto documentário. Sendo que na realização não ficcional a maior mobilidade e autonomia das câmeras de 16mm, mais leves e compactas, permitiam aos operadores, diretores de fotografia e diretores, aliadas à possibilidade de captação de áudio direto, novas vertentes para construção do discurso fílmico.

Essas novas vertentes foram logo acompanhadas por uma avalanche de discussões sobre ética, realidade e representação no filme documentário, bem como por embates entre as duas principais vertentes do cinema do real que surgiram à época e que marcam definitivamente a tradição desse importante gênero cinematográfico, o *Direct Cinema*, encabeçado por uma corrente ocidental norte-americana e o *Cinéma Vérité*, entusiasmado pela escola francesa.

Esta evolução tecnológica estava intimamente relacionada com o desenvolvimento de novos métodos de filmagem, que teriam reflexos de longo

movimento cinematográfico norte-americano “contra intervenção do documentarista na ação que se desenrola diante da câmera”. O cinema direto - movimento relativo a formação de captação de áudio - comporta tanto o *Cinéma Vérité* quanto o *Direct Cinema*, pois ambos utilizam os mesmos equipamentos de registro, mudam apenas a abordagem do tema, a intervenção no mundo.

alcance no domínio do documentário. Reflexos, desde logo, junto à plateia, que começava a se habituar à imagem do telejornalismo e do cinejornalismo. Uma imagem tremida, mal iluminada, pouco definida, editada com cortes bruscos e um som impuro, tudo contendo uma marca de “autenticidade” que contradizia o formalismo e a estatização característicos do documentário clássico (DA-RIN, 2004, p. 103).

As renovações estéticas, conceituais e metodológicas do fazer cinematográfico, aliadas às transformações sociopolíticas e econômicas da segunda metade do século XX, somadas ao desenvolvimento tecnológico, dilataram os horizontes e influenciaram também o cinema não ficcional, com ênfase nas obras prototípicas realizadas nos Estados Unidos e na França. A partir daí, criam-se novos rumos para se buscar a verdade na produção audiovisual documentária.

Dentro da história do documentário existem momentos-chave, de reviravolta estilística, que influenciam o cinema como um todo. A emergência do cinema direto/verdade constitui um desses momentos. Deixa para trás o contexto do documentário clássico, o pensamento de John Grierson, e marca distância do cinema realista do pós-guerra. Trata-se de uma moeda de duas faces: uma ainda negando as raízes de onde vem, outra já aberta para os dilemas da enunciação e da constituição subjetiva no documentário (RAMOS, 2008, p. 269).

Desse movimento surgem duas vertentes ideológicas e metodológicas de realização, cuja questão ética¹³² foi uma das principais balizadoras e logo emergiram tentativas de conceituação que pretendiam alcançar uma consistência na identificação e classificação de cada uma delas.

Os cineastas que optaram por uma postura não intervencionista para com o objeto/ator social, sobretudo os cineastas norte-americanos, passaram a ser referenciados como documentarista do Cinema Direto, enquanto aqueles que optaram por adotar o método interativo/intervencionista, com ênfase para a corrente francesa do início dos anos 1960, ficaram conhecidos como cineastas do Cinema Verdade.

¹³² Percebe-se, ao longo da revisão bibliográfica e trânsito entre autores, que a questão ética é muito mais cara ao cinema documentário do que ao cinema ficcional. A ética na representação e possibilidades de ludibriar o espectador compõe desde cedo as reflexões sobre o cinema não ficcional, no entanto esse debate não é levado, ao menos com o peso devido, ao campo do cinema ficcional, pelo “simples fato” que parte-se do princípio que de antemão o receptor sabe tratar de uma ficção, não sendo confundido pelos elementos estético-narrativos que no Realismo Vulgar parecem ser manipulados justamente com esse intuito: ludibriar o espectador e afetá-lo através da verossimilhança, recorrendo, inclusive, à convenções do cinema documentário. Parece que há certo atraso no estabelecimento dessas questões éticas ao cinema ficcional.

A identificação dessas duas vertentes, que muitas vezes se cruzam, é ainda insipiente, provavelmente pelo fato de ambas terem surgido do mesmo movimento cinematográfico, resultantes do mesmo fenômeno tecnológico, social e político, mas substancialmente percebe-se umas diferenças consideráveis na aplicação dessas distintas metodologias e ambas dialogam com proximidade com recursos estéticos e narrativos dos *false found footage* e, naturalmente, dos *mockumentaries*, nesses parâmetros é que Alexandra Heller-Nicholas propõe também relação de similaridade.

Como referências primeiras pode-se comparar as obras “*Primary*” (Primárias, 1960) de Robert Drew e Richard Leacock (Cinema Direto) e “*Chronique d'un Été*” (Crônicas de um Verão, 1961) de Jean Rouch e Edgar Morim (Cinema Verdade). Tomando esses dois documentários como referências antagônicas ficam claras as distintas estratégias de enunciação empregadas por cada uma das vertentes.

O documentarista do cinema direto levava sua câmera para uma situação de tensão e torcia por uma crise; a versão de Rouch do cinema verdade tentava precipitar uma. O artista do cinema direto aspirava à invisibilidade; o artista do cinema verdade de Rouch era frequentemente um participante assumido. O artista do cinema direto desempenhava o papel de um observador neutro; o artista do cinema verdade assumia o de provocador (BARNOUW, 1974, p. 254 *apud* DARIN, 2004, p. 151).

As realizações francesas e norte-americanas que marcaram esse período, bem como os respectivos movimentos cinematográficos documentais da década de 1960, estimularam novas apropriações e construções do personagem no filme, abrindo espaço para reflexões sobre as relações estabelecidas na tomada, onde se dá o encontro entre personagem e câmera/dispositivos técnicos e realizadores/sujeitos-da-câmera. Esses novos modos, possibilidades de construção de seus personagens foi seguida (ou resultante) por transformações estéticas substanciais que tornavam os documentários mais próximos de narrativas telejornalísticas, experimentais em certos momentos/exemplos e muito próximas das realizações caseiras feitas por pessoas que à época podiam adquirir as câmeras 16mm. Essas condições também dialogam com relações estéticas e até narrativas das obras da estilística *false found footage* e *mockumentary*.

Se o viés europeu apregoava maior intervenção do diretor e do aparato técnico na tomada, sustentando a subjetividade do cineasta e também dos participantes, o modelo norte-americano, mais expressivo no Canadá e nos Estados Unidos, proporcionava ao espectador um lugar privilegiado para observação dos eventos que se desenrolavam sem **qualquer** intervenção intencional, seja do cineasta ou dos equipamentos (grifo nosso). O resultado de ambas as modelos eram justamente obras com estruturas menos rígidas do ponto de vista do cinema clássico. Intervindo ou não na ação, os dois movimentos carregam um ar de improviso, falta de controle da ação e experimentação; componentes que potencializavam suas singularidades, sua verossimilhança, seu lastro histórico e realista e sua proximidade com o cotidiano, distanciando-os da tradicional industrial do cinema clássico: **parece amador, não parece profissional, então é provavelmente real** (grifo nosso). No contexto apresentado se percebe muito das origens estéticas e narrativas dos **movimentos pseudrealistas** do cinema do século XXI, sobretudo em seus primeiros dez ou quinze anos em que seus fundamentos estão apoiados na familiaridade e associação dos recursos e discursos presentes nos movimentos documentários indicados aqui e que desde então, anos 1960, têm sido naturalizados entre receptores como signos de realidade no cinema (grifo nosso).

Como bem nos lembra Arlindo Machado:

Tudo, no universo das formas audiovisuais, pode ser descrito em termos de fenômenos culturais, ou seja, como decorrência de certo estágio de desenvolvimento das técnicas e dos meios de expressão, das pressões de natureza socioeconômica e também das demandas imaginárias, subjetivas ou, se preferirem, estéticas, de uma época ou lugar (MACHADO, 1997, p. 191 *apud* RENNÓ, 2005, p. 12).

Como propomos ao longo da tese uma revisão ampliada sobre o fenômeno/movimento/ciclo que fomenta na contemporaneidade os *false found footage* e *mockumentary* e que classificamos como Realismo Vulgar, não nos preocupando exatamente com as questões relativas à classificação dessa estilística como gênero ou subgênero - embora essa reflexão surja eventualmente - e partindo dos objetos ou produtos culturais indicados no primeiro capítulo - filmes que compõem esse movimento - numa revisão sobre realismos cinematográficos que tem como

ponto central as reflexões de André Bazin, no terceiro capítulo, é incontornável que dediquemos atenção ao cinema documentário para dilatar as discussões que geralmente são promovidas dentro e fora da academia sobre os *false found footage* e *mockumentary*, como feito até aqui. Assim, partindo da hipótese de que a virada dos anos 1950/1960 foram fundamentais para dilatação do gênero não ficcional e, por consequência, essa transformação influencia diretamente os filmes contemporâneos que se valem do Efeito de Realidade e que compõem o Realismo Vulgar, uma revisão mais pontual sobre os movimentos Cinema Verdade e Cinema Direto se mostra importantes e são implementadas a partir deste ponto.

3.3 TESTEMUNHA DISCRETA¹³³/AUSENTE¹³⁴: O CINEMA DIRETO COMO ESTRATÉGIA DE ISENÇÃO

“E se o cineasta apenas observasse o que se passa diante da câmera sem uma intervenção explícita? Não seria essa uma nova e convincente forma de documentação?” (NICHOLS, 2009. p 146).

Ao definir que o documentário é o “tratamento criativo da realidade” nos anos 1930, John Grierson estabeleceu uma característica fundamental de um gênero cinematográfico emergente e firmou um domínio específico no cinema para os filmes não ficcionais.

A partir daí se determina um consenso de que o cinema documentário não seria apenas o catalisador e reproduzidor de informações, como foram os *newreels*, ou de cunho educativo com a exposição de povos e animais exóticos ao olhar ocidental, como *travelogues*, dentre outros, mas que esses produtos audiovisuais deveriam aliar seu valor lúdico informativo às qualidades dramáticas tipicamente oriundas do cinema

¹³³ Conforme Silvio Da-Rin, no livro “Espelho Partido: Tradição e Transformação do Documentário”, 2004.

¹³⁴ Segundo Bill Nichols (1991), a metodologia do Documentário Direto, que é classificada pelo teórico como modalidade de Observação, está pautada na determinação do diretor, *sujeito-da-câmera*, em estar presente na tomada, ao mesmo tempo em que almeja estar **ausente** na percepção de seu objeto/ator social (grifo nosso).

ficcional. Essa linha foi seguida por grande parte dos realizadores na primeira metade do século passado.

Até então, questões éticas¹³⁵ sobre representação ou construção da realidade eram raramente trazidas à cena, uma vez que o interesse dos críticos, teóricos e realizadores estava focado na qualidade informativa e atrativa dessas obras, o que começa a ser problematizado no final dos anos 1950, com a ascensão do cinema direto.

Enquanto o Cinema Direto é experimentado por jornalistas como Robert Drew e Richard Leacock, nos Estados Unidos, o Cinema Verdade é posto em prática por antropólogos, sociólogos e também cineastas como Jean Rouch e Edgar Morin, na França. Com essas revoluções estéticas propostas pelas duas correntes, o filme documentário se distancia de suas origens flahertianas (dramáticas) - como também indicam Siegfried Kracauer e André Bazin em sua revisão sobre realismos cinematográfico abordada no próximo capítulo - e passa a se constituir não apenas por seu valor lúdico informativo e dramático, mas por questionamentos internos que fomentam discussões promissoras e **intermináveis** (grifo nosso). Essas versam sobre a construção dos discursos, atuação dos sujeitos presentes e as relações de poder estabelecidas entre ele (personagens e realizadores), *auto mise en scène*, interferência do aparato técnico, dentre outras – questões que já haviam sido **experimentadas** e apresentadas por Dziga Vertov em seu **documentário** “Um Homem com uma Câmera”, em 1929 (grifo nosso).

Ainda assim, a base dramática não desapareceu completamente das narrativas não ficcionais desde “*Nanook*” e o “*Esquimó*”: um personagem em conflito, em busca de solução para um problema; intriga entre os personagens; uma montagem lógica que elucide os acontecimentos. No entanto observam-se, ao longo das análises realizadas, que filmes que parecem caber na formulação que propomos chamar Realismo Vulgar, sobretudo *mockumentaries*, apelam para os signos mais evidentes do documentário, aqueles reconhecidos e associados até mesmo pelos menos

¹³⁵ Questões éticas sobre representação passaram a **incomodar** pesquisadores e realizadores de filmes antropológicos/etnográficos baseados no que as ciências sociais tentam elucidar sobre o conceito de verdade e não interferência na cultura alheia, aquela que é objeto da realização cinematográfica (grifo nosso).

atentos ao cinema, ao mesmo tempo em que a dilatação do gênero e a evolução tecnológica fomentam outras formas de experimentação e imersão no real, configurada em muitos *false found footages* que, como antecipamos no primeiro capítulo, nem todos apelam para os signos mais caricatos do documentário, mas dialogam com recursos mais familiares ao gênero. E é por essa questão que Heller-Nicholas (2014) indica que o Modo Poético e o Observativos são os mais recorrentes no *false found footage* que se apropria de características documentárias - mesmo não se tratando expressamente de *mockumentaries* - através da incorporação de câmeras de segurança, por exemplo, em registro menos característicos do documentário apropriados em narrativas pseudorrealistas no século XXI.

As transformações que as novas tecnologias, bem como a emergência de novos métodos de trabalho, proporcionam descortinaram possibilidades até então inéditas para realização documental, estabelecendo novas dimensões estéticas e conceituais, mas não apenas isso fomentaram também discussões e trouxeram questões que se tornariam desde então basilares para o desenvolvimento do gênero. No limiar dos anos 1960 as fronteiras do cinema não ficcional seriam ampliadas e ficaria marcada a separação entre o documentário clássico e o documentário moderno. Por conseguinte essas transformações, somadas a ascensão de questões sobre realismo cinematográfico dos movimentos neo cinemas, as discussões sobre inserção de cenas pornográficas e a aurora das especulações sobre **filmes snuff** progressivamente afetou toda indústria cinematográfica, estimulou experimentos audiovisuais e culminou na apropriação do **real** por filmes ficcionais no final do século XX (grifo nosso).

Na vertente do cinema documentário Direto, mais expressiva na América do Norte, com Estados Unidos e Canadá, os realizadores, entusiastas¹³⁶ do Cinema Direto¹³⁷

¹³⁶ Dentre os quais os nomes mais expressivos são o do repórter fotográfico/diretor Robert Drew e do fotografo/ cinegrafista Richard Leacock, cujo núcleo de **encontro** é a produtora Drew Associates, e que **inauguram** o movimento, como o filme "*Primárias*" (grifo nosso).

¹³⁷ O Cinema Direto é o movimento que estabelece no cinema documentário o **mal feito** como uma característica estilística. Como já dito esse "mal feito" faz referência ao fato de que essa vertente propunha que a extração da realidade, pura, nua e crua, se daria através da observação e não intervenção do cineasta, da câmera, do sujeito-da-câmera na ação. Essa não intervenção impunha diversas limitações, como falta de iluminação, câmeras na mão, imagens tremidas etc., características, ou recursos estético-narrativos muito utilizados por cineastas com obras que podem ser enquadradas naquilo que classificamos como Realismo Vulgar (grifo nosso).

eram radicalmente contra o conceito desenvolvido por Grierson e praticado pela escola inglesa de cinema de que o documentário é um **tratamento criativo da realidade**: os **cinema-diretistas** rejeitavam qualquer nível de interferência na construção do enunciado documental e consideravam inadmissível a adição de quaisquer comentários em voz *over*, ou outros elementos que não estivessem presentes no ato da filmagem (grifo nosso).

Eles repudiavam também qualquer nível de interação entre cineasta, diretor e seu objeto, e pretendiam passar-se despercebidos em meio à rotina, ou tema de seus filmes: daí a analogia de que o Cinema Direto almeja ser a **mosca na parede**, que observa de determinada distância sem interferir nos acontecimentos, que por sua vez devem surgir e se desenrolar naturalmente, sem o estímulo do *sujeito-da-câmera*, ou da consciência que o personagem tem sobre a presença do aparato técnico (grifo nosso). E isso só foi possível devido ao desenvolvimento tecnológico que resultou em equipamentos menores e mais discretos. Como nos lembra Heller-Nicholas ao relacionar os métodos do Cinema Direto ao Modo Observativo de Bill Nichols como movimento e perspectiva influente nos *found footage horror*. Ao fazer referência à metáfora da mosca na parede, muito utilizada pelos Cinema-diretistas da época, a autora assinala que:

Finalmente, o modo de observativo é crucial para *found footage horror*. Muitas vezes descrito como uma produção cinematográfica “fly-on-the-wall” (mosca na parede), que parte do pressuposto de que a câmera pode capturar os eventos como eles realmente são. Para Nichols, a presença da câmera “na tomada atesta sua presença no mundo histórico. Isso reafirma um senso de compromisso ou envolvimento com o que é imediato, íntimo e pessoal. Isso também reforça uma sensação de fidelidade ao que ocorreu que podem passar para nós como se simplesmente tivessem acontecido quando, de fato, foram construídos para ter essa mesma aparência (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 18)¹³⁸.

Ainda que com uma intencional separação das concepções do documentário clássico que o antecedeu, tencionando por fim à estrutura dramática e pelo estabelecimento

¹³⁸ Texto original em inglês: “Finally, the observational mode is crucial to found footage horror. Often described as “fly-on-the-wall” filmmaking, it hinges on the assumption that the movie camera can capture events as they really are. For Nichols, the presence of the camera “on the scene” testifies to its presence in the historical world. This affirms a sense of commitment or engagement with the immediate, intimate, and personal as it occurs. This also affirms a sense of fidelity to what occurs that can pass on to us as if they simply happened when they have, in fact, been constructed to have that very appearance”.

de um argumento prévio do cineasta, baseado em hipóteses preestabelecidas para o filme, o que resultaria na condução do discurso através da voz *over*, ou de cartelas (que tem a mesma determinação da voz *over*), o documentário moderno, tem como referência filmes como “*Primárias e Crise: Behind a Presidential Commitment*” (Crise, 1963) ambos dirigidos por Robert Drew, que em vários aspectos são similares a filmes como “Atividade Paranormal” e “*Anneliese: The Exorcist Tapes*”, por exemplo, referenciadas como compondo o universo do *false found footage* e *mockumentary*.

O filme “*Crise*”, por exemplo, bem como “*Primárias*”, carrega a marca de uma estrutura dramática tipicamente flahertiana: do sujeito, personagem, que em meio a uma crise, estará determinado a superar todos os complicadores que surgirem. Nesse contexto irá enfrentar altos e baixos, o que resulta também na construção de um modelo tipicamente heroico, de uma vítima de determinado acontecimento que tenta sanar todos os problemas, que enfrenta seu(s) antagonista(s), que não são necessariamente físicos, e sim a própria situação que o personagem atravessa, como nos lembra Aida Vallejo (2008. p 79): “[...] em um documentário também podemos encontrar um tipo de personagem conceitual, não físico¹³⁹”.

Esses arquétipos ainda presentes em algumas obras do período moderno, como as acima referidas, tornam-se possíveis graças à incorporação de aparelhos de captação de imagem e som mais leves e dinâmicos, que permitiam ao cineasta acompanhar o cotidiano de seus atores sociais em meio a uma crise, o que ocasionou na construção de personagens desfavorecidos pelas circunstâncias (WINSTON, 1988), característica recorrente no Cinema Direto dos anos 1960. Essa alegação corrobora com parte dos argumentos dispostos nesta tese, quando indicado que a ascensão e popularização de tecnologias que tornam populares e práticas os processos de realização audiovisual fomentam a escalada e acesso do “amadorismo” e do filme caseiro ao patamar das grandes indústrias do entretenimento. Essa linguagem, ou estilística, já muito manifesta no Cinema Direto e Cinema Verdade, após ganharem força nesse período e terem potencializado seus signos de realismo, se disseminam para mãos e mentes de realizadores não profissionais que, no século XXI, conseguem superar a hegemonia dos conglomerados dos veículos de comunicação de massa e

¹³⁹ Tradução do espanhol. “*En el documental también podemos encontrarnos con un tipo de un personaje conceptual, no físico*”.

acessar o público que, por sua vez, passa a **exigir** ou estimular a indústria do entretenimento a se apropriarem dessa linguagem emergente desde os anos 1960 (grifo nosso).

Os entusiastas do Cinema Direto privilegiavam um documentário de observação, como relaciona Heller-Nicholas e Bill Nichols, em que o sujeito-da-câmera devia se manter isento, sem interferir na ação que se desenrolava e que era o tema do filme. Robert Drew e Richard Leacock, no entanto, não classificavam seus filmes como documentários, mas como reportagens, exatamente pelo fato de que a concepção de documentário, até então desenvolvida, carregava uma carga de ficcionalização que não condizia com suas perspectivas. Nessa direção é que no exercício de análises também utilizaremos outros **adjetivos**, ou nomenclaturas para nos referirmos de forma mais direta aos dispositivos incorporados pelos filmes analisados, como **estilística telejornalística**, por exemplo (grifo nosso). Como sinalizado no primeiro capítulo, embora eficientes e representantes de um leque que abriga muitas estilísticas realistas, as terminologias *false found footage* e *mockumentary* limitam o campo de abordagem do tema e ainda que já consolidadas haja possibilidades de distensão das abordagens, como recentemente vimos os ensaios sobre *desktop horror*.

Ao tratar do Cinema Direto norte-americano, o pesquisador Silvio Da-Rin (2004), nos lembra que Robert Drew e Richard Leacock preferiam tratar suas obras como “cine-reportagens”: “documentários em geral, com muito poucas exceções, são falsos, [...] de certo modo eles lembram bonecos” (MEKAS, 1961, p. 17 *apud* DA-RIN, 2004, p. 137).

O que tornava os documentários falsos, na visão de Drew e Leacock, não era somente a encenação, prática corrente no jornalismo audiovisual, mas principalmente a interpretação verbal do comentário, a música e os ruídos que costumavam ser acrescentados para dar mais espessura dramática ao filme (DA-RIN, 2004, p. 137).

Como o próprio Leacock propõe, o cineasta do Cinema Direto deveria ser a **mosca na parede**, e com a adoção desse método almejar alcançar a verdade **nua e crua**, estabelecendo novos parâmetros éticos, até então pouco explorados e postos em

discussão, para o cinema não ficcional – proposta que logo encontrou **adversários** na vertente que se desenvolveu na França no mesmo período (grifo nosso).

O que o Cinema Direto apregoa é uma construção isenta do discurso, durante as tomadas e também na pós-produção, com a opção de não empregar qualquer estratégia narrativa que evidencie o processo de edição e montagem do filme (abre-se mão da voz *over/off*, trilhas, comentários do diretor e da entrevista). As possíveis rupturas, ruídos ou lacunas nas informações que os filmes desse movimento poderiam apresentar se manifestaria ali como um signo da realidade, não moldada para atender demandas espectatorias, perspectiva muito similar a que adotamos ao analisar os processos de edição de filmes *false found footage*, como *Cloverfield*, em que, alegamos, a edição existe na diégese, nunca fora dela. Além disso, a falta de controle sobre a informação remete a outro aspecto importante dos *false found footage* e *mockumentary* que nesta tese denominamos **quebra de expectativa, não montagem e quebra de expectativa** se relacionam de forma produtiva tanto ao realismo cinematográfico proposto por André Bazin, quanto das formulações que orientavam o Cinema Direto e que norteiam os dispositivos do Efeito de Realidade que indicamos no capítulo de análise da tese (grifo nosso).

O que pretende então o sujeito-da-câmera no Cinema Direto? Pretende ser uma testemunha discreta, que não dialoga ou interfere no discurso e na construção do filme durante a tomada. Almeja captar uma verdade pura, e não a verdade, ou *auto mise en scène*, *fabulação*, que emerge com a consciência de que o ator social tem do aparato técnico durante as filmagens.

Em nome de um respeito absoluto à autenticidade das situações filmadas, o grupo da Drew Associates adotava o princípio do “som sincrônico integralmente assumido”: qualquer acréscimo à imagem e ao som originário da locação era considerado incompatível com a “realidade captada ao vivo”. Seu método de filmagem interditava todas as formas de intervenção ou interpelação: “nós não pedimos às pessoas para agir, não lhes dizemos o que devem fazer, não lhe fazemos perguntas”¹⁴⁰ (DA-RIN, 2004, p. 137).

¹⁴⁰ O trecho entre aspas são transcrições das palavras do próprio Robert Drew, disponíveis originalmente em Marcorelles, 1963b, p. 19.

Diferente do documentário clássico, a premissa é que ao se propor realizar um documentário Direto, o cineasta não preestabelecerá hipóteses que serão reapresentadas na tela através da construção de uma estrutura audiovisual dramática, constituída para comprovar essas hipóteses, o que é reforçado pela condução proposta pela narração em voz *over*, ou através de cartelas informativas, recorrentes na produção documental na primeira metade do século XX.

A metodologia de realização do documentário Direto é aquilo que Bill Nichols (1991), dentre outros teóricos, irá classificar como a modalidade de representação do documentário de observação¹⁴¹. “[...] o documentário de observação estimula a vontade de acreditar: essa é a vida real, não é?” (NICHOLS, 1991, p. 77), apelando nos *false found footage* e *mockumentaries* para as mesmas familiaridades e conjunto de crenças do espectador, fomentando questionamentos similares ao que Bill Nichols infere e que parafraseamos aqui como: isso realmente aconteceu?. Como alegado ao longo do primeiro capítulo, a implantação da dúvida, ainda que breve e superficial, é suficiente para mudar o modo passivo de apreciação e afetar o receptor, mobilizando-o com intensidades distintas a depender de questões pessoais, culturais, afetivas etc.

Um documentário pautado na metodologia do Direto, ou na modalidade de representação observacional, modelo aludido também aos *false found footage* e *mockumentary*, dá menos abertura para que o espectador constitua uma reflexão sobre a existência de um **personagem** - ator profissional - no filme, estimulando que seja estabelecida uma relação entre observador (na diégese) e observado, ambos os presentes em uma situação da vida real (grifo nosso).

Esta avaliação depende da função do documentário e sua capacidade de oferecer a impressão de realidade, uma sensação do mundo histórico, tal como nós, de fato, o experimentamos, geralmente, no cotidiano. Isto, por sua vez, baseia-se na presença do cineasta, ou da ausência da autoridade, uma presença ausente cujo efeito é notado (nos fornece as imagens e sons que temos diante de nós) mas

¹⁴¹ A princípio Bill Nichols identifica quatro modalidades do fazer documentário, reconhecidas pelas recorrências ao longo dos anos, em distintos movimentos e obras, “com o fim de estabelecer as características comuns entre textos diferentes, de situá-los dentro da mesma composição discursiva em um momento histórico determinado” e logo, no início do séc. XXI, o teórico e pesquisador do cinema irão acrescentar mais duas modalidades, totalizando seis Modos de realização documental.

cuja presença física não só permanece invisível mas também, em grande parte, passa despercebida (NICHOLS, 1991. p 77)¹⁴².

A princípio acredita-se que o cineasta do Cinema Direto está pautado em uma posição ética¹⁴³ de enunciação, em que o **sujeito-da-câmera** mantém um distanciamento¹⁴⁴ em seu **confronto**, corpo-a-corpo, com o tema de seu filme (grifo nosso).

O cineasta preserva uma posição observativa e não interativa. “A voz que enuncia o documentário Direto pode dizer sem má consciência: a validade da posição subjetiva, a partir da qual enuncio, baseia-se no fato de que não estou interferindo no mundo ao representá-lo” (RAMOS, 2008. p 269). “O modo observativo propõe uma série de considerações éticas que incluem o ato de observar os outros se ocupando de seus afazeres” (NICHOLS, 2009. p 148).

Esse pensamento ético é o que conduz de maneira mais rígida a produção do Cinema Direto entre aproximadamente os anos 1957-1962, tanto no grupo de documentaristas norte-americanos, como Robert Drew e Richard Leacock, como os ingleses do *Free Cinema* e os canadenses do *Candid Eye*, para citar os mais reconhecidos expoentes. Essa condição ética estabelece consequências estéticas e narrativas nos documentários e que são apropriadas como dispositivos do Efeito de Realidade por filmes que se pautam na verossimilhança.

O respeito a esse espírito de observação, tanto na montagem pós-produção como durante a filmagem, resultou em filmes sem comentários com voz-over, sem música ou efeitos sonoros complementares, sem legendas, sem reconstituições históricas, sem ações repetidas para a câmera e até sem entrevistas. O que vemos é o que estava lá, ou assim nos parece [...] (NICHOLS, 2009, p. 147).

¹⁴² Texto original em espanhol. “*Esta evaluación depende de la función de realismo y de su capacidad para ofrecer la impresión de realidad, una sensación del mundo histórico tal y como nosotros, de hecho, lo experimentamos, por regla general de forma cotidiana. Esto, a su vez, se basa en la presencia del realizador o autoridad como una ausencia, una presencia ausente cuyo efecto se nota (nos ofrece las imágenes y los sonidos que tenemos frente a nosotros) pero cuya presencia física no sólo permanece invisible sino que, en su mayor parte, pasa desapercibida*”.

¹⁴³ Essa posição ética da não intervenção do *sujeito-da-câmera* na tomada fomentou a “teoria do mimetismo” de Mario Ruspoli, que estabelece que “[...] dissimular-se, pertencer à paisagem, confundir-se com a multidão, é uma atitude fundamental do cineasta que procura abordar o real” (RUSPOLI, 1963, p. 29 *apud* DA-RIN, 2004, p. 138).

¹⁴⁴ Esse dito distanciamento de seu objeto e abertura para que o espectador constitua seu filme se aproxima das reflexões de André Bazin sobre a ambiguidade da imagem e sobre a superação do papel da montagem como recurso constitutivo do filme no cinema clássico. **Proibir a montagem** é montar, é permitir que o receptor entenda, é dar-lhe essa permissão, ofertar-lhe essa possibilidade. Os cinema-diretistas propõem em essência algo similar (grifo do autor).

Conforme Souza (2001, p. 48-49) “[...] o documentarista se apresenta na condição de observação da realidade histórica”¹⁴⁵. Há também uma recusa veemente à entrevista, ou coleta de depoimentos. O Modo Observativo empregado pelo Direto, como estratégia de não intervenção, prioriza a neutralidade e para isso abre mão de recursos técnicos **indispensáveis** em outros movimentos (modos de realização) (grifo nosso).

A metodologia de representação desse movimento apela à simplicidade técnica e estética em favor da representação de um discurso verossímil. Por exemplo, abre-se mão de uma iluminação rigorosamente preparada para as tomadas, dá-se preferência ao som direto e a operação de câmeras mais leves e dinâmicas que permanecem por maior parte do tempo nas mãos do operador, ou diretor de fotografia. Além disso, poucas vezes suas mãos são postas no tripé de apoio - quando usado - (o que limitaria os movimentos), dando mais mobilidade ao *sujeito-da-câmera*, ao operador, de acompanhar a rotina de seus atores sociais, que são tema do filme, em suas vidas profissionais, cotidianas e também em momentos de maior intimidade, no âmbito familiar. Todas as características também presentes nos *false found footage* e *mockumentary*, por tanto a aproximação inevitável entre os movimentos, mesmo com um hiato temporal tão robusto. A definição de Silvio Da-Rin, abaixo, poderia ser acrescentada da descrição tanto do Cinema Direto quanto do **realismo contemporâneo**, ou Realismo Vulgar (grifo nosso):

Os equipamentos leves e sincrônicos possibilitaram uma agilidade inédita às filmagens, estimulando métodos de trabalho baseados na improvisação e na espontaneidade. Ao mesmo tempo em que atribuía às novas máquinas o poder redentor de “captar a realidade”: livre das restrições tradicionais, graças à evolução das técnicas, o cineasta direto se permite mergulhar com sua câmera no coração do real em uma profundidade até então ignorada. Ele pode passear livremente na vida como um peixe na água (MARSOLAIS, 1974, p. 307 apud DA-RIN, 2004. p 103).

No entanto não são apenas preceitos éticos que fomentam o Cinema Direto, mas importantes questões estéticas que prezam a recepção da obra e sua proximidade

¹⁴⁵ SOUZA, João Batista Godoy. Métodos de trabalho na tradição documentária. 2001. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo. p 48-49 apud ROVERE, 2006. p 88).

com o mundo histórico, como o fazem nos *false found footage* e *mockumentary*. Essa **estética do real**, como se refere o pesquisador brasileiro Francisco Elinaldo Teixeira, em seu capítulo “O Documentário Moderno”, que compõe o livro “História do Cinema Mundial” (2009), é alcançada por aliar procedimentos de captação e montagem, saturados de uma consistência estritamente mimética do mundo e das ações que se projetam diante da câmera (grifo nosso). Um modo de enunciação da realidade mimética e maquínico:

Foi nesse primeiro enquadre que incidiu boa parte do que ficou conhecido como cinema direto: uma base técnica favorável à captação fiel da realidade, um método de exposição (no sentido fotográfico) pura e simples da realidade, uma “estética do real” comandada pela ótica da realidade. Tamanha solicitude para com a realidade, a total especialização da imagem que ela invoca e produz, todo seu requisitório de apreensão do humano agindo numa determinada situação têm também o sentido de uma retirada (*Ibid.*, 2009, p. 274).

Em nome desta **estética do real**, signo do Cinema Direto, Teixeira faz alusão à reflexão de André Parente, e transcreve o seguinte argumento:

Parece que a estética do real pode se afinar muito bem com o cinema que tem o mundo por modelo (mundo da representação), mundo e realidade verídica, sensório-motora, monológica. O real e a realidade evocados por Marsolais e Marcorelles são os da representação cotidiana, à maneira dos documentários e das reportagens que mostram os personagens reais, situações, meios e problemas com os quais eles se defrontam. “Embora bem diversos em sua maneira de apreender o real, o ‘*living camera*’, o ‘*candid eye*’ e todo o cinema direto perseguem, na verdade, um objeto idêntico: estabelecer um contato direto com o homem que age em uma situação dada [...]” (Mity, 1974. p 254). Essa frase de Mity resume muito bem esse cinema documentário e de reportagem, seja ele realizado utilizando “o direto” ou não, que chamamos de cinema da realidade ou direto. Com efeito, o cinema de Flaherty (*Nanook*, o esquimó, *Man of Aran*, *Luisiana story* etc.), de Grierson (*Drifters*), de Cavalcanti (*Rien que les heures*, *Coal Face*), de Joris Ivens (*Zuiderzee wij bouwn* etc.) e de outros pioneiros do documentário, assim como a maioria dos filmes do cinema direto – aqueles que merecem com razão esse nome – consistem em nos fazer ver e ouvir as relações entre homem e uma dada situação (TEIXEIRA. p 274-275).

Jean Rouch, reconhecido por sua vasta filmografia, em sua totalidade ligada a um cinema de cunho etnográfico e antropológico, que também teve participação ativa no movimento Cinema Verdade, em entrevista cedida ao pesquisador José da Silva Ribeiro, do Laboratório de Antropologia Visual da Universidade Aberta, ao falar sobre o Cinema Direto e citando um de seus fundadores, relembra a definição que o entusiasta do Direto Mario Ruspoli defende, conforme segue:

Segundo ele, o cinema que fazíamos tinha uma tomada direta sobre a realidade. É um jogo de palavras “automobilístico e cinematografista” em que comparamos a tomada de imagem à tomada direta. É um cinema que capta diretamente a realidade. Foi ele que fez a mais bela (classificação, nomeação, associação), é por isso que se chamava a este cinema o cinema direto (RIBEIRO, 2007. p 32)¹⁴⁶.

Ainda na referida entrevista, Rouch apresenta ponderações sobre o preceito de captar uma realidade pura que a metodologia do documentário Direto apregoa, refletindo sobre o fato de que sempre que uma câmera é ligada, haverá **atuação** (grifo nosso). Para sustentar tal argumento – construído em reflexão também sobre os manifestos publicados por Dziga Vertov nos anos 1920 - o cineasta cita como exemplo uma de suas obras primas, o filme “Jaguar” (1954).

Segundo Jean Rouch, que em inúmeras entrevistas repetia a frase “[...] sempre que uma câmera é ligada, uma privacidade é violada”, e com isso sempre haverá a ficcionalização dos próprios personagens, por tanto ele defende que há também uma verdade na própria ficção, a verdade que só o cinema pode proporcionar, ao provocar o mundo e seus atores sociais. “A presença de uma câmara muda tudo. Fazemos em frente de uma câmera, mesmo se as pessoas não a veem, o que normalmente não faríamos. Isto é uma das chaves da liberdade” (RIBEIRO, 2007, p. 33). Em linhas gerais essa perspectiva acompanha a trajetória do cineasta e marca suas obras, com ênfase naquelas que emergem no embate entre Cinema Direto e Cinema Verdade; perspectiva contestada por pesquisadores e documentaristas.

O método de enunciação no documentário então, para Jean Rouch, sempre esbarrará no dilema da realização ficcional indissociável do cinema. Logo, essa perspectiva tenta deslegitimar a determinação dos realizadores do Cinema Direto que sustentavam sua validade no discurso documental pela estratégia da observação não intervencionista, ou não invasiva, o que para tais entusiastas garantia o valor verossímil da obra audiovisual.

Em contrapartida a pesquisadora Manuela Penafria argumenta a favor do cinema não ficcional como um todo, na tentativa de minimizar as aflições sobre o ato de encenação

¹⁴⁶ Disponível em: Doc On-line, n.03, Dezembro 2007. Disponível em: < www.doc.ubi.pt. p 6-54. > Acesso em 25 de fevereiro de 2020, as 21:55.

dos atores sociais em filmes documentários, o que seria agravado pela consciência da presença da câmera que age de maneira invasiva, com a interação constante do sujeito-da-câmera, estratégia tipicamente do Cinema Verdade nos anos 1960.

Ao tratar do conceito de **ponto de vista** no documentário, de maneira genérica, Manuela Penafria argumenta a favor da legitimidade do discurso cinematográfico documental e sua validade enquanto produto audiovisual próximo da realidade (grifo nosso). Segundo a pesquisadora os atores sociais não são capazes, por falta de uma preparação técnica, de encenar como os atores profissionais, empregados em filmes ficcionais, por isso os personagens no documentário estarão sempre atreladas à realidade, suas próprias realidades.

A procura de espontaneidade por parte dos realizadores no filme coloca a questão, muitas vezes discutida, de a câmera de filmar alterar o comportamento dos atores sociais do filme. Ora, os personagens não são atores, portanto não é possível alterarem completamente o seu comportamento. A câmera não é um mecanismo de alteração de comportamentos; a sua presença torna-se, ao fim de algum tempo, um mecanismo que facilita a expressão de cada ator social. Por um lado, essa facilidade deriva da relação de confiança que o documentarista estabelece com os personagens e, por outro lado, pelo fato de as pessoas estarem de tal modo envolvidas em determinada situação que tendem a esquecer a presença da câmera (PENAFRIA, 2001, p 5).

A retórica do Cinema Direto estava relacionada a não intromissão, logo, defendia-se que esta estratégia de realização estaria mais estritamente ligada ao mundo histórico e aos acontecimentos que se desenrolariam naturalmente, sem a intervenção dos realizadores ou a presença dos equipamentos técnicos, como podemos observar no argumento abaixo de Richard Leacock:

Muitos cineastas acham que o objetivo do realizador é ter completo controle. Então, a concepção do que está se passando é limitada pela concepção dos cineastas. Nós não queremos impor este limite à realidade. O que está em curso, a ação, não tem limitações, tampouco o significado do que está ocorrendo¹⁴⁷.

O ideal pela construção fidedigna da realidade, ou pela capacidade, dentro das possibilidades, de espelhar uma verdade natural, sem interferências, que baliza o Cinema Direto logo seria questionado por realizadores e teóricos – os entusiastas do Cinema Verdade são os principais questionadores da metodologia do Direto – e sua legitimidade metodológica impugnada.

¹⁴⁷ Richard Leacock, em MEKAS, 1961, p. 15 *apud* DA-RIN 2004, p. 138.

Ao fazer alusão a um dos embates entre as duas vertentes do documentário que surgem no final dos anos 1950, Direto e Verdade, Fernão Pessoa Ramos (2008) cita uma argumentação feita pelo historiador inglês do cinema documentário, Brian Winston, no artigo “*Documentary as Scientific Inscription: Film Evidence*”. O artigo detalha o embate entre as duas vertentes do cinema documentário, em especial sobre as discussões que seguiram após a realização do Congresso de Lyon, em março de 1963, realizado pela Mipe-TV (Mercado Internacional de Programas e Equipamento de Televisão, promovido pelo Service Recherche da Rádio e Televisão (RTF) Francesa). Em seu artigo Winston, ao se referir ao Cinema Direto norte-americano, diz que:

[...] Os americanos¹⁴⁸ encontram os franceses¹⁴⁹ e (com exceção de Mario Ruspoli) ambos descobriram que mais coisas os dividiam além da língua. O sentimento estabelecido entre os americanos, de que nada além de uma aproximação automática poderia produzir um filme documentário, foi expresso de modo vigoroso¹⁵⁰.

E, citando o artigo de Mark Shivas, publicado na revista *Movie* em abril de 1963, Winston continua sua argumentação:

[...] como os americanos podiam agora gravar eventos e sons acontecendo no transcorrer, eles acreditavam que tudo mais, inclusive qualquer tipo de encenação ou pós-sincronização, era imoral e dispensável de ser exigido em uma conferência de *cinema vérité*. Eles diziam que, se o material não fosse espontâneo, não poderia ser verdadeiro¹⁵¹.

A fragilidade do pretexto ético, sustentada apenas pela metodologia da não intervenção, logo perde espaço, embora o dispositivo adotado pelo Cinema Direto seja ainda uma estratégia utilizada por muitos cineastas - dentro e fora do campo do documentário - com distintas transformações e alargamentos de fronteiras, mas a proposta ética parece mesmo ter sido posta de lado, talvez porque em sua tradição, o cinema documentário tenha se assumido como uma representação da realidade, não

¹⁴⁸ Com “americanos” entenda-se como entusiastas do Cinema Direto (observativo).

¹⁴⁹ Com “franceses” entenda-se como entusiasta do Cinema Verdade (interativo/ participativo).

¹⁵⁰ Em Michael Renov, *Theorizing Documentary* (Nova York: Routledge, 1993). Outra versão do texto aparece em Brian Winston, *claiming the Real: the Documentary Film Revisited* (Londres: BFI Publishing, 1995. p 37-57 apud RAMOS, 2008, p. 271).

¹⁵¹ Bryan Winston, “*Documentary as Scientific Inscription: Film as Evidence*”, em Michael Renov, *Theorizing Documentary*, cit., p. 45 apud RAMOS 2008, p. 271.

uma reprodução exata da mesma, e por isso defende-se que a verdade do filme é a verdade criada para o cinema e que só ele a poderá apresentar.

A metodologia do Direto, mais observativo, no documentário contemporâneo, parece estar pautada mais na proposta estética do que em discussões éticas sobre a realidade dos fatos e a **importância** da não intervenção do cineasta (grifo nosso).

Um dos entusiastas do Cinema Direto no Brasil, o documentarista João Moreira Salles, que se apropria da metodologia da corrente documentária norte-americana dos anos 1960, sobretudo nos trabalhos do jornalista e cineasta Robert Drew, questiona os princípios estratégicos do Cinema Direto, embora os adote com frequência em sua filmografia. Em entrevista Salles argumenta:

A teoria por trás desta escola (cinema direto) é muito frágil: os americanos supunham ser possível fazer um documentário objetivo, que fosse um espelho autêntico da realidade. Para isso, eles eliminaram tudo aquilo que era interferência direta do documentarista [...]. É claro que isso é uma imensa ingenuidade, já que a partir do momento em que você entra numa ilha de edição, está reconstruindo o mundo Além disso, é claro que a presença de uma câmera faz com que as pessoas se modifiquem, portanto você já atrapalhou essa pretensa objetiva¹⁵².

Mas em seguida o próprio cineasta, João Moreira Salles, faz outra declaração em favor desse mesmo movimento: “O cinema direto te ensina a observar o mundo: como você não tem narração ou trilha, a própria imagem tem que dizer a que veio. E isso é um grande exercício para um documentarista”¹⁵³.

No entanto, sobressai-se ao argumento sobre a legitimidade do discurso fílmico alcançado pela estratégia do Cinema Direto, o fato de que a metodologia aplicada pelo método de representação do cinema observativo carrega consigo a capacidade de despertar no espectador a impressão de que o material fílmico mostrado está mais

¹⁵² VILLAÇA, Pablo. João Moreira Salles - Documentarista (Entrevista). Site Cinema em Cena, Belo Horizonte, maio de 2003 apud ROVERE, 2006. p 89. Disponível em: <http://www.cinemaemcena.com.br/prem_oscar_textos.asp?cod=14&ano=2003&artigo=216> Acesso em 28 de março de 2020, as 05:38.

¹⁵³ VILLAÇA, Pablo. João Moreira Salles - Documentarista (Entrevista). Site Cinema em Cena, Belo Horizonte, maio de 2003 apud ROVERE, 2006. p 89. Disponível em: <http://www.cinemaemcena.com.br/prem_oscar_textos.asp?cod=14&ano=2003&artigo=216> Acesso em 28 de março de 2020, as 05:38.

ligado à naturalidade e não à construção fílmica, como se percebe no cinema verdade da corrente francesa.

A observação, não interação e ausência de elementos externos ao ato da tomada, reforçam no espectador a sensação de realidade, ou naturalidade dos eventos transcorridos frente às câmeras. Nesse sentido, Bill Nichols (1991) irá argumentar também que o Modo Observativo transmite essa sensação – de realidade – por subtrair do espaço fílmico o corpo dos realizadores e a figura do sujeito-da-câmera, favorecendo a afinidade do documentário com o mundo histórico do qual fazemos parte. Segundo o referido autor:

O filme de observação, por tanto, transmite uma sensação de acesso à realidade, sem restrições ou mediação. Não dá a impressão de que o corpo físico do cineasta em particular ponha “limite” ao que podemos ver no filme. As pessoas por detrás da câmera e do microfone não chamam a atenção dos atores sociais, nem se comprometem com eles direta ou indiretamente. Pelo contrário, confiamos que desfrutamos da oportunidade de ocupar um lugar de um observador ideal, disfarçando-nos entre pessoas e lugares para encontrar pontos de vista reveladores. O fato de que a realização do filme não é fabricada em um estúdio, mas na arena da realidade histórica impõe mais restrições sobre o observador do que encontramos no cinema ficcional – e, por força da dificuldade de se avaliar o que é real -, mas permanece a expectativa de um acesso transparente a esse real. Como na narrativa ficcional clássica, nossa tendência de estabelecer relações imaginárias com os personagens e as situações é potencializada pela atuação “ausente” (omitida e não invasiva) do realizador. Sua presença não é observada e não emite respostas, abre caminho para dinâmica de identificação afetiva, para a imersão poética ou para o prazer *voyeurista* (NICHOLS. 1991. p 78).

A prerrogativa proposta pela escola inglesa de documentário, através de seu percurso, John Grierson, de que o discurso documental deveria ser constituído a partir de um ponto de vista do autor e de um tratamento criativo da realidade, cede às prerrogativas e às novas demandas éticas e estilísticas, oriundas da renovação tecnológica, nos anos 1960, para incidir, no Cinema Direto norte-americano, por um objetivismo extremado, numa tentativa idealista de comunicar “[...] a vida como ela é vivida”: “É a vida observada pela câmera e não, como no caso de muitos documentaristas, a vida recriada para câmera” (REYNOLDS; JACOBS, 1979, p. 401 *apud* DA-RIN, 2004, p. 138).

3.4 INTERAÇÃO COMO FORMA DE ENUNCIAÇÃO: *CINÉMA VÉRITÉ*¹⁵⁴ E A CONDUÇÃO/CONSTRUÇÃO DE UMA REALIDADE

“Veja, Morin, a ideia de reunir pessoas em torno de uma mesa é uma ideia excelente. Mas não sei se conseguiremos gravar uma conversa de um modo tão normal quanto seria se não houvesse câmera”¹⁵⁵.

Para mim a ficção é tão verdade como a realidade. A partir do momento em que aprendo as regras do jogo, que parecem absurdas, é (construo) praticamente a improvisação total. [...] A presença de uma câmara muda tudo. Fazemos em frente de uma câmara, mesmo se as pessoas não a veem, o que normalmente não faríamos. Isto é uma das chaves da liberdade¹⁵⁶.

A falange de realizações cinematográficas não ficcionais desencadeada pelo surgimento dos equipamentos de gravação de imagem e som sincrônicos levou a produção documentária norte-americana do final dos anos 1950, início dos anos 60 a adotar estratégias de observação em favor de uma enunciação isenta e livre de intervenções ou interações, motivadas por estratégias tipicamente jornalísticas, cuja retórica se sustentava por um ideal de busca pelo realismo puro, bruto, perfeito¹⁵⁷.

¹⁵⁴ Cinema Verdade é uma expressão proposta pelo sociólogo Edgar Morin no artigo *Pour un Nouveau Cinéma-Vérité*, publicado alguns meses antes do lançamento do filme *Crônicas de um Verão* realizado por Jean Rouch e pelo próprio Morin. A expressão faz menção a uma vertente do documentário direto que, diferentemente do modo observacional adotado pelos norte-americanos, faz forte uso da interação/ interferência direta e participação do cineasta na realização do filme. Em 1963, carregando o peso que o termo “verdade” apregoa, a designação foi progressivamente substituída por “cinema direto”, genericamente, embora esse movimento cinematográfico (cinema verdade) apresente distintas metodologias e propostas éticas de realização. Autores como Bill Nichols apostam em perspectivas epistemológicas para lançar nomenclaturas que dão conta das duas vertentes – cinema direto norte-americano e cinema verdade – que as afastem das problematizações e confusões que as referidas terminologias – cinema direto e cinema verdade - carregam. Nichols propõe, dentre outros Modos, o modo Observacional e o modo interativo/participativo; o primeiro faz referência ao cinema direto anglo-saxão e o segundo ao francofônico.

¹⁵⁵ Essa é uma transcrição de um dos diálogos iniciais do filme *Crônicas de um Verão* (1960), em que os idealizadores do *Cinéma Vérité* se reúnem para definir qual será a metodologia adotada para realização do filme, que tem a proposta de se aproveitar das novas tecnologias de captação de imagem e som para criar uma forma de enunciação, que claramente conflita com a vertente norte-americana do cinema direto. Aproximadamente ao TC: 00:01:20”. O trecho transcrito antecipa, subjetivamente, questões que serão postas em cheque e repreendidas por realizadores do cinema direto.

¹⁵⁶ Argumentos de Jean Rouch sobre o cinema etnográfico e o Cinema Direto, transcritas e organizadas por José da Silva Ribeiro, no artigo Jean Rouch – Filme etnográfico e Antropologia Visual (p. 33), em: Doc On-line, n.03, Dezembro 2007, www.doc.ubi.pt, p 6-54.

¹⁵⁷ Como já alegado no primeiro capítulo, as experimentações e consolidação dos elementos do *false found footage* e *mockumentary* e do Realismo Vulgar, está diretamente ligada a essa expansão no número de produções documentárias e/ ou não profissionais, tanto que nos anos 1990 filmes com tais características começam a ser reintroduzidos no cenário pela evolução e popularização dos

Enquanto isso, na França, os primeiros realizadores do documentário direto a experimentar as novas dimensões estéticas e conceituais do cinema documentário que as emergentes tecnologias de realização fílmica permitiam, era oriundo dos campos da antropologia, sociologia e etnografia e propunham um novo método de abordagem do tema e de tratamento para com os atores sociais em suas obras.

Os francofônicos encabeçam uma distinta, inovadora e instigante vertente ao que faziam os cineastas do Direto norte-americano. Essa nova metodologia afrontava diretamente as premissas éticas normativas do grupo de Robert Drew e Richard Leacock, para citá-los como exemplo, e estavam a favor de extrair das inovações tecnológicas tudo o que os aparelhos de gravação de áudio e filmagem poderiam oferecer.

O *Cinéma Vérité*, como fora nomeada a corrente do documentário direto francofônico, acreditava no valor desconstrutivo e construtivo do aparato cinematográfico e repudiavam a ideia de que o sujeito-da-câmera somente em posição de recuo absoluto na tomada poderia realizar um filme verdadeiramente documentário.

Os francofônicos, e aqueles que logo os seguiram, confiavam em um dispositivo metodológico que se desenvolvia a partir da perspectiva de que o ideal de neutralidade e recuo do cineasta ou da equipe técnica na tomada, defendida pelo Cinema Direto, era apenas uma ilusão ética incapaz de se realizar completamente e que se abdicava das qualidades cinematográficas do registro documental: “Se a neutralidade da câmera e do gravador era uma falácia, para que tentar dissuadi-los? Por que não utilizá-los como instrumentos de produção dos próprios eventos, como meio de provocar situações reveladoras?”¹⁵⁸

dispositivos eletrônicos de captação e edição de áudio e vídeo. No século XXI se acentua mais um “boom” no número de produções congêneres, período em que, mais uma vez, as tecnologias sofrem importantes transformações (captação, edição e armazenamento digital), barateamento e consequentemente popularização dos equipamentos e, mais importante, oferta de plataformas de distribuição que estimulam a produção e, novamente, distribuição de conteúdo. Esse ciclo mais recente estimular e familiariza novos formatos audiovisuais, explorados também por cineastas que valem-se do Efeito de Realidade, ou se enquadram no Realismo Vulgar.

¹⁵⁸ Esses questionamentos são apresentados por Silvio Da-Rin, em seu livro *Espelho Partido*, tradição e transformação do documentário (2004, p. 149), como sendo as principais perspectivas que orientam o Cinema Verdade, vertente do Cinema Direto que tem início na França.

Se o Cinema Direto, sobretudo nos Estados Unidos e no Canadá, aposta em ser a mosca na parede, os idealizadores da vertente francesa que fora batizada de *Cinéma Vérité* se declaravam como a mosca no leite ou mosca na sopa e apostavam na interação entre ator social, *sujeito-da-câmera*, equipe técnica e equipamentos utilizados, como instrumento estético e metodológico fundamentais ao cinema que quisesse extrair uma verdade realmente cinematográfica; para eles, os defensores do Cinema Verdade, a única realidade verdadeiramente possível na sétima arte.

Os princípios éticos de não intervenção, construção, condução ou não ficcionalização, ou encenação que regia o Cinema Direto é abandonado e subestimado pela vertente francesa que prezava pela interação como ferramenta fundamental. “No caso de Rouch, o que se busca é a representação analógica de uma realidade prévia ao filme, mas a produção da própria realidade fílmica” (DA-RIN, 2004. p 166).

Assim os entusiastas do Cinema Verdade defendem que a adoção do dispositivo de distanciamento, ou a proposta de ser uma mosca na parede como princípio ideológico ético fundamental para realização do cinema documentário, trata-se apenas de uma ilusão de resultados pouco eficientes e, nesse sentido, o filme se abstém de seu valor enquanto obra de arte, pois renega justamente aquilo que o distingue e destaca suas especificidades técnicas, autorais e seu valor artístico (a montagem, o construção, a utilização de trilhas, dentre outras estratégias narrativas que o Cinema Direto recrimina).

De maneira objetiva, o que então propõe a metodologia do Cinema Verdade?

[...] que a interferência do cineasta no mundo é indissolúvel de sua presença na tomada; que devemos aproveitar as potencialidades das novas tecnologias para abrir a narrativa documentária à interação do cineasta, etc. Para o novo documentário, a interferência do *sujeito-da-câmera* no mundo - com a câmera na mão e o gravador magnético no ouvido – ocorre através do procedimento estilístico de entrevista/ depoimentos, ou na ação ativa na tomada, envolvendo, inclusive, a própria representação das condições de filmagem (RAMOS, 2008. p 270).

Os dois principais nomes do movimento derivado do documentário direto que surgiu na França e se alastrou pelo mundo, sobretudo em meados dos anos 1960, foram os

de Jean Rouch¹⁵⁹ e o do sociólogo Edgar Morin, cuja obra fundamental, *Crônicas de um Verão*, é considerada o protótipo do movimento e fomentou o início de uma série de experimentações sobre as novas possibilidades estéticas e metodológicas que o contexto social, cultural, político e tecnológico permitiu.

Rouch, cineasta, etnólogo e antropólogo, já com uma vasta e importante filmografia na época, sobretudo na realização de filmes antropológicos/etnográficos filmados na África, junto a Morin, decide explorar as novas possibilidades tecnológicas para não mais ir de encontro aos eventos de interesse, mas opta por provocar essas situações e eventos reveladores que somente o cinema poderia mostrar.

Se por um lado o Cinema Direto norte-americano, através da Drew Associates, defendia ferozmente um cinema de absoluta observação, em que o cineasta não interfere e aguarda até que um momento de crise ou problema aconteça naturalmente, como se a câmera não estivesse presente, o Cinema Verdade, em especial os franceses, defendiam a proposta de que todos os sujeitos atuantes para realização do produto audiovisual, inclusive os técnicos e realizadores do filme, deveriam interagir constantemente na tomada. Essa prerrogativa dialoga de maneira mais próxima com as abordagens mais características do documentário clássico apropriadas por *mockumentaries* que utilizam base dos recursos estéticos e narrativos do cinema não ficcional para se associarem imediatamente ao realismo estabelecido no imaginário coletivo que esse gênero não ficcional acrescenta. Um exemplo, dentro da filmografia que apresentamos até aqui, é *Confissões de um Viciado em Pornografia*, que se sustenta em uma investigação/busca típica do cinema documentário, para intervir no mundo do protagonista interpelando-o constantemente, estimulando depoimentos dele e de terceiros, solicita encenações e claramente interfere no **mundo histórico** (da diégese) para se aproximar o máximo possível das características do

¹⁵⁹ Jean Rouch, com interesse e formação em etnologia demonstra em suas principais obras, em particular aquelas que são realizadas entre os anos 1940/50/60, uma abertura que apresenta novos parâmetros para a abordagem do outro – em geral o africano – em suas obras. Em filmes como *Eu, um Negro* (1958) e *Jaguar* (1957/ ano de filmagem), Rouch fará forte uso de encenação e direção de seus personagens proporcionando um grande deslumbramento em seus atores sociais; não deixa explícita, ao mesmo tempo em que não pretende esconder sua presença e atuação enquanto diretor na tomada. Mas por outro lado o cineasta apresenta uma abertura para procedimentos tipicamente jornalísticos que até então não haviam sido adotados em seus filmes (a essa ruptura entre *Crônicas* e as outras obras realizadas por Rouch atribui-se o tempero sociológico trazido por Morin): “Rouch trabalha na abertura da indeterminação da tomada, não tendo receio, nem peias, para criar livremente no momento em que a ação se constela para a câmera, em sua presença como sujeito-da-câmera que está lá pelo espectador” (RAMOS, 2008. p 311).

documentário; aquelas mais enraizadas no gênero e que o Cinema Verdade soube explorar e potencializar em seu discurso (grifo nosso).

Ao invés de aguardar que determinada situação aconteça, os entusiastas do *Cinéma Vérité* preferem provocar eles mesmos essa situação e daí se dá a essência de seus documentários - por isso a aproximação com *mockumentaries* que apelam para os signos mais (re)conhecidos do documentário, em que o indivíduo, **documentarista** vai em busca de seu filme, como em partes é percebido em A Bruxa de *Blair* (grifo nosso). Uma **intervenção ativa**¹⁶⁰ que culminava num jogo de perguntas e respostas, depoimentos individuais ou em grupos, em encenação e *auto mise en scène* dos atores sociais – e dos próprios realizadores do filme - que não apenas tinham plena consciência da onipresença do aparato técnico e da câmera – o que não permitia que os personagens a ignorassem – como também eram instigados pelos cineastas a interagir e **desabafar** (grifo nosso). Segundo, Silvio Da-Rin (2004. p 167), “[...] em *Chronique d’n Été*, relações humanas são criadas e transformadas pelo filme e para o filme”.

A crença fundamental que regia os princípios do Cinema Verdade era a de que o realizador, enquanto agente provocador do acontecimento fílmico, tinha a interação como instrumento revelador, capaz e eficiente para constituição do discurso cinematográfico. “Somente na interlocução entre quem filma e quem é filmado é que poderia surgir alguma revelação, que de outra maneira, não seria possível” (BEZERRA, 2009. p 45).

O próprio filme *Crônicas de um Verão* é realizado a partir de um questionamento¹⁶¹ dirigido a indivíduos que passeiam pelas ruas parisienses e são abordados por Marceline, uma jovem escolhida pelos realizadores para portar um microfone e tentar

¹⁶⁰Expressão utilizada por Edgar Morin, ao referir-se ao filme *Crônicas de um Verão* (ROUCH & MORIN, 1962. p 29-30 apud DA-RIN, 2004. p 152).

¹⁶¹O questionamento proposto pelos realizadores e com o qual Marceline indaga as pessoas é: “você é feliz”? A partir daí desenvolve-se a narrativa e são selecionados os protagonistas. Neste momento emerge um novo personagem que ganhará ainda mais evidência no documentário contemporâneo, principalmente aqueles que utilizam de um dispositivo similar ao do Cinema Verdade – a interação/cinema participativo -, esse “tipo” de ator social é eleito por sua capacidade oral e dialógica e pode ser encontrado na filmografia do cineasta brasileiro Eduardo Coutinho, em especial pós anos 1990. Nessa nova experiência fílmica o próprio realizador e/ ou sua equipe técnica passam a ser personagens, muitas vezes protagonistas, o que se torna uma recorrência comum no documentário contemporâneo e de tão sintomático para a ser uma marca recorrente dos *false found footage* e congêneres, mas principalmente de *mockumentaries*.

conversar com várias pessoas a fim de desvelar diversas concepções que definam a felicidade.

Nesse sentido, os idealizadores do Cinema Verdade se abrem para o mundo sem má consciência sobre o processo de construção direcionada e dirigida pelas perguntas e pela abordagem assumida dos técnicos presentes na tomada, evidenciando uma perspectiva vigorosamente divergente daquela que defendem os diretores do Direto. “Cinema Verdade para Rouch significa a tecnologia do direto aplicada com liberdade na construção de trama e personagens, bem longe dos limites da postura observativa advogada pelos americanos (Leacock, por exemplo), ou mesmo por Ruspoli” (RAMOS, 2008. p 316).

O Cinema Direto norte-americano que até os anos 1960 utilizava apenas **resíduos e traços** de som sincrônico, mas que nunca concentrou na captação do áudio direto a base principal para construção do discurso fílmico encontrará em Rouch e seu Cinema Verdade a exploração e supervalorização do som sincrônico como elemento essencial da narrativa (grifo nosso).

O cineasta francês fará uso do som de maneira completamente distinta ao que o cinema praticara até então, introduzindo a fala, entrevista¹⁶², depoimento como elemento fundamental para articulação da enunciação fílmica, explorada através de sua provocação e interação constante. Em *Crônicas de um Verão* Jean Rouch conclui um processo de transformação estilística e metodológica que tem suas primeiras manifestações em importantes obras do próprio cineasta, como “*Moi, un Noir*” (Eu, um negro, 1959)¹⁶³ e “*Jaguar*” (1967).

¹⁶² Embora uma tentativa semelhante, de captar os depoimentos dos atores sociais tenha sido realizada nos anos 1935, no documentário *Housing Problems*, de Arthur Elton, essa não é considerada por muitos autores como sendo uma tentativa genuína de dar voz aos outros, aos depoentes, como fazem Rouch e Morin três décadas depois. *Housing Problems* foi realizado com patrocínio da Gas Association, por isso apresenta um conteúdo cujo propósito é muito mais comercial e propagandista, como são no geral os filmes da escola britânica de documentário, do que tem o propósito de dar verdadeiramente abertura para que o ator social se “abra” e se revele para câmera. Além de apresentar graves problemas técnicos na captação do áudio, que devido à tecnologia da época teve que ser dublado em estúdio e sincado com as imagens na montagem.

¹⁶³ Sobre a metodologia adotada para *Eu, um negro*, Rouch diz: É o único meio (a ficção) de penetrar uma realidade. Os meios da sociologia permanecem exteriores. Em *Moi um Noir*, eu queria mostrar uma cidade africana, Abidjan. Eu poderia ter feito um documentário repleto de estatísticas e de observações objetivas. Teria sido chatíssimo. Bem, eu contei uma história com personagens, suas aventuras, seus sonhos. E não hesitei em introduzir a dimensão do imaginário, do irreal. Um personagem sonha que boxeia. Nós o vemos boxear (ROUCHE, em *Télérama*, n° 872, citado por MARSOLAI, 1976, p. 176 *apud* DA-RIN, 2004, p. 162).

Como ressalta o Fernão Pessoa Ramos (2008), em *Crônicas de um Verão* Rouch descobre como construir personagens, e delinear ações, enquanto está presente e inteiramente imerso no constelar da vida, na franja do presente da tomada, tendo a fala como fio condutor e construtivista da narrativa, no modo do diálogo ou da entrevista: procedimentos que o Cinema Verdade adota enquanto método de construção de personagens e histórias ideais às necessidades do cineasta.

É no embate entre ator social e *sujeito-da-câmera* que se construirão os personagens almejados pelo diretor e a própria trama. Não se tratava mais de evitar a intervenção para **preservar** a verdade dos eventos, tratava-se de intervir para obter uma revelação oculta pelo véu do cotidiano, revelação que poderia ser alcançada pela intervenção ativa do cineasta. Silvio Da-rin acrescenta que (grifo nosso):

[...] colocado em perspectiva na obra de Rouch, torna-se claro que *Chronique d'un Été* não inaugurou o recurso à ficção, mas, ao contrário, representou neste sentido uma atenuação. Tampouco inaugurou a interação com os atores, apenas deu-lhe novas características (Ibid., p 165).

No *Cinéma Vérité* o *sujeito-da-câmera*, os técnicos e a própria aparelhagem são as vias capazes de extrair a verdade do mundo. Não mais uma verdade **pura**, como fora idealizada pela *Drew Associates*, mas uma verdade estritamente cinematográfica, resultante do processo de construção fílmica que a sétima arte demanda, num discurso reflexivo que põe em cheque a noção de verdade cinematográfica que o Cinema Direto se aponta como sendo capaz de mostrar, ou espelhar (grifo nosso).

Como lucidamente diz Comolli, “[...] quer-se respeitar o documento, mas não se pode evitar fabricá-lo. Ele não preexiste à reportagem, mas é o seu produto”¹⁶⁴. Em *Crônicas de um Verão*, como exemplo máximo do Cinema Verdade e do processo de reflexão proposto por esse movimento, também como lugar de experimentação assumida e discutida pelos realizadores, temos a oportunidade de assistir em dado momento a reunião¹⁶⁵ dos principais atores sociais presentes no filme e dos

¹⁶⁴ COMOLLI, 1969, p. 48 *apud* DA-RIN, 2004, p. 157.

¹⁶⁵ Essa “reunião” da equipe é uma forma de declarar-se na tomada muito similar ao prólogo de várias obras que o utilizam como dispositivo do Efeito de Realidade, pois assim assume se tratar de um filme produzido por “não profissionais”, ou profissionais inseridos na diégese. Três exemplos pontuais, já citados no primeiro capítulo, são “Apartamento 143”, “Atrocious” e a “Bruxa de Blair”; todos utilizam justificativas e têm abordagens relativamente distintas ao anunciarem a presença da equipe na diégese. Em todos os casos, com recursos relativamente distintos, o intuito é de se apelar para verossimilhança através de códigos reconhecidos pelo público.

realizadores que discutem o processo de realização do documentário e questionam-se mutuamente sobre possíveis encenações, exageros, dramas e supervalorização de determinados momentos de filmagem¹⁶⁶.

Além de apontar o “artifício” nas relações cotidianas, a experiência do chamado “cinema verdade” de Rouch e Morin coloca em relevo o fato de que a única verdade possível de se encontrar no cinema é a realidade do filme, nascida de um encontro dos realizadores com os que aceitam participar da filmagem. Em outros termos, o documentário não é mais o espelho do mundo, mas um espelho de si mesmo, dos seus processos produtivos e das mutações que provocam nos participantes da experiência fílmica, inclusive os diretores (BEZERRA, 2009, p. 46).

O dispositivo adotado pelo Cinema Verdade e o filme em questão, como muitos outros que seguem essa mesma metodologia, é classificado por Bill Nichols (1991) como um documentário Interativo¹⁶⁷, pois ele está pautado na troca que existe entre as partes – criador(es) e criatura(s) – interação que irá proporcionar a construção enunciativa da obra e provoca também, de maneira claramente mais invasiva do que o Cinema Direto, a condução dos atores sociais eleitos para estarem presentes no filme. Nessa perspectiva e classificação proposta por Bill Nichols em seus Modos de representação do documentário é que se enquadram os filmes que de maneira mais caricata se configuram como *mockumentary*, ou falsos documentários, que apelam para os signos mais sintomáticos do cinema não ficcional. Algumas obras, *false found footage* e *mockumentary*, constituem-se numa mescla de Modos, vezes Interativo/Participativo, vezes Observativo. O próprio Bill Nichols prevê essa condição, de que é possível que mais de um Modo de representação seja empregado no documentário e, como podemos constatar isso também ocorre nas obras ficcionais que se pautam no Efeito de Realidade, principalmente aqueles cujo dispositivo principal está atrelado a imitação do documentário.

A criatividade de Rouch e Morin permite que o Cinema Verdade alcance horizontes metodológicos até então desconhecidos e praticamente inacessíveis e “[...] consegue

¹⁶⁶Ironicamente esses atores sociais estão reunidos, com os realizadores, em uma sala de cinema onde acaba de ser exibido, restritamente, o filme “Crônicas de um Verão”, e a partir dessa impressão discutem questões relacionadas à veracidade do filme. TC: 01:17:20”.

¹⁶⁷Em 2001, quando faz uma revisão sobre os Modos que propôs anteriormente, Nichols irá “criar” dois novos Modos que auxiliam a identificação de distintos tipos/ metodologias de documentário e irá “rebatizar” o modo interativo, denominando-o como modo participativo.

agora construir personagens sem planejá-los” (RAMOS, 2008, p. 320). É a partir do lugar de atuação do cineasta que o Cinema Verdade determina a construção do personagem, explicitada pelo discurso fílmico e pela presença visual e sonora do sujeito-da-câmera, estratégias não omitidas pela montagem, possibilitando que o próprio realizador torne-se um protagonista fundamental do filme, que em muitos acaba por **negligenciar** o tema e se concentrar na interação entre as partes como fonte fundamental (grifo nosso). “As possibilidades de atuar como condutor, participante, acusador, ou provocador em relação com os atores sociais selecionados para o filme são muito maiores do que permitia o modo observativo” (NICHOLS, 1991. p 79). Um exemplo de *mockumentary* que transita por esse caminho, na direção do Cinema Verdade, é o referenciado *Holocausto Canibal*, nas duas articulações narrativas que a obra emprega. Essas articulações, esmiuçadas no capítulo de análises, são realizadas a partir da interação dos realizadores com o **mundo real** que supostamente registram e é justamente por força dessa pretensa interação que os eventos se desdobram em uma das linhas narrativas de maneira trágica para os interlocutores (grifo nosso).

Essa vertente francófônica assume que o cinema é fruto de um constructo e a partir dessa especificidade da sétima arte pretende realizar o discurso fílmico sem se omitir no ato de enunciação, assumindo assim que a pretensão de ser a mosca na parede é uma falácia que pretende dar conta de uma demanda ética que não cabe ao cineasta que ao decidir realizar um documentário estará aceitando sua interferência e seu ponto de vista no mundo histórico proposto.

O documentário é, como vimos, uma obra pessoal. O documentarista não deve ser visto apenas como um meio para transmitir determinada realidade. A partir do momento em que se decide fazer um documentário, isso constitui já uma intervenção na realidade. É pelo fato de selecionar e exercer o seu ponto de vista sobre um determinado assunto que um filme nunca é uma mera reprodução do mundo. É impossível ao documentarista apagar-se. Ele existe no mundo e interage com os outros, inegavelmente. O fim último é apresentar um ponto de vista sobre o mundo e, o mais das vezes, mostrar o que sempre esteve presente naquilo para onde olhamos, mas que nunca vimos. O documentário tem por função revelar-nos (aos atores sociais e aos espectadores) o mundo em que vivemos. Acima de tudo, um documentário transmite-nos não a realidade (mesmo nos louváveis esforços em transmitir a realidade "tal qual") mas, essencialmente, o relacionamento que o documentarista estabeleceu com os entrevistados (PENAFRIA, 2001. p 7).

Além da metodologia interativa, *Crônicas de um Verão* apresenta outra característica que, de acordo com formulações posteriores sobre os Modos de representação que Bill Nichols (2001) irá formular, o caracterizam como um documentário Reflexivo: o Modo Reflexivo¹⁶⁸ tem como finalidade pôr em discussão a própria legitimidade do produto audiovisual, os dispositivos adotados, dentre outras manifestações.

Como na descrição supracitada – ao final do filme quando os atores sociais e realizadores se reúnem – bem como podemos observar no início do documentário, quando Jean Rouch e Edgar Mourin, juntos de Marceline, discutem o método a ser adotado, o assunto tratado e os prejuízos e benefícios que essa nova experiência cinematográfica poderia causar na teoria e prática do cinema documentário são postos em questão, inclusive pelos idealizadores do projeto.

Essa atitude auxilia o campo para sanar futuras angústias e justificar outras que logo apareceriam. Ao trazer para o primeiro plano do filme e das discussões éticas, metodológicas e estilísticas do cinema documentário, a entrevista e o depoimento, além da encenação dramática, Rouch e Morin inauguram em seu filme protótipo do Cinema Verdade, “[...] uma nova forma estilística, que terá em seu eixo um modo mais interativo e reflexivo de ação do *sujeito-da-câmera* na tomada” (RAMOS, 2008. p 270).

Se no modo participativo, o mundo histórico provê o ponto de encontro para os processos de negociação entre cineasta e participante do filme, no modo reflexivo, são os processos de negociação entre cineasta e espectador que se tornam o foco da atenção (NICHOLS, 2009. p 162).

A nova forma estilística e metodológica do documentário direto, que fora nomeada pelos franceses de *Cinéma Vérité*, logo se tornaria uma prática recorrente na realização documental e cedo superaria em números e na preferência de realizadores o Cinema Direto norte-americano. Ainda nos anos 1960 a estilística do Cinema Direto que supervaloriza a posição não intervencionista na tomada, abriria espaço para uma performance interativa e atuante desse sujeito, que passa a valorizar cada vez mais a

¹⁶⁸O Modo Reflexivo compõe as 6 categorias que Bill Nichols propõe em 2001. [...] “o modo reflexivo”, tem como característica o estabelecimento de questões ligadas à ficcionalização no documentário. Segundo ele, um documentário é reconhecido como reflexivo quando o realizador “aguça nossa consciência da construção da representação da realidade, feita pelo filme” (NICHOLS, 2009, p. 63 apud PEREIRA, 2013, p. 154).

presença e a construção explícita que se dá na relação estabelecida sem má consciência entre realizadores, aparato técnico e atores sociais.

O depoimento de Marceline na Place de la Concorde é memorável, como também são os depoimentos cheios de emoção de Mary-lou, o diálogo entre Landry e Jean-Pierre, os diversos diálogos que, de modo pioneiro na história do cinema, aparecem como imagem articulada narrativamente para preservar a indeterminação livre na tomada. Através da entrevista/depoimento, procedimento estilístico até então pouco explorado no documentário, escancara-se uma nova dimensão do transcorrer na tomada e no plano posterior: a fala. A grande e revolucionária contribuição de *Crônica de um verão* para a história do cinema é a descoberta da fala, fala provocada pela entrevista, como elemento dramático dialógico, abrindo espaço para uma nova intervenção do *sujeito-da-câmera* na tomada (RAMOS, 2008. p 320).

Dessa forma o dispositivo de interação, entrevista, depoimento, intervenção e atuação do sujeito-da-câmera na tomada predomina como estratégia de construção e condução dos personagens em filmes documentários ainda nos primeiros anos após a experiência audiovisual de Rouch e Morin, prática muito presente na realização contemporânea. Por isso os *mockumentaries* mais **caricatos** tornam-se reprodutores da base estética e narrativa do Cinema Verdade como forma de associação mais **fácil** e direta ao cinema documentário, pois o modelo francofônico, com pequenas variações, se consolidou como estilo de enunciação dos discursos fílmicos documentais mais praticado (grifo nosso). O Modo Observativo, muito empregador por *false found footages* e *mockumenataries* tem espaço naquele universo de representação menos objetivamente aludido ao documentário **formal**, mas filmes como *Confissões de um Viciado em Pornografia* e, em certa medida, mesmo “O Caçador de *Trolls*” e “Apartamento 143”, como exemplos, se aproximam mais do Modo Participativo, paralelo ao Cinema Verdade, como dispositivo do Efeito de Realidade erguido já no prólogo e justificativa dessas obras (grifo nosso).

4 CINEMA, ARTE DA REALIDADE¹⁶⁹

“O cinema não-realista é como um instrumento científico usado como brinquedo. Pode ser interessante, excitante e engraçado, mas sempre será uma diversão” (ANDREW, 2002, p. 96).

O realismo e sua manifestação em distintos períodos, em múltiplas formas de arte e variações se mostrou mais do que um estilo de época, estagnado ou marcado em dado momento histórico, mas se configurou como forma de expressão e pulsão artística, vívida e presente, transitando entre diversas modalidades até os dias atuais, em que se alastra por diversos produtos culturais e dialoga com inúmeros contingentes. Seu sentido, significado e importância, abarca a realidade social em suas mais específicas manifestações e tenciona mobilizar os afetos individuais e coletivos através de seus dispositivos que chamamos **Efeito de Realidade** (grifo nosso). Buscar dispositivos de imitação e representação da realidade, apelando para verossimilhança, é objetivo central da estilística do realismo cinematográfico contemporâneo.

Assim, a proposta deste capítulo é proporcionar, a priori, uma avaliação correlata entre as definições do realismo e realismo cinematográfico do escritor, jornalista e crítico cultural alemão Siegfried Kracauer e o realismo e realismo cinematográfico do crítico e teórico do cinema, o francês André Bazin. Ambos reconhecidos por sua determinação nos estudos sobre cinema e por dedicarem parte importante desse esforço ao realismo cinematográfico; são notoriamente os mais referenciados quando o tema é realismo cinematográfico nos séculos XX e também XXI. Embora nunca tenha feito referência a André Bazin, ou qualquer um dos textos publicados **pelos Cahiers du Cinéma**, é límpido o diálogo entre as reflexões de Bazin e Kracauer (grifo nosso). Talvez sejam acidentais, mas há mais proximidade entre eles do que percepções que os separem.

¹⁶⁹ Frase retirada do livro *Realismo Impossível* (2016, p. 174), em que Bazin reforça suas perspectivas em relação a capacidade da sétima arte de representar, com mais proximidade do que qualquer manifestação anterior, a realidade.

Nesse paralelo antecipamos que Bazin é parte central do capítulo e da pesquisa devido características de seu texto, reflexões e propostas apresentadas ao longo de sua vida através de articulações entre técnica, história e teoria que elabora, somando uma visão crítica, analítica e até pragmática sobre cinema e realismo cinematográfico em inúmeros textos publicados e compilados em livros. Kracauer, figura também importante ao tema, propõe sua revisão e reflexão de maneira instigante e rebuscada, com densidade em aspectos históricos, estéticos, ontológicos e teóricos, mas vezes sua compreensão se expande para além do objeto de maior interesse dessa tese, o realismo cinematográfico e o realismo cinematográfico contemporâneo. Embora as propostas mais interessantes do pesquisador alemão sobre o tema estejam concentradas em uma densa obra - que será citada ao longo do percurso - vezes a centralidade do assunto se esvai em sua prolixa linha de raciocínio e sua atenção volta-se para aspectos do realismo menos interessantes à tese; o que não é demérito dele, apenas o torna menos eficiente e conveniente na realização das análises que seguem no último capítulo da pesquisa. No entanto um diálogo breve é promovido entre os autores antes que o texto siga os passos da teoria realista de André Bazin como formulação central. As características apontadas por Siegfried Kracauer e André Bazin se manifestam e manifestam aquilo que se condicionou chamar - por indicação de ambos - realismo cinematográfico, distinto, em intenção, dispositivo, modo, intensidade, comercialização e espetacularização do que classificamos Realismo Vulgar, ligado estreitamente aos *false found footages* e *mockumentaries*, como vimos.

Enquanto muitos realizadores, investigadores, críticos e entusiastas concentram suas reflexões sobre aspectos relativos à evolução da linguagem cinematográfica e suas variações e teorias progressivamente propostas em manifestos, textos de jornais, revistas e livros, uma corrente, ainda modesta, passa a se interessar pelo caráter realistas de obras cinematográficas e suas implicações e formas de se explorá-la como recurso estético, técnico e conceitual. Já na primeira década do século XX a autoprocamação de Louis Feuillade como realizador que mostrava em suas obras **a vida como ela** (grifo nosso).¹⁷⁰ sinaliza a trajetória de uma questão intrínseca ao

¹⁷⁰ Embora bastante “encenadas”, o caráter realista das obras de Feuillade se configura, principalmente, na representação de ambientes “reais” e de temas ou situações familiares à audiência. Alguns desses filmes merecem especial atenção: *C'est Papa qui prend la Purge* (1906), *Bébé Apache* (1910-1930), *La Vie telle qu'elle est* (1911), *Fantômas - À l'ombre de la guillotine* (1913).

cinema e que o acompanharia ao longo de sua história, com mais ou menos intensidade em períodos e movimentos distintos. Na Rússia, Dziga Vertov já anunciava desde cedo à representação da realidade latente em seus filmes; *Chelovek s kino-apparatom* (Um Homem com Uma Câmera, 1929) traz no cerne de seu discurso essa perspectiva, que há algum tempo Vertov e os demais componentes do *Kino-Pravda*, Cinema Olho/Cinema Verdade, enunciavam de forma provocativa e reflexiva em seus inúmeros manifestos, numa resposta ao formalismo de seus compatriotas Pudovkin e Eisenstein, além de expressar sua aversão à indústria norte-americana de cinema e a linguagem cinematográfica que se estabelecia à época.

As questões relativas ao realismo cinematográfico ganham peso no campo do documentário desde seu nascimento: comprometimento ético na representação de determinado fato e fidelidade da obra àquilo que a motiva são perspectivas que orientam as discussões e trabalhos de documentaristas desde a década de 1920. John Grierson, já referenciado idealizador do documentário institucional, manteve suas produções atreladas a sua perspectiva de que os documentários não são **simples** filmes de entretenimento, mas obras capazes de educar, criar consciência política e representar valores morais para dada sociedade (grifo nosso). Um cinema que transmita conceitual e visualmente uma consciência sobre o mundo que o cerca. O diretor e teórico russo, Dziga Vertov, propunha perspectivas semelhantes, como indicado, seja em manifestos ou em suas obras. Vertov propunha, inclusive, que filmes deveriam compreender uma linguagem universal, sendo Inteligível para todos em suas representações. Em relação ao documentário, vale destacar, os movimentos *Cinema Vérité* e *Direct Cinema* se pautaram e se chocaram exatamente a partir de questões relativas ao realismo indexas a capacidade de representação do fato estilo/estratégia adotada em cada respectiva corrente - como visto no capítulo anterior da tese. Esses são sinais de um ponto de partida para se pensar nos *false found footage* e *mockumentary* numa perspectiva histórica mais ampla do que sua análise nos períodos mais recentes, devido sua comercialização.

A revisão histórica sobre a configuração e formalização de um realismo cinematográfico, ou a capacidade da sétima arte de representar o realismo através da

imagem em movimento e, posteriormente, do som, nos conduz inevitavelmente para dois pesquisadores essenciais: Siegfried Kracauer e André Bazin. Ambos, com perspectivas vezes convergindo, vezes em divergência, se atentam ao papel ontológico da imagem fotográfica em sua capacidade de representação da realidade sendo que nos textos e reflexões mais promissoras de André Bazin se formalizam técnica, estética e conceitualmente alguns fundamentos do cinema realista que reverberam ao longo do desenvolvimento do cinema, fomentando movimentos e estabelecendo parâmetros analíticos que nos permitem avaliar o *false found footage* e *mockumentaries* sob uma perspectiva histórica mais vigorosa em termos de compreensão dos dispositivos e Efeito de Realidade, além de instigar uma avaliação sobre motivações e parâmetros adotados. De qualquer forma as considerações sobre Bazin - figura central desta tese - não retiram de Kracauer sua importância, naturalmente. Na verdade Siegfried Kracauer antecede André Bazin nas reflexões sobre o realismo cinematográfico e sob ótica e motivações relativamente distintas propõe fundamentos conceitual e historicamente importantes para compreensão da linguagem cinematográfica, a relação do cinema com a realidade e o papel da arte na representação do mundo. Soma-se a essas reflexões um ponto que orienta todo o texto de Kracauer que é a relação do homem com o mundo físico e a perda progressiva de uma conexão com a realidade material estimulada pela inclusão e pretensões científicas dos séculos XVIII, XIX e XX e o afastamento do homem da religião como ponto central da ordem social.

A teoria realista do cinema foi mais plenamente elaborada por dois homens para os quais o cinema existe acima da ação política prática. Embora de modo algum possa ser considerado politicamente neutros, Kracauer e Bazin viam o cinema num vasto contexto em que incluíam em grande medida a política, mas que não era dominado por ela. Seu compromisso era, em primeiro lugar, com a realidade. Sua vocação era harmonizar a humanidade com a realidade via cinema. Para ambos, isso significava um ajuste radical da sociedade, mas para ambos tal ajustamento tinha de seguir ao invés de preceder uma relação apropriada com a natureza; e essa, se vier a acontecer, vai ela própria ser consequente a uma renovada percepção humana, o produto de um cinema vivificador e harmonioso (ANDREW, 2002, p. 92).

De maneira similar, Bazin e Kracauer exaltam a condição do cinema, de seus equipamento e realizadores, em sua capacidade única em termos de arte de representar a realidade, sendo que para Bazin o realismo cinematográfico tem fundamento na ontologia da imagem fotográfica, em sua capacidade mecânica de se

apropriar e reproduzir um fragmento do mundo para outrem. Siegfried Kracauer também ancora-se na essencialidade da fotografia estática como fundamento do realismo cinematográfico. Para ele a característica elementar da **imagem maquinica** é o realismo e essa capacidade deve conduzir o trabalho do cineasta a essa condição, sendo função deste ler o mundo e representá-lo de modo justo para quem contempla sua obra (grifo nosso). Ler o mundo adequadamente é, para Kracauer, interpretar tanto a realidade quanto o veículo que a carrega às duas dimensões da tela. Compreender o cinema é fundamental para representação da realidade **real** do mesmo mundo, empregando as técnicas apropriadas ao assunto devido; essa última indicação dialoga também com uma perspectiva baziniana de representação do mundo reconhecível para o espectador através do emprego de técnicas que explorem e espaço e o tempo numa representação mais fiel aos olhos humanos e à temporalidade dos acontecimentos no mundo histórico (grifo nosso).

Na definição de um realismo cinematográfico Kracauer divide o modo de representação do cinema em duas **modalidades** (grifo nosso): as propriedades básicas e as propriedades técnicas (KRACAUER, 1997, p. 28).

A propriedade básica é definida pela capacidade mecânica do cinema/fotografia de retratar algo do mundo: preto e branco ou colorido, na produção de imagens bidimensionais, que se articula em movimentos. A propriedade básica do cinema então é técnica/mecânica e Kracauer desconsidera, nesse sentido, os aspectos relativos às limitações técnicas, dos equipamentos fotográficos e enfatiza a compulsão da fotografia de se retratar o mundo **exatamente** como fotografado, e essa fotografia do mundo - em movimento - torna-se então matéria prima com a qual o cineasta trabalha (grifo nosso): a fotografia, então, tem a capacidade básica de retratar o mundo físico; ignoram-se assim, na perspectiva de Kracauer, as transformações/modificações incontornáveis oriundas de uma série de fatores inerentes à fotografia à época. “As propriedades básicas são idênticas às propriedades da fotografia. Em outras palavras, o filme/película é o único equipado

para registrar e revelar a realidade física e, portanto, gravita em sua direção” (KRACAUER, 1997, p. 28)¹⁷¹.

O filme torna visível o que não vimos, ou talvez não pudemos ver antes de seu advento. O cinema efetivamente nos ajuda a descobrir o mundo material com suas correspondências psicofísicas. Literalmente resgatamos este mundo de um estado de dormência, seu estado de inexistência virtual, nos esforçando para vivenciá-lo por meio da câmera (Ibid., 1997, p.300)¹⁷².

Sendo a fotografia a matéria prima do cinema, uma propriedade básica, Kracauer propõe que tudo mais que compõe a arte do filme deve ser considerado, então, propriedade(s) técnica(s): montagem, os planos, a distorção de lentes, os efeitos ópticos, movimentos; todos os elementos que se articulam para materialização do filme, por tanto.

De todas as propriedades técnicas do filme, a mais comum e indispensável é a montagem. Serve para estabelecer uma continuidade significativa dos planos e, portanto, é impensável/ impraticável na fotografia. Entre as técnicas cinematográficas mais importantes estão algumas que foram apropriadas da fotografia, por exemplo, o close-up etc. Outros, como o dissolve entre os planos, imagem rápida e lenta, a imagem ao contrário, voltando de frente pra trás no tempo, certos "efeitos especiais", e assim por diante, são por razões óbvias exclusivamente peculiares ao filme (KRACAUER, 1997, p. 29).

Kracauer e Bazin convergem também na exortação aos cineastas que fazem uso de elementos como a montagem cinematográfica - propriedade técnica para Kracauer - apenas quando e no limite necessário, pois a matéria do filme, a sua essência e o seu realismo se configura no próprio registro fotográfico da imagem e da ação. Para André Bazin os elementos de composição e enquadramentos mais amplos - como veremos - são importantes na reprodução de uma perspectiva do olhar humano e da temporalidade mundana, mas bem como Kracauer propõe, os elementos cinematográficos, as propriedades técnicas devem **imperar de forma discreta** no mundo representado, preservando assim a natureza realista da imagem que reapresenta o mesmo mundo bidimensionalmente (grifo nosso). O assunto, a natureza

¹⁷¹ Texto original em inglês: “*The basic properties are identical with the properties of photography. Filme in other words, is uniquely equiped to record and reveal phsysical reallity and, hence, gravitates toward it*”.

¹⁷² Texto original em inglês: “*Film renders visible what we did not, or perhaps even could not, see before its advent. It effectively assists us in discovering the material world with its psychophysical correspondences. We literally redeem this world from dormant state, its state of virtual nonexistence, by endeavoring to experience it through the câmera*”.

do mundo fotografado, não deve ser suplantado pelo modo de representação técnica do cinema.

Em suma, o assunto do cinema é o mundo fotografável, a realidade que parece dar-se naturalmente ao fotógrafo. Além de tornar possível o registro fotográfico do mundo e de seu movimento, o modo cinematográfico pode posteriormente transformar o mundo através de sua técnica suplementar (ANDREW, 2002, p. 96).

Outro ponto de convergência entre os pesquisadores se manifesta em suas respectivas argumentações sobre a importância do assunto e de sua representação posta acima do filme em si: os elementos cinematográficos, as propriedades técnicas, tudo mais que concerne a construção do discurso fílmico não deve prevalecer em relação ao registro do mundo propriamente. Distintos das teorias formalistas, que exaltam a montagem como etapa catalizadora do filme assim como fazem Serguei Eisenstein¹⁷³ e Vsevolod Pudovkin, por exemplo. Para Bazin e Kracauer o essencial do filme é seu conteúdo, não a forma, ou seja, a maneira que o conteúdo (fotografia realista do mundo) é formado (montagem e demais efeitos e recursos). A forma é anexa e não deve sobressair. Na concepção de ambos, o cinema, herdeiro direto da fotografia, carrega sua prerrogativa realista e, por tanto, a forma não deve sobrepor-se ao mundo, à(s) foto(s) em movimento.

Sem negar a importância da interferência do homem e das técnicas cinematográficas - e essa é uma ambiguidade confusa do texto do autor - Kracauer então propõe que a dualidade entre realismo e formalismo não deve atuar para reduzir a eficiência e importância uma da outra. A realidade cinematográfica, aquela capturada por câmeras de maneira que nem o olho humano consegue enxergar (como as câmeras infravermelho, por exemplo) deve prevalecer sempre, à medida que o formalismo/propriedades técnicas devem coexistir sem ganhar primazia nesse concílio. O cineasta deve revelar a realidade e usar os recursos que tem à disposição para penetrar nela: “Os filmes parecem preencher uma missão inata de desentocar minúcias” (KRACAUER, 1988, p.19). Nessas condições se percebe que o realismo de

¹⁷³ Eisenstein é citado aqui por demonstrar muita atenção ao processo de montagem - que Kracauer nomeia propriedades técnicas suplementares -, etapa em que atribui muito das qualidades de mobilização do filme, mas Kracauer claramente preserva alguma admiração pelo realizador que, inclusive, mesmo valendo-se das propriedades técnicas suplementares com peso e eficiência, empreendia em suas obras traços significativos da realidade social, política, cultural e histórica do universo que as envolvia.

Kracauer não é, necessariamente, uma apreensão rígida de sua concepção particular do realismo, mas uma condição que autor alemão desenvolve progressivamente em seu texto¹⁷⁴ para, **por fim**, sinalizar que os cineastas devem atuar no mundo real e extrair desse mundo sua própria visão sobre a realidade (com certos limites, mas uma visão particular) obtida através do aparato de registro de imagem (grifo nosso). Em suas análises indicava a necessidade da busca de certo realismo humano, autoral, não **de fato**, mas de intenção, numa perspectiva similar as que vão orientar a ética de representação do cinema documentário que imperam até hoje, sendo força motriz tanto da criatividade quanto da capacidade do cinema não ficcional de representar o mundo real obedecendo a limites éticos e morais importantes para sua validade e manutenção (grifo nosso). “Tudo que depende do equilíbrio correto entre a tendência realista e a tendência formativa; e as duas tendências estão bem equilibradas se a última não tenta subjugar a primeira, mas acaba seguindo sua liderança” (KRACAUER, 1960, p. 39). A realidade é apresentada pelo cinema enquanto testemunho por meio do registro e da (re)apresentação daquilo que possa ter passado despercebido na vida imediata. A função do cinema, portanto, é revelar a essência do mundo aparente num documento que possibilite representar e analisar de forma mais aprofundada o mundo físico.

A imagem de um mundo desordenado, que para Kracauer se arquitetava na proliferação de informações no início do século XX e que chegavam de maneira dispersa e imprecisa à força de trabalho na Alemanha¹⁷⁵, poderia superar sua fragmentação e ser capturada pela fotografia e reordenada pelo cinema, revelando assim o que não era visível à primeira percepção. Na avaliação **otimista** e entusiasmada do autor o cinema, como meio novo e revolucionário, detinha capacidade única de reordenar, corrigir e potencializar a compreensão do mundo físico em sua materialidade complexa (grifo nosso). Nessa orientação e premissa

¹⁷⁴ Faz-se referência ao livro sobre cinema e realismo mais notório de Siegfried Kracauer, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* (1997).

¹⁷⁵ Muito lembrado e evocado quando o assunto é cinema, Kracauer também contribuiu para uma revisão mais ampla sobre a cultura de massa - perspectiva que está vezes mais vezes menos evidente em seus textos sobre cultura e cinema. Pesquisou e escreveu trabalhos sobre cultura popular urbana, com atenção especial para a vida cotidiana entre as classes médias assalariadas que compunham a sociedade de massa; nesse conjunto Kracauer também compôs o grupo de investigadores europeus interessados no tema.

Kracauer formula e aplica sua compreensão de realismo cinematográfico. Nesse sentido:

[...] o cinema pode ser definido como um meio particularmente equipado para promover a redenção da realidade física. Suas imagens nos permitem, pela primeira vez, nos apropriarmos dos objetos e ocorrências que constituem o fluxo da vida material (KRACAUER, 1997, p.300).

Ainda, sobre cineasta e sua relação com a representação da realidade, diz Kracauer:

[...] deve representar suas impressões deste ou daquele segmento da existência física do modo documental, transferir imagens de alucinações ou imagens mentais para a tela. Abandonar-se à demonstração de padrões rítmicos, narrar uma história de interesse humano etc. Todos esses esforços criativos estão de acordo com a abordagem cinematográfica, contanto que favoreça, de um modo ou de outro, a relação substantiva do veículo com nosso mundo visível (Ibid., 1960, pp. 38-39)¹⁷⁶.

Para Kracauer, assim como para Bazin, o cinema, oriundo diretamente da fotografia, possui uma capacidade única, dentre todas as formas de arte antecessoras, de retratar a realidade física do mundo e dos elementos que o compõem. Todos os recursos dos quais o cineasta dispõe e que constituem a sétima arte, desde o registro à montagem, devem ser empregados com empenho e determinação de fazer surgir nas telas para o espectador a materialidade das coisas reais, com suas pequenezas e complexidades. Cinema, como **arte da realidade** deve atender sua premissa maior, representar o mundo como é (grifo nosso). No entanto Kracauer não se limita ou impõe tal condição, pois progressivamente em seu livro flexibiliza a avaliação sobre a relação entre realismo e formalismo e insinua a importância da atuação do realizador em propor sua visão do mundo, num registro que a materialidade e aparato cinematográfico, muitas vezes, é capaz de captar. É notório que a questão do realismo é cara a Kracauer, bem como foi para Bazin, mas o alemão dilata sua perspectiva e apresenta categorias que embora também versem sobre o tema, o real, tiram a centralidade de seu pensamento e o direciona para outras questões implícitas, vezes

¹⁷⁶ Texto original em inglês: "He may feature his impressions of this or that segment of physical existence in documentar fashion, transfer hallucinations and mental images to the screen, indulge in the rendering of rhythmical patterns, narrate a human-interest story, etc. All these creative efforts are in keeping with the cinematic approach as long as they benefit, in some way or other, the medium's substantive concern with visible world. As in photography, everything depends on the right balance between the realistic tendency and the formative tendency; and the two tendencies are well balanced if the latter does not try to overwhelm the former but eventually follows its lead".

explícitas, e que implicam, inclusive, em sua concepção de realismo cinematográfico. A questão do realismo para Bazin é claramente mais importante, objeto praticamente de todos seus textos, mesmo aqueles que não versam diretamente sobre o assunto e, por isso também, esse interesse se manifesta e fomenta formulações profícuas que nos auxiliam na compreensão do realismo cinematográfico em perspectiva mais ampla e elaboradas.

Se por um lado Kracauer nos estimula a enxergar as potencialidades realísticas do cinema (re)ligando à tradição fotográfica, matriz de sua existência, por outro provoca a questão relativa a uma crise da experiência: a fotografia permite o acesso à materialidade visível e invisível das coisas, mas o cinema necessita de interpretação para ser posto em fluxo. A interpretação primeira do realizador que estimula como guia a percepção do espectador sobre aquele mundo. Seja como for, fotografia e experiência, realismo e formalismo, real e manipulação, são dicotômicos e ao mesmo tempo inseparáveis segundo proposição de Kracauer. André Bazin dialoga também com essa perspectiva, mas apresenta parâmetros mais pontuais e técnicas mais claras e melhor estabelecidas para condicionar os limites da representação cinematográfica. A objetividade técnica de Bazin é aliada do processo de compreensão dos dispositivos do Efeito de Realidade empregados no cinema e atendem às necessidades analíticas de obras contemporâneas ao teórico francês, bem como as contemporâneas a esta tese.

Siegfried Kracauer aceita, então, que, embora elabore inúmeras reflexões e se esforce para erguer uma teoria realista, formando alguns alicerces, a diferença entre realismo e formalismo é insuperável e que permanecerão permeando as reflexões enquanto o cinema existir, pois nasceram no primeiro **click**, na primeira vez que se expôs uma base fotossensível à luz e assombrara a fotografia desde então (grifo nosso). Realismo e formalismo são pontos opostos que se cruzam e se completam e embora o próprio Kracauer tente dissocia-los, preservou em si a consciência dessa relação e a manifestou em seus textos: um filme só será filme com alguma intervenção formalista. No entanto essa consciência não subtrai seus méritos ou esforço em vislumbrar certos parâmetros para manipulação e **formação** do filme (grifo nosso). Nessa perspectiva, pode se observar que Kracauer **luta** com três inflexões que se configuram como afirmações importantes, para as quais não encontra ou oferece de

fato solução definitiva, mas que consolidam pontos instigantes (grifo nosso). O autor parte da perspectiva que:

[...] o cinema é mais produto da fotografia do que dos processos de montagem ou outros processos formativos; que a fotografia é em primeiro lugar e antes de tudo um processo ligado aos objetos que registra, em vez de um processo que transforma esses objetos; e que o cinema deve, em consequência, servir aos objetos e eventos que seus equipamentos permitem capturar; isto é, que deveria ser formalmente (seu temo é “composicionalmente”) realista porque é imagisticamente realista. (ANDREW, 2002, p. 109).

O próprio ato fotográfico, matéria prima do cinema, representa, para Kracauer, um recorte em quadro do mundo. A fotografia recorta o mundo e o rearticular em quadros pictóricos para organizá-lo novamente de forma bidimensional e inteligível. Ao fotografar, na fotografia ou no cinema, e extrair do mundo o insumo fundamental de sua obra, o cineasta atua como um formalista naquela concepção da realidade, cortada, fragmentada e rearticulada. Essa atitude em si não **incomoda** Kracauer, pois é indissociável do ato cinematográfico (grifo nosso). Ao fotógrafo cabe fundir a natureza real com o formalismo para melhor nela emergir. Explorá-la e, ao mesmo tempo, respeitá-la. Respeitando, sobretudo, sua natureza realista. Logo que expõe a realidade física à película fotossensível, à condiciona. À transfere de um mundo tridimensional para um mundo com apenas duas dimensões, em que o realismo soma-se ao formalismo, sem que o segundo supere o primeiro nessas circunstâncias. A necessidade de interação entre as duas formas **opostas**, realismo e formalismo, é o que deve instigar o fotógrafo e o cineasta a atuarem com todos seus sentidos alertas no **equilíbrio**¹⁷⁷ possível entre realidade e manipulação/realismo e formalismo (grifo nosso).

O autor apresenta o seu raciocínio seguindo o processo inerente ao funcionamento do média cinema: vai do concreto para o abstrato. Começa por isolar e classificar as funções e elementos do cinema e, quando já está fundamentada a sua capacidade de revelar o mundo físico, relaciona-o com o presente histórico, demonstrando a sua preparação para responder a uma série de interpelações feitas pelos tempos atuais (COSTA, 2006, p. 212).

¹⁷⁷ A noção, ou conceito de Equilíbrio é importante para Kracauer ao longo de seu livro. O autor não o coloca como um conceito de fato, não o esmiúça ou o explica com substância, mas recorre ao termo e seu caráter etimológico e semântico várias vezes para sinalizar que deve haver equilíbrio entre condições opostas; na maioria das vezes essas condições, postas em seu texto, versão direta ou indiretamente sobre realismo e formalismo. A compreensão do sentido objetivo da noção de equilíbrio que o autor propõe dentro do(s) contexto(s) apresentado(s) é fundamental para leitura de *Theory of Film, the Redemption of Physical Reality*.

Embora a mais notória reflexão de Kracauer esteja posta no livro *Theory of Film, the Redemption of Physical Reality*, em que as questões do realismo cinematográfico que tratamos ao longo dessa tese são centrais, outra obra importante do autor serve-nos para compreensão ampliada de como Siegfried Kracauer abordava de maneira abrangente as questões relativas ao veículo cinema. Em seu também importante livro *De Calegari a Hitler: Uma História Psicológica do Cinema Alemão*, o autor enfatiza os aspectos daquilo que o cinema é capaz de transmitir e que o analista, crítico e teórico, além do público, é capaz de interpretar: sem ignorar os fatores que cercam o cinema e o cinema alemão portanto, na primeira metade do século XX (fatores sociais, econômicos e políticos), o autor se esforça para apresentar seu ponto de vista, manifesto nas análises empregadas, de que é possível rastrear traços de uma série de condições psicológicas dominantes do contexto onde/quando o filme é produzido. No livro em questão essa reflexão está atrelada com mais proximidade no espaço entre o cinema alemão dos anos 1910 à década de 1930, período em que o expressionismo dominou grande parte das manifestações artísticas e comunicacionais do país, como uma resposta física, visual e sonora ao terror e aflições pré e pós primeira guerra mundial. Mesmos os filmes pré-primeira guerra e as obras pré-segunda guerra demonstram, em sua avaliação, os fatores psicológicos que evidenciavam certa **fragilidade** emocional que oportunizou a ascensão do nazismo (grifo nosso). Portanto essas obras continham um **prognóstico**, registraram e comprovavam, para Kracauer, a estreita relação entre a psique e o cinema, mais evidente e latente naquele contexto (grifo nosso).

Mas os fatores políticos, sociais e econômicos não são suficientes para explicar o tremendo impacto do nazismo/ hitlerismo e a inércia crônica do campo oposto. [...] De tal maneira, por de trás da importância de fatores econômicos, demandas sociais e das manipulações políticas, existe uma história secreta que abarca as tendências íntimas do povo alemão. A demonstração dessas tendências por meio do cinema alemão pode contribuir para compreensão do poderio e da ascensão de Hitler (KRACAUER, 1985, pp. 18-19)¹⁷⁸.

¹⁷⁸ Texto original em espanhol: “Pero esos factores políticos, sociales y económicos no bastan para explicar el tremendo impacto del hitlerismo y la inercia crónica em el campo opuesto. [...] De tal manera, detrás de la historia evidente de los câmbios económicos, de las exigências sociales y las maquinaciones políticas, existe uma historia secreta que abarca las tendencias íntimas del Pueblo alemán. La demostración de esas tendencias por medio del cine alemán puede contribuir a la comprensión del poderío y la ascensión de Hitler”.

Essa abordagem demonstra como as análises que Kracauer praticava e fomentava em relação ao cinema sempre estiveram atreladas ao lastro histórico, social, econômico, político e cultura de cada obra, uma visão que evidencia sua avaliação contextual em diálogo com universo representado. Não necessariamente o cinema, na visão do autor alemão, representava manifestação nefasta da indústria cultural, criada para manipular um espectador frágil, ingênuo e inocente. Não simplesmente se manipulava a massa através de um filme e os filmes não eram realizados descolados da realidade, do mundo habitado, contemporâneo, empurrando o público na direção que se quer. Claro que a sétima arte tem potencial de transmitir uma ideia, operar como ferramenta de propaganda, mas essa **função** não afeta de maneira tão objetiva e eficiente, ela dialoga com, justamente, os fatores que margeiam a representação fílmica e potencializa ideias e argumentos a partir dessa relação (grifo nosso). Assim propõe Kracauer na avaliação que faz dos filmes nazistas:

O manipulador depende das qualidades inerentes a seu material; mesmo os filmes de guerra oficiais nazistas, produtos de propaganda como eram, espelharam algumas características nacionais que não poderiam ser fabricadas. O que é verdade para elas se aplica com muito mais razão aos filmes de uma sociedade competitiva. Hollywood não pode se dar ao luxo de ignorar a espontaneidade do público. O descontentamento geral se manifesta através das bilheterias e a indústria do cinema, vitalmente interessada no lucro, é levada a se ajustar, o mais possível, às mudanças do clima mental. Em resumo, o espectador norte-americano recebe o que Hollywood quer que ele receba; mas, a longo prazo, os desejos do público determinam a natureza dos filmes de Hollywood (KRACAUER, 1988, p.17).

Kracauer, pondo um fim na reflexão relativa à obra *De Caligari a Hitler*, reforça o contexto histórico, econômico, social e político no qual os filmes analisados foram produzidos, não permitindo que o leitor esqueça-se destas relações, embora a psique do povo alemão contemporâneo aos filmes referenciados seja ressaltada consecutivamente. Em suas reflexões sobre o tema está vezes implícita, mas na maior parte do tempo explícita a crítica àqueles que analisam filmes como manifestações artísticas autônomas, desligadas do espaço-tempo que o circundam, exaltando assim a importância de uma visão conjuntural dos fenômenos relativos à produção cinematográfica. E nesse aspecto também concorda André Bazin, não apenas nas questões relativas a representação do micro universo que circunda a obra, mas na demonstração física, estética e narrativa de (re)apresentação desse mundo histórico na estrutura fílmica. Nos aspectos técnicos e estéticos, na relação entre

representação do mundo histórico e fotografia, cenografia e **direção de arte** é que o teórico francês se mostra mais atento e apresenta um pragmatismo, visão técnica, que nos permite a apropriação desses parâmetros para formulação de análises e reflexões sobre o cinema realista da primeira metade do século XX em contraposição, ou comparação, com um cinema que se constitui a partir de incorporação de mecanismos de imitação da realidade para se aproximar do mundo real na cognição do público (grifo nosso). A contextualização em termos de identificação, de reconhecimento, de aproximação e de representação de um mundo reconhecível e inteligível se dá de forma diferente nas duas categorizações manifestas: cinema realista - aquele que Kracauer e especialmente Bazin analisam e fomentam - e aquele que surge como *snuff*, *false found footage* ou *mockumentary*.

De maneira **menos autoritária** do que Kracauer, Bazin não estabelece uma valoração quase moral sobre a vida moderna, suas interpretações sobre o cinema não abandonavam as questões políticas, sociais, econômicas e históricas, mas a centralidade do filme, para o francês, era o próprio filme (grifo nosso). O real é a matéria prima também do cinema e técnicas cinematográficas podem e devem ser empregadas para valorizá-la. Não se exclui todos os elementos realistas do cinema, mas empregá-los - de acordo com o **manual** de Bazin - é dar vazão ao potencial máxima da sétima arte, sua capacidade ontológica da qual não se deve querer contornar (grifo nosso). O realismo para Bazin é físico, técnico, pragmático, uma manifestação do mundo nas telas, no emprego de uma estilística que favoreça a obra e, portanto, a própria arte. O realismo é uma função, uma possibilidade, não uma obrigação; Bazin não determina **bom ou ruim**, mas fala em termos de eficiência a cooptação do real pelas câmeras e diretores atentos ao realismo inerente ao cinema. Bazin mais propõe e orienta, do que impõe e julga como parece fazer Kracauer (grifo nosso). O alemão é reverenciado em termos de realismo cinematográfico e merece todas as citações feitas aos seus trabalhos, desenvolvidos com robustez, mas tendem a dispersar sua atenção numa avaliação complexa, extensa e abrangente que, no final, condiciona o realismo cinematográfico.

Outro ponto importante em relação à adesão progressiva e natural à teoria realista de André Bazin a partir de agora na abordagem dos filmes *false found footage* e *mockumentary* é que embora Kracauer tenha se debruçado sobre a questão do

realismo, colocando-a no centro das discussões e interesse, a abordagem do tema sempre foi margeada por outras análises em relação ao cinema - como já referenciado - propondo inclusive categorizações sobre diversas estratégias fílmicas, como filmes experimentais, filmes teatrais, de adaptação e de história e surpreendentemente deu **pouca atenção** - em relação a relevância do gênero para o realismo - a gêneros como o documentário e formatos congêneres como cinejornais e filmes educativos como os citados no primeiro capítulo da tese; ainda que ao refletir sobre as categorias propostas a questão do realismo estivesse sempre latente (grifo nosso).

O que, em definitivo, temos como certo é o afastamento de Kracauer do documentário uma vez que o entende como um filme demasiado ligado a um extremo de realismo ou subordinado a ideologias a transmitir. Ainda que o documentário em si não entusiasme grandemente o autor, eventualmente porque a sua diversidade temática e formal eram no seu tempo menos abundantes que hoje em dia é de salientar e de saudar a preferência e defesa de Kracauer por filmes que interligam a observação intensa da realidade com a dramatização construída pelo realizador (PENAFRIA, 2007, p. 184).

Kracauer criticou documentários de cunho propagandista e, sobretudo, tinha aversão a filmes que se revestiam do título de documentário para transmitir ao público uma visão absolutamente do cineasta sobre o tema, numa expressão de criatividade e critério contra o realismo do cinema e, mais intenso, do documentário. Por outro lado sinalizou uma categoria que chamou **enredo encontrado**¹⁷⁹, cujas obras são essencialmente documentais - num sentido mais etimológico do termo-, ou inspiradas em tal (grifo nosso). Segundo ele, que exata o modelo de filme que classificou **enredo encontrado**, a história **chega** ao cineasta, não é criada, engessada, roteirizada por ele (grifo nosso).

O termo 'história encontrada' cobre todas as histórias encontradas na realidade física. Quando se observa com tempo a superfície de um rio ou lago, detectamos certos padrões na água que foram produzidos por uma brisa ou por um redemoinhar. As histórias encontradas pertencem à natureza destes padrões. Sendo encontradas e não conjecturadas, essas histórias são animadas por

¹⁷⁹ Do original "*found story*", na primeira edição do livro *Theory of Film*, 1960. De maneira mais pontual, o que Kracauer classifica como enredos encontrados, numa configuração daquilo que é a "história perfeita" para o autor, são histórias "reais", naturais - portanto enredos reais - que brotam do cotidiano. Nessa perspectiva André Bazin e Kracauer também se aproximam, pois ambos dão preferência as histórias mais realistas, que refletem o dia a dia reconhecível da população e emergem espontaneamente para o cineasta quando a presença. Kracauer trata nesse contexto com especial atenção aos filmes neorrealistas italianos e tanto ele quanto Bazin concordam que o Neorrealismo é a expressão do realismo cinematográfico.

intenções documentais. São, também, conformes à satisfação da exigência de contar uma história (KRACAUER, 1997, p.245)¹⁸⁰.

São representações próximas aos documentários pois manifestam histórias preexistente das quais o cineasta extrai seu filme, por isso a proximidade com o cinema documentário; basta observar, como exemplo, alguns filmes do documentarista Robert Joseph Flaherty, em que as histórias prontas são lapidadas pelo cineasta - embora essas **lapidações** sejam muitas vezes excessivas (grifo nosso). “Um cineasta que cria um enredo encontrado nunca será acusado de permitir que o enredo se afaste da terra ao modo da trama teatral” (ANDREW, 2002, p. 104).

Embora tanto o documentário quanto o cinejornal reflitam o mundo real, eles diferem em sua abordagem. O cinejornal mostra, de maneira breve e neutra, acontecimentos atuais que supostamente interessam as pessoas, ao passo que as documentários elaboram materiais naturais para diversos fins, podendo ir de relatos visuais até mensagens sociais. Os dois gêneros datam da origem do cinema; e obedecem em graus diversos ao que Mesguich disse certa vez sobre o cinema, referindo-se ao filme dos irmãos Lumière: “Suas lentes se abrem para o mundo”. No entanto, no caso do filme de fato, ele abre apenas em parte do mundo. Tanto os cinejornais quanto os documentários apresentam não tanto o indivíduo e seus conflitos internos, mas o mundo em que ele vive [...]. A eliminação do enredo, assim, não apenas beneficia o documentário, mas também o coloca em desvantagem (KRACAUER, 1960, p. 194)¹⁸¹.

No entanto nem mesmo aos documentários de Robert Flaherty Kracauer atribui uma atenção abrangente ou dedica avaliações verdadeiramente positivas em termos daquilo que é cinematográfico e realista. Kracauer chama o filme *Nanook o Esquimó* de **ligeira narrativa**, reconhecendo a capacidade de Flaherty em valer-se de histórias reais de pessoas interessantes, mas reduz seu filme a um valor, ou condição, abaixo do cinema, ou da capacidade cinematográfica (grifo nosso):

¹⁸⁰ Texto original em inglês: “The term ‘found story’ covers all the stories found in physical reality. When observing the surface of a river or lake with time, we detect certain patterns in the water that were produced by a breeze or a swirl. The stories found belong to the nature of these patterns. Being found and not conjectured, these stories are animated by documentary intentions. They are also in compliance with the requirement to tell a story”

¹⁸¹ Texto original em inglês: “Although both documentary and the newsreel reflect the real world, they differ in their approach to it. The latter shows, in a brief and neutral manner, current events of allegedly general interest, whereas documentaries elaborate on natural material for a variety of purposes, with the result that they may range from detached pictorial reports to glowing social messages. The two genres date as far back as the childhood days of medium; and they conform in varying degrees to what Mesguich once said about the cinema, meaning Lumière’s: “It’s lens opens on the world”. Yet in the case of the film of fact it opens only on part of the world. Newsreels as well as documentaries feature not so much the individual and his inner conflicts as the world he lives”.

Os filmes de Flaherty são elogiados, embora não lhe mereçam uma adesão entusiasmada. Flaherty é elogiado por defender que “a história deve surgir da vida das pessoas”, mas Kracauer coloca-lhe algumas reservas porque se situa abaixo do filme cinematográfico. Neste, os episódios interligam-se para contar uma história, o que, segundo o autor, evita que um filme seja superficial. [...] Assim, os filmes de Flaherty não chegam a ser o embrião dos filmes cinematográficos, encontram-se algures entre embrião e filme cinematográfico. (PENAFRIA, 2007, pp. 181-182).

Entre encontros e desencontros, a diferença entre as contribuições para teoria realista de Bazin e de Kracauer se diferenciam substancialmente em um aspecto muito pertinente à pesquisa: a indicação de técnicas como mais ou menos realistas. André Bazin o faz com primazia em seus escritos, minuciosamente em suas análises, enfatizando cada aspecto técnico empregado nas obras para evidenciar suas capacidades de representação da realidade, na anexação de uma verossimilhança que aproxime realizador e filme do espectador em diversos níveis sensoriais e afetivos. O que Bazin denomina técnicas, versando sobre tema, trama, direção, direção de arte, cenografia, ambientação, direção de fotografia e finalmente montagem é justamente aquilo que, transportado para contemporaneidade, chamamos dispositivos; mais especificamente, dispositivos do Efeito de Realidade que, não por coincidência, versam sobre camadas muito semelhantes das que Bazin indica: fotografia, direção de arte, direção etc., além de elementos temáticos, estéticos e narrativos próprios de tempos hodiernos, que se transformam na mesma velocidade das tecnologias da comunicação e das **cabeças** nessa era de convergência contínua. Kracauer, por outro lado, defende a incorporação do realismo, ou realismo físico/material como prefere denominar (grifo nosso). Para ele o importante é a presença dessa materialidade realista no filme, não importa como e ainda que indique ponderações técnicas e estéticas, de maneira menos pontual que Bazin, se limita que tecer mais considerações sobre a montagem - tendo como ponto de apoio o cinema soviético da segunda década do século passado. Assim, para o perfil de análise e avaliações desenvolvidas nesta tese, o teórico francês oferece suportes mais confiáveis, firmes e objetivos do que seu **rival** alemão no campo do realismo (grifo nosso).

“Com Kracauer (ao contrário do radicalismo de Bazin que advogava o uso do plano-sequência e profundidade de campo) o realizador não deve abster-se de usar seja que recurso cinematográfico for” (PENAFRIA, 2007, pp. 176-177). Aquilo que a

pesquisadora Manuela Penafria costuma chamar de **radicalismo** na concepção manifesta de Bazin sobre as **regras** do realismo, em contraposição a uma pretensa flexibilidade de Kracauer, para nós opera como diretriz, caminho bem delimitado teórica, conceitual e tecnicamente pelo qual percorremos em direção ao realismo cinematográfico e ao exercício de análises **comparativo** dos dispositivos contemporâneos (grifo nosso). A aludida **flexibilidade** de Kracauer - adjetivação nossa - é justamente o que em seu livro mais proeminente em termos de realismo, já citado, causa certa confusão quando o autor parece **apertar e afrouxar** em distintos momentos os termos de um cinema realista (grifo nosso). Essa característica não é um problema em si para o texto, tão pouco prejudica a leitura e compreensão, no entanto não nos oferece clareza na avaliação dos dispositivos que empreendemos aqui (grifo nosso). “Em grande parte, a sensibilidade de Kracauer para apreciar um filme perturba este nosso exercício, o seu pensamento não nos fornece um instrumento de avaliação suficientemente indiscutível e explícito” (PENAFRIA, 2007, p. 184).

As formulações de André Bazin se mostram então mais eficientes no contexto explorado ao longo da tese e articula os pontos necessários para análise e compreensão ampla dos fenômenos; de aspectos marginais e principalmente técnicos, estéticos e narrativos essenciais para compreensão de como se articulam e operam os dispositivos do Efeito de Realidade no cinema **realista** contemporâneo (grifo nosso). A teoria realista de Bazin, sua **metodologia**, nos fornece insumos suficientes e seguros para empreitada que segue (grifo nosso). São esses instrumentos **mais isentos**, descolados de motivações menos eficientes ao propósito da tese, como sinaliza Manuella Penafria quando revisa as percepções de Siegfried Kracauer e André Bazin sobre o cinema documentário em dois artigos (grifo nosso): “O Documentário Segundo Kracauer”, publicado na revista DOC On-Line, de 03 de dezembro de 2007¹⁸² e “O documentário Segundo Bazin: Uma leitura de o que é Cinema?” de André Bazin, publicado também na revista DOC On-Line, em 01 de dezembro de 2006¹⁸³. Diz a pesquisadora:

¹⁸² Doc On-line, n.03, Dezembro 2007. Disponível em: www.doc.ubi.pt, pp. 174-194.

¹⁸³ Doc On-line, n. 01 Dezembro 2006. Disponível em: www.doc.ubi.pt, 202-210

E aqui lembramos Bazin cujo pensamento nos fornece imediatamente um instrumento de avaliação dos filmes quanto ao seu realismo (pelo uso ou não da profundidade de campo e do plano-sequência). [...]Para finalizar e tendo em conta que num outro artigo intitulado “O documentário segundo Bazin, Uma leitura de O que é o Cinema?”, de André Bazin” considerámos que Bazin terá formulado uma proposta não apenas realista, mas ético-realista para o cinema, no caso uma proposta assente numa ética normativa de carácter deontológico. Podemos também aqui considerar essa hipótese para o pensamento de Kracauer já que o mesmo se dirige ao realizador sendo bastante incisivo e mesmo contundente no modo como o mesmo deve actuar. Assim, avançamos com a hipótese de em Kracauer a proposta realista ser ético-realista, mas ao contrário de Bazin, aqui assenta-se numa ética normativa de cariz teleológico. (Ibid, 2007, p 184).

Kracauer e Bazin parecem concordar que o **formalismo**, com uso de suas propriedades técnicas, serve ao cineasta para articular os retratos de seu mundo real e representá-lo para o espectador respeitando essa característica ontológica da fotografia; que é sua capacidade única de apreender a realidade do mundo em fragmentos que, postos juntos, criam a sensação de movimento (grifo nosso).

Ambos não ignoram o uso de recursos como as montagens apenas propõem que esses recursos não devem se sobrepor ao conteúdo, ao filme, à expressão artística mais legítima possível da realidade. Entre divergências e muitos pontos de convergência, Kracauer e Bazin se diferenciam em um aspecto que se configura como o mais importante para esta tese: a maneira como André Bazin analisa e **classifica** as características estéticas, narrativas, sociais e até conceituais da manifestação do realismo no cinema, indicando assim mecanismos para cineastas que tenham determinação em valer-se desse valor maior da sétima arte: o realismo (grifo nosso).

Indicando os **neo cineastas** as ponderações de Bazin não apenas auxiliam na formulação de uma teoria realista do cinema como estimula na cabeça de jovens realizadores perspectiva semelhante em relação ao papel de representação realista do mundo (grifo nosso). Antes e depois da passagem de Bazin pela terra, cineastas já experimentavam pequenas abordagens realistas através da cinematografia, mas o francês não apenas estimulou como propôs estratégias, abordagens técnicas para que se constituísse, em inúmeras camadas do discurso fílmico, uma atmosfera de realidade, não para ludibriar o espectador, mas para fazê-lo sentir-se representado e reconhecido, reconhecendo também o mundo bidimensional à sua frente. A partir desse momento é que Kracauer e Bazin **se afastam** na tese, pois a maneira pontual

com André Bazin indica os mecanismos para imposição do realismo cinematográfico sobre a forma atende as demandas de análise e, ao que parece, dialoga com proximidade com os parâmetros e estilística do *false found footage* e *mockumentary* contemporâneos (grifo nosso). Talvez se tivesse vivo, ou se tivesse nascido nos anos 1970, André Bazin fosse ainda capaz de escrever sobre um realismo cinematográfico **vulgar** em seu nascedouro, mas provavelmente o faria com menos entusiasmo, de maneira mais crítica e pouco otimista em termos de representação original e ontológica que tanto defendeu (grifo nosso).

Por fim, Siegfried Kracauer, bem como André Bazin, tem visões otimistas sobre o cinema, e nenhum dos autores jamais negou essa condição. Como entusiastas, pesquisadores e críticos interessados em compreender os meandros da cinematografia, arte que oferece caminhos para a fonte do puro realismo, nenhum deles jamais negou as qualidades do cinema e sua capacidade de apreensão e representação do mundo histórico, como diria Bill Nichols (1991). Kracauer e Bazin divergiram em alguns pontos - mesmo sem se referenciar - mas sustentaram juntos no século XX a tese de que através do registro fotográfico e das estratégias mais puras a sétima arte se confirmaria como aquela que concentra o realismo e que no bojo das artes detém maior capacidade de representar o mundo histórico para outrem de forma verossímil, fiel e expressiva. Enquanto Bazin conciliou abordagens teóricas com apontamentos técnicos objetivos e praticáveis, na produção de um filme ou na análise crítica do cinema e de obras específicas, Kracauer atrelou-se a uma reflexão mais robusta e teórica sobre cinema, discutindo o realismo em suas articulações com ideologia, política, arte e sociedade de forma ampla, enfática e vezes enfadonha. Mas ambos concordam que o cinema e sua capacidade única de realismo, oferece a oportunidade ao realizador e ao espectador de produzir e observar uma visão exclusiva sobre o mundo material e abstrato que habitamos.

Os filmes tendem a explorar esse cotidiano, cuja composição varia de acordo com o lugar, as pessoas e a época. Portanto, eles nos ajudam não apenas a valorizar nosso ambiente material, mas também a estendê-lo em todas as direções. Eles virtualmente fazem do mundo nossa casa (KRACAUER, 1997, p.304)¹⁸⁴.

¹⁸⁴ Texto original em inglês: "Films tend to explore this everyday life, whose composition varies according to place, people, and time. So they help us not only to appreciate our given material environment but to extend it in all directions. They virtually make the world our home."

4.1 ANDRÉ BAZIN E OS FUNDAMENTOS DO REALISMO CINEMATOGRAFICO

Os ensaios de André Bazin são inquestionavelmente os mais importantes da teoria realista do cinema, exatamente como os de Eisenstein são os mais importantes das teorias formativas. Como Eisenstein, Bazin nunca construiu um sistema claramente dedutivo, mas suas ideias realmente têm uma lógica e uma consistência sólida, e sua própria diversidade e complexidade lhe dão uma riqueza e um impacto cultural que só encontram rival em Eisenstein. Vimos que os teóricos que defendiam uma tradição cinematográfica formativa praticamente não tiveram oposição até o final da segunda guerra mundial. Isso porque a teoria afirmativa do cinema era coerente com as tradicionais teorias da arte e a maioria dos primeiros estetas do cinema (Munsterberg, Malraux, Arnheim, Balázs e Eisenstein) havia se envolvido com outras artes (ANDREW, 2002, p. 113).

A visão de André Bazin sobre o cinema é sem dúvida uma das mais influentes e constantes nas formulações teóricas sobre a sétima arte, tamanha sua capacidade e importância. Qualquer tentativa de se compreender com relativa profundidade intelectual e acadêmica a fenomenologia de um cinema, ou de uma estética cinematográfica (que perpassasse, inclusive, questões meramente estéticas) que se convencionou classificar nas últimas décadas como *false found footage*, ou *mockumentaries*, nomenclatura empregada com certo primarismo¹⁸⁵ e de maneira genérica em inúmeras circunstâncias - filmes que simulam ser recortes da realidade quando na verdade são produzidos para se parecer com isso (um recorte específico do mundo real, observado de dentro desse mesmo mundo¹⁸⁶) como discutido no primeiro capítulo - é vã sem que se dedique um esforço, tempo e cognição para compreender as formulações mais substanciais sobre aquilo que se configuraria, desde a primeira metade do século passado, como realismo, ou realismo

¹⁸⁵ Dizemos “primarismo” em referência a classificação de filmes *found footage* por acreditarmos que há maneiras, categorias, mais amplas que contemplem um bojo maior de obras que não cabem nessa convencionada definição e que nos permitiria não reduzi-las a condição de “falsos filmes encontrados”, conforme está proposto no quarto capítulo desta tese.

¹⁸⁶ Em relação ao “se parecer como um recorte do mundo real”, fazemos referência a algumas reflexões de Bill Nichols sobre o papel do cinema documentário e sua relação (pré)estabelecida com a audiência: o autor propõe que ao assistir um documentário as pessoas acreditam estar assistindo um recorte do mundo, de dentro deste mesmo mundo. Enquanto ao assistir uma ficção os espectadores observam o mundo de uma janela, de fora, distante. Essa perspectiva é importante para o percurso desta investigação porque falamos também sobre os parâmetros estabelecidos com a audiência, tratando-se dos *false found footage* e *mockumentaries*, e está manifesta em vários textos de Bill Nichols, sendo central em seus livros *Representing Reality* (1991) e *Introdução ao Documentário* (2009): “Que suposições e expectativas caracterizam nossa ideia de que um filme seja documentário? O que trazemos para experiência de assistir a um filme que seja diferente quando deparmos com o que consideramos ser um documentário e não outro gênero de filme? No nível mais fundamental, trazemos a suposição de que os sons e as imagens do texto se originam no mundo histórico que compartilhamos. Em geral, não foram concebidos e produzidos exclusivamente para o filme”. (2009, p. 64).

cinematográfico, sistematicamente analisado, refletido, criticado e proposto por André Bazin. Indivíduo capaz de empregar análises e críticas tão **legíveis** quanto instigantes e produtores de inéditos lugares de observação para o cinema, sobretudo aqueles cineastas e produções que ganham corpo a partir dos anos 1940 (grifo nosso). Bazin sistematiza e reflete com ênfase sobre um fenômeno que aproximam realizadores e suas obras de um valor seminal do cinema, a realidade, salientando aspectos técnicos mais evidentes e outros menos facilmente observáveis pelo público, mas que ajudam no fortalecimento dos vínculos e na construção desse realismo, que não se mostra tão impossível¹⁸⁷ assim. Bazin foi capaz de observar as evoluções do cinema e os caminhos que essa arte percorria, refletindo sobre o cinema como teórico, mas principalmente como espectador, analisando o conjunto do filme, sua estrutura, e formulando reflexões, críticas, com uma inclinação para o aspecto realista das obras, ponto que mais lhe parece interessar ao longo de seus textos em que analisa filmes e autores, separada ou conjuntamente. “Ele achava que era preciso pensar o cinema por ele mesmo, sem recorrer a modelos que viriam de um outro domínio do pensamento”¹⁸⁸. Bazin se atrela a uma reflexão mais pura, mais próxima do receptor que vai ao cinema, de encontro ao filme, na busca de uma experiência cinematográfica, desprovido de uma visão cientificista pré-estabelecida, mas sem também negligenciar sua visão de crítico competente e conhecimento sobre os meandros da realização cinematográfica. Nessa pureza é que analisa o realismo cinematográfico através de um prisma único, focado nas técnicas estabelecidas por cineastas para se aproximarem, estruturalmente ou conceitualmente/socialmente, daqueles para os quais suas obras eram, à priori, endereçadas; dessa forma potencializando os efeitos e a capacidade de representação de dados aspectos da realidade local para outrem, com mais força aos conterrâneos e contemporâneos ao tema. Não obstante, na esteira do Neorrealismo italiano, outros importantes movimentos se estabeleceram ao redor do mundo partindo de premissas conceituais, técnicas e estéticas semelhantes àquelas que a originaram e que são robustamente analisadas por Bazin. Nesse percurso o cinema realista, ou o realismo cinematográfico se estabelece entre o final da primeira metade do século passado e

¹⁸⁷ Questões éticas relativas à representação da realidade, reflexões sobre a legitimidade de uma representação cinematográfica de histórias reais são caras ao cinema documentário. Não são exatamente esses fundamentos propostos e questionados por André Bazin, como é posto ao longo da tese.

¹⁸⁸ Depoimento de Alain Bergala, no posfácio do livro *O Realismo Impossível* (2016, p. 185).

início da seguinte como uma importante ferramenta de autorreconhecimento e representação dos locais de fala de determinada sociedade. Sem dúvidas os mais notórios movimentos realistas que se desdobram e que são ligados, direta e/ou indiretamente, às observações realizadas por Bazin, são a *Nouvelle Vague* e o Cinema Novo - como já indicado. No entanto, ao longo desta tese apresentam-se elementos que aproximam os filmes contemporâneos que valem-se do Efeito de Realidade, ou de mecanismos de ludibriação da audiência sobre a legitimidade das obras, das perspectivas indicadas por Bazin sobre um cinema substancialmente realista ainda na primeira metade do século XX.

Assim como Bazin é essencial para compreensão do realismo cinematográfico, em sua ontologia e outros aspectos, no século XXI é um desafio praticamente impossível tentar compreender o desenvolvimento, **renovação** e consolidação de um cinema realista, ou pseudorealistas - consideravelmente distantes das formulações primeiras de André Bazin, mas umbilicalmente ligado a elas - sem visualizar no todo as circunstâncias que estimulam a ascensão deste **movimento** e, como será observado ao longo do texto, o emprego **excessivo** ou repetitivo desse(s) formato(s), consolidando, pela repetição, variações (dentro do mesmo universo/movimento) e estabelecimento de características próprias que contempla ferramentas estilísticas¹⁸⁹ pautadas nos efeitos pretendidos (menos eficientes a medida que se multiplicam as produções congêneres) e que chamamos aqui de elementos estético-narrativos (grifo nosso). Se faz importante analisar o estado de coisas, com os devidos recortes temporais e referências, para compreender como se dá o realismo cinematográfico, tendo como base as reflexões de André Bazin, passando pelos movimentos cinematográficos e discussões teóricas e éticas que balizaram e clamaram pra si o *status quo* de cinema realista (com maior capacidade de representar a realidade) e os fenômenos socioculturais e desenvolvimento tecnológico que se apropriam e ressignificam o realismo cinematográfico no século XXI.

¹⁸⁹ Essas ferramentas estilísticas fazem parte do universo estético do filme, que será chamado ao longo do texto - com destaque no quarto capítulo - de estética(o)-narrativa(o), além disso o termo dispositivo será utilizado com recorrência para evidenciar as estratégias utilizadas para construção do Efeito de Realidade e será também melhor definido/ empregado no quarto capítulo da tese.

Bazin, em suas formulações, propõe uma série de reflexões que direcionam sua crítica para certa pureza da constituição do realismo cinematográfico das obras e movimentos que observou e que foi, em grande parte, contemporâneo. Esses mecanismos, ou locais de observação, se diluem em torno de uma retomada do realismo cinematográfico que, aparentemente, relaciona essa perspectiva a questões, ou parâmetros, premissas, menos **puras**, mas que num exercício de análise contextual nos permite visualizar o estado da arte do realismo cinematográfico contemporâneo, tendo como pilar o referido autor e o desenvolvimento teórico, discussões éticas, evolução dos gêneros cinematográficos e outros elementos não menos importantes, que nas últimas três décadas mudaram substancial e progressivamente o realismo cinematográfico que, para fazer referência à produção cinematográfica pretensamente realista contemporânea à esta tese, chamamos de Realismo Vulgar¹⁹⁰ (grifo nosso).

Costumeiramente, na academia - embora os textos de André Bazin agradem e sirvam bem a acadêmicos, realizadores, cinéfilos ou curiosos - sua visão é fortemente atrelada a certa obsessão pelo realismo cinematográfico, expressa ao longo de suas críticas e com mais densidade em suas análises sobre Realismo Cinematográfico e a Escola Italiana da Libertação, passando por obras de Fellini, De Sica, Rossellini e Luchino Visconti, por exemplo. Mas naturalmente suas análises e teorizações, bem como seu olhar sobre ética do cinema, são mais complexas e amplas - embora de fato sua teoria realista seja a mais evidente, que perpassa a maior parte de seus textos e que cavou com mais profundidade seu espaço na teoria do cinema, sobretudo pós-cinema clássico. Nas propostas menos salientes dispersas ao longo dos textos escritos e publicados diária ou semanalmente Bazin trata, dentre outras coisas, também sobre essa ética cinematográfica, sobre aquilo que é constituído diante da câmera e que o cineasta leva ao espectador; não ignora também aquilo que a montagem prefere excluir para não ultrapassar certas barreiras - éticas ou não¹⁹¹.

¹⁹⁰ A formulação desse “conceito” é apresentada de maneira pontual no quarto capítulo da tese, dedicado às análises fílmicas, mas ao longo dos que o antecedem há indícios e breves referências à proposta.

¹⁹¹ Ao acompanhar artigos e livros de Fernão Pessoa Ramos, sobretudo aqueles que tratam de seu interesse maior, o cinema documentário, é notório como essas questões éticas em relação à exposição de imagens “intensas”, ou obscenas - como ele mesmo classifica - são caras ao autor. Em certo momento, tratando daquilo que se mostra ou não em uma tomada, Ramos faz referência às “imagens do perigo”, como signo de algo ou situação terrível que sequer precisa ser mostrada para provocar no imaginário o terror das circunstâncias representadas (2008, p. 191). Esse “conceito”,

Nesse cruzamento se encontra a visão do autor sobre cinema documentário ou as grandes reportagens de guerra. Evitar o “[...] ponto extremo do realismo” é uma condição ética, de não utilizar de forma **erótica**, ou obscena¹⁹² as imagens de outrem (grifo nosso): “[...] o cinema pode dizer tudo, mas não mostrar tudo” (BAZIN, 1957a, p. 269 apud PENAFRIA, 2006, p. 208). Segundo Fernão Pessoa Ramos, que propõe uma revisão mais ampla sobre Bazin crítico e/ou Bazin espectador, “[...] a sensibilidade do crítico Bazin é sempre acompanhada de uma ética muito rigorosa que restringe, com extrema parcimônia, o que da imagem pode ser exibido” (1998, pp. 1-2).

O cinema é ou não, afinal, **a arte da realidade** (grifo nosso)? Para Bazin o cinema parece conseguir ocupar dois polos na sua forma de constituição do discurso fílmico e representação de uma história, seja baseada em fatos reais ou não. Não fala-se aqui, nem Bazin propõe essa reflexão como base de seu argumento, no cinema documentário e seus respectivos compromissos conceituais, éticos e estruturais com a representação da realidade¹⁹³, mas de um cinema idealizado como ficcional que detém um lastro importante da realidade, ainda que as histórias apresentadas não o sejam. A dimensão da realidade em Bazin é mais porosa e ao mesmo tempo sólida do que apenas, por assim dizer, o compromisso firmado entre as partes, cineasta e público, sobre a legitimidade daquilo que é apresentado e está atrelada a uma série de fatores conceituais, socioculturais e também estéticos que ao longo do desenvolvimento das teorias do cinema e, de forma importante do cinema

bem formulado e proposto por Ramos dialoga com algumas perspectivas de Bazin e serve-nos no exercício de compreensão dos mecanismos/ dispositivos de filmes *false found footage* e *mockumentaries*, analisados no quarto capítulo.

¹⁹² Segundo Fernão Pessoa Ramos (1998, p. 2-6): obscenidade da imagem (obscenidade que relaciona-se com a intensidade do que é mostrado, não devendo ser entendida exclusivamente como sinônimo de pornografia); e como limite dentro do grau mais extremo deste mostrar, o corte da elipse, que aponta para a própria impossibilidade de filmar como marca extrema da imagem do extraordinário e de sua intensidade. [...] O imaginário é como um tempero para a ontologia, mas o molho não permite que nos afastemos muito do prato que ele suaviza. É o caso do efeito de obscenidade, onde a dimensão *imaginária* torna-se necessária e mesmo indispensável. A imagem da morte real e do sexo explícito são os paradigmas do limite obsceno que não devem ser ultrapassados.

¹⁹³ Essa discussão foi proposta, brevemente, no segundo capítulo, mas o trecho a seguir reforça parte da discussão: “Desde os primeiros estudos de cinema, surgiram teorias sobre o realismo cinematográfico, na década de 1920, foi utilizado pela primeira vez o termo documentário, para se referir a um tipo de cinema de caráter realista. E este caráter realista implicava questões éticas relacionadas à representação do mundo. Como afirma a teórica do cinema documentário Manuela Penafria: “Se o Realismo é uma problemática a abordar quando está em causa uma discussão sobre o filme documentário, [...], a Ética é uma disciplina que não pode estar ausente dessa discussão primeira.” (PENAFRIA, 2006, p. 203)”. Em Eduardo Tulio Baggio, Revista Eletrônica de Filosofia. ISSN 1809-8428. Vol. 9, nº. 1, janeiro-junho, 2012, p. 022-028.

documentário, seguem sendo revisadas e tendo acréscimos ou não, continuam firmes pilares para identificação de uma fenomenologia que se constitui como realismo cinematográfico. É interessante reforçar que mesmo temporal, tecnologicamente e conceitualmente distantes do cinema realista contemporâneo, com emprego do Efeito de Realidade como mecanismo primordial, as reflexões propostas por André Bazin servem como pontos de inflexão para compreensão das mecânicas de realismo mais vulgares empregadas nos últimos 20 anos, pelo menos¹⁹⁴. Se Bazin usa, em inúmeras análises e textos, *Roma, città aperta* (Roma, cidade aberta, 1945), ou *Citizen Kane* (Cidadão Kane, 1941), por exemplo, como referências para invocar as estratégias de um cinema realista, ou de um realismo cinematográfico que amadurecia e renovava a linguagem, podemos observar, por exemplo, como a obra *Holocausto Canibal*, dirigido por Ruggero Deodato quarenta anos depois, firma-se em elementos realistas que conciliam tanto estratégias do realismo baziniano - assim chamemos - quanto do Realismo Vulgar¹⁹⁵; a obra em questão manifesta dispositivos do Efeito de Realidade que se enquadram naquilo que definimos como estética-narrativa e apropria-se de premissas propostas por Bazin, como a utilização de cenários mais realistas, como externas e locações, ambientes naturais, tão valorizados pelo teórico e que em *Holocausto Canibal* são levados de maneira visceral. Visceral porque a interação com a flora e principalmente a fauna auxilia na construção do Efeito de Realidade ao mesmo tempo em que choca pela brutalidade dos acontecimentos **pornográficos** que se desdobram: é opção do cineasta capturar e matar animais, não utilizando próteses, para reforçar o aspecto realista do filme e evidenciar as mensagens objetivas e subjetivas de seu discurso; além disso, Deodato utiliza outras estratégias do cinema realista de Bazin que são devidamente exploradas no capítulo de análises (grifo nosso).

Num processo de superação contínua do cinema clássico, na aurora de um cinema moderno, foram as formulações e teorias de André Bazin que orientaram as práticas, não apenas de seus **afilhados** do *Nouvelle Vague*, mas também dos cinemanovistas

¹⁹⁴ Parte importante desta tese se concentra, no quarto capítulo, em estabelecer os vínculos entre as “formulações” de Bazin sobre um cinema realista com as categorias e mecanismos, mecânicas, que criam o Efeito de Realidade contemporâneo nos chamados *false found footage* e *mockumentary*.

¹⁹⁵ Essas propostas, e análises, são melhor apresentadas no capítulo dedicado a formulação do conceito e às análises fílmicas, quando evidenciaremos os mecanismos, dispositivos pseudorealistas empregados nas obras escolhidas.

no Brasil e indiretamente do Cinema Novo alemão e dos “novos cineastas alemães, [...] representantes de uma geração que, inspirada nos movimentos ligados ao cinema moderno, renovou a sétima arte em seu país e refletiu sobre a complexa situação da Alemanha e do mundo de então” (CÁNEPA, 2009, p. 311) (grifo nosso).

A importância de André Bazin para releitura e compreensão do realismo e suas transformações e implicações a partir dos anos 1940, com mais efervescência, é inquestionável tanto no campo da crítica cinematográfica, das teorias e das formulações acadêmicas que seguem quanto da prática, da realização cinematográfica que o crítico francês inspirou e **orientou** em vida e postumamente (grifo nosso). Com efeito os textos de Bazin chegam ao Brasil, de maneira mais efetiva, a partir dos anos 1950, quando críticos e teóricos passaram a externar sua leitura sobre as transformações do cinema do pós-guerra, que publicavam, de maneira mais pontual, na *Revista de Cinema*, de Belo Horizonte. “Suas noções nucleares e seu legado teórico de grande alcance tiveram que esperar os anos 1960 para circular com desenvoltura no debate brasileiro, mas isso não impediu que ele já fosse nos anos 1950 mencionado por alguns críticos brasileiros como a maior figura inspiradora” (XAVIER, 2014, p. 390)¹⁹⁶.

No diálogo dos “cinemanovistas” com o *nouvelle vague* e o novo cinema italiano (Pasolini, Rosi, Bertolucci), ganha espaço a citação de Bazin e suas noções. Em depoimento, Gustavo Dahl¹⁹⁷ ressalta que foi a leitura dos primeiros volumes de *Qu'est-ce le Cinéma?* Que revelou a dimensão e a profundidade da teoria que ajudou os jovens a pensar seus projetos e suas diferenças diante do cinema clássico (Ibid., 2014, p. 394).

Bazin se interessa essencialmente pelo cinema e sua revisão sobre o realismo se torna paradigma para os movimentos contemporâneos ou que se formulam após sua morte. Esse apressado pela sétima arte auxiliou, progressivamente, na consolidação do cinema como um campo de estudos próprio, que não dependia essencialmente da convergência ou diálogo com outras áreas para se fazer respeitado. Embora o próprio Bazin traga aspectos da filosofia e da psicologia para o campo de debate, seu

¹⁹⁶ “Texto originalmente no livro *Opening Bazin: Postwar Theory and It's Afterlife*, organizada por Dudley Andrew e Hervé Joubert-Laurencin. Oxford/New York: Oxford University Press, 2011, pp. 308-15”.

¹⁹⁷ “Depoimento dado ao autor em 2010. Em 1959, Gustavo, então crítico iniciante, escreve “Da *nouvelle vague*”. O Estado de S. Paulo, 19/09/59, artigo em que se explicita a sua leitura de Bazin”.

interesse maior é no próprio cinema e isso entusiasmou outros críticos, pesquisadores e realizadores, como bem indica Dudley Andrew:

A pesar de ser verdade que Bazin levou a psicologia ao cinema, ele nunca o fez de modo padronizado. Na realidade, com mais frequência ele purificava a psicologia pelo contato. Para ele e para a geração que se tornaria a Nouvelle Vague, o estudo do cinema não era um novo pátio para especialistas frequentarem quando estivessem cansados do barulhento mercado de seus próprios campos. O cinema, para eles, era uma visão consumidora e um modelo de vida. (DUDLEY ANDREW, 2002, p. 148).

Inicialmente o cinema, diferente da fotografia, pela imensa atração que a tecnologia de captação e reprodução de imagens em movimentos despertava na população, fez com que a sétima arte, em seus primeiros anos, se conformasse a apresentação de suas capacidades, sem defender, por imaturidade e inexperiência próprias de uma inovação recém-nascida, sua capacidade realista. No primeiro movimento cinematográfico, ainda no final do século XIX e início do século XX o truque, a exploração massiva de técnicas que se desenvolviam, caracterizavam os trabalhos de futuros cineasta, diretores de fotografia, montadores e produtores. Como cicatriz residual desse período - curto se avaliarmos quão aceleradamente o cinema surgiu, como técnica/ tecnologia, e estabeleceu os parâmetros de sua linguagem - as primeiras décadas do século passado foram marcadas pelo estabelecimento contínuo de uma padronização da linguagem cinematográfica que evoluía enquanto confirmação de códigos próprios e afirmação de peculiaridades, e por carregar também, segundo Bazin, um estigma psicológico e técnico da pintura, na tentativa de imitar a realidade através de truques empregados para construção de sua representação, ou ilusão realista. O espectador, fascinado pela tecnologia, passou a se fascinar também pelo **truque** que o cinema empregava ao contar história através do exercício de suas técnicas particulares, criando uma ilusão e naturalização de procedimentos que, para o autor, não refletiam a capacidade excepcional do cinema na representação da realidade (grifo nosso):

A polêmica quanto ao realismo da arte provém desse mal-entendido, dessa confusão entre o estético e o psicológico, entre o verdadeiro realismo, que implica exprimir a significação a um só tempo concreta essencial do mundo, e o pseudorealismo do *trompe l'oeil* (ou do *trompe l'esprit*) que se contenta com a ilusão das formas (BAZIN, 2014, pp. 29-30).

Ainda, reforça Bazin:

Além disso, como a palavra indica, a estética do *trompe l'oeil* no século XVIII reside mais na ilusão do que no realismo, isto é, mais na mentira do que na verdade. Uma estátua pintada sobre uma parede deve parecer estar assentada sobre uma base no espaço. De certo modo, foi a isso também que o cinema principiante visou, mas essa função de embuste logo cede lugar a um realismo ontogenético (cf. "ontologia da imagem fotográfica", supra, pp. 27-34) (Ibid., 2014, p. 37).

Para Bazin o cinema estaria pronto para o realismo que lhe compete, estimulando que **sua função de embuste** cedesse lugar ao realismo, no cinema do pós-guerra, mais maduro e desgarrado de amarras técnicas, comerciais e das limitações da ilusão de realidade próprias do cinema clássico (grifo nosso). É no pós-guerra, na aurora de um neo cinema, que os realizadores se desvencilham de maneira mais objetiva de características manifestas também na pintura: a intervenção do homem como etapa incontornável da representação. Essa contradição, superada pela fotografia, encontra nos movimentos vindouros um projeto que estimulava uma menor intervenção - tanto quanto possível - na construção da trama. O realizador atuaria cada vez menos na operação de uma ilusão, estimulando o transcorrer dos acontecimentos propostos para o filme e/ou espontâneos muitas vezes instigados pela liberdade concedida pelo **amadorismo** de atores não profissionais (grifo nosso). É notório, como já aludido, que na visão de Bazin um estigma teria que ser superado na busca da essencialidade do cinema - o realismo - que é o peso da montagem e das teorias que a estimulavam na construção do filme. A montagem representava, de forma pragmática e simbólica, a máxima da intervenção do homem na representação de seu discurso fílmico e condicionar menos o filme a seu poder se fazia necessário na prática de um cinema verdadeiramente realista.

Ponto de articulação interessante que se observa nessas inflexões propostas por Bazin é a significância que alguns dos parâmetros de sua teoria realista ocupa no bojo do cinema documentário ao longo de sua história - como discutido no capítulo anterior. É justamente, dentre outros paradigmas, a ideia de menor intervenção na tomada, na ação e na montagem que se discutirá como signos da realidade (re)apresentada. Ao longo da história do gênero não ficcional os parâmetros éticos que se estabeleciam sobre a ideia de representação, construção, ilusão, distorção, dentre outros, ganham

coro nos anos 1950/1960 quando a verdade e a ética tornam-se mais evidentemente caras ao cinema documentário, sendo esse valor, de representante incontestável da verdade na sétima arte, central na defesa de correntes importantes que se ramificam e divergem, mas que são originárias do mesmo gênero, o cinema documentário. Outro paralelo - que reforça a importância de André Bazin na construção do conceito que se apresenta ao longo desta tese - pode se estabelecer com os *false found footage* e *mockumentaries* sobretudo aqueles que emergem no século XXI, numa lógica de produção, difusão e consumo que se renova consecutivamente. A aparente não intervenção dos realizadores, sobretudo na montagem de obras que apelam para o Efeito de Realidade - tratadas no primeiro e quarto capítulo da tese - são signos importantes da retórica verossímil, numa mímese do mundo real, onde não há edições. A edição é, nesse sentido - e dentro das categorias e mecanismos propostos no quarto capítulo - uma técnica que desconstitui, em linhas gerais, o Efeito de Realidade, reduzindo o impacto do filme em sua tentativa de imitação da realidade do público. Do ponto de vista técnico, do olhar apurado do cinéfilo, do curioso ou, e principalmente, de quem atua na área de produção audiovisual, a edição, montagem, configura um estágio da pós-produção que desconstitui o prólogo de muitas dessas obras: **esse vídeo/filme é resultado de um material encontrado** (grifo nosso). Se encontrado e manipulado, então não é essencialmente real.

De maneira mais pontual pode-se destacar textos célebres, fundamentais que caracterizam aquilo que Bazin define como cinema realista: “Ontologia da Imagem, Montagem Proibida”, “A Evolução da Linguagem Cinematográfica” e até “O Mito do Cinema Total”, que serão abordados ao longo do capítulo são algumas de suas mais profícuas produções. A essência desse realismo está também fragmentada ao longo de seus textos, críticas e análises que realiza; o realismo de fato parece a questão mais latente para Bazin ao se pensar cinema, ao menos são essas que saltam em seus escritos; ainda que não seja esse o tema central de algumas de suas análises o realismo parece estar sempre **ali**, pronto para ser evocado ou referido sutilmente (grifo nosso).

É a chegada da fotografia que, para Bazin, vai ofertar as condições para efetivação de um realismo psicológico e o cinema é arte que estabelece definitivamente esse lugar de fala e representação do mundo e de verossimilhança entre imagem

(cinematográfica) e objeto representado no campo da arte também das ciências. A fotografia então suplanta a pintura, e o cinema, por consequência e sem perder seu vínculo umbilical, suplanta a fotografia. Essa perspectiva indica - e nos antecipa - parte importante daquilo que para Bazin é fundamental no estabelecimento dos parâmetros psicológicos para constituição de um realismo na arte, no caso, realismo cinematográfico:

A pintura se esforçava, no fundo, em vão, por nos iludir, e esta ilusão bastava à arte, enquanto a fotografia e o cinema são descobertas que satisfazem definitivamente, por sua própria essência, a obsessão de realismo. Por mais hábil que fosse o pintor, a sua obra era sempre hipotecada por uma inevitável subjetividade. Diante da imagem uma dúvida persistia, por causa da presença do homem. Assim, o fenômeno essencial na passagem da pintura barroca à fotografia não reside no mero aperfeiçoamento material [...] mas num fato psicológico: a satisfação completa do nosso afã de ilusão por uma reprodução mecânica da qual o homem se achava excluído (BAZIN, 2014, p. 21).

4.2 A MÁQUINA COMO TESTEMUNHA: O REALISMO PSICOLÓGICO MAQUÍNICO¹⁹⁸

Bil Nichols (2009, p. 117) destaca que “[...] a notável fidelidade da imagem fotográfica ao que ela registra dá a essa imagem a aparência de um documento. Oferece uma comprovação visível do que a câmera viu” e acrescenta que o cinema concentra parte desse fator mecânico e amplia a dimensão de realidade através da incorporação do tempo e do espaço:

Como a fotografia antes dele o cinema foi uma revelação. As pessoas nunca tinham visto imagens tão fieis a seus temas nem testemunhado movimento aparente que transmitisse sensação tão convincente de movimento real. Como observou o teórico do cinema Christian Metz, na década de 1960, numa discussão da fenomenologia do filme, copiar a impressão de movimento é copiar sua realidade. O cinema atingiu seu objetivo num nível jamais alcançado por outro meio de comunicação (Ibid., 2009, p. 117).

Ao que complementa André Bazin:

¹⁹⁸ Ao usarmos o termo “maquínico” nos apropriamos da forma como o pesquisador Fernão Pessoa Ramos (2009) descreve a intervenção do equipamento de captação de imagem durante uma gravação: maquínico porque é um termo mais amplo e ao mesmo tempo mais funcional do que mecânico - que trata do equipamento e sua funcionalidade.

Partindo da natureza fotográfica do cinema, fica fácil, na verdade, nos convenceremos de seu realismo. Longe da existência do maravilhoso ou do fantástico no cinema enfraquecer o realismo da imagem, ela é sua contraprova mais convincente. A ilusão não está fundada no cinema, como está no teatro, em convenções tacitamente admitidas pelo público, mas, ao contrário, no realismo imprescritível do que lhe é mostrado. O truque deve ser materialmente perfeito: “homem invisível” deve usar pijama e fumar cigarros. Será que devemos concluir daí está fadado unicamente à representação, se não da realidade natural, pelo menos de uma realidade verossímil, cuja identidade com a natureza, tal como o espectador a conhece, é admitida por ele? (BAZIN, 2014, pp. 184-185)¹⁹⁹.

Como antecipado, André Bazin defini de maneira mais pontual as questões relativas ao cinema realista em alguns textos chaves. Essas propostas têm mais substância em três textos essenciais, sendo que o primeiro deles (não necessariamente em ordem, mas numa construção progressiva de argumento), intitulado “Ontologia da Imagem”, é que Bazin expõe sua reflexão, visão ou proposta mais consistente sobre como o cinema, através da fotografia, detém a capacidade mecânica, ou maquinica de registrar os acontecimentos sem intervenção **direta** do ser humano e, nesse contexto, o autor propõe o que chama de fator psicológico, ou seja, a crença do espectador naquilo que assiste como um fragmento, ainda que parcialmente interpretado, da realidade (grifo nosso).

O chamado fator psicológico originalmente se relaciona com a ascensão da fotografia na terceira década do século XIX, quando progressivamente os fotógrafos, retratistas, passam a substituir no inconsciente popular o papel do pintor como artista capaz de representar a realidade através de seu talento, conhecimento, técnica e instrumentos. É justamente na relação entre objeto retratado e base onde o registro será posto que se encontra a subjetividade do artista, uma interpretação particular dos fenômenos, das cores, dos tons, das formas, da tinta, do traço e da tela onde a reprodução transpassada pela mente e mãos do pintor carrega (ou carregou por séculos) o status de realista. A fotografia, mecânica, maquinica, substitui com celeridade essa condição e essa função - responsabilidade antes atribuída ao pintor - por ser um registro técnico, mecânico, maquinico daquilo que se desenrola diante de uma máquina, em que a única intervenção do homem, a princípio, é expor uma superfície fotossensível ou apertar um botão.

¹⁹⁹Texto publicado originalmente em *Espirit*, ano 29, jun, 1951, pp. 891-905 e jul.-ago. 1951, pp. 232-53.

Em relação à pintura e sua fundamental contradição que permite e estimula que a fotografia rapidamente a substitua em termos de representação realista, Bazin ressalta que no trabalho do pintor permanecem, sempre, fragmentos de sua subjetividade. É, portanto, na falta de objetividade na representação do mundo real que reside uma contradição importante e latejante, sempre a lembrar o público sobre as marcas da intervenção do artista, do interpretante, do sujeito e sua subjetividade. Ainda que impecável na reprodução fidedigna daquilo que se exhibe diante do artista plástico, a obra carrega insegurança, a irrealidade nela mesma, na contradição da natureza de uma imagem ainda que fidedigna àquilo que a inspirou. Ao passar pela tela, pela tinta, pelos pinceis, pelos olhos e interpretação do artista a pintura se tornava, por excelência, resultado da subjetividade de seu autor, não sendo então um dado **puro** da realidade (grifo nosso). A obra seria sempre uma manifestação que não trazia total credibilidade em termos de representação porque era essencialmente uma interpretação, não sendo resultado direto, objetivo do mundo histórico. Perdendo parte importante de sua camada realista, seu resultado seria sempre uma ilusão mais ou menos competente aos olhos do receptor; não se acreditava então na obra como uma testemunha, atestante²⁰⁰ do real, ela é resultado da visão do artista sobre o mundo que representa.

Fernão Pessoa Ramos estimula uma revisão ampla sobre alguns conceitos propostos por Bazin, dentre eles aquele que o autor francês descreve como ontologia da imagem. Nesse percurso Ramos relaciona o objeto que permite a representação, a máquina fotográfica ou a câmera cinematográfica, com o resultado provocado no receptor desse material. Sempre atento aos efeitos e relações estabelecidas entre remetente, objeto e espectador, Ramos indica que a formulação baziniana propõe, dentre outros pontos de discussão, que a ontologia sinaliza um lugar de análise para compreensão do efeito constituído entre espectador e gênese da imagem (a tomada), conforme segue:

Longe de designar uma objetividade fechada em si, a ontologia irá apontar para a relação do espectador com a circunstância da gênese da imagem (a tomada). Isto através de um **saber** prévio deste sujeito espectador que interage com o **saber** do sujeito que sustenta a câmera na tomada sobre o destino de sua atividade. É

²⁰⁰ Ou como atestado da realidade como Susan Sontag, em *Na caverna de Platão* (1986-2020), indica que a fotografia se tornaria no imaginário popular ao longo dos anos: um atestado de que “aquilo” aconteceu.

para esta **presença** que, pela mediação da câmera, o olhar e o ouvido do espectador se direcionam, conformando nesta interação a ontologia da imagem. Em outras palavras, é exatamente em função da ontologia entre **imagem** e **circunstância da tomada** que este direcionamento pode estabelecer-se. É o saber social das potencialidades indiciais da câmera sobre seu suporte película, que determina implicitamente a fruição espectral. [...] A ontologia designa, portanto, as capacidades indiciais da imagem-câmera, potencialidades em relação às quais Bazin particularmente se interessa. Estabelecem-se no campo indicial dois polos sempre tematizados em relação à **intensidade** desta **presença** na circunstância da tomada e da abertura desta circunstância como **presente**, como **transcorrer** em sua **indeterminação**: de um lado, a **impressão digital** (Bazin também nos fala em **múmia da transformação** quando da imagem móvel) da **presença** que, exponenciada em sua intensidade, gera a **obscenidade**; de outro, a **impressão negativa**, que também exponenciada pela intensidade, gera a **elipse**, figura estilística central na retórica baziniana. (RAMOS, 1998, pp. 4-5, grifo do autor).

Em exercício de definição semelhante, concentrando o olhar sobre a importância que o ato fotográfico passa a ocupar e preencher rapidamente na vida das pessoas, justamente por sua relevância na concepção popular de que a vida, e certos momentos, devem ser eternizados através da tecnologia que faz juízo à própria existência e simplifica e reforça a capacidade de imortalização da realidade dos fatos ocorridos em certo tempo e espaço, Susan Sontag, em seu importante texto “Na caverna de Platão”, propõe uma **ontologia da imagem** formada pelas imagens fotográficas acumuladas na memória e no imaginário popular, que formam pequenas, médias ou grandes antologias de eventos importantes para cada indivíduo (grifo nosso). Esse valor é reforçado pelo aspecto realista e de imortalização que o registro da imagem realizado mecanicamente proporciona, em sua capacidade de reprodutibilidade técnica **infinita**, concretizado entre os seres que fotografam e os seres ou objetos fotografados (grifo nosso). Dentre outras reflexões que propõe em seu texto, Sontag destaca a sensação de poder que se estabelece entre fotógrafo e objeto fotografado, numa espécie de aquisição de direitos sobre a imagem que foge do controle daquele que oferta-se como cobaia. Esse pseudo-domínio reflete a importância que as imagens ocupam no imaginário popular, força que a fotografia carrega como síntese e sintoma de uma representação realista do mundo, dos objetos e dos seres, que ao serem fotografados perdem o controle de sua própria imagem e sedem-no ao fotógrafo.

Fotografar é apropriarmo-nos da coisa fotografada. Significa evolvermo-nos em numa certa relação com o mundo que se assemelha ao acontecimento e, por isso,

ao poder. Tem-se pressuposto que uma primeira queda na alienação, agora evidente, que nos habituou a resumir o mundo em palavras impressas, deu origem a esse excesso de energia faústica e de mal-estar psíquico indispensáveis para construção das sociedades modernas, inorgânicas. [...] As imagens fotográficas não parecem tanto ser depoimentos sobre o mundo como seus fragmentos, miniaturas da realidade que todos podem fazer ou adquirir (SONTAG, 1986, p. 14).

Ainda na construção de sua reflexão sobre como a sociedade continua sendo educada por imagens, usando como peça de seu argumento a alegoria da caverna, Susan Sontag exalta o papel da fotografia como atestado de fato ocorrido em dado tempo e espaço, que carrega em si esse sistema de comunicação sustentado pela imagem, a capacidade técnica e psicológica de testemunhar de forma indiscutível que algo aconteceu, numa formulação semelhante àquela visão aristotélica sobre a mimese, aqui parafraseada: “se impossível não teria acontecido” (2005, p. 29). O registro fotográfico, no imaginário popular, atesta o acontecimento, tanto pelo registro em si como pelo papel que a fotografia ocupa nesse mesmo imaginário. Bazin já propunha essa força da fotografia e de como essa capacidade fora transmitida, ou atribuída ao cinema ao longo de sua história. Esse fator psicológico, assim denominado por Bazin, é uma das partes do quebra cabeça que forma sua ontologia da imagem, aludida ao longo deste capítulo.

Para Susan Sontag:

Uma fotografia passa a ser uma prova incontroversa de que uma determinada coisa aconteceu. Por mais distorcida que a imagem se apresente, há sempre a presunção de que algo existe ou existiu, algo que é semelhante ao que vemos na imagem. Sejam quais forem as limitações (no caso do amadorismo) ou pretensões (no caso da capacidade artística) do fotógrafo, uma fotografia - qualquer fotografia - parece ter uma relação mais inocente, e por isso mais exata, com a realidade visível do que outros objetos miméticos. (Ibid., 1986, p. 15).

Entende-se, estabelece-se no inconsciente, ou consciente popular que a fotografia é então capaz de reproduzir a realidade, abandonando a subjetividade da interpretação que incontrolavelmente, com maior ou menor intensidade e/ou intenção, o pintor agrega à sua tela.

É verdade que a pintura universal alcançara diferentes tipos de equilíbrio entre o simbolismo e o realismo das formas, mas no século XV o pintor ocidental começou a se afastar da preocupação primordial de tão só exprimir a realidade espiritual por meios autônomos para combinar a sua expressão com a imitação mais ou

menos integral do mundo exterior. O acontecimento decisivo foi sem dúvida a invenção do primeiro sistema científico e, de certo modo, já mecânico: a perspectiva (a câmara escura de Da Vinci prefigurava a de Niepce). Ele permitia ao artista dar a ilusão de um espaço de três dimensões onde os objetos podiam se situar como na nossa percepção direta. Desde então, a pintura viu-se esquartejada entre duas aspirações: uma propriamente estética — a expressão das realidades espirituais em que o modelo se acha transcendido pelo simbolismo das formas —, e outra, esta não mais que um desejo puramente psicológico de substituir o mundo exterior pelo seu duplo (BAZIN, 2014, pp. 28-29).

E continua André Bazin:

A polêmica quanto ao realismo na arte provém desse mal-entendido, dessa 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 pseudo-realismo do *trompe l'oeil* (ou do *trompe l'esprit*), que se contenta com a ilusão das formas²⁰¹. Eis porque a arte medieval, por exemplo, parece não sofrer tal conflito: violentamente realista e altamente espiritual ao mesmo tempo, ela ignorava esse drama que as possibilidades técnicas vieram revelar. A perspectiva foi o pecado original da pintura ocidental. Niepce e Lumière foram os seus redentores. A fotografia, ao redimir o barroco, liberou as artes plásticas de sua obsessão pela semelhança. Pois a pintura se esforçava, no fundo, em vão, por nos iludir, e esta ilusão bastava à arte, enquanto a fotografia e o cinema são descobertas que satisfazem definitivamente, por sua própria essência, a obsessão de realismo. Por mais hábil que fosse o pintor, a sua obra era sempre hipotecada por uma inevitável subjetividade. Diante da imagem uma dúvida persistia, por causa da presença do homem. (BAZIN, 2014, pp. 29-30).

Nessa defesa sobre a fotografia como tecnologia libertadora das artes plásticas, pois passa a ocupar a função de representar a realidade, liberando sua **antecessora** de tais responsabilidades, Susan Sontag indica que isso se dá pelo fato de que a fotografia - e assim se desenvolve o aludido fator psicológico - se constitui como uma **transparência seletiva**, ou uma base onde se copia a realidade, sem a necessidade de interpretação de um ser que se coloca como ser interpretante e concretizador da representação da realidade através da pintura ou do texto (grifo nosso). A fotografia, a priori, não carece dessa interpretação, ainda que a autora aceite que essa transparência seletiva seja resultado de uma representação, de um recorte do mundo elaborado, no entanto, de maneira menos intervencionista que o pintor e a pintura.

²⁰¹ Nota de rodapé originalmente posta no referido texto e página: Talvez a crítica comunista, em particular, devesse antes de dar tanta importância ao expressionismo realista em pintura, parar de falar desta como se teria podido fazê-lo no século XVIII, antes da fotografia e do cinema. Importa muito pouco, talvez, que a Rússia Soviética produza má pintura se ela já produz bom cinema: Eisenstein é o seu Tintoretto. Importa isso sim, Aragon querer nos convencer a tomá-lo por um Repine (BAZIN, 2014, p. 30).

Enquanto que uma pintura e descrição em prosa nunca podem ser mais do que uma simples interpretação seletiva, uma fotografia pode ser encarada como uma simples transparência seletiva. Mas, apesar da presunção de veracidade que confere à fotografia a sua autoridade, interesse e sedução, o trabalho do fotógrafo não é uma exceção genérica às relações habitualmente equívocas entre artes e verdade. Mesmo quando os fotógrafos se propõem sobretudo a refletir a realidade, estão ainda constrangidos por imperativos tácitos de gosto e consciência (SONTAG, 1986, p. 16).

É essa contradição que a pintura carrega sobre os ombros como signo de sua ilusão realista, que a fotografia e, por conseguinte o cinema resolve a partir do século XIX. Ambos, primeiro a fotografia depois o cinema, possibilitam uma representação que exclui do plano afetivo, técnico e psicológico a interpretação do indivíduo, portanto sua subjetividade. As tecnologias oriundas da câmara escura dariam ao real, finalmente, a capacidade de se manifestar sem dependência de **grandes** intervenções ou interpretações (grifo nosso). O real fala se apresenta por si mesmo; primeiro em formas e objetividade e em seguida em formas, objetividade, movimento, profundidade e temporalidade. Esses pontos saltam aos olhos na articulação da ontologia da imagem de Bazin e na configuração de sua teoria sobre o realismo cinematográfico: o real, na fotografia e no cinema, são resultados próprios do real em sua representação mais fidedigna, que não depende da subjetividade do interpretante. Ainda que a questão da interpretação e da máquina compunha sua ontologia, Bazin não ignora a relação com o receptor. No nível psicológico é a recepção, a crença, que vai reforçar o **Efeito de Realidade** da fotografia e do cinema na consciência do espectador (grifo nosso).

Num sentido psicológico, o realismo tem a ver, não com a acuidade da reprodução, mas com a crença do espectador na origem da reprodução. Na pintura essa origem envolve o talento e a mente de uma artista ao confrontar um objeto. Na fotografia, envolve um processo físico indiferente confrontando um objeto físico. O fato de a fotografia ter a mesma natureza do objeto (puramente física e sujeita apenas às leis físicas) torna-se ontologicamente diferente dos tipos tradicionais de reprodução (ANDREW, 2002, p. 116).

O pesquisador J. Dudley Andrew, em seu importante livro “As Principais Teorias do Cinema”, cita Bazin para reforçar seu argumento, como reproduzido:

A natureza objetiva da fotografia confere-lhe uma qualidade de credibilidade ausente de todos os outros tipos de retratação. [...] somos obrigados a aceitar como real a existência do objeto reproduzido, na realidade representado, colocado

diante de nós, quer dizer, no tempo e no espaço. A fotografia goza de determinada vantagem em virtude dessa transferência da realidade da coisa para sua reprodução (Whats Is Cinema? p. 13 *apud* ANDREW, 2002, p. 116).

Nessa jornada Bazin enfatiza que a fotografia seria a grande responsável por libertar a pintura de sua **obrigação** realista, sendo o pintor aquele que utilizava seu talento para tentar imprimir em suas telas o que via, acrescentando uma camada de realidade que, até o surgimento da fotografia, atendia as necessidades - psicológicas - da sociedade (grifo nosso). A técnica oriunda da câmara escura então teria liberado as artes plásticas de sua responsabilidade de representação do mundo real, estimulando revoluções estéticas, conceituais e psicológicas representadas pelas vanguardas e movimentos artísticos que seguem. Dessa forma Bazin atesta e exprime sua opinião de que a fotografia teria sido o acontecimento, invenção, mais importante para as artes plásticas, pois as libertou, e o cinema, descendente direto da técnica formalizada por Joseph Nicéphore Niépce, seria o estágio mais avançado desse novo - e definitivo? - sistema de representação realista:

[...] a fotografia vem a ser, pois, o acontecimento mais importante das artes plásticas. Ao mesmo tempo sua libertação e manifestação plena, a fotografia permitiu à pintura ocidental desembaraçar-se definitivamente da obsessão realista e reencontrar autonomia estética (BAZIN, 2014, pp. 33-34).

Parte primeira dos fundamentos realistas de Bazin para suas análises de inúmeras obras está centrada na perspectiva indicada sobre os fatores psicológicos, de que por se tratar de um registro mecânico o resultado daquilo que é apresentado, como filme, é uma representação próxima da realidade conhecida, “[...] essa gênese automática subverteu radicalmente a psicologia da imagem” (BAZIN, 2014, p. 32). Interessante indicar - como refletido no capítulo anterior - que perspectiva semelhante orienta os debates sobre cinema documentário nos anos 1950/ 1960, quando num importante momento para consolidação desse gênero cinematográfico duas correntes divergem e clamam pra si o título de representante legítimo da realidade: *Direct Cinema* e *Cinema Vérité*, ou Cinema Direto e Cinema Verdade; parte relevante das discussões teóricas, conceituais e éticas que balizavam o embate entre ambas as correntes estava atrelada, principalmente, em questões técnicas sobre o processo de captação da imagem, construção de personagens e desenvolvimento dos filmes. Pode-se observar de maneira próxima às reflexões bazinianas sobre cinema realista, inclusive

cinema documentário, que no caso em voga a questão técnica estava umbilicalmente ligada à questão psicológica. Agregam-se naquele momento questões éticas que se mostrariam caras ao cinema documentário ao longo de sua história. A perspectiva indicada e atrelada nesta discussão também está manifesta em mais um texto pilar de Bazin, “O Mito do Cinema Total”, onde o autor propõe que o cinema não é realista na concepção popular apenas por aspectos técnicos e psicológicos - igualmente importantes - mas é essa arte resultante de uma confluência de necessidades humanas na busca por uma forma de representação da realidade. “O cinema é entendido como resultado de um desejo e necessidade de uma arte que duplique a realidade” (PENAFRIA, 2006, p. 203). Essa necessidade - chamemos de necessidade humana de imortalizar através da representação - alcança seu ápice e atende aos anseios da humanidade através da tecnologia e técnica que não apenas registra, captura a imagem - como faz também a fotografia - mas agrega a esse fragmento do mundo a temporalidade necessária para **definitivamente** atribuí-la a camada realista que falta à fotografia (grifo nosso).

Também em sua revisão sobre as formulações mais importantes sobre uma teoria ligada ao realismo cinematográfico J. Dudley Andrew (2002) reforça a condição psicológica que o cinema, atrelado naturalmente à fotografia, carrega na experiência proposta ao espectador. Essa condição, aspecto aditivo que atende subjetiva ou objetivamente às demandas por realidade da população são fundamentais na formulação baziniana sobre o cinema realista.

Dudley Andrew demonstra entusiasmo e certa predileção por André Bazin e suas relações e visão sobre um cinema realista, tendo como ponto de comparação as formulações e reflexões de Siegfried Kracauer, também importante estudioso e teórico do cinema já aludido neste capítulo. Como indica Andrew (2002, pp. 115-116), “a segunda tese de Bazin visa diretamente nossa experiência do cinema e pode ser chamada de uma tese psicológica do realismo. Ele começou com uma análise do realismo psicológico da fotografia que diferenciava completamente da pintura”. E continua o autor:

Pela primeira vez, entre os objetos originários e sua reprodução intervém apenas a instrumentalidade um agente não-vivo. Pela primeira vez, a imagem do mundo

é formada automaticamente sem a intervenção criativa do homem. [...] Todas as artes baseiam-se na presença do homem, apenas a fotografia tira vantagem de sua ausência. A fotografia afeta-nos como um fenômeno da natureza, como uma flor ou um floco de neve cujas origens vegetais ou terrestres são parte inseparável de sua beleza". (What Is Cinema? p. 13 apud ANDREW, 2002, p. 116).

Dudley Andrew ainda reforça que o fator psicológico do realismo baziniano está atrelado à análise do teórico de que com a incorporação do ato mecânico se estabelece, na psicologia popular, a condição de material não interpretado, mas replicado do mundo em relação aos objetos fotografados. Interessante destacar que, primeiro Bazin, em seguida Andrew, propõem que a experiência cinematográfica carrega um lastro de realidade de pronto, a partir da condição psicológica que a captação mecânica desperta no espectador. Naturalmente, sob vários aspectos, essa percepção se relaciona com mais proximidade com os primeiros 50 anos de experiência cinematográfica, em que os modelos, tecnologias e escolas eram ainda relativamente limitados e certos fascínio pelas tecnologias e técnicas ainda dominavam parte importante dos afetos. No entanto essa premissa - de que a consciência sobre o registro mecânico estabelece uma relação de confiabilidade com a audiência - parece prevalecer, ainda que parcialmente, na recepção dos *false found footage* e *mockumentary*.

[...] essa afirmação de Bazin sobre o realismo do cinema se baseia, não em uma noção física da realidade, mas em uma noção psicológica. Vemos o cinema como vemos a realidade, não por causa do modo como se parece (pode parecer irreal), mas porque foi registrada mecanicamente. O retrato desumano do mundo intriga-nos e torna o cinema e a fotografia, não o veículo do homem, mas o veículo da natureza (ANDREW, 2002, p. 116).

Interessante observar que filmes que utilizam dispositivos realistas na contemporaneidade se apoiam também numa construção, ou condição, psicológica atrelada à formação da imagem/registro e conformação histórica de formatos audiovisuais e gêneros que se transformaram ao longo dos anos estendendo progressivamente seus limites. Nessa condição análoga aos atributos psicológicos estabelecidos pela imagem mecânica, ou maquínica, se encontra todo bojo das categorias que sugerimos aqui (no quarto capítulo) e, principalmente, aqueles que identificamos como oriundos de registros documentais/mecânicos/maquínicos, como de câmeras de segurança ou câmeras montadas para gravar/filmar algo apenas como fonte de registro sem intuito, aparente, de que o resultado dessas imagens seja a

realização de um filme. Os aspectos psicológicos parecem operar justamente na lacuna que se estabelece entre motivação do registro, método de registro e resultado do registro: essa tríade não engloba, no imaginário, o papel de um diretor de cinema ou de um realizador que pretende usar as imagens para fazer um filme; são supostamente imagens acidentais, incidentais, ou gravadas sem motivação comercial, cinematográfica²⁰².

De maneira objetiva, eficiente e perspicaz, Dudley Andrew **resume** Bazin e sua relação com o cinema realista ao dizer que (grifo nosso):

Apesar de Bazin poder ser considerado um realista por causa de suas crenças especiais com relação à matéria prima do cinema, seu realismo também pode ser considerado originário das considerações sobre o uso do cinema: especialmente, como um filme precisa ser para ser realista, e qual a vantagem do uso realista do cinema? Bazin acreditava que a maioria dos filmes se beneficia ao respeitar sua matéria prima, e defendia tal respeito nos dois estágios da filmagem: no estágio plástico e no processo de montagem. Ao propor um uso realista do veículo, Bazin acreditava verdadeiramente estar defendendo algo muito mais universal que uma mera tendência ou reversão estilística. O realismo na pintura ou no drama é apenas outro conjunto de convenções destinado a agradar a alguns artistas e algumas plateias e a repelir outros, destinado a algumas épocas e não a outras, Como vimos, o realismo cinematográfico, para Bazin, reside na ausência de convenção, no auto afastamento do artista, na virgindade incipiente da matéria prima. Essa diferença em relação às outras artes é possível porque as fotografias, diferentemente das linhas e cores, nos atingem antes de seu contexto, antes de sua formação por um artista. (Ibid., 2002, p. 137).

Sobre os fatores psicológicos e ontológicos apresentados por Bazin em seus textos, Dudley Andrew diz:

A crença de Bazin na natureza realista da imagem fotográfica levou-o certamente a uma predileção pelos filmes realistas, mas apenas nos seguintes aspectos: ele achava que a maioria dos filmes se adapta ao seu material em vez de trabalhar contra ele, e que todo cineasta, não importa quais as intenções, deve levar em conta a natureza realista de seu material, mesmo que queira deformar ou distorcer esse material. A matéria-prima, então, exerce uma influência constrangedora mas não final sobre o veículo. Bazin tinha horror da estética prescritiva que dita o que é cinemático e o que não é (Ibid., 2002, p. 119).

Com o cinema, então, somos confrontados com dois tipos de sensações realistas. Primeiro, o cinema registra o espaço dos objetos e entre os objetos. Segundo, o faz automaticamente, isso é, de modo não-humano. Para Bazin, toda fotografia

²⁰² Há pequenas exceções em que a motivação do registro e a realização de reportagens ou até mesmo documentários, mas a própria natureza dessa motivação já é um signo de realidade: reportagens são naturalizadas no imaginário popular como recortes do mundo real, bem como documentários o são. Dois exemplos interessantes, de obras em que mescla-se e entrelaça a cognição da audiência são *The Fourth Kind* (Contatos de Quarto Grau, 2009), de Olatunde Osunsanmi e *Confissões de um Viciado em Pornografia*.

começa a nos afetar como um ímpeto psicológico primitivo derivado do fato de ela ser ligada à imagem que representa através de uma transferência fotoquímica das propriedades visuais. Se percebermos que a foto foi modificada depois do fato ou que os objetos representados foram adulterados antes do fato, uma parte do ímpeto psicológico será perdida (*Ibid.*, 2002, p. 116).

Na parte de seu livro “As Principais Teorias do Cinema” (2002), que J. Dudley Andrew dedica a “Teoria Realista do Cinema”, é proposta uma revisão sobre o tema indicado que se concentra numa discussão sobre a teoria, ou conceitos, de Siegfried Kracauer e sobre a teoria, ou conceitos, do cinema realista de André Bazin. Nesse percurso o autor estabelece alguns diálogos profícuos entre ambos, levando em consideração pontos de convergência e divergência em suas formulações. Bazin e Kracauer indicam uma ontologia da imagem fotográfica como signo maior da realidade, sendo a fotografia uma manifestação essencialmente realista da determinação do homem, através da tecnologia e não da criatividade, interpretação e subjetividade, uma representação, ou apreensão realista do mundo histórico. Em sua revisão sobre o realismo cinematográfico, em que salta ao texto **preferência** à Bazin, Dudley Andrew ressalta a teorização de Kracauer sobre a realidade cinematográfica que, quando necessário, recorria à técnica que a antecipa, a fotografia em seu lastro com a realidade, influenciando o cinema, seu filho herdeiro (grifo nosso). Diz Andrew:

Kracauer foi obrigado a admitir que nem toda fotografia parada serve ao seu tema. Sempre houve um debate entre o fotógrafo formativo e o realista, análogo ao debate que temos desenvolvido no que se refere ao cinema. Ao considerar a fotografia como a forma básica por trás do cinema que dita seu assunto, Kracauer na realidade apelou para sua própria concepção de fotografia, a concepção realista. Na verdade, disse que, como a fotografia pode servir à realidade visível, precisa fazer isso; e como precisa fazê-lo, então seu herdeiro e filho, o cinema, deve fazê-lo também. (*Ibid.*, 2002, pp. 96-97).

Conforme visto no início deste capítulo, ao contrário de certo idealismo, que flerta com uma paixão por parte de Bazin, Kracauer parece considerar com quase o mesmo peso o trabalho dos cineastas que atuam pautados pelo realismo quanto àqueles que demonstram sua aptidão pelo formalismo. O formalismo, para Kracauer, é parte essencial do cinema e deve ser usado para revelar as verdades que o realizador enxerga e quer (re)apresentar para público. Formalista ou realista, a orientação do trabalho, para Kracauer, deve ser a relação do cinema com a realidade. “Mas em todos os casos é o primeiro termo, o realista, que deve predominar” (ANDREW, 2002, p. 98).

Visto desse modo o realismo de Kracauer não é tão radical ou absoluto. Ele reconhecia que os cineastas devem, e precisam, mostrar suas próprias visões da realidade. Defendia um realismo humano, um realismo não de fato, mas de intenção. A mesma cena pode ser elogiada num filme com objetivos realistas e condenada num filme de “arte” formativa. [...] O cineasta não é impedido de coisa alguma, contanto que suas intenções sejam puras (*Ibid.*, 2002, p. 98).

A premissa que identifica a visão de Kracauer sobre o cinema, embora o autor não desmereça o papel do formalismo em sua teoria realista, se fundamenta nos seguintes pontos - discutidos vividamente por outros teóricos e críticos cinematográficos:

Kracauer provavelmente estava consciente de que, não importa quantos exemplos desse sobre a questão, permaneceria para sempre incapaz de provar suas afirmações iniciais: (1) que o cinema é mais um produto da fotografia do que dos processos de montagem ou outros processos formativos; (2) que a fotografia é em primeiro lugar e antes de tudo um processo ligado aos objetos que registra, em vez de um processo que transforma esses objetos; e (3) que o cinema deve, em consequência, servir aos objetos e eventos que seus equipamentos permitem capturar; isto é, que deveria ser formalmente (seu termo é “composicionalmente”) realista porque é imagisticamente realista. (ANDREW, 2002, p. 109).

A pesquisadora Manuela Penafria, que dedica parte considerável de seus estudos e publicações ao cinema documentário, apresenta uma revisão importante sobre os principais textos de André Bazin que trazem a marca de sua relação próxima e entusiástica com o cinema realista, tendo como base o fator psicológico e sua relação com a ontologia da imagem fotográfica: “*Ontologia da imagem fotográfica*” é um texto fundador e essencial que expõe a fotografia e o cinema como meios que registam mecanicamente o mundo sem a intervenção direta do Homem e onde Bazin introduz um fator psicológico: a crença do espectador na fidelidade da reprodução fotográfica” (PENAFRIA, 2006, p. 203). Além de uma leitura objetiva a autora problematiza de maneira importante a questão da ética em relação à representação da realidade, ou do realismo no cinema documentário, partindo das indicações de Bazin, sobretudo da relação estabelecida entre emissor e receptor através dos afetos provocados pela ontologia da imagem, ou do fator psicológico estimulado pela consciência sobre a captação mecânica, fotográfica.

Ainda que pense com mais afinco cinema não ficcional, enquanto Bazin dedica a maior parte de seus textos a filmes ficcionais, Penafria sistematiza com primazia a proposta do teórico francês sobre o componente psicológico atrelado à fotografia e,

consequentemente, ao cinema, como bem aponta Eduardo Tulio Baggio, que estabelece ainda outras relações:

O realismo a que se refere Penafria é o realismo das teorias de Andre Bazin (BAZIN, 1985), em especial a ideia da ontologia da imagem fotográfico-cinematográfica em seu caráter indicial. Esta ideia de realismo pressupõe que a representação audiovisual do cinema tem um caráter particular da relação entre signo e objeto, algo que foi chamado por Lucia Santaella e Winfried Nöth de paradigma fotográfico da produção de imagens, que “*se refere às imagens que pressupõem uma conexão física e dinâmica entre imagem e objeto, imagens que, de alguma forma, trazem o traço, rastro do objeto que elas registram e indicam...*” (SANTAELLA, 2006, p. 176). [...] No caso do cinema documentário a relação indicial entre imagem e objeto tende a ser ainda mais forte. “*É claro que um filme documental é mais dominantemente indicial do que um filme ficcional*” (SANTAELLA, 2006, p. 183). Tal dominância indicial fez com que tanto os realizadores como os pesquisadores do cinema documentário voltassem suas atenções para a questão do como agir com esse poder da imagem cinética, a questão da ética neste tipo de representação (BAGGIO, 2012, p. 23)²⁰³.

Em linhas gerais, a ontologia da imagem fotográfica proposta por André Bazin, somada ao fator ou componente psicológico resultante, são elementos límpidos que podem ser compreendido tanto no contexto em que foram apresentados pelo autor, como nos primórdios da fotografia, nas primeiras décadas do século XIX, quanto no século XXI, em que salvo importantes diferenças contextuais, ainda surte efeito em obras que se apoiam, em certa medida, nessa ontologia da imagem cinematográfica e na **credibilidade**, veracidade, atribuídas como dispositivo para desencadear no inconsciente ou na consciência dos receptores o componente psicológico (grifo nosso). Atualmente a ontologia da imagem fotográfica ganha novas dimensões e atrela-se a sistemas, modelos, estéticas, formatos e gêneros da indústria cultural para reforçar seu vínculo com o mundo histórico, ou com o Realismo Vulgar, apoiando-se em inúmeros dispositivos do Efeito de Realidade.

4.3 REALISMO DO TEMPO, REALISMO DO ESPAÇO: OS ACONTECIMENTOS COMO SÃO, AQUI E LÁ

Desde o primeiro, e em quase todos os ensaios, Bazin proclamou a dependência do cinema em relação à realidade. “O cinema atinge sua plenitude sendo a arte do real”, De modo diferente de Kracauer, Bazin constantemente esforçou-se para

²⁰³ Eduardo Tulio Baggio, Revista Eletrônica de Filosofia. ISSN 1809-8428. Vol. 9, nº. 1, janeiro-junho, 2012, pp. 022-028.

esclarecer o que entendia por realidade. Falamos sobre muitos tipos de realidade, mas o cinema depende primeiro de uma realidade visual e espacial, o mundo real físico. Assim, o realismo central do cinema “não é certamente o realismo do assunto ou o realismo da expressão, mas o realismo do espaço, sem o qual os filmes não se transformam em cinema”. Bazin aqui ultrapassa a estética material de Kracauer, a estética do conteúdo e da técnica realista, para chegar a uma estética do espaço. O cinema é antes de tudo a arte do real porque registra a espacialidade dos objetos e o espaço por eles ocupado (What Is Cinema? p. 112 *apud* ANDREW, 2002, p. 115).

Na formulação da teoria realista, do cinema realista, na definição ontológica da fotografia, é evidente o apreço de Bazin por elementos como espaço e tempo e a maneira como esses se articulam como componentes potencializadores, ou aproximadores²⁰⁴, da realidade do espectador à **realidade** fílmica (grifo nosso). A **ambiguidade ontológica** da imagem, ou fotografia cinematográfica realista destacam-se na formulação baziniana sobre a apreciação dos filmes que se consolidam como obras mais próximas do mundo real (grifo nosso): o plano-sequência, as encenações em profundidade de campo, numa troca com o espaço em quadro, a longa profundidade de campo e a duração do plano (além de outras definições possíveis nesse bojo) representam substancialmente o tempo no plano, à duração do plano em relação ao espaço em quadro e da profunda em que se desdobra continuamente a ação, sem a necessidade **frenética** do corte para composição da narrativa e desfecho da cena (grifo nosso). No contexto proposto a duração do plano é/seria mais próxima da duração **real** do evento, se fosse esse resultante do **mundo real** (grifo nosso): assim, com tal espaço, tempo, duração, o evento se desdobraria. A profundidade, ou grande/longa profundidade é, por tanto, elemento essencial para que a ação se desenvolva, transcorra, mantendo todos os elementos devidamente focados - evitando justamente a troca de planos para amenizar a perda de foco, estratégia típica da linguagem cinematográfica - esteja à ação no primeiro plano, segundo plano ou no fundo do quadro. Os elementos imprescindíveis ao acontecimento devem se manter focados, de preferência sem que

²⁰⁴ O “conceito”, ou dispositivo de aproximação (aproximação do medo) é proposto ao longo deste trabalho como um elemento do Efeito de Realidade que se estabelece em alguns níveis: no nível físico/ óptico propõe-se a aproximar o campo de visão do espectador ao “campo de visão do filme”, com a câmera inserida na diégese; no campo psicológico é utilizado para criar uma aproximação estética através de elementos de verossimilhança, reconhecimento, familiaridade e associação, por parte do receptor, com formatos não tradicionalmente cinematográficos; no campo dramático é utilizado para estimular os afetos e provocar aproximação e (com)paixão pelo(s) personagem(ns) principal(is), geralmente um dos operadores do dispositivo de captação de imagem e som.

o fotógrafo precise fazer grandes reajustes na objetiva. Essas indicações sinalizam a crítica, para não dizer aversão (embora esteja dito) de Bazin a fragmentação da ação em planos, estratégia de montagem que afasta a obra do **olhar** humano e a maneira como a retina e o cérebro captam e processam o mundo (sem cortes)²⁰⁵ (grifo nosso): A decomposição do plano é portanto uma contradição ao cinema realista de Bazin; característica que também pode ser observada em algumas obras que se pautam no Efeito de Realidade contemporâneo (ou do Realismo Vulgar). A profundidade de campo, indicada, somada aos planos-sequência são recursos incorporados nesse cinema moderno que amenizam a necessidade da montagem como meio de articulação para construção de sentido no filme; se assim o cineasta optar por **não montar**, ele precisará constituir as partes do filme de alguma maneira - sem alterar o sentido das ações, ou a ambiguidade natural da imagem (grifo nosso). A profundidade de campo, por excelência, se mostra como procedimento narrativo indissociável do cinema moderno com abordagem realista (embora algumas obras optem por outras estratégias); por consequência os plano-sequência também se articulam ao campo de captação da imagem através da objetiva da câmera (que orienta também a profundidade de campo, no caso dos filmes analisados por Bazin trata-se da longa, ou grande profundidade de campo, mas tratando do cinema com Efeito de Realidade contemporâneo à longa profundidade de campo pode, ou não, ser elemento dispensável, a depender da estratégia e dos dispositivos adotados pelo realizador). A articulação entre profundidade de campo e plano-sequência evidencia o respeito, do ponto de vista fotográfico, da unidade do espaço e, novamente, da ambiguidade da imagem, do real e propõe as bases de uma nova relação entre filme e público receptor. O plano-sequência e a profundidade de campo são, para Bazin, resultados de uma evolução que enuncia uma arte evoluída, que tem como orientação sua natureza realista parcialmente ignorada nos anos anteriores. Se Orson Wells²⁰⁶ - para citar um exemplo de vanguardismo dentro de uma lógica e eixo comercial - chama a atenção do teórico francês principalmente por sua obra *Cidadão Kane* no início da década de

²⁰⁵ “Sem cortes” - esse é, inclusive, um dos dispositivos analisados - em relação à eficiência – no Efeito de Realidade “contemporâneo”.

²⁰⁶ É inegável que Bazin mantém admiração pelos trabalhos do jovem radialista, produtor e cineasta Orson Wells, dado o volume de textos e a qualidade dos argumentos empregados pelo teórico francês no reconhecimento do talento do ainda “iniciante” diretor norte-americano. Tamanha admiração que os textos de André Bazin sobre o norte-americano e as circunstâncias “cinematográficas” que o cercava, foram suficientes para, compilados, resultar em um livro, intitulado *Orson Wells* - André Bazin, publicado originalmente em Paris, *Les Editions du Cerf*, 1972.

1940, cuja opções técnicas mais salientes são, de fato, a profundidade de campo, a exploração da cenografia e a pouca fragmentação das ações, no Neorrealismo é que esses recursos tornam-se forças motrizes da representação da realidade, se pautando, na proximidade psicológica, social, histórica e, até mesmo, fisiológica.

A profundidade de campo de Welles criou um realismo triplo: realismo ontológico, dando aos objetos uma densidade e uma independência concretas; realismo dramático, recusando-se a separar o ator do cenário; e, mais importante para nós, realismo psicológico [...] (ANDREW, 2002, p. 133)

Com realismo psicológico, no dado contexto, Bazin se refere ao fato da profundidade de campo empregada por Orson Wells ser capaz de colocar “[...] o espectador nas verdadeiras condições de percepção nas quais nada é jamais determinado a priori” (BAZIN, 2006, p. 92).

Técnica e conceitualmente a inserção de certas estratégias, como as indicadas, permitem uma aproximação entre o olhar do espectador e o constructo apresentado pelo cineasta no desenrolar das ações.

A profundidade de campo bem utilizada não é somente uma maneira a um só tempo mais econômico, mais simples e mais sutil de valorizar o acontecimento; ela afeta, com as estruturas da linguagem cinematográfica, as relações intelectuais do espectador com a imagem e, com isso, modifica o sentido do espetáculo (BAZIN, 1991, p. 77).

O teórico salienta o caráter de sua análise sobre o emprego das técnicas citadas indicando que a abordagem “levaria a analisar as modalidades psicológicas dessas relações, quando não suas relações estéticas” (*Ibid*), indicando parecer ser suficiente, a grosso modo, fazer as seguintes observações:

1. a profundidade de campo coloca o espectador numa relação com a imagem mais próxima à que ele mantém com a realidade. Logo, é justo dizer que, independente do próprio conteúdo da imagem, sua estrutura é mais realista;
2. ela implica, por conseguinte, uma atitude mental mais ativa e até mesmo uma contribuição positiva do espectador à *mise-en-scène*. Enquanto que, na montagem analítica, ele só precisa seguir o guia, dirigir sua atenção para a do diretor, que escolhe para ele o que deve ser visto, lhe é solicitado um mínimo de escolha pessoal. De sua atenção e de sua vontade depende em parte o fato de a imagem ter um sentido;

3. das duas proposições precedentes, de ordem psicológica, decorre uma terceira que pode ser qualificada de metafísica. Analisando a realidade, a montagem supunha, por sua própria natureza, a unidade de sentido do acontecimento dramático (BAZIN, 1991, p. 77).

E complementa:

Se nos demoramos no caso de Orson Well, foi porque a data de seu aparecimento cinematográfico (1941) marca bem o começo de um novo período, e também porque seu caso é o mais espetacular e o mais significativo em seus próprios excessos. Entretanto, Cidadão Kane se insere num movimento de conjunto, num vasto deslocamento geológico dos fundamentos do cinema, que confirma quase em toda parte, de algum modo, essa revolução da linguagem. Eu encontraria uma confirmação disso, por caminhos diferentes, no cinema italiano. Em Paísa e em Alemanha ano zero, de Roberto Rossellini, e em Ladrões de Bicicleta, de Vittorio de Sica, o neo-realismo italiano opõe-se às formas anteriores do realismo cinematográfico pelo despojamento de todo expressionismo e, em particular, pela ausência total dos efeitos de montagem. Como em Wells, e apesar das oposições de estilo, o neo-realismo tende a dar ao filme o sentido da ambiguidade do real (Ibid., 1991, p. 79).

Tendo enxergado no Neorrealismo essa inclinação à realidade, Bazin indica que seu valor maior está expresso no abandono de um intervencionismo muito confortável ao cinema até então, manifesto sobretudo na montagem. O respeito à espacialidade, ao tempo, ao desenrolar da ação, o uso do plano-sequência, da profundidade de campo, da natureza ambígua da imagem levam Bazin a atestar o signo realista manifesto no Neorrealismo; movimento que, aos olhos do teórico, se mostra capaz de alcançar uma representação justa da existência, da vida, dos acontecimentos, representando-os tal como são. Nesse sentido está posta a objeção de Bazin às regras dramáticas do espetáculo, ao uso de atores profissionais e da interpretação dramática, da *mise en scène* e ao uso de cenários montados e estúdios.

Ao desaparecimento da noção de ator na transparência de uma perfeição aparentemente natural como a própria vida, responde o desaparecimento da *mise-en-scène*. [...] Como o desaparecimento do ator é o resultado de uma ultrapassagem do estilo da interpretação, o desaparecimento da *mise-en-scène* é igualmente o fruto de um progresso dialético no estilo do relato. Se o evento basta a si mesmo sem que o diretor tenha necessidade de esclarecê-lo com ângulos ou arbitrariedades da câmara, é porque ele conseguiu chegar àquela luminosidade perfeita que permite à arte desmascarar uma natureza que afinal se parece com ela (BAZIN, 1991, p.274).

Sobre a relação entre o trabalho do ator na interação com o ambiente e a aptidão do cineasta pelos pressupostos realistas de um filme Dudley Andrew indica que:

Bazin lembra que todas as várias cenas de barco de Renoir evitam o uso da retroprojeção. Quase todos os outros diretores da época usariam técnicas de estúdio em tais cenas, tanto para serem capazes de registrar o diálogo com mais fidelidade, quanto para lhes permitir criar uma imagem pictórica precisa que desejam. Mas “essa técnica seria impensável para Renoir, pois necessariamente dissocia os atores de seu ambiente e implica que sua interpretação e seu diálogo são mais importantes que o reflexo da água em seus rostos, o vento em seus cabelos, ou o movimento de um ramo distante. [...] Milhares de exemplos poderiam ilustrar essa maravilhosa sensibilidade para com o físico, com a realidade física, tátil, de um objeto e seu meio ambiente: os filmes de Renoir são feitos a partir da superfície dos objetos fotografados (ANDREW, 2002, p. 126).

O realismo, mais uma vez, não se define pelos fins, mas pelos meios, e o neo-realismo por uma certa relação desses meios com os fins. [...] A arte do diretor reside em sua destreza para fazer surgir o sentido desse evento, pelo menos aquele que ele lhe atribui, sem com isso acabar com as ambigüidades. O neo-realismo assim definido não é de modo algum a propriedade dessa ideologia, ou mesmo daquele ideal, tampouco exclui um outro, tal como a realidade, justamente, não exclui o que quer que seja. O que não estou longe de pensar é que Fellini é o realizador que vai mais longe, hoje, na estética do neo-realismo, tão longe que a atravessa e se encontra do outro lado (BAZIN, 1991, pp. 302-303).

O que Bazin pontua - e que será utilizado como ponto de inflexão desta tese no momento oportuno - é a semelhança primeira entre realizadores do Neorrealismo como De Sica, Fellini, Rossellini; não necessariamente se refere ao significado de suas obras (embora não ignore-os), mas sim ao apreço pelo realismo que se transfigura técnica e esteticamente em seus respectivos filmes. Por tanto é o respeito à realidade cinematográfica que os aproxima e os torna atraentes à Bazin.

O que De Sica tem em comum com Rossellini e Fellini não é com certeza a significação profunda de seus filmes - mesmo se acontece e essas significações mais ou menos coincidirem -, mas a primazia dada, tanto em uns quanto nos outros, à representação da realidade sobre as estruturas dramáticas (BAZIN, 1991, p. 302).

Mais uma vez, o que salta ao olhar acadêmico-científico na construção de pontes propostas explícita e implicitamente nesta tese que ligam as formulações bazinianas às camadas que o realismo cinematográfico contemporâneo assumem - salvo seu contexto histórico, social, cultural e suas idiossincrasias - é como os elementos salutares que para Bazin são sinônimos de um signo realista na estrutura cinematográfica, indício de sua natureza, são também elementos estratégicos tecnicamente empregados na contemporaneidade nos filmes que classificamos como pertencentes ao movimento denominado Realismo Vulgar. Substancialmente as ponderações de André Bazin sobre a essencialidade de um cinema propriamente realista, cujo apogeu está manifesto no Neorrealismo italiano e, a posteriori, no

Nouvelle Vague e mesmo no Cinema Novo, se manifestam de maneira intensa e intrínseca no **cinema realista** contemporâneo, se constituindo como dispositivos do Efeito de Realidade - esses que serão profundamente tratados no quarto capítulo desta investigação (grifo nosso).

O cinema realista para Bazin é resultado de um cinema que parece cada vez menos com o próprio cinema²⁰⁷, o que caracterizaria para ele um cinema puro, em que ao se abrir mão de certo formalismo e acomodação técnica na condução de sentidos de uma obra para audiência, se constituiria uma ilusão estética perfeita da realidade. Nesse contexto Bazin chega a enunciar que *Ladri de biciclette* (Ladrões de Bicicleta, 1948), de Vittorio De Sica, é obra dessa possibilidade, de se explorar a pureza palatável, sem que se perca a história, num concílio entre cinema e realidade. O Neorrealismo demonstra, na visão do autor, a especificidade que apenas o cinema, nem mesmo a literatura, é capaz de comportar na representação da realidade: a representação espaço-temporal é uma essencialidade da realidade que apenas o cinema, quando assim o quer, consegue transmitir ao receptor, que será capaz de presenciar os eventos em sua duração **natural/original** (grifo nosso)..

É sobejamente conhecido o especial apreço de Bazin pelas técnicas realistas por excelência, aquelas que respeitam a “ambiguidade ontológica da realidade” e que são o plano-sequência (sendo possíveis outras definições, para o autor plano-sequência significa que a duração do plano coincide com a duração do evento) e a profundidade de campo (quando todos os elementos dentro de campo estão igualmente focados quer se encontrem em primeiro plano, em segundo plano e/ou em plano recuado). Nos filmes de propaganda, estas técnicas não são propriamente os recursos utilizados. Tratam-se de filmes que analisam acontecimentos e, como sabemos, Bazin opõe-se à decomposição de uma acção ou de um acontecimento em vários planos, pois isso implica seguir no sentido contrário ao seu cinema realista. Bazin é claro no que entende por realidade. O cinema é a arte da realidade espacial. Ou seja, o cinema distingue-se por registrar os objetos na sua própria espacialidade (e a relação dos objectos entre si). Bazin - o primeiro crítico a abalar efectivamente o fulgor Formalista - defendeu com veemência um cinema realista [...] (PENAFRIA, 2006, p. 202-203).²⁰⁸

Em termos estéticos, ou de plasticidade da imagem, como revisa Dudley Andrew, Bazin não dedicou muito tempo para tratar especificamente desse tópico (técnicas)

²⁰⁷ Ao ressaltar que um cinema que não se parece cinema como sinônimo de uma ilusão estética perfeita da realidade, o autor mais uma vez reforça as convicções nas aproximações cada vez mais palatáveis entre o objeto central desta investigação e as primeiras, ao menos mais importantes, formulações teóricas sobre o realismo cinematográfico.

²⁰⁸ Em Doc On-line, n. 01 Dezembro 2006.

em seus textos, ao menos de questões relativas à captação da imagem, dos dispositivos de registros e lentes que constituíam o universo estético do filme, no entanto defendera que as técnicas de registros e realização deveriam se aproximar o máximo possível do **olhar/visão** humana, natural (grifo nosso):

Elogiou as lentes 17 milímetros de Gregg Toland, que em *Citizen Kane* (Cidadão Kane) proporcionaram um ângulo de visão semelhante ao da visão humana e que, com a ajuda de requintes de iluminação e negativos, focavam objetos a uma distância de sete a trezentos pés. De modo semelhante, viu no cinerama um campo visual de 146 graus de periferia a periferia, e que, através desse fato técnico, reduzia o poder da estilização artística. O espectador não mais está colado numa pequena caixa, um escravo das formas mutantes através das quais o diretor pode tentar obter sua reação. Não mais está hipnotizado por um caleidoscópio que o diretor controla. Está finalmente libertado pelo realismo do próprio tamanho da tela. Como disse Bazin, o espectador não é apenas capaz de movimentar os olhos; é obrigado a virar a cabeça (ANDREW, 2002, pp. 122-123).

Essas alegações reverberam a visão de Bazin, que propunha que mesmo a tela bidimensional, como a fotografia também era, seria tomada com liberdade pelo cineasta com o passar do tempo, “[...] colocando por terra a principal diferença entre percepção cinematográfica e percepção real” (ANDREW, 2002, p. 123). Para Bazin, é notório, as qualidades plásticas do cinema devem considerar primeiramente seu realismo essencial.

4.3.1 A Vida Não Tem Cortes: Não Montar Também u uma Forma de Montagem

O cinema **moderno**, aquele que surge na aurora do pós-guerra, o neo cinema, em essência, se atrelou de forma cada vez mais estreita com mecanismos e técnicas que substituíam (substituiriam) o peso da montagem no processo de construção do filme na fruição espectral; a montagem não deixa de existir, é necessária, mas passa a coexistir com os demais elementos que não dependem de forma importante dessa etapa da pós-produção para constituir-se no arremedo de imagens que compunham o filme (grifo nosso). As teorias da montagem, aquelas formalistas, do início do século passado se debruçaram sobre seu papel, evocando sua necessidade como insubstituível na essencialidade do filme, no entanto o cinema moderno, que Bazin analisava com perceptível entusiasmo - tanto que fomenta a proliferação desse movimento - retornava às suas origens, revigorava o realismo intrínseco da sétima

arte em sua privilegiada capacidade fotográfica e constitutiva de representar/reapresentar o real com o mínimo de intervenção humana - mesmo caráter que, na origem, garantiu à fotografia seu status de autoridade na platitude do realismo - permitindo a manutenção desse real captado em sua multiplicidade de sentidos propostos.

É, portanto, nos anos 1940 que Bazin enxerga, com mais efervescência, o surgimento e ascensão de um cinema moderno que enuncia o esvaecimento do poder da montagem na construção de sentidos no filme. Nesse momento o cinema, para o autor, se reconecta de maneira vigorosa com sua perenidade realista. Em outras palavras, a sétima arte assume seu apogeu realista com a apreensão expressivamente direta do real e a superação, efetivamente, das contradições que carregava, de certa forma, das artes plásticas como arte predecessora na representação do real. O cinema moderno traz à superfície, avalia Bazin, novamente a ambiguidade que uma montagem exacerbada tenta omitir. A ambiguidade natural da imagem permite ao cineasta transmitir essa mesma ambiguidade para o público numa representação realista dos registros, enquanto o cinema muito atrelado aos ritos de montagem **clássica**, formalista - como propunha Eisenstein, Griffith, Vertov e mesmo Kuleshov - inibem esse valor da imagem e das ações e o realizador, através da montagem, direciona a percepção dos acontecimentos para os sentidos que lhe apetece transmitir (grifo nosso). Esse cinema **moderno** é, nas palavras de Bazin, um cinema de representação objetiva (grifo nosso).

É na configuração de um cinema moderno que Bazin percebe ascender um cinema que ele chama **menos ideológico** (grifo nosso); ideológico não necessariamente numa percepção da etimologia das palavras, mas em uma interpretação mais **branda** de seus sentidos dentro do contexto: o emprego de uma visão ideológica no cinema - na percepção proposta neste momento - refere-se à imposição do sentido da imagem almejado pelo cineasta como sentido possível único, na contramão da ambiguidade natural da imagem que Bazin valorizava como libertária (grifo nosso).

Abrir mão de uma **realização ideológica** é para o autor abrir mão de uma condução única de sentido, porque, entende ele, a natureza do registro da imagem, da fotografia, é em si uma obra de arte - tanto a captação quanto o objeto registrado - e não precisa,

incontornavelmente, da intervenção ativa do cineasta (grifo nosso). Importante destacar que Bazin não despreza ou reduz a importância do diretor na aplicação de sua criatividade, mas propõe que a sutileza e a pureza são também manifestações dessa criatividade; muda-se apenas os meios pelo qual os sentidos são construídos para se chegar ao fim. Não decupar, montar, fragmentar, é também uma opção ideológica assumida pelo realizador, é também uma forma de montagem, no entanto mais fiel à ambiguidade, à natureza da imagem fotográfica e sua capacidade de representação da realidade. É sua preservação em um estado mais puro. Essas reflexões propostas atendem também às demais técnicas salientadas como efetivas na captação e representação da realidade.

[...] nas análises que faz sobre realismo ou montagem, três autores são constantes: Orson Welles, Roberto Rossellini e Jean Renoir. Sobre Welles, Bazin publicou, pela editora Chavanne, o livro *Orson Welles*, em 1950; já o livro *Jean Renoir* foi publicado postumamente em 1971, pela editora Champ Libre, sob edição de François Truffaut. Em relação a Rossellini, ainda que não haja um livro de sua autoria reunindo os textos escritos sobre o cineasta, é a partir dele que Bazin organiza suas preocupações acerca do realismo no cinema do pós-guerra, mesmo porque, no longo ensaio “O realismo cinematográfico e a escola italiana da Libertação”, é o diretor de *Paisà* (1946) o centro de suas preocupações. Para Bazin, enquanto Welles restitui, por meio da profundidade de campo, a continuidade sensível da realidade na imagem, ainda que renuncie à realidade bruta visada pelo neorealismo – tomadas externas, atores não profissionais, cenário natural etc. –, Rossellini inaugura uma nova categoria de imagem, a “imagem-fato”: A unidade da narrativa cinematográfica em *Paisà* não é o “plano”, ponto de vista abstrato sobre a realidade que se analisa, mas o “fato”. Fragmento de realidade bruta, por si só múltiplo e equívoco, cujo “sentido” sobressai somente *a posteriori*, graças a outros “fatos” entre os quais a mente estabelece relações. [...] Mas a natureza da “imagem-fato” não é apenas entreter com outras “imagens-fatos” as relações inventadas pela mente. Estas são, de certo modo, propriedades centrífugas da imagem, as que permitem construir a narrativa. Considerada por si só, cada imagem sendo apenas um fragmento de realidade anterior ao sentido, toda a superfície da tela deve apresentar uma mesma densidade concreta (BAZIN, 2014, p. 303 apud SOUZA, 2015, p. 125)²⁰⁹.

Renoir e Welles, ambos referenciados por Bazin em sua reflexão sobre a montagem - que concilia aspectos relativos à profundidade de campo, atuação dramática e ambientação como elementos indissociáveis de um cinema realista e potencializadores de uma **não montagem** - são postos pelo autor em comparação, de forma dialética, para exposição das características do emprego de estratégias,

²⁰⁹ Revista CONTRACAMPO, Revista do programa de pós-graduação em comunicação da Universidade Federal Fluminense; edição v.34, nº 3/ 2015. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/issue/view/1019>.

dispositivos, realistas menos intervencionistas de cada um dos cineastas, manifestos, por consequência, na montagem (grifo nosso). Assim descreve o pesquisador Gustavo Ramos de Souza, em seu texto “Em Defesa do Realismo, em Defesa do Cinema”, em que apresenta ideias centrais do realismo Baziniano (2015, p. 125):

Desse modo, o crítico logra conciliar dois regimes antípodas de realismo, visto que os dois cineastas valem-se de uma decupagem que respeita, quase da mesma forma, a realidade: “Tanto num quanto noutro encontramos a mesma dependência do ator em relação ao cenário, o mesmo realismo de interpretação imposto a todos os personagens no campo, qualquer que seja a ‘importância’ dramática deles” (BAZIN, 2014, p. 304). E Renoir é, de certa maneira, quem personifica esses dois modos realistas, pois se, por um lado, antecede Welles no uso dramático da profundidade campo, por outro lado, é tido por Bazin como “influência capital e decisiva” sobre o cinema italiano do pós-guerra (BAZIN, 2014, p. 283). Essa tríade dos cineastas fundadores do cinema moderno é definida por Antoine de Baecque, de acordo com os pressupostos bazinianos, da seguinte forma: “O realismo de Renoir é sensível, o de Rossellini é fenomenológico, e o de Welles é construído pela profundidade do seu olhar” (Ibid., 2010, p. 77).

A ambiguidade no cinema - esvaziada no cinema clássico, **intervencionista** - não é resultado único da imagem em si, tão pouco do tema abordado, mas sua natureza pode ser manifesta na obra se assim o realizador o quiser. O realizador é capaz de estimular e, portanto, produzir um discurso fílmico que não carrega em seu âmago uma unicidade de sentido. Com isso estimula, deixa para o espectador, em certa medida, a tarefa de encontrar e dar sentido ao que lhe é apresentado (grifo nosso).

Uma característica desse cinema moderno, em detrimento ao clássico, é que, para Bazin, o espectador é convidado a atuar na construção da obra e não simplesmente deve aceita-la de maneira passiva, pronta, como obra iniciada e concluída pelo realizador, cabendo ao espectador apenas a apreciação do resultado. O cinema moderno estimula uma espécie de construção participativa que retira, em certa medida, o público de seu lugar passivo, de seu lugar de conforto. Essa passividade foi estimulada pelo conforto de uma condução **paternal** do espectador ao longo da história do cinema da primeira metade do século XX, que com uso da montagem pegava-o pela mão e o conduzia pela obra, não permitindo-o, ou fomentando, desvios (grifo nosso). Abrir mão de uma montagem rígida, pesadamente convergente, balizadora das percepções espectatoriais permitiria, na visão de Bazin, recepções distintas, visões e olhares mais amplos pelo campo em quadro, em foco, e pelo desenrolar do discurso fílmico. A história estaria posta pelo cineasta - autor respeitado

e reconhecido por Bazin - mas ao espectador se daria o privilégio da fruição própria, particular, da ambiguidade da imagem e de sentidos dentro do enredo proposto.

Muito antes dos eventos que analisamos ao pensar o cinema realista do final do século passado e início do século XXI, Bazin apresenta em sua importante formulação sobre o realismo cinematográfico os parâmetros para compreensão desse fenômeno contemporâneo e, sobretudo, para sua análise teórica, crítica e técnica. Grandes realizadores e teóricos da história do cinema compreendiam que a montagem é parte essencial do processo para criação de um filme e dos efeitos pretendidos. Questionada e revisada por Bazin em sua teoria realista, à montagem clássica é posta uma negativa, um cabresto, que passa a atribuir à pós-produção um efeito menos criativo, ou criacionista. Para Bazin a montagem deve, naturalmente, fazer parte do processo de representação e construção fílmica, sem tomá-lo para si completamente, pois a forma não deve sobrepor o conteúdo.

Em sua formulação a montagem perde espaço quanto recurso pelo qual o realizador, cineasta agrega, ou produz, o sentido que deseja dar à imagem, criando sua visão de mundo através dessa etapa de pós-produção; em prol do realismo cinematográfico é fundamental que a montagem não seja mais um local/ momento onde a imagem ganha sentido através da articulação das próprias imagens, dependendo profundamente da montagem que lhe dá caráter, sentido. A imagem e a ação, para Bazin, têm sentido em si e não dependem de sua articulação interventora para ter funcionalidade dentro da narrativa: as imagens se valem da montagem, mas a montagem não deve se valer de imagens e atribuir a elas os sentidos que o cineasta deseja, como propunha as experiências conhecidas de Kulechov, as teorizações de Eisenstein ou Griffith, ou as teorias de montagem dialética/ paralela ou da montagem de atrações, por exemplo. Curioso, para reforçar, que uma das hipóteses defendidas ao longo desta tese, sobretudo no capítulo de análises, o último, é que a sutileza da montagem - justificada pelo prólogo ou no desenvolvimento da narrativa contemporânea que se pauta no Efeito de Realidade - é essencial para que esse recurso da realização reforce o discurso verossímil, ao mesmo tempo em que se à montagem for atribuída notoriedade no processo de construção desses filmes²¹⁰ essa etapa da pós-produção

²¹⁰ Essa perspectiva está sutilmente posta pelo pesquisador Rodrigo Carreiro - sem que se apresente a articulação que propomos aqui com as formulações antecedentes de Bazin - em seu artigo A

passa a atuar como um dispositivo que ao invés de reforçar o Efeito de Realidade o desvaloriza, na contramão da retórica pretensão realista idealizada pelo cineasta.

Os esforços de Bazin para consitituir sua teoria de um cinema realista geram, também como pilar para suas formulações, o texto “A Montagem Proibida” em que o autor apresenta mais um de seus fundamentos para formalização de um cinema realista, que é sua **aversão** a uma montagem muito presente, atuante, que fragmenta tudo em planos, corta as ações, as diminui no espaço fílmico para atender necessidades estéticas e narrativas de cineastas que não se valem da capacidade única da sétima arte, que é a representação próxima da realidade (grifo nosso). No texto referido Bazin destaca a importância dos planos-sequência como representação temporal da realidade no cinema: a vida não tem cortes, os acontecimentos não são fragmentados, por que o cinema deveria ser então? Essa premissa orienta, em linhas gerais, a visão do teórico sobre o tempo no cinema. E o tempo é tratado, substancialmente, através da montagem, da fragmentação da ação. Para o autor, portanto, a questão da temporalidade é outra camada de realismo que apenas o cinema consegue agregar em sua manifestação máxima, o filme, e sabendo tratá-la como se **deve** está aí posto mais um elemento tão exclusivo quanto eficiente na representação da realidade, ou do cinema realista (grifo nosso). Não obstante Bazin elogia os planos-sequência das obras que analisa e ressalta peripetoriamente seu papel de reafirmação de uma estética realista.

O plano-sequência é relacionado, por consequência técnica, à profundidade de campo que tanto se aproxima mais dos olhos humanos como define a profundidade na qual a ação transcorre. Como na vida o plano-sequência, em longa/ grande profundidade de campo permite que nós selecionemos aquilo que nos requer mais interesse no espaço enquanto os acontecimentos da vida se desdobram à nossa frente. Bazin

câmera Diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em false found footages de horror, conforme segue: “No que se refere à estilística praticada pelos diretores desses filmes, alguns dos padrões que mais chamam a atenção contrariam tendências do cinema contemporâneo praticado em Hollywood, como o uso massivo de planos-sequência (em contraposição à montagem acelerada que vemos em filmes *mainstream*) e o baixo número de planos em *close-up* de rostos. De modo geral, os falsos *found footage* de horror compartilham entre si uma série de escolhas estilísticas mais ou menos comuns, relacionadas à *mise-en-scène*: tomadas longas e sem cortes, encenação em profundidade (a ação ocorre predominantemente num eixo perpendicular, e não paralelo à câmera) e predomínio de planos gerais, ao invés de *close-ups*. Todas essas ferramentas de estilo são usadas com frequência maior nos falsos documentários do que em enredos de ficção filmados da forma tradicional” (*Ibid.*, 2013, p. 237).

propõe o mesmo quando indica que plano-sequências e profundidade de campo são instrumentos essenciais de um cinema realista, dando espaço para o desenvolvimento da ação, sem sua fragmentação, e permitindo-a que transcorra por todo espaço, enquanto podemos explorar também paisagens, cenários naturais/ reais que estão ali e são usados pelo cineasta. A continuidade da ação é, portanto, para Bazin uma essencialidade do real. As reflexões postas em *A montagem proibida* são elaboradas a partir da análise crítica de filmes de diversos gêneros em que o autor se empenha e propõe pontos de inflexão sobre “leis gerais da montagem” na sua relação com a construção de uma expressão cinematográfica e de uma “ontologia da Imagem” (BAZIN, 2014, p. 84 *apud* AGRA, 2017, p. 4). Em linhas gerais Bazin aponta a dicotomia que a montagem representa em uma obra cinematográfica e sua necessidade: a montagem dá ao filme o caráter irreal - pois ela ordena o mundo de maneira “ilógica”, ao mesmo tempo em que confere ao cinema seu poder de representação, não de espelho da realidade - mas que pode ser subvertida ou amenizada em prol de uma retórica verossímil através de técnicas de montagem - ou não montagem - impetradas pelo diretor²¹¹. Ao analisar inúmeras estratégias de montagem²¹² exploradas ao longo dos anos por importantes cineastas, na busca de distintos efeitos, o autor relaciona *mise en scène*, profundidade de campo e movimentos de câmera como instrumentos desenvolvidos ao longo da evolução da linguagem cinematográfica - em uma análise crítica qualitativa também - que empurram a sétima arte na direção de “um relato capaz de expressar tudo sem retalhar o mundo” (BAZIN, 2014, p. 111), como é próprio da montagem invisível, que para Bazin é aquela que se aproxima de maneira mais pontual de uma construção que revigora o caráter realista do cinema - uma intervenção quase distanciada, não agressiva.

As reflexões de André Bazin sobre a montagem e seu papel em uma obra cinematográfica talvez sejam as mais conhecidas como parte central de sua teoria

²¹¹ Esse é mais um dos pontos de contato importantes que justificam nossa opção por André Bazin como pilar de uma reflexão vanguardista sobre um cinema realista que reverberará nas obras do final do século XX e início do século XXI e que são classificadas naquilo que propomos chamar de Realismo Vulgar. Interessante que, tecnicamente, diversas características e estratégias que Bazin valoriza e destaca que dão ao cinema sua capacidade realista são subvertidas no “cinema realista” contemporâneo com o intuito de ludibriar o espectador, não mais atrelando-se a uma exploração artística, conceitual e social da capacidade do cinema de representar a realidade, mesmo em uma ficção.

²¹² Montagem invisível; montagem paralela; montagem acelerada; montagem de atrações.

realista e das formulações de críticas ao cinema clássico e à teoria clássica do cinema que preconizava, pela perspectiva de importantes realizadores e críticos/ teóricos que, em linhas gerais, sem a montagem o cinema não é arte: “A teoria clássica do cinema conferiu à montagem a capacidade de interpretar eventos do mesmo modo que a estilização pode interpretar objetos” (DUDLEY ANDREW, 2002, p. 128). Bazin, na contramão desse argumento, esperava que a montagem tivesse o papel de juntar, mas não (res)significar ou dar à história um sentido específico, controlado. Como já aludido, a **normatização** de Bazin sobre a montagem acentua aquilo que parece evidente (grifo nosso): não montar também é um exercício de montagem. Não que Bazin propunha a extinção do papel do montador ou da decupagem num filme, mas esperava que essa etapa não alterasse a natureza da imagem registrada e daquilo que se quer contar.

Dudley Andrew acentua que:

Um segundo tipo de montagem tem prevalecido muito mais desde a chegada do som. É uma montagem psicológica por meio da qual um evento é quebrado nos fragmentos que duplicam as mudanças de atenção que naturalmente experimentaríamos se estivéssemos fisicamente presentes ao evento. Por exemplo, uma conversa é mostrada em montagem de plano/contraplano porque, como espectadores reais de tal conversa, nossa atenção mudaria de orador para orador. A montagem psicológica apenas prevê o ritmo natural de nossa atenção e de nossos olhos. Bazin opôs esses tipos de montagem a chamada técnica de “profundidade de campo”, que permite a uma ação desenvolver-se durante longo período de tempo e em vários planos espaciais. Com o foco permanece nítido desde as lentes da câmera até o infinito, o diretor tem a opção de construir inter-relações dramáticas dentro do enquadramento (isso é chamado *mise-en-scène*), em vez de entre os enquadramentos. Bazin prefere tal filmagem de profundidade de campo às construções de montagem por três razões: é inerentemente mais realista, alguns eventos demandam esse tratamento mais realista, e confronta nosso modo psicológico normal de processar eventos, chocando-nos dessa forma com uma realidade que frequentemente não conseguimos reconhecer. Os termos profundidade de campo e montagem são termos estilísticos referentes às descrições potenciais de eventos. Bazin, sempre interessado na imagem cinematográfica com a realidade com que trabalha, perguntou se um estilo pode ser considerado essencialmente mais fiel ao evento real do que todos os outros estilos. O que é a realidade perceptiva, perguntou, e qual o estilo cinematográfico (ou modeo criativo) que reproduz sem levar em conta os objetos expressivos (ou formas criadas) que ela pode servir? A realidade perspectiva é, para Bazin, a realidade espacial: isto é, fenômenos visíveis e os espaços que os semearam. Um estilo realista de montagem, em seu nível mais básico, é um estilo que mostraria um evento desenvolvendo-se em um espaço integral. Especialmente, um estilo cinematográfico realista é aquele que preserva a autonomia dos objetos dentro do que Bazin chamou de homogeneidade do espaço indiferenciado. Em geral, o realismo espacial é destruído pela montagem e preservado pelo chamado plano em profundidade, onde o foco universal paga tributo ao espaço entre os objetos. O

plano geral e a profundidade de campo enfatizam o fato básico do cinema, sua relação, seu veículo fotoquímico, com a realidade perceptiva e especialmente com o espaço. A montagem, por outro lado, substituiu isso por um tempo abstrato e um espaço diferenciado, procurando criar uma continuidade mental à custa da continuidade perspectiva. Ante a noção de Bazin da realidade, a montagem é essencialmente um estilo menos realista (Ibid., 2002, p. 129).

Os elementos estéticos, técnico e **operacionais** mais importantes da teoria realista de Bazin são o espaço e o tempo, por isso ele estabelece esse **confronto** entre montagem e profundidade de campo e plano-sequência (grifo nosso). A preservação do espaço e tempo da ação é aquilo que confere à imagem cinematográfica seu signo de realidade. A montagem incisiva interfere nos objetos em sua articulação com o espaço e, principalmente com o tempo, criando temporalidades distintas daquela realista que permite a contemplação do evento em sua plenitude realista: tempo e espaço. Para Bazin, segundo Dudley Andrew (2002, p. 131), “[...] considerada em relação à psicologia do espectador, certa quantidade de montagem pode muito bem ser realista”.

Há no entanto uma realidade psicológica mais profunda, que deve ser preservada pelo cinema realista: a liberdade de o espectador escolher sua própria interpretação do objeto ou evento. Alguns diretores têm usado a fotografia de profundidade de campo para manter esse privilégio do espectador. [...] Bazin jamais condenou francamente a montagem. No entanto ele a reduziu a uma posição mais humilde na hierarquia das técnicas cinematográficas. Queria que o plano geral assumisse seu lugar como método padrão de se conceber o cinema, e elogiou os filmes neo-realistas especialmente por tomarem isso, uma vez mais, esteticamente vital. (Ibid., 2002, pp. 133-134).

Para Bazin, percebe-se, o realismo do Neorrealismo italiano teve como ponto forte de sua marca realista a exploração da encenação em profundidade de campo - na perspectiva que o tempo é um fator determinante de sua concepção realista e que a montagem é uma invenção que descaracteriza o tempo realista através da sucessão de planos, plano e contra plano - do que na temática em si. Embora ambos sejam importantes a preocupação maior de Bazin concentra-se na construção espaço-temporal de um cinema realista.

A sua noção de realismo já se anuncia em “Ontologia da imagem fotográfica”, porquanto, clamando contra as ilusões da perspectiva, o “pecado original da pintura ocidental”, cujo pseudorealismo se dá tão somente pela semelhança das formas, Bazin postula que a imagem fotográfica consegue captar a realidade

objetivamente, haja vista que, mais do que oferecer uma cópia perfeita do real, é capaz de “embalsamar” o tempo, capturar o instante vivido. Assim, “o cinema vem a ser a consecução no tempo da objetividade fotográfica” (BAZIN, 2014, p. 32), ou seja, o realismo do cinema consiste em reter na imagem tanto as coisas quanto a sua própria duração. Nessa perspectiva, o cinema é tanto mais fiel à sua essência na medida em que imprime na imagem o registro do real sem interrupções, sem tentativas de manipular o tempo, isto é, sem montagem. Em uma das notas de rodapé ao ensaio “Montagem proibida”, Bazin afirma que “O realismo reside aqui na homogeneidade do espaço. Vemos, portanto, que há casos nos quais, longe de constituir a essência do cinema, a montagem é sua negação” (2014, p. 92). Em sua cruzada contra a montagem e em favor do realismo, o crítico refere-se insistentemente às “ilusões da montagem”, denunciando as suas “facilidades”, visto que ela é “criadora abstrata de sentido” – como é possível observar nos experimentos de Kulechov. Em “A evolução da linguagem cinematográfica”, Bazin parte de uma hipótese ainda mais controversa: para ele, não foi o advento do som que representou uma revolução estética na história do cinema, mas sim a decupagem em profundidade de campo praticada por cineastas como William Wyler e Orson Welles. Se no cinema clássico, todos os filmes eram decupados praticamente da mesma forma – sucessão de planos e uso do tradicional campo/contracampo –, sendo que a sua significação provinha mais da organização dos planos do que do conteúdo expresso na própria imagem, no cinema moderno, que se vale da profundidade de campo, a significação advém da colocação do objeto em relação aos personagens, de modo que o espectador não escape de tal significação (BAZIN, 2014). Em outras palavras, o princípio do cinema desloca-se da montagem para a *mise-en-scène*. Isso supõe também que se respeita a continuidade do espaço dramático, bem como a duração, portanto, o realismo propiciado pela profundidade de campo é um dado estrutural, pois, pondo a montagem de lado, é possível apreender a verdadeira continuidade da realidade. Não à toa, Bazin assevera que o realismo da escola neorrealista italiana estava muito mais no uso da profundidade de campo do que na exploração temática (SOUZA, 2015, pp. 123-124)²¹³.

Portanto a montagem cinematográfica é elemento central da teoria realista de Bazin; campo gravitacional que atrai os demais elementos plásticos, estéticos e técnicos relativos à constituição do realismo baziniano, ao redor do qual se concentram, se manifestam e se manipulam tempo e espaço.

Mesmo a decupagem da ação é estratégia do cineasta que pensa a montagem de maneira mais ativa, intervencionista no tempo e na construção dos eventos. Outros elementos são importantes à teoria realista de Bazin, mas tempo e espaço são fundamentais. Nesse ínterim, no âmago das discussões relativas à tese, vê-se como tempo e espaço - plano-sequência, plano aberto, não montagem, elipses temporais -

²¹³ Revista CONTRACAMPO, Revista do programa de pós-graduação em comunicação da Universidade Federal Fluminense; edição v.34, nº 3/ 2015. Disponível em: < <https://periodicos.uff.br/contracampo/issue/view/1019>. > Acesso em 18 de janeiro de 2021, as 05:23.

são essências na constituição da atmosfera verossímil dos *false found footage* e *mockumentaries* na contemporaneidade. Esses elementos, tempo e espaço, plano-sequência, plano aberto, não montagem, elipses temporais, são dispositivos empregados por cineastas contemporâneos para estimular o Efeito de Realidade no espectador e, percebe-se, tornar-se-á cada vez mais possível, clara, as aproximações propostas nesta pesquisa entre as formulações do cinema realista elaboradas por Bazin e os filmes que em tempos hodiernos têm no Efeito de Realidade sua força motriz para alcançar os resultados esperados na fruição espectral.

No que se refere à estilística praticada pelos diretores desses filmes, alguns dos padrões que mais chamam a atenção contrariam tendências do cinema contemporâneo praticado em Hollywood, como o uso massivo de planos-sequência (em contraposição à montagem acelerada que vemos em filmes *mainstream*) e o baixo número de planos em *close-up* de rostos. De modo geral, os falsos *found footage* de horror compartilham entre si uma série de escolhas estilísticas mais ou menos comuns, relacionadas à *mise-en-scène*: tomada longas e sem cortes, encenação em profundidade (a ação ocorre predominantemente num eixo perpendicular, e não paralelo à câmera) e predomínio de planos gerais, ao invés de *close-ups*. Todas essas ferramentas de estilo são usadas com frequência maior nos falsos documentários do que em enredos de ficção filmados da forma tradicional. A predominância de planos gerais induz os filmes a apresentar, como característica associada, um baixo número de *close-ups* de rostos. Os dois padrões visuais advêm de uma terceira característica: a montagem visual dos falsos *found footage* tende a ser mais lenta, com planos de maior duração do que em filmes de narrativa tradicional. Pode-se comprovar esse padrão recorrendo à pesquisa de Barry Salt (2009), que registra em estatísticas a tendência de aceleração progressiva da montagem visual ocorrida a partir da virada entre os anos 1950 e 1960, quando a média de duração de um plano estava entre oito e nove segundos, e o final dos anos 1990, momento em que a média caiu para quatro segundos por plano (SALT, 2009, p. 358). Essa média tende a ser muito mais alta em filmes de *found footage*, e a explicação para isso tem origem também no princípio da câmera diegética: como a maior parte dos filmes possui apenas um aparato registrando a ação dramática, o diretor não pode variar o enquadramento ao longo da cena, procedimento que destruiria a verossimilhança documental. *[Rec]*, por exemplo, contém apenas 72 tomadas, o que resulta numa média de 57 segundos por plano (há um plano com 17 minutos e 51 segundos de duração). Mesmo *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, pp. 237-238).

A temporalidade, a duração da ação, do processo de se contar uma história, a representação contínua das ações, o desenrolar dos acontecimentos, o respeito a duração como signo de realidade também pesa **neste momento**, quando Bazin progride em suas reflexões sobre a montagem, indicando que o cinema passa a se distanciar do teatro, de seus vícios, de suas estratégias narrativas na construção de

uma trama fragmentada, que está posta no cinema e manifesta através da fragmentação contínua da ação para direcionar e atender as expectativas espectatoriais (grifo nosso). Em linhas gerais Bazin valorizava - enquanto espectador, crítico, analista e teórico - um processo manifesto nessa **nova onda** de se substituir progressivamente a construção de sentidos que se estabelecia através da articulação dos planos, das ações, ou seja, da montagem por uma opção pela preservação da unidade fílmica contínua, que dá unidade e progressão ao fato filmado (grifo nosso). Em outras palavras a valorização do plano-sequência e do desenvolvimento da ação em profundidade, na concepção baziniana, é resultante de uma evolução cinematográfica que segue em direção à sua vocação, o realismo.

4.3.2 Imperfeição Natural: Ambientação e Ação como Signos Realistas²¹⁴

Se para Roland Barthes o Efeito de Real, ou Efeito de Realidade, citado no primeiro capítulo, se manifesta na literatura, ou ao menos denunciam uma intenção de dialogar com essa proposta aqueles escritores que articulam uma ampla descrição dos ambientes (cenários, **locações literárias**, objetos), dos acessórios, dos mínimos detalhes aparentemente irrelevantes para o fluxo narrativo da trama para estabelecer com o receptor uma relação de verossimilhança através do recurso do **pseudo testemunho** de um cenário real no qual o interlocutor se encontra, ou esteve em certo momento e por isso o descreve com tamanha precisão, nas formulações bazinianas sobre o cinema realista a cenografia, que pode ser contemplada visual e em alguns casos sonoramente - não dependendo necessariamente da capacidade imaginativa do leitor/receptor - reforça sua verossimilhança quando trazem ao cerne do quadro cinematográfico seu signo de presença no mundo histórico, representando estética e fotograficamente, como o ator social²¹⁵ o faz, aquilo que é: uma testemunha

²¹⁴Os conceitos apresentados neste subcapítulo sobre as relações estabelecidas entre realizador, produto e audiência, como o pacto de leitura e paradoxo do real são discutidos ao longo da tese.

²¹⁵Utilizamos o conceito de ator social proposto por Bill Nichols. Esse conceito é utilizado e esclarecido progressivamente ao longo da tese pois está ligado, em certa medida, também aos *found footage* e *mockumentaries*, embora sua aplicação primeira esteja relacionada ao cinema documentário. Conforme Bill Nichols (1997, p. 76), “este termo significa “indivíduos” ou “pessoas”. Eu uso o termo “ator social” para enfatizar o grau em que os indivíduos se representam frente a outros, e isso pode ser tomado como interpretação. Este termo também deve nos lembrar que os atores sociais, as pessoas, conservam a capacidade de atuar dentro do contexto histórico no qual estão inseridos. Já não prevalece mais a sensação de distanciamento estético entre o mundo imaginário (ficcional) em que os atores realizam sua interpretação e o mundo histórico (real) em que as pessoas vivem”.

inanimada, ou não, da realidade, não tendo sido criada, construída na pré-produção, ou na produção (com uso de lentes na captação fotográfica) para atender as necessidades do cineasta (grifo nosso). A cenografia, que pode no realismo baziniano carecer ou não de uma **descrição** ou detalhamento visual, deve carregar em si o signo do realismo, muitas vezes manifesto pela falta dos detalhes, da qualidade esperada em cenários, ou *sets*, tipicamente preparados pela indústria cinematográfica para atender as demandas estéticas, técnicas e fotográficas dos realizadores(grifo nosso). O universo referencial do realismo cinematográfico é, por justo, o mundo no qual as histórias e vidas nem sempre felizes, nem sempre estruturadas, nem sempre belas, nem sempre detalhadas se inserem para extrair seu material, seu conteúdo, seu escopo referencial e para qual o próprio constructo fílmico se apresenta: extraído dele, com a pureza possível e que ele, o mundo, merece que seja retratado por um cinema que faz uso de sua vocação de ser a arte do realismo.

Concentrado na descrição minuciosa e na apresentação de elementos aparentemente ignoráveis, ou supérfluos para o fluxo ou imersão narrativa é que se funda o conceito realista de Barthes. Esse conceito é tensionado por alguns, que os tendo como base problematiza-nos e ampliam suas arestas para estender as discussões sobre os métodos, estratégias e efeitos, como faz Michael de Certeau, ao descrever o conceito realista de Barthes:

Já Michael Certeau não está preocupado exatamente com os elementos pretensamente insignificantes que parecem dissimular uma construção discursiva. Seu *front* volta-se, nesse momento, para o modo como o texto age para a modificação de sua exterioridade: “o jogo escriturístico, produção de um sistema, espaço de formalização, tem como ‘sentido’ remeter à realidade que se distinguiu *em vista de mudá-la*” (1998, p.226). Na apropriação que faz do conceito, o foco da questão nos parece sofrer um deslocamento. Inicialmente, o efeito dizia respeito a um artifício que produziria no texto a ilusão do real, o universo de referência e no qual o efeito produzido é textual. Acrescente-se a isto que Barthes está preocupado em pensar a estrutura do escrito, ou melhor, a presença do detalhe “insignificante” e a relação do texto com leitor, de um lado, e desta interação com o real. Daí a nomeação “efeito de real” (ARNAULT & MOREIRA, 2011, p. 4).

Pensar a cenografia e seu diálogo constante com a direção de fotografia de um filme como parte importante da construção de uma estrutura mimética com base na realidade e que pretende, ou não, constituir e/ ou transmitir essa atmosfera verossímil ao público como recurso fundamental à sua imersão consciente ou inconsciente,

física, emocional, psicológica é, no cinema, portanto, um lugar de observação importante que pode orientar o trabalho que se dá antes e durante a produção de um filme. Esse apelo ao cenário, à fotografia, é uma das bases do discurso realistas, do dispositivo que fomenta a verossimilhança no cinema, mas não apenas esses. Há na sétima arte uma série de recursos que se modificam, adaptam, se hibridizam consecutivamente para alcançar novas camadas da gordura estética realística que se acumulam nos últimos 80 anos e, em especial, tornam-se mais densas entre o final de 1990 e século XXI - **até agora** (grifo nosso). Assim, na articulação dos pontos de leitura e aproximação possíveis entre o realismo manifesto na literatura e que Barthes, dentre outros, propõe reflexões buscando conhecer seus potenciais mecanismos e efeitos almejados e/ ou obtidos, e o cinema é possível encontrar nesse campo - na cenografia, nos cenários construídos pela imagem ou pelo texto e descrição - aproximações importantes, mas que não se esgotam aí. No cinema há inúmeros **dispositivos tecnológicos sensoriais** que podem ser articulados na própria obra e/ou fora dela, antes ou depois de seu lançamento, que caracterizam distintas estratégias dentro de um mesmo campo de interesse do realizador: potencializar a realidade, ou a verossimilhança para acessar com mais facilidade ou profundidade o receptor (grifo nosso). Tanto para literatura quanto para o cinema a condição do receptor, leitor, espectador são levadas em consideração de maneira importante²¹⁶, sendo que no contexto apresentado - Efeito de Realidade - a literatura parece estar limitada por contar com menor número de dispositivos. Como indica Ricardo Piglia, em relação ao leitor: “[...] a tensão entre objeto real e objeto imaginado não existe, tudo é real” (2006, p. 13 *apud* Arnault; Moreira, 2011), nessa condição o autor faz referência a força do pacto de leitura²¹⁷ estabelecido entre leitor e obra, o que seria

²¹⁶ Tanto que ao longo desse trabalho apresentaremos um esforço analítico para identificar os dispositivos que potencialmente têm mais resultado na afetação do público. São dispositivos que operam em diversas etapas do fazer fílmico e que se articulam para o reforço da verossimilhança da obra.

²¹⁷ Notoriamente ao referir-se ao pacto de leitura o autor argentino faz alusão ao pacto ficcional, relação estabelecida entre leitor e obra em que o receptor suspende as dúvidas e se permite adentrar o bosque da ficção sem questionar consecutivamente a veracidade ou lastro de realidade os eventos apresentados. Assim ainda que saiba, em algum nível, estar-se diante de uma ficção o leitor permite-se, se deixa emocionar de alguma forma pela narrativa (o mesmo princípio serve ao cinema, que será aborda por uma perspectiva distinta). “Quando entramos no bosque da ficção, temos de assinar um acordo ficcional com o autor e estar dispostos a aceitar, por exemplo, que lobo fala; mas, quando o lobo come Chapeuzinho Vermelho, pensamos que ela morreu (e essa convicção é vital para o extraordinário prazer que o leitor experimenta com sua ressurreição). Imaginamos o lobo peludo e com orelhas pontudas, mais ou menos como os lobos que encontramos nos bosques de verdade, e achamos muito natural que Chapeuzinho Vermelho se comporte como uma menina e sua mãe como uma adulta preocupada e responsável. Por quê? Porque isso é o que acontece no mundo de nossa

suficiente para concretização da imersão do receptor se a dependência concreta de mecanismos realistas, como os descritos por Barthes. “Notadamente, parece sugerir o argentino²¹⁸ que o pacto de leitura estabelecido pelo leitor com o texto é poderoso o suficiente para fazê-lo, por alguns instantes, esquecer-se de que visualiza matéria lida e não vivida” (ARNAULT; MOREIRA, 2011, p. 3). Nesse contexto percebe-se que à literatura é atribuída maior dependência dos recursos de descrição - além de elementos históricos que podem ser também empregados - e da relação estabelecida entre as partes para concretização de uma **imersão realista** (grifo nosso). O que se advoga aqui é que o cinema - embora pareça evidente - dispõe de mais recursos/dispositivos internos e externos à obra para provocar a imersão e reforçar a verossimilhança e Efeito de Realidade, não depositando na relação entre as partes - emissor e receptor - maior atribuição para concretização do Efeito de Realidade - embora essa relação não seja ignorada.

De maneira objetiva, Umberto Eco define o pacto de leitura, ou pacto/ acordo ficcional em seu livro “Seis Passeis Pelos Bosques Da Ficção”:

A norma básica para se lidar com uma obra de ficção é a seguinte: o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional, que Coleridge chamou de “suspensão da descrença”. O leitor tem de saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras. De acordo com John Searle, o autor simplesmente *finge* dizer a verdade. Aceitamos o acordo ficcional e *fingimos* que o que é narrado de fato aconteceu (*Ibid.*, 2019, p. 81).

É notório que os parâmetros, ou suspensões esperadas na apreciação de uma obra literária também operem na apreciação de um filme, ou de qualquer outra estrutura narrativa. Em certo grau essa suspensão é fundamental para que o espectador se entregue em dada medida à narrativa. No entanto a articulação entre o realismo literário proposto por Barthes, o pacto de leitura, ou pacto ficcional e o paradoxo da ficção (discutido a seguir) estão articulados aqui para propor que o cinema realista e o Realismo Vulgar se inserem e se constituem esteticamente e narrativamente com a exploração de estratégias, recursos e dispositivos que se encontram dentro e fora das

experiência, um mundo que daqui para frente passaremos a chamar, sem muitos compromissos ontológicos, de mundo real (ECO, 2019, p. 83).

²¹⁸ Faz-se menção ao escritor, romancista, pesquisador e professor Ricardo Piglia, citado anteriormente.

obras, para engendrar um Efeito de Realidade que valia-se do pacto ficcional e potencialize a imersão durante a obra, estabelecendo profunda conexão com a realidade do espectador e grande confusão na linha que separa mundo real do mundo fictício. Vale ressaltar que o cinema, também a literatura, mas principalmente a sétima arte se constitui historicamente pela consolidação de dois gêneros seminais: ficção e documentário, sendo atribuído ao segundo o status de representação da realidade, do fato histórico em um filme, o que de pronto estabelece outra relação com o espectador, sem que necessariamente o pacto ficcional seja, nessas condições, essencial, pois o receptor acredita no que está vendo como um relato do mundo histórico, não uma ficção. Esse ponto de partida já abre brechas para que um cineasta **mal intencionado, vulgar**²¹⁹ explore essa condição para impactar de maneira mais profunda o espectador, potencializando, através de todos os recursos que dispõe o Efeito de Realidade: pacto ficcional, paradoxo da ficção, cinema documentário, dispositivos, estética-narrativa, elementos extras filmes são recursos que se bem empregados pelo cineasta **vulgar** têm maior chances de que se concretize o Efeito de Realidade na obra (grifo nosso).

O pacto de leitura, pacto ficcional, pensando primariamente para o entregar-se do indivíduo à obra literária e aquilo que é contado, com emprego de distintas estratégias, é extensivo ao cinema e à recepção operando nos mesmos princípios: de que ao se dispor a assistir um filme o indivíduo não questiona consecutivamente sua legitimidade, proximidade com a realidade, ou lógica, pois ele, o espectador, se permite abrir mão de certa cognição para imergir no grau que a obra solicita para sua contemplação.

Formulação semelhante ao pacto aludido é proposta por Noël Carroll (1990), quando o autor propõe aquilo que classifica como Paradoxo no horror, questionando como é possível que indivíduos sejam afetados por aquilo que sabem não existir?. À pergunta, mais uma provocação, Carroll apresenta a guisa que lhe orienta o argumento: partimos da perspectiva, aparentemente equivocada ou no mínimo passível de reflexão, de acordo com o autor, de que só podemos ser tocados por aquilo que acreditamos existir.

²¹⁹ Vulgar nos termos e conceito que propomos no quarto capítulo.

A reflexão de Carrol nos leva a crer que esse é o equívoco fulcral da questão sobre a recepção de diversas obras literárias, cinematográficas etc. Essa perspectiva é reformulada ao longo da pesquisa quando propomos uma condição específica para o ***modus operandi*** dos filmes que utilizam os dispositivos do Efeito de Realidade e que se enquadram naquilo que propomos como Realismo Vulgar (grifo nosso).

O que chamamos de paradoxo da ficção diz respeito a como é possível que sejamos tocados emocionalmente por ficções. Aqui, a causa frequentemente omitida de nossa perplexidade é a presunção de que só podemos ser tocados pelo que acreditamos existir. Esse paradoxo é muito relevante para qualquer discussão do horror artístico, pois ficamos intrigados com a questão de como podemos ser horrorizados por aquilo que sabemos não existir (CARROL, 1999, p. 128).

No livro “*A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*” (1999), Noël Carroll discute o paradoxo da ficção²²⁰, que é um questionamento sobre como os indivíduos podem ser afetados por uma ficção, se sabem que aquilo que é mostrado na tela na verdade não existe, como aludido acima. Para o autor,

[...] nossas respostas emocionais às ficções, portanto, parecem implicar que acreditemos que os personagens de ficção existem, ao mesmo tempo que também se pressupõe que os consumidores normais e informados de ficção não acreditam que os personagens de ficção existam (*Ibid.*, 1999, p. 97).

Nessa direção, o que propomos como quebra, ou superação desse paradigma, da contradição entre se emocionar por algo que sabemos não existir, em relação ao cinema realista ou, e principalmente, aos filmes que classificamos no bojo do realismo vulgar é que,

[...] essa contradição – paradoxo da ficção - cairia simplesmente se os consumidores de ficção fossem ludibriados por certos filmes que se aproximam de narrativas documentais, mais reais. Se o cineasta é persuasivo o suficiente em sua retórica audiovisual para, parcial ou totalmente, convencer o espectador sobre

²²⁰ Para reforçar: Paradoxos da Ficção faz referência a formulação de Noel Carrol (1999), em que se propõe se questiona como é possível que indivíduos sejam afetados, emocional e fisicamente, por histórias, contadas nas mais distintas plataformas, que sabem de antemão não serem reais. O próprio autor coloca-se a questionar esse “conceito”, indicando que partimos do pressuposto, aparentemente equivocado, de que só podemos ser atingidos, mobilizados, por aquilo que acreditamos existir.

a legitimidade da história, o paradoxo da ficção seria solucionado e as reações seriam muito mais fortes e pulsantes (PEREIRA; CARREIRO, 2017, p. 546-547).

O chamado pacto de leitura, que o pesquisador e escritor Ricardo Piglia sinaliza ao sugerir que a tensão entre objeto real e objeto imaginado não existe porque o leitor se dispõe a imergir e suspender suas dúvidas ao se comprometer com a leitura de um texto e seguir o percurso proposto pelo autor, não é desconhecido do campo do cinema e é caro aos cineastas que pretendem provocar profunda imersão em seus espectadores, sobretudo aqueles realizadores que valem-se do Efeito de Realidade e das estratégias estético-narrativas (que formulamos e que são tratadas ao longo da tese) como mecanismos de persuasão dos indivíduos. Claro que no trato da literatura os dispositivos parecem menos dispersos e se apresentam em menor número. Faz-se aqui uma breve contraposição entre cinema e literatura para salientar que embora o pacto de leitura/recepção, ou o paradoxo da ficção/coração seja importante no processo de fruição há na sétima arte dispositivos outros que podem ser usados, como recursos miméticos da vida moderna, sobretudo, para manipular a audiência e se constituir o Efeito de Realidade através de alternativas, ou dispositivos outros. Um dos dispositivos utilizados pelo Realismo Vulgar tem relação com a gênese do próprio cinema, está atrelada a história de seus gêneros seminais: ficção e documentário. Fazer com que obras ficcionais cruzem as barreiras estéticas estabelecidas entre documentário e ficção é um dos mecanismos utilizados para ludibriar a audiência sobre a origem do material que assiste.

Mas quando os horizontes entre as narrativas e as modalidades cinematográficas se borram e os procedimentos se copiam a recepção da obra também é afetada, de modo que mesmo aquilo que pareça ser fantástico suscite um teor de autenticidade. Provavelmente seja essa mesma a intenção de seus autores. Podemos mesmo dizer que esse paradoxo do real²²¹ no cinema, através do emprego de estratégias estético-narrativas que apelam para construção de uma falsa veracidade em obras ficcionais, engendra um poderoso efeito de realidade que orienta o espectador, embaçando suas capacidades cognitivas. Ainda que “na maioria dos casos o espectador sabe de antemão estar vendo uma ficção ou um documentário e estabelece sua relação com a narrativa em função desse saber” (RAMOS, 2008, p. 24); (PEREIRA & CARREIRO, 2017, p. 544).

²²¹ Perspectiva nossa: acreditar na autenticidade de um fato dentro de uma narrativa que se sabe ser ficcional.

A referência de dispositivo posta acima, aquela que tem como premissa a transgressão de fronteiras estético-narrativas entre gêneros e formatos cinematográficos, ou audiovisuais, é um dos dispositivos que no cinema costumam ser empregados por aqueles que apoiam suas obras no Efeito de Realidade. Diferente da literatura que tem como principal, para não dizer único, elemento de verossimilhança a descrição sistemática de ambientes, locações ou acontecimentos, como propõe Roland Barthes. Ainda em relação ao Efeito de Real empregado na literatura o próprio Barthes argumenta em **defesa** de seu papel na construção de uma atmosfera realista das obras literárias (grifo nosso).

Desde os tempos antigos até as tentativas de vanguarda, a literatura se afaina na representação de alguma coisa. O quê? Direi brutalmente: o real. O real não é representável, e é porque os homens querem constantemente representá-lo por palavras que há uma história da literatura. Que o real não seja representável – mas somente demonstrável – pode ser dito de vários modos: quer o definamos, como Lacan, como o *impossível*, o que não pode ser atingido e escapa ao discurso, quer se verifique em termos topológicos, que não se pode fazer coincidir uma ordem pluridimensional (o real) e uma ordem unidimensional (a linguagem). Ora, é precisamente a essa impossibilidade topológica que a literatura não quer, nunca quer render-se. Que não haja paralelismo entre o real e a linguagem, com isso os homens não se conformam, e é essa recusa, talvez tão velha quanto a própria linguagem, que produz, numa faina incessante, a literatura. Poderíamos imaginar uma história da literatura, ou, melhor, das produções de linguagem, que seria a história dos *expedientes* verbais, muitas vezes louquíssimos, que os homens usaram para reduzir, aprisionar, negar, ou pelo contrário assumir o que é *sempre* um delírio, isto é, a inadequação fundamental da linguagem ao real (BARTHES, 2004b, pp. 11-12).

Em direção um pouco distinta do que propõe Barthes é consenso no cinema, ultrapassados inúmeros debates **insuperáveis** sobre cinema documentário, que o real é apenas representável (grifo nosso). Mesmo o cinema documentário, com a premissa de tratar da realidade, constitui-se como um espelho partido²²², que incapaz de refletir igualmente a realidade o faz de maneira deformada pelas mãos, ou cabeça, daquele que representa dada história, dado acontecimento, dentro de uma estrutura narrativa tipicamente cinematográfica, que não existe na vida, no mundo real, onde se deu o fato retratado. Dessa maneira o acesso ao acontecimento, ao real, a posteriori, só se dá através de um registro, portanto de uma representação que pode ser ou não fiel ao fato original, mas é essencialmente uma representação; essa que vale-se de

²²² Faz-se aqui referência ao livro de Silvio Da-Rin: *ESPELHO PARTIDO: tradição e transformação do cinema documentário* (2004).

distintos elementos para fortalecer sua verossimilhança, mas que ainda assim não deixa de ser uma representação. E essa representação pode, através de certos dispositivos, persuadir, ou ludibriar o espectador, propondo-o um pacto de leitura sem ao menos que ele, o receptor, perceba. Esse pacto supostamente se dá quando o indivíduo se dispõe a usufruir uma estrutura narrativa construída: a suspensão da dúvida deve operar para que o percurso pelas páginas de um livro ou dezenas de minutos de um filme, mesmo documentário, sejam menos afetados por ruídos, pelas lombadas e buracos que constantemente a lógica e o mundo real, fora da diégese, impõem à consciência do indivíduo. No entanto podemos perceber, a partir de apontamentos propostos por André Bazin e das análises fílmicas empregadas ao longo da pesquisa como o pacto, que chamaremos de paradoxos do real - numa releitura ao que Noel Carroll chama de paradoxo da ficção, e direcionando-a reflexão para filmes que se classificam aqui como do Realismo Vulgar - é constantemente renovado em filmes que apelam para o Efeito de Realidade, que se vale de estratégias estético-narrativas próprias e utilizam a aproximação do medo e quebra e expectativa²²³ como recurso que carimbam constantemente o atestado de validade do pacto de leitura no espectador. Argumentamos assim que o cinema, ou outros formatos audiovisuais, conglomeram inúmeros recursos do universo discutido aqui que são tão potentes quanto exclusivos (em conjunto) e, distinto da literatura, seu Efeito de Realidade não está resumido à descrição, ou à cenografia. Embora o conceito proposto por Roland Barthes seja importante e dialogue com parte daquilo que Bazin propôs como cinema realista, Barthes apresenta, pelas circunstâncias, a ponta de um iceberg que, sob a água, é formada robustamente pela sétima arte e seus dispositivos.

Roland Barthes concentra sua reflexão sobre o Efeito do Real numa análise da estrutura textual, realçando o que se chama **detalhe insignificante** como um dispositivo de construção da verossimilhança, através da mímese, como recurso desse efeito e do efeito sobre o leitor nessa suposta interação com o real (grifo nosso). De tão insignificantes para o fluxo narrativo, os detalhes robustamente apresentados

²²³ Aproximação do Medo/ Tensão e Quebra de Expectativas são dois pontos de observação que propus nos primeiros artigos que escrevi sobre o tema, entre 2011 e 2013 e que continuam reverberando como dispositivos do Efeito de Realidade que serão aplicados nas análises e que já foram explorados por outros pesquisadores.

através da descrição sistemática de cenários, cenografia e objetos operariam, segundo o autor, como uma forma de estabelecimento de uma verossimilhança tão aparentemente irrelevante quanto importante para ambientação e construção da atmosfera realista ideal à contemplação de dada história. Bazin aproxima-se em partes, primariamente, da premissa do Efeito de Real proposta por Barthes, pois a contemplação da cenografia, os cenários realistas e reconhecidos por parte importante do público, sistematizado na direção de fotografia, são elementos importantes para fruição do conteúdo fílmico e auxiliam no reforço do realismo cinematográfico. Mais do que um artifício para convencer, esses recursos, dentre outros, são parte de uma estratégia de aproximação emocional, afetiva e social com o receptor da obra; não o efeito pelo efeito (como aparenta ser no Realismo Vulgar²²⁴). Assim passando por Barthes as formulações bazinianas são mais profundas e refletem de maneira tão ampla quanto necessária parte importante dos mecanismos cinematográficos, que os distinguem também da literatura e que, portanto, podem ser mais explorados na construção de uma atmosfera realista em prol da imersão almejada, como também aponta Roland Barthes ao refletir sobre o Efeito de Real em relação aos efeitos sobre o leitor. Cabe ressaltar que seus apontamentos, como já apresentado parcialmente, são desdobrados e mais camadas são agregadas à interpretação e identificação do Efeito de Real proposto por ele. Nesse bojo Bazin parece identificar - talvez por tratar de um objeto mais robusto, com mais possibilidades - outros e mais eficientes dispositivos realistas que se mostram consideravelmente presentes no Realismo Vulgar, mesmo em termos de ambientação, cenografia e adereços.

Sobre a ambientação do filme, na construção da atmosfera realista e na relação entre ambientes preparados para gravação e cenários naturais, não constituídos para encenação, Bazin faz uma interessante referência ao analisar a fotografia do filme de

²²⁴ O ponto de tensão importante entre o realismo cinematográfico e o que classificamos como Realismo Vulgar parece estar debruçado sobre o paralelo: subjetividade x objetividade: se no realismo cinematográfico proposto conceitualmente por Bazin a construção da representação ou aproximação da realidade se dá de maneira plástica, visual, física, temática, conceitual e de maneira psicológica na representação dos dramas, aflições, realidades sociais como pontos para conexão e reflexão do receptor por algo mais profundo, sensível, espiritual, subjetivo, embora possa se dar de maneira objetiva também; no realismo vulgar a objetividade se manifesta pela incorporação, de pronto, dos dispositivos com a clara intenção de ludibriar a audiência sobre a autenticidade do material apresentado e, por consequência, manipular suas emoções. Esse, nos parece, é o ponto objetivo do Realismo Vulgar, a manipulação da percepção e, por consequência, das emoções através de dispositivos estético-narrativos.

Renoir *La Chienne* (A cadela, 1931), primeiro apontando a importância de se pensar em cenários do ponto de vista da direção de fotografia, que explora a profundidade de campo em prol de um **olhar** realista sobre a cena e também como os ambientes retratados, numa profundidade de campo alongada, são reflexo e potencializadores da realidade cinematográfica, acrescentando também uma ponderação sobre a captação do som, como indica (grifo nosso):

O cenário é sempre admirável na notação realista, sobretudo no apartamento de Legrand (notadamente a cozinha), curiosamente preciso também na casa de Lulu (os bibelôs de porcelana). Nota-se igualmente a importância da rua marcada primeiramente pelo cenário real, concretizado, especificado por detalhes precisos (o declive) e pelas astúcias das tomadas, como o reflexo nas vitrines ou nas janelas dos veículos. Enfim e sobretudo o som gravado nos próprios locais. A matéria sonora em *A cadela* é sempre admirável, graças ao registro nos cenários reais. Os ruídos do ambiente são fantásticos por causa do realismo (BAZIN, 2016, p. 62).

Ao falar da adaptação teatral, Bazin expressa mais uma vez a relação entre ambientação e realismo, nesse contexto de maneira mais próxima daquilo que Barthes indica sobre o realismo literário. O detalhe, a descrição, são próprias da literatura, possíveis para o escritor que ao descrever detalhadamente acrescenta ao texto um ar de testemunho, *in loco*. No cinema realista, no entanto, é justamente a **simplicidade** e falta de detalhes e adereços - que claramente seriam pensados para composição de uma cena que reforçam o signo realista da obra através da ambientação (grifo nosso). Isso está disposto na descrição acima, em que Bazin indica que no filme *A cadela*, como referenciado, são justamente os ruídos sonoros, captados no ambiente da gravação, local não controlado, **real**, que reforçam a impressão de realidade: o imperfeito como atestado de realidade (grifo nosso). Se fosse cinema, seria perfeito, planejado, belo e limpo.

O realismo na adaptação teatral reside em explorar o cenário natural, bem como em desconstruir o espaço da *mise-en-scène*, o que é precisamente o contrário de uma estética expressionista. Além disso, obtém-se tal “efeito de real” quando se dá importância a detalhes secundários e “aparentemente contrários à estética geral da obra”, os quais, no entanto, reafirmam sua natureza cinematográfica (BAZIN, 2014, p. 187); (SOUZA, 2015, p. 115)²²⁵.

²²⁵ Revista CONTRACAMPO, Revista do programa de pós-graduação em comunicação da Universidade Federal Fluminense; edição v.34, nº 3/ 2015. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/issue/view/1019>.

Em linhas gerais a visão de André Bazin e Rolan Barthes, tendo insumos distintos para base de suas reflexões, seguem caminhos e interesses distintos em relação sobre o Efeito de Realidade, ou Efeito de Real, mas parecem convergir em um ponto importante: ambos estão atentos aos dispositivos empregados para reforçar o Efeito de Real nas obras e a relação proposta e/ou estabelecida com o receptor, sem considerar uma pretensa, ou possível, ressignificação da realidade da qual o material é retirado. A conexão, os vínculos, os afetos, a adesão ao real, se dá na obra e em sua contemplação, podendo gerar resultados posteriores no receptor/ leitor e fazê-lo enxergar certo acontecimento através de um prisma distinto, mas dependente de uma alteração da realidade em si.

Ao longo de sua trajetória, nos inúmeros ensaios publicados, algumas dezenas de compilados em livros, como “O que é Cinema?”²²⁶ - publicado no Brasil pela primeira vez pela editora Brasiliense, em 1991, com o título “Cinema: Ensaios” - o trabalho de André Bazin, suas formulações, não propostas por ele como teorias a priori, parte sempre daquilo que lhe foi essencial, a análise do filme. E é através do material fornecido pelo cineasta que o crítico francês estabelece sua visão sobre cinema. Como Bazin, Barthes atenta-se as análises dos objetos selecionados, numa compreensão do realismo na estrutura do texto, concentrando-se no texto literário, para estabelecer de maneira subsequente considerações sobre o leitor, sendo que nunca abandona ou dá centralidade ao receptor, o objeto maior de seu interesse é o próprio texto e a maneira como o autor o desenvolve e constitui o Efeito de Real em sua trama sem afetar negativamente sua legibilidade. Nessa condição ambos se aproximam, Bazin e Barthes.

Para Bazin, especialmente e de maneira ampliada, o realismo se revelaria como uma abordagem substancialmente estilística do cineasta - embora haja outros fatores em operação - que condicionaria parte importante de suas estratégias com o intuito de aproximar seu filme da realidade que representa. Essa representação está manifesta em várias camadas que se interpõem no constructo fílmico: plano-sequência profundidade de campo, manutenção da duração contínua da ação, dos fatos

²²⁶ *Qu'est-ce que le cinéma?* originalmente publicado por Les Éditions du Cerf, 1975, na versão integral, volume único. O título original, apenas traduzido nas últimas edições brasileiras, se apresenta, segundo o próprio Bazin (1958, na primeira versão, dividida em 4 volumes) mais como uma provocação, estímulo, um problema sobre o qual o autor vai se debruçar ao longo dos textos; a questão posta no título não pressupõe a promessa de uma resposta.

apresentados, inexistência ou uso irrisório de efeitos da montagem, representação do contexto sociocultural através da temática abordada e no emprego de atores não profissionais (próximos aos atores sociais), ênfase na improvisação dos diálogos e ambientação natural, que não recorre a estúdios e utiliza os espaços “reais” são estratégias de umas estilísticas indicadas por Bazin.

4.4 O COMPONENTE AFETIVO: A REALIDADE É MAIS (A)EFETIVA DO QUE A FICÇÃO

Ao fazer referência ao cinema pós-segunda guerra na Europa, Bazin trata da aproximação proposta pelos cineastas da época com a sociedade nas quais estão inseridos e nas quais, primeiramente, são apresentadas suas obras. Em alusão aos títulos *Roma, cidade aberta*, *La Bataille du Rail* (A batalha dos trilhos, 1946, René Clément), dentre outros filmes que representavam a resistência diante da ascensão do nazismo e derivados, Bazin fala sobre as distintas posições, lugares de fala, existentes entre o cinema europeu da época, que podemos tratar as referências citadas no contexto das formulações do realismo cinematográfico, e o cinema norte-americano (numa indústria *hollywoodiana* já consolidada que caracterizava, substancialmente, o cinema clássico).

Morre-se muito nas telas do mundo em 1946. Mas não é tanto na quantidade que eu penso da morte. Na Europa, as mortes na tela dizem respeito ao espectador. Nos Estados Unidos, elas são imaginárias. Essas são as mortes “de cinema”. Existe entre os filmes e o público europeu um denominador comum afetivo que parece cada vez mais ausente do filme americano (BAZIN, 2016, p. 174).

Essas posições quase antagônicas ocupadas pelo cinema do pós-guerra, na comparação estabelecida pelo autor entre o cinema europeu - com destaque para os filmes, diretores e um movimento por ele indicado - e a indústria norte-americana do mesmo período, reforçam os aspectos daquilo que para Bazin vai constituir um “denominador comum afetivo” - nas palavras do próprio. Esse denominador comum afetivo instaura-se na consciência e/ou no subconsciente do receptor da obra de maneira visceral, numa proximidade própria do cinema realista em sua capacidade de (re)apresentar, com proximidade, a realidade. Essa constatação, que Bazin propõe ao

tratar do universo temático de obras que o teórico considera como “mais realistas”, principalmente aquelas que compõem o Neorrealismo italiano, dialoga com a perspectiva já apontada de Bill Nichols sobre o cinema documentário na relação que esse gênero, de pronto, estabelece na recepção, pois se acredita, pelo lastro estabelecido, que o documentário é sinônimo de representação de realidade e tudo que é nele (filme) apresentado é derivado de **nosso universo**, e não da cabeça de um realizador inventivo (grifo nosso).

A crença é encorajada nos documentários, já que eles frequentemente visam exercer um impacto no mundo histórico e, para isso, precisam nos persuadir ou convencer de que um ponto de vista ou enfoque é preferível a outro. A ficção talvez se contente em suspender a incredulidade (aceitar o mundo do filme como plausível, mas a não ficção com frequência quer instilar crença (aceitar o mundo do filme como real) (NICHOLS, 2009, p. 27).

Na perspectiva apresentada acima Bill Nichols estabelece a separação dos gêneros cinematográficos seminais e estimula reflexões, implícita e/ou explicitamente ao longo de suas proposições sobre as substanciais diferenças entre o cinema ficcional e não ficcional, o papel do documentário como documento - em certo nível - da realidade e as relações estabelecidas com a audiência a partir da perspectiva indicada. Não alegamos aqui, por força retórica, que o realismo baziniano trate dessa separação - documentário e ficção, embora o autor reflita sobre filmes de ambos os gêneros - mas de certos aspectos do(s) movimento(s) e obras que identifica mais atrelada ao realismo cinematográfico como mais próximas de uma representação de cunho documental do universo proposto no filme e no qual o próprio filme está inserido: o uso de atores não profissionais, cenários naturais, não composição clássica dos cortes, por exemplo, como reforço dessa atmosfera documental e realista, próxima dos recursos estilísticos do cinema documentário. A abordagem (temática, espacial e temporal) é mais facilmente reconhecida pelo público e o provoca com isso afetação maior do que se propõe o cinema clássico *hollywoodiano*.

Em primeiro lugar, os documentários oferecem-nos um retrato ou uma representação reconhecível do mundo. Pela capacidade que têm o filme e a fita de áudio de registrar situações e acontecimentos com notável fidelidade, vemos nos documentários pessoas, lugares e coisas que também poderíamos ver por nós mesmos, fora do cinema. Essa característica, por si só, muitas vezes fornece uma base para a crença: vemos o que estava lá, diante da câmera; deve ser verdade (NICHOLS, 2009, p. 28).

Os parâmetros de reconhecimento apresentados por Nichols como parte importante do processo de reconhecimento, aproximação²²⁷ do espectador com a obra compõem, largamente, atributos que Bazin classifica como realistas; próprios da estética e técnica de um cinema comprometido com sua natureza e afinado com suas potencialidades; essa aproximação se dá física (visual, opticamente) e também afetivamente (lugares, temas, desenvolvimento). O reconhecimento não se dá apenas pela aproximação mas também por não provocar o distanciamento e abstrações que o cinema clássico estabeleceu como parâmetro do cinema ficcional na cognição humana em seu primeiro meio século de existência. Esse **não distanciamento** da realidade também é sintoma que o cinema realista do século XXI, ao menos dentro do bojo do Realismo Vulgar, tenta superar na percepção do receptor: um cinema que menos parece cinema e mais se aproxima de **qualquer outra coisa audiovisual** (grifo nosso); estar aparentemente associado ao cotidiano, menos ligado ao profissionalismo dos grandes estúdios é uma forma de diminuir a distância, reforçar o reconhecimento e a aproximação e ludibriar o público, embaçando sua cognição, dificultando sua capacidade de discernimento sobre a natureza do material audiovisual apresentado.

É no equívoco estimulado sobre a origem do material que se estabelece a mímese como ferramenta de imitação de características estéticas e narrativas de produtos audiovisuais menos ligados à ficção cinematográfica e mais próximas do telejornalismo, do documentário, dos vídeos em primeira pessoa gravados consecutivamente para plataformas como o *youtube*, - por exemplo - que se camuflam os *false found footage* e *mockumentaries* ou filmes do Realismo Vulgar que intentam confundir-se na panaceia de obras não ficcionais, ligadas ao cotidiano, ao “amadorismo”, ao “feito em casa”, para ludibriar espectadores e potencializar reações e expectativas. A aproximação através do ambiente e do tema são também estratégias utilizadas com frequência. Como aludido ao longo do trabalho, uma série de dispositivos convergem com o intuito de estabelecer a verossimilhança e agregar afetos e reconhecimento no espectador em relação a essas obras.

²²⁷ No capítulo quatro aplicaremos um dos dispositivos - como propomos - que trata de algo similar à ideia de “aproximação”, que chamamos “aproximação do medo”, por termos relacionado esse dispositivo, na maioria das análises, em filmes de horror *false found footage* ou *mockumentary horror*. O que continua funcional e será aplicado também nas análises postas nesta tese é a ideia de aproximação (afetiva e física) que o tal dispositivo/ método propõe.

Ainda na construção de pontes cognitivas e/ou subjetivas que ligam o universo representado no cinema realista e, sobretudo, no Realismo Vulgar soma-se à ambientação o uso de atores que realizam bem aquilo que se propõe. Associando também o realismo cinematográfico à qualidade de interpretação dos **atores**, da precisão e naturalidade com a qual interpretam os papéis definidos²²⁸, Bazin faz referência tanto aos atores profissionais quanto aos não profissionais, ou atores sociais - como veremos adiante - e sua capacidade de interpretação sem denunciar a própria interpretação (grifo nosso). Ou seja, valoriza-se a naturalidade, numa atuação fluida, dinâmica, sem excessos das emoções. Muitas vezes a melhor forma de se parecer natural no constructo fílmico é sendo natural, desconhecendo técnicas de interpretação e agindo como se agiria no cotidiano, por isso não é coincidência que muitos atores que integram as obras analisadas e indicadas por Bazin como representantes de um cinema realista não são profissionais, mas estão familiarizados com aquilo que se apresenta no roteiro, pois vivem, ou viveram verdadeiramente, aquela situação como rotina ou momento histórico. A interpretação, ou **falta** dela, bem como a importância que o ator ocupa em filmes do Realismo Vulgar é substancial para a constituição da verossimilhança, como no filme *Holocausto Canibal*, aludido ao longo da tese (grifo nosso). No filme citado, como exemplo, é justamente a simplicidade, promiscuidade, humanidade e exagero²²⁹ dos indivíduos - inclusive na interpretação - que reforça a atmosfera realista. Esse exagero na interpretação, ao qual fazemos referência está relacionado ao fato de que, supostamente, o filme trata do registro de pessoas comuns, ou não atores, que se dispõem a registrar uma aventura no seio da Floresta Amazônica. Ao se colocarem diante da câmera é natural, ou

²²⁸ Vale ressaltar que em filmes do Neorealismo italiano, *Nouvelle Vague* e Cinema Novo, por exemplo, muitas vezes não são empregados, na interpretação dos papéis, atores profissionais. Ao investir parte de seu apelo/ mensagem na construção de um cinema realista, muitos cineastas dos referidos movimentos optaram por empregar pessoas que compunham, originalmente, o universo temático e/ ou espacial apresentado nas obras. À frente, no desenrolar do texto, dedicaremos uma parte para tratar substancialmente da diferença entre atores profissionais, atores sociais e personagens; compreensão importante para o desenvolvimento dos argumentos e indicação das diferenças e efeitos objetivos e subjetivos na audiência, tanto no realismo baziniano quanto no realismo vulgar, aqui proposto.

²²⁹ A característica da interpretação que chamamos “exagero” se dá diante do enredo: supostamente não se trata de atores, mas de pessoas que estão “se gravando” em uma situação adversa e conscientes da presença da câmera sofrem sua pressão e efeitos: performatizam para o aparelho de maneira expansiva, caricata, não profissional. Nos filmes que compõe o Realismo Vulgar parece irônico e contraditório, mas é importante indicar, que muito da capacidade de interpretação cobrada dos profissionais em *mise-en-scène* está demonstrada justamente por sua aparente - intencionalmente - não capacidade de representar (suposto amadorismo). Esses atores são, então, ótimos em serem ruins em termos de interpretação.

esperado, que pessoas não preparadas ou acostumadas para tal ajam de maneira muito **cênica**, esforçando-se para ficar à vontade e parecer tão natural quanto possível (grifo nosso). Ao passo que o esforço é perceptível, bem como o constrangimento, pois se trata, supostamente, de não atores, pessoas comuns diante de uma câmera, sem pretensões cinematográficas.

Em direção diametralmente oposta, aparentemente, às indicações de Bazin sobre a eficácia do ator, ou não ator, na construção da camada realista de uma obra, *Holocausto Canibal* apresenta bons atores que interpretam, intencionalmente, portanto, papéis ruins, denunciando para o público que há ali uma interpretação, ou encenação para câmera, pois diferente das obras analisadas por Bazin, em filmes que se enquadram na formulação proposta aqui, do Realismo Vulgar, em grande parte é fundamental que se denuncie a presença da câmera dentro da diégese²³⁰ e isso, naturalmente e em certa medida, provoca encenações para câmera.

Nas análises desenvolvidas ao longo dos anos Bazin constitui, como já dito, uma crítica qualitativa sobre as características que condensam o realismo cinematográfico, chegando ao seu ápice com o surgimento de um novo movimento que propunha uma libertação dos modelos clássicos, tradicionais, inclusive de um **primeiro realismo** (grifo nosso). Esse movimento se consolidou como o Neorealismo italiano e reverberou ao longo dos anos e das tradições estabelecidas progressiva e rapidamente para movimentos que se espalharam para outros países e que se valia de premissas similares tendo afincado com questões relativas às representações sociais: essas representações estavam manifestas em várias camadas, mas aquelas mais **caricatas** se constituem pela incorporação de atores não profissionais - não necessariamente atores sociais - uso de locações, ambientes naturais pouco controlados e que de nada estavam relacionados aos grandes sets criados em Hollywood, ou nos estúdios cinematográficos pelo mundo (grifo nosso). Os **atores** ganham espaço pelo que são e aquilo que representam em dado contexto - inclusive em suas limitações para encenação, *mise en scène* - corporificando, visual e comportamentalmente, as características dos populares, conterrâneos e

²³⁰ Questões relativas ao ator e sua atuação em filmes que se enquadram no Realismo Vulgar serão discutidas com mais profundidade no quarto capítulo, dedicado às análises.

contemporâneos das histórias e locais representados (grifo nosso). Dá-se valor mais ao ser do que ao representar, ou expressar-se diante da câmera.

5 CONSTRUINDO O REALISMO, DESCONSTRUINDO OS MECANISMOS, REVELANDO DISPOSITIVOS, PROPONDO CAMINHOS

Este último capítulo da tese busca consolidar os parâmetros utilizados e a revisão realizada sobre textos, autores, materiais e contextos distintos para compreensão do realismo cinematográfico e/em sua manifestação mais recente codificada em *false found footage* e *mockumentaries*, empregando a definição de Realismo Vulgar, dos dispositivos do Efeito de Realidade que discutimos até aqui e de algumas categorias que são apresentadas antes das análises fílmicas propriamente ditas. A tese buscou, até o momento, investigar e compreender uma série de ocorrências que culminaram nas transformações corporificadas e catapultadas pelo filme *A Bruxa de Blair* e seu impacto na indústria cinematográfica, assim buscou-se compreender todos os fenômenos marginais, desde a formalização teórica do realismo cinematográfico baziniano, passando por **lendas** sobre um cinema supostamente violentamente real denominado *snuff*, atravessando as tecnologias de comunicação dos anos 1980-1990 e pelas transformações estabelecidas nas “cabeças” dos realizadores não profissionais, “pessoas reais com suas câmeras” (PEREIRA, 2012, p. 2)²³¹ (grifo nosso). A tese então se sustenta nos parâmetros indicados e oferece, como guisa de conclusão, uma abordagem analítica mais consistente do que aquelas breves análises apresentadas ao longo da tese até esta etapa, resultando em um exercício de caráter analítico-descritivo dos filmes que fornecem insumos e compõem o corpus empírico desta investigação. São eles: *Holocausto Canibal*; *Cloverfield*; *Confissões de um Viciado em Pornografia*; *Caçador de Trolls* e *Host*.

Antes de darmos início às nossas análises é válido que apontemos quais foram os caminhos percorridos, além das necessidades identificadas, para chegarmos a uma conclusão plausível sobre quais filmes deveriam compor o corpo analítico desse nosso quarto capítulo, concluindo então a tese.

²³¹ Disponível em:

<https://associado.socine.org.br/anais/2011/11795/luiz_philipe_fassarella_pereira/apropriacao_de_genero_ficcao_x_documentario_filme_cloverfiel_monster>.

Vale também antecipar aqui que as análises que seguem neste capítulo são estabelecidas de forma aleatória, não obedecem a uma ordem seja ela cronológica – data de realização – alfabética, ou quaisquer outras formas que justifiquem sua disposição neste trabalho; elas foram realizadas simultaneamente e finalizadas e organizadas de acordo com as necessidades e desenvolvimento desta pesquisa. De qualquer maneira a disposição das análises não altera sua configuração ou a percepção do leitor, embora uma complemente a outra. Vale indicar, apenas, que por intuição algumas obras estão dispostas em uma espécie de ordem cronológica, não necessariamente por questões relativas à importância de sua data de produção e lançamento, mas pelo contexto que as obras estiveram inseridas: esse contexto está, eventualmente, relacionado ao fato, ou percepção, de que a obra foi de certa forma vanguardista, ou reascendeu/reestimulou a produção de obras congêneres após seu lançamento. Algumas obras são escolhidas sim por seu ineditismo no período em que foram lançadas, outras pelos dispositivos empregados. A orientação mais importante na definição do *corpus* analítico é relativa à pluralidade de dispositivos do Efeito de Realidade que cada filme abarca e que no conjunto poderemos explorar analisar e avaliar dentro dos parâmetros estabelecidos ao longo da tese.

Estabelecemos, por critérios de pesquisa, que o número ideal de obras que devem compor esta etapa do trabalho é de 5 filmes longas-metragens - além dos que foram referenciados ao longo da tese e daqueles que foram “parcialmente analisados” no final do primeiro capítulo. Partimos então das premissas que determinam os caminhos de nossa pesquisa e das características que têm mais relevância para discussão dos temas tratados até aqui. Esse procedimento implicou na escolha de obras e não necessariamente autores, e dessa forma, levou os sujeitos a deixarem de lado um número considerável de filmes recentes e bem sucedidos na incorporação do Efeito de Realidade. Ainda assim, a seleção contempla parcela importante das categorias desenvolvidas e dos dispositivos do Efeito de Realidade apresentados ao longo desta tese. Além disso, vale a ressalva de que muitas obras que compõem o movimento estilístico *false found footage* e *mockumentary* foram abordadas ao longo da pesquisa e os elementos mais importantes de seu discurso fílmico pseudorrealista evidenciados, ainda que brevemente. As obras referidas foram, em linhas gerais, contextualizadas em sua relevância histórica e incrementos propostos no contexto ao qual foram lançadas. A Bruxa de Blair e Atividade Paranormal, por exemplo, não são

analisadas neste capítulo pois foram referenciadas inúmeras vezes ao longo da tese, tendo seus respectivos dispositivos do Efeito de Realidade esmiuçados ainda que de maneira diluída entre as páginas que antecedem o quarto capítulo.

Essa seleção conglomerava filmes importantes que tiveram expressão em termos de reconhecimento e bilheteria, e obras menos conhecidas como *Confissões de um Viciado em Pornografia*, que trafegaram de maneira discreta em festivais e que tiveram pouca ou nenhuma repercussão entre o **grande público** (grifo nosso); algumas das obras compõem, inclusive, reflexões acadêmicas e costumeiramente são (foram) referenciadas em congressos e artigos acadêmico-científicos por questões relativas ao Efeito de Realidade, em grande parte.

A opção por obras de grande repercussão como *Cloverfield* está relacionada aos motivos indicados há pouco, mas se deve também ao fato de que sua maior circulação e reconhecimento permitem maiores possibilidades de debates públicos, bem como maior interesse de pesquisadores e realizadores pelo tema deste trabalho, mas produções menos expressivas, nos termos apresentados, não foram ignoradas, como no caso de *Caçador de Trolls*. Mais do que simples julgamentos de valor, nossas escolhas correspondem ao anseio de revelar distinções – estético-narrativas – e recorrências estilístico-nativas e temáticas que nos permitam o traçado de um caminho de observação e identificação de um movimento que se manifesta na contemporaneidade, com lastro histórico importante residual de movimentos/ ciclos que impactaram a sétima arte, numa relação plena entre o gênero ficcional e manifestação de um **primeiro ciclo** de realismo no cinema, somada às indicações sobre realismo cinematográficos mais relevantes na primeira metade do século XX, passando pelo cinema documentário e sua influência no estabelecimento de signos e códigos realistas, chegando ao *false found footage* e *mockumentary* na contemporaneidade (grifo nosso).

A proposta deste capítulo, tão pouco da tese, não é de se fomentar hierarquia entre os filmes em termos de **qualidade ou gosto**, mas evidenciar os recursos do Efeito de Realidade empregados numa análise que se empenhe em avaliar a funcionalidade, verossimilhança, legitimidade e legibilidade desses dispositivos dentro do contexto que se estabelece para aproximar-se da realidade do espectador (grifo nosso). Importante mesmo para esta etapa é estabelecer de forma mais concreta os

parâmetros do que chamamos Realismo Vulgar para auxiliar nas questões relativas à identificação espaço-temporal e temática desse fenômeno e através das análises empregadas consolidarem essa proposta e tendo base no *corpus* analítico, evidenciar formas mais ou menos eficientes de se estabelecer diálogo com a realidade.

Nosso primeiro recorte, mais bruto, está relacionado ao fato de que as análises realizadas se ligam aos *false found footage* e *mockumentary*, relacionando também ao que chamamos Realismo Vulgar - como será visto no próximo tópico deste capítulo - e nos permitem com isso explorar as categorias aqui apresentadas - também nos próximos tópicos -, compreender os mecanismos/ dispositivos do Efeito de Realidade, sua verossimilhança, sua legitimação o deslegitimação para audiência. Não se recorrem, então, à análise de filmes considerados de um cinema realista, como aqueles que André Bazin tanto analisou.

Outro estreitamento significativo - simbolicamente falando, já que numericamente o impacto é menos importante - se deu ao decidirmos afunilar nosso *corpus* ao optarmos por obras cinematográficas do final do século XX até agora, com exceção apenas de Holocausto Canibal. Isso porque observamos um interesse e uma produção ferrenha, por parte dos realizadores, teóricos, acadêmicos, dentre outros, sobre as produções que se valem do Efeito de Realidade nas últimas duas décadas, momento em que essa estilística ascende de forma concreta à indústria cinematográfica e se estabelece progressiva e aceleradamente por uma série de fatores levantados ao longo da tese. As pesquisas sobre esse movimento costuma digregir até três ou quatro décadas para abordar obras como a antologia *Guinea Pig* e Holocausto Canibal, dentre outros, mas é notória a importância dos últimos vinte anos para consolidação dessa estilística. Assim se conclui nosso recorte temático, espaço-temporal, limitando ainda mais o número de produções.

Como dito, muitos filmes compõem o corpo da tese, sobretudo aqueles ligados ao *false found footage* e *mockumentary*; são amostras retiradas de um movimento **realista** que se apoiam nesse valor e constituem-se através dele, mas apenas alguns são analisados com mais profundidade como conclusão de algumas propostas, hipóteses e conceitos levantados ao longo da investigação (grifo nosso).

Estabelecer esses parâmetros é fundamental, não apenas pelo perfil da pesquisa, acadêmico-científica, mas pelo número crescente de produções congêneres nos últimos vinte anos. Então manter-se ligado às categorias propostas, ao Efeito de Realidade e outras indicações apresentadas ao longo da tese é imprescindível para que se chegue a uma conclusão (de fato).

Fica assim defendido que as escolhas estão pautadas no estabelecimento de recortes espaço-temporais e temáticos e estilísticos, cujo propósito não é apenas a análise de elementos estéticos-narrativos, mas também a identificação de um movimento cinematográfico pelo conjunto de recorrências. Os filmes que compõe nosso *corpus* de análise têm diferentes formas de abordagem, prólogo/justificativa, construção da verossimilhança, estratégias e dispositivos do Efeito de Realidade. Cada obra explora e impõem o **realismo** de maneira distinta, utiliza diferentes recursos, justificativas e prólogos, validando ou desfavorecendo a verossimilhança (grifo nosso).

Espera-se, naturalmente, que os objetos escolhidos para pavimentar, através da aplicação de análises fílmicas, um percurso em direção à avaliação das categorias elaboradas para tal e do conceito proposto - que também será aplicado - não diminuam o reconhecimento do esforço empregado nesse momento. O *corpus* selecionado se amarra ao universo temático, estético-narrativo e temporal que desenhamos e reconhecemos ao longo deste percurso e sua seleção está relacionada a critérios de representatividade e aplicação da metodologia de análise, não a uma dimensão apenas qualitativa ou de afinidade com a obra em sim.

Dentro do universo do cinema realista do século XXI, ou do Realismo Vulgar, há uma lista considerável de filmes de distintas regiões e gêneros - embora prevaleçam o horror e terror - formatos, estratégias etc. e um corte qualitativo ou que levasse em consideração a relevância poderia ocasionar em uma seleção menos efetiva para esse processo. Espera-se, sobretudo, que o valor desta investigação sobreviva e permaneça, ainda que as obras em si se percam rapidamente nas memórias de seus espectadores.

As **categorias** e o conceito chamado Realismo Vulgar que de maneira mais consistente apresentamos ainda neste capítulo e que antecedem as análises não se

constituem como chaves de leitura únicas, finais ou fundamentais, mas configuram uma perspectiva nossa sobre possibilidades de ofertar novos olhares sobre a nebulosa tarefa de classificação dos *false found footage* e *mockumentary*, seja como movimento, estilística ou subgênero - termos incontornavelmente empregados ao longo da tese. Essas abordagens, somadas a demais elencadas até aqui, operam como propostas para auxiliar na classificação referencial das obras que pretensamente compõem o universo de um cinema realista no século XXI. Não alocando esses filmes em gêneros como horror ou contendo nossa investigação dentro dessas balizas, propomos uma dilatação para compreensão desse fenômeno para além das dimensões dos gêneros cinematográficos que acabam por restringir e fragmentar sua identificação, como tentou-se demonstrar.

5.1 REALISMO VULGAR: CONVENÇÕES PARA UMA LEITURA ATUALIZADA DO REALISMO CINEMATOGRAFICO

É comum, e normal, em tempos hodiernos, que encontremos uma profusão de produções audiovisuais, que são realizadas e circulam para e por distintas plataformas, que dialogam com a dinâmica e celeridade que a vida moderna ocidental impõe à sociedade. Essas características estão manifestadas no cinema, na televisão e internet, em filmes, vídeos, telejornais etc., através de uma série de mecanismos estético-narrativos que demonstram e reforçam o caráter imediatista e **agitado**, aparentemente carente de uma pré ou pós-produção que tomaria tempo, mas que agregaria mais **qualidade** áudio e visual aos materiais (grifo nosso). Essas abordagens atrelam-se também, genericamente, às necessidades de uma sociedade que, aparentemente, em tempos de autonomia e acesso praticamente irrestrito aos equipamentos de produção de conteúdos e aos canais de distribuição e veiculação de produtos audiovisuais, têm valorizado cada vez mais a aparência de autenticidade dos fatos, assim como a apresentação, mesmo em obras ficcionais, daquilo que é, ou aparenta ser, real. Vários pesquisadores como Manovich (2000), Feldman (2008), Tryon (2009), Sibilia (2009), Elsaesser (2015) têm escrito, a partir de diferentes abordagens teóricas, a respeito dessa tendência ao realismo que parece estar atrelada a termos como Efeito de Real (BARTHES, 1984) e Efeito de Realidade (LINS

& MESQUITA, 2008) e reflete uma Paixão pelo Real (*La Passion du Réel*) (ALAIN BADIOU apud ZIZEK, 2003, p. 25) latente.

De fato, como se pode perceber pelo próprio termo criado por Barthes em 1968 (ano da publicação na França), e apesar de o fenômeno do realismo contemporâneo, que chamamos Realismo Vulgar no audiovisual ser uma perspectiva ligada atavicamente ao século XXI, há evidências de que marcas desse enfoque cultural, ainda que circundado por tecnologias e comportamentos/recepções distintas das atuais, já se mostrava, talvez com menor ênfase, em trabalhos de diretores visionários como uma ferramenta para atingir o espectador de maneira afetivamente poderosa há algumas décadas.

O que nos permite propor uma observação e, significativamente, uma separação entre os primeiros experimentos de filmes *false found footage* e *mockumentary* na segunda metade do século XX e a ressignificação e consolidação de movimento similar no século XXI reside no fato de que os filmes que classificamos como Realismo Vulgar são parte de uma fenomenologia mais complexa do que, a princípio, uma análise e classificação a partir de sua leitura como gênero e/ ou subgênero cinematográfico ou, ainda, como parte de um **novo**, ou reaproveitado e atualizado acervo estético que se renovou e reverberou de maneira acentuada nos últimos vinte anos, como modismo (grifo nosso). O Realismo Vulgar compreende a observação de ressurgimento, atualização, consolidação, estabilidade e permanência - não se pode inferir a longevidade desse clique - de uma estética e narrativa audiovisual que está em diálogo e representa, para o espectador, uma forma mais aproximada e atualizado de realismo cinematográfico. O realismo cinematográfico se reinsere no cerne das discussões sobre cinema, após grandes debates e reflexões teóricas entre os anos 1940 e 1970, como resposta às dimensões, camadas e escala que o desenvolvimento tecnológico, as possibilidades de produção audiovisual, de distribuição e compartilhamento fomentam. Novos formatos, signos de linguagem audiovisual que como resposta a uma naturalização de distintas experimentações que passam a preencher o cotidiano de produtores e receptores, são assimilados e aceitos pelos indivíduos como signo de realidade, em suas inúmeras possibilidades que o advento das tecnologias e transformações socioculturais e econômicas fomentam. O Realismo Vulgar se configura como fenômeno por atender distintas demandas da sociedade e que são

requisitadas pelo consumidor e/ou estimuladas pelo produtor: essas demandas estão em partes configuradas dentro do conceito que a pesquisadora Ilana Feldman classifica como **apelo realista** (grifo nosso). Em sua interessante proposta à referida pesquisadora observa a ascensão de uma demanda da sociedade pela representação - sobretudo estética - daquilo que se configura no imaginário popular como real: o mal feito, amador, sem trato profissional; a câmera rápida, na mão, tremida. No entanto ao propormos a observação e ampliação de um modo de leitura sobre os filmes genericamente classificados como *false found footage* ou *mockumentary* - uma classificação estritamente estética, que não observa ou estimula análise do fenômeno - oferecendo categorias específicas para análise mais pontual, estamos provocando uma (re)leitura sobre um movimento cinematográfico - ainda que breve, mais uma vez - que de certa forma é também uma ruptura aos modelos de linguagem cinematográfica instituídos e naturalizados ao longo da história do cinema. Nesse sentido é que o trabalho consolida a aproximação proposta, de saída, com a teoria do realismo cinematográfico e, talvez mais importante, com a observação de um movimento de transformação e análises críticas de André Bazin, que sempre se mostrou capaz de analisar a parte mas sem ignorar o todo. Bazin percebe e sinaliza de forma positiva, em concordância e sentindo, reafirmando suas proposições sobre realismo cinematográfico - que o autor já observa quando fala das artes plásticas e da fotografia - a ascensão de um movimento cinematográfico que (re)insere a natureza do cinema no processo de realização exortando sua capacidade de representar a realidade. Ao indicar com entusiasmo as transformações presentes num cinema do pós-guerra, cinema moderno ou neo cinema o autor percebe que se estabelecia progressivamente, de forma importante e definitiva - definitiva do ponto de vista de marco histórico, de agregação e fomento a novas experiências e significações - uma transformação em termos de linguagem e, em certa medida, de conceito, de meios e fins da sétima arte. Esse cinema, mais realista para Bazin, representava mais do que a expansão da linguagem, mas uma ruptura com os modelos tradicionalmente consolidados da linguagem cinematográfica e do papel que o cinema estabeleceria em termos de representação. Abordagens de temas **sociais**, pessoas que são alçadas ao patamar de atores, valorização da naturalidade na interpretação, menor atuação da montagem e reapropriação/reutilização do tempo e espaço cinematográfico denunciava que a sétima arte - através do empenho de alguns

cineastas - estava pronta para amadurecer e avançar em direções distintas, para longe de seu lugar de conforto (grifo nosso).

Ainda que esse não seja indicado como caminho único para o cinema a partir dos anos 1940, não é isso que propõe Bazin, mas ele é capaz de enxergar a potencialidade que a aproximação com sua natureza realista pode alcançar nas mãos de realizadores engajados com esse compromisso. Embora o realismo, em certa medida, interesse a Bazin, é o fenômeno dessa extensão da linguagem cinematográfico e os **experimentos** que dele derivam que merecem mais destaque em suas análises (grifo nosso). Nesse sentido o Realismo Vulgar propõe também uma leitura mais ampla, que ultrapassa as questões estéticas e narrativas mais notórias e é por isso que enxergamos uma separação importante de alguns experimentos, esporádicos e dispersos até o final dos anos 1990 e sua profusão e consolidação - ainda que embrionária - no século XXI. Nesse momento, dialogando com demandas da sociedade - como já indicado por Iallana Feldman - mas sendo também, e, talvez, mais consideravelmente, uma resposta da indústria cultural às transformações da audiência, à ascensão de uma geração **oriunda** da *internet*, de novos acessos, meios, formas e significações - até a efemeridade das coisas, de sua liquidez²³² - é que essa nova dimensão do realismo é implantada e apreciada no cinema (grifo nosso). As categorias que propomos como pontos de análise também nos permitem enxergar com mais lucidez que essa nova dimensão, ou camadas de realidade cinematográfica, são de fato amplas e intercedem, na cognição dos indivíduos, acessando - acertando/atingindo - distintas memórias, apelando para familiaridades com diversos formatos audiovisuais que, em uma visão genérica, apresentam um lastro de realidade no cotidiano das pessoas. Esse trato com o real é apropriado pelo cinema atual com perspectivas mais comerciais, estéticas e narrativas do que percebia Bazin nos filmes do cinema moderno. A representação que se encontra em filmes desse ciclo, do Realismo Vulgar, está estabelecida para se atingir o público através da mímese da realidade, agregando na obra um, ou mais, dispositivos estéticos e narrativos para ludibriar o espectador sobre a legitimidade, ainda que parcial, daquilo que está sendo mostrado. Ainda que esteja atrelado a

²³² Naturalmente faz-se aqui menção ao conceito de Zygmunt Bauman, *Modernidade Líquida*, em livro com o mesmo nome (2000), e também à abordagem feita por Lucia Santaella em sua obra *Linguagens líquidas na era da mobilidade* (2007).

opções estéticas e narrativas - alguns vão dizer orçamentárias, inclusive - não se ignora o impacto que esse tipo de filme pretende estabelecer na percepção do público: se não fosse intuito atrapalhar a cognição e agregar outros níveis de envolvimento, de proximidade, de mobilização, não se apelaria para prólogos, justificativas, caracteres finais, elementos estético-narrativos próprios desse fenômeno e que estão sinalizados nesta tese como parte do processo de análise. O emprego do chamamos Realismo Vulgar, das categorias apresentadas e dos dispositivos estético-narrativos serão postos em teste ainda neste capítulo, com a análise dos filmes já indicados.

Faz-se aqui uma abordagem semelhante à de Bazin no processo de compreensão e formulação de novos campos de visão sobre obras ou movimentos cinematográficos. Como indica Dubley Andrew, “[...] o procedimento de Bazin era assistir ao filme com muita atenção, apreciando seus valores especiais e contradições” (2002, p. 115). O esforço que articulamos aqui, e não é coincidência que Bazin sirva como base de toda reflexão perpassando a tese por completo, utiliza mecanismos semelhantes e denuncia sua força motriz: a compreensão e análise do filme, posto, posteriormente, diante de teorias ou formulando novos parâmetros para compreendê-lo dentro do contexto que se apresenta. Nessa similaridade é que André Bazin se mostra um crítico, analista e teórico tão importante neste percurso. De maneira similar nosso ponto de partida é o filme e, assim, sua relação com o mundo e aquilo que pretende estabelecer através dos signos, técnicas, dispositivos e premissas utilizadas em sua constituição:

O procedimento normal de Bazin era assistir ao filme com muita atenção, apreciando seus valores especiais e notando suas dificuldades ou contradições. Então imaginaria “o tipo” de filme que era ou estava tentando ser, colocando-o num gênero ou fabricando um novo gênero. Formulava leis desse gênero, recorrendo constantemente a exemplos tirados desse filme ou de outros como ele. Finalmente essas leis eram vistas no contexto do conjunto da teoria do cinema. Assim, Bazin começa com os fatos mais particulares disponíveis, o filme diante de seus olhos, e, através de um processo de reflexão lógica e imaginativa, chega à teoria geral. (ANDREW, 2002, p. 115).

O que chamamos então Realismo Vulgar se refere aquilo que motiva a adoção de ferramentas e dispositivos da estilística e narrativa do documentário e outros formatos referidos ao real no audiovisual, além de dispositivos outros, mais ligados à modernidade, em obras ficcionais com o claro intuito de embasar a cognição do

espectador. Claro que não nos cabe avaliar intenções, mas tratamos do filme e aquilo que é passado, colocando-o numa comparação com o estilo predecessor que Bazin identifica nos movimentos neo cinematográficos. Se naquelas circunstâncias, final da primeira metade do século passado, tanto André Bazin quanto Siegfried Kracauer identificam nas obras do Neorealismo italiano um ponto de consolidação do realismo cinematográfico, um realismo puro para Bazin e a materialização de um **enredo encontrado** para Kracauer, os teóricos identificam e exortam o realismo dessas obras por uma série de características que aproximam o material da realidade social e, portanto, emocionalmente o filme de seus espectadores (grifo nosso). A camada realista, no cinema realista de Bazin e também de Kracauer, é agregada para fazer com que o espectador se sinta chegado à história, seja afetado por ela, por seu viés de representação e envolvimento. O reconhecimento se constitui a partir do uso dos cenários reais e de técnicas que subtraem o predomínio da forma sobre o conteúdo e projetam nas telas histórias vivenciadas com proximidade por quem as contempla ou que são capazes de ser reconhecidas como fragmentos dos universos transpostos para o cinema. A **intenção** de representar, aproximar e provocar mobilização através do afeto se dá nos dispositivos adotados com claro intuito de tornar os filmes mais inteligíveis, naturalmente realistas, dando vazão e visualidade ao povo em distintos contextos socioculturais (grifo nosso). Essas são diretrizes de movimentos contemporâneos a Bazin e **pós** Bazin, como o *Nouvelle Vague* e o Cinema Novo, no Brasil e na Alemanha, por exemplo (grifo nosso). Dar voz e visualidade ao povo é a melhor forma de se contar a realidade para essa mesma população. Na contramão dessa perspectiva, os filmes que classificamos e alocamos no terreno do Realismo Vulgar empregam elementos estéticos e narrativos e estratégias as mais diversas para, intencionalmente, ludibriar o espectador sobre a autenticidade do registro, simulando ou propondo que o material é fruto de um **registro real**; e com **registro real** entende-se que não foi produzido intencionalmente por uma produtora de cinema, por tanto não fora planejado e os eventos que se desenrolam ali na tela teriam se desdobrado, na verdade, no mundo sem o controle de um roteiro, não em estúdio, encenado para parecer real (grifo nosso). O caráter de representação social, de reconhecimento dos indivíduos em micro ou macro universos se dá ainda, desde sua origem, no cinema documentário e em certo momento e salvo proporções no cinema ficcional através dos neos cinemas que lograram êxito em aproximar seus filmes do mundo representado, re(a)presentando esse mundo histórico e seus habitantes de

forma realista e sem intenções excusas de que a confusão sobre a natureza do registro operasse como mecanismo de ludibriação para potencializar imersões através da **enganação** (grifo nosso).

Os filmes neorrealistas eram o que eram, resultados de uma ficção encenada com menor interferência e rigidez da linguagem cinematográfica. Por outro lado as obras que classificamos Realismo Vulgar pesam sobre os elementos de imitação da realidade e instrumentos claramente incorporados para **enganar** o receptor como estratégia elementar de seu discurso fílmico e que, por consequência, vai orientar todo processo de produção e procedimentos estéticos e narrativos (grifo nosso). Essa clara intenção de provocar a dúvida e equívoco inserindo uma **mentira** - não há adjetivo mais sutil nesse contexto - está manifesta muitas vezes em prólogos como: **baseado em fatos reais**²³³; **o filme é resultado de gravações encontradas; não se sabe a origem desses registros; as pessoas que realizaram as filmagens nunca foram encontradas; o filme que irá assistir é resultado de um arquivo disponibilizado pelo departamento de polícia**, dentre outras abordagens em que se relativiza a licença poética para abertamente mentir para o público, essa mentira é sustentada por recursos outros ao longo da narrativa; algumas obras, inclusive, não inserem créditos finais/de produção, ou o fazem seguindo estilos menos **formais** ou que se **justificam** no suposto que o filme foi montado e distribuído por uma produtora, mas que a essencialidade dos registros foi preservada e o material foi montado a partir desse conteúdo (grifo nosso). Os casos recentes dos *mockumentaries* veiculados pelo *Animal Planet*, citados na tese, demonstram como todos os elementos ligados ao filme, inclusive as estratégias de *marketing* que antecedem seu lançamento, são articuladas para envolver o espectador em um sistema de códigos empregados para ludibriá-lo: enganar como uma forma de gerar mobilização e, portanto, audiência. Por exemplo, por em um *mockumentary* - que naturalmente se anuncia como documentário - apenas ao final da obra uma pequena legenda indicativa com os

²³³ O prólogo “baseado em fatos reais” já foi relacionado a inúmeras controvérsias e problemas relativos a classificação indicativa, determinação de retirada desse prólogo etc., mas há um certo “respaldo” para esse tipo de aproximação do real, pois o percentual ou o que e quanto deve ser baseado na realidade não é determinado por qualquer órgão de controle. Por isso que histórias como do *serial killer* Ed Gein inspiram os mais distintos filmes e personagens, alguns deles se enunciando como baseado em fatos reais, como: *Massacre da Serra Elétrica*; *Silêncio dos Inocentes*, dentre outros. Há uma série de filmes que se anunciam como baseados em fatos reais que se apropriam, acrescentam, especulam e distorcem os acontecimentos do assassinato da família DeFeo, na cidade de Amityville em 1974.

dizeres **alguns eventos desse filme são ficcionalizados** é ou não uma estratégia para subtrair o aspecto ficcional do filme e fazer com que o público o aprecie plenamente como uma evidência da realidade (grifo nosso)? Essa legenda, *disclaimer*²³⁴, foi inserida no final do *mockumentary* Sereias: o corpo encontrado (novas evidências), que gerou muita repercussão entre aqueles que acreditaram ou acreditam ainda na legitimidade do falso documentário²³⁵ ou que se sentiram enganados e ofendidos pelos realizadores e, principalmente, pela emissora que o transmitiu agregando ao filme toda sua credibilidade. O exemplo citado é muito caricato e, portanto, evidente no esforço engendrado para ludibriar a audiência sobre a autenticidade do registro - como resultado do mundo histórico - para mobilizar espectadores através do Efeito de Realidade e de um apelo à realidade. Caricatos ou menos explícitos, há inúmeras outras obras, sobretudo no século XXI, em que o próprio filme depende dessa aproximação e certo nível de dúvida provocada no espectador para sua mobilização. Nesse contexto é que denominamos esse realismo atualizado - ao menos os que se enquadram, valem-se e vendem-se como *found footage* ou documentários, mas que na verdade são *false found footage* e *mockumentaries* - como Realismo Vulgar.

Mas já que o emprego do termo **Realismo** é notório, por que então **Vulgar** (grifo nosso)? Vulgar porque o adjetivo estabelece de pronto, duas leituras possíveis, porém próximas; aquela relativa à etimologia da palavra e a outra de origem semântica, como genericamente é empregada. Em termos semânticos, de reconhecimento e uso mais objetivo e cotidiano, a palavra vulgar agrega uma série de sentidos e valores, no geral negativos àquilo que é associada. Vulgar é quem se mostra sem pudor, que explora

²³⁴ “The shows were fake, though you could be forgiven if you didn’t realize that. Animal Planet, like many Discovery Communications properties, trades on its reputation for providing educational nature documentaries and lifestyle reality programs. The marketing for *Mermaids* leaned heavily on that reputation. Meanwhile, the disclaimer shown during the end credits flashed onscreen in tiny font for barely three seconds”. Texto extraído do seguinte site: <https://slate.com/technology/2016/08/the-lasting-damage-of-fake-documentaries-like-mermaids-the-body-found.html>. Mais informações sobre a inserção da legenda maliciosamente disposta de maneira discreta no final do filme e sobre a repercussão da obra podem ser verificadas na matéria da CNN Estados Unidos disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NVgrOXVJ77M>. Vale destacar ainda que o filme não se define como *mockumentary*, anuncia-se como documentário em sua sinopse: https://www.imdb.com/title/tt2954660/?ref=tt_sims_tt.

²³⁵ O impacto do filme sobre a audiência e a dúvida implantada sobre as falsas informações lançadas com moldura de realismo documental pode ser apreciada nos milhares de comentários em plataformas como o *youtube*: <https://www.youtube.com/watch?v=sQ2Wc71PGVI>.

algo, o próprio corpo, para algum benefício de forma julgada pela moral social como inadequada. Alguém que se mostra e se expõe de maneira erótica, quase pornográfica, se mostra, numa definição genérica, de maneira vulgar. Uma atitude **incorreta** para quem julga, realizada de forma explícita, sem receio ou pudor é considerada também vulgar (grifo nosso). De forma direta vulgar é associada a ações negativas, com valores escusos, de quem não se preocupa em zelar pela discrição na realização de atos mal vistos pela moral social. Esses atos, ou pessoas vulgares são associados a comportamentos eróticos, pornográficos e, portanto, sexuais. Em termos de pornografia lembremos que essa é uma das origens do termo e dos filmes *snuff*: em relação à origem do termo lembrar que é justamente as discussões sobre uso de imagens pornográficas, de sexo explícito, em obras como Garganta Profunda que fomentam as discussões sobre pornografia no cotidiano através dos cinemas e o fomento e associação da palavra *snuff* ao cinema **real** (grifo nosso). Filmes *snuff* são, por consequência, relacionados à exploração de cenas reais, principalmente de violência e tortura com viés fetichista. O termo pornográfico, umbilicalmente ligado ao termo vulgar, é também muito associado a filmes que exploram o fetichismo sexual e que dão ao ato de torturar outrem um ar explícito e escatológico de caráter fetichista; filmes assim são chamados *torture porn* ou um conjunto de cenas com esse viés recebe tal classificação.

Já em relação à etimologia da palavra, vulgar tem origem no latim e é derivada direto das palavras *vulgaris*, uma derivação de *vulgus*; a expressão em latim comum para o emprego de *vulgus* é *mobile vulgus*, que por sua vez dá origem a palavra inglesa *mob*, uma forma de se referir pejorativamente a sinônimos como multidão, turba, grupo²³⁶. Ainda em termos etimológicos e numa reprodução da definição corrente de vulgar em dicionários da língua portuguesa falada no Brasil: “Que se refere ou pertence ao povo, à plebe; comum ou popular: língua vulgar”; “A língua nativa ou vernáculo de um país: escrever um texto em vulgar”; “Que respeita as regras comuns; que não se distingue dos demais; usual: tem um conhecimento vulgar” e “De procedência ruim; de natureza baixa; grosseiro, rude: fez uso de linguagem vulgar”²³⁷. Tanto a partir de sua aplicação

²³⁶ Dicionário etimológico online da língua portuguesa, disponível em: <https://www.dicionarioetimologico.com.br/vulgar/>.

²³⁷ Dicionário online da língua portuguesa, disponível em: <https://www.dicio.com.br/vulgar/#:~:text=adjetivo%20masculino%20e%20feminino%20Que,comum>

cotidiana, genérica, quanto em sua origem, etimologia, e descrição nos dicionários, o termo vulgar atende a perspectiva adotada nesta tese para propor um termo de direcionamento a um recorte espaço-temporal, a um estilo e/ou categoria do fazer cinematográfico. Ainda que a maioria dos filmes **realistas** do século XXI, classificados *false found footage* e *mockumentary* carreguem características estéticas e narrativas mais próximas ao ordinário, ao mundo real, daquilo que é produzido por pessoas reais - leia-se amadores - e suas câmeras, e termos de representação, ética, moral e conceito essas obras não se aproximam do cinema documentário - vertente do realismo cinematográfico ainda muito presentes desde as origens do cinema - e também não se associam aos termos e motivações que exortaram os movimentos mais claramente e assumidamente realistas do cinema como Neorrealismo italiano, *Nouvelle Vague* e Cinema Novo (grifo nosso). Assim, para proposição de um lugar mais específico que direcione, em partes, a percepção de algumas características claras ou latentes de obras de caráter realista neste século é que se sugere a adoção do termo Realismo Vulgar. *False found footages*, *mockumentaries* e qualquer classificação de obras congêneres que surjam, como *desktop horror* ou aquelas categorias que sugerimos em seguida, preservam uma aproximação estética e narrativa com a realidade **não cinematográfica**, mas do cotidiano e da vida de indivíduos, além de apresentar temáticas e desfechos menos elaborados e, muitas vezes, menos felizes do que o cinema costuma representar. Também nesse sentido se ligam a realidade do mundo histórico e estabelecem conexão mais intimista com o público e, por consequência, carregam o estigma do realismo cinematográfico. No entanto, vale à separação, a codificação do realismo contemporâneo se sustenta através de um apelo realista de origem falaciosa e se apoia em inúmeros dispositivos para assim se sustentarem e mobilizar a audiência em dada direção.

Esses filmes, *false found footage*, *mockumentaries*, *desktop horror* e congêneres são vulgares porque banalizam e abusam do realismo cinematográfico, se mostram sem pudor e sem receio de enganar; exploram seus códigos visuais e dispositivos de forma extravagante e abertamente tentam seduzir o espectador por uma falsa imitação da realidade que se esforça para parecer ruim, mal feito, e utiliza informações e

[%20ou%20popular%3A%20I%C3%ADngua%20vulgar.&text=Etimologia%20\(origem%20da%20pala%20vulgar,Do%20latim%20vulgaris.](#)

afirmações mentirosas para manter o público envolvido. Se articulam com intenção e **natureza baixa; grosseira; rude: faz uso de linguagem vulgar** para ludibriar (grifo nosso).

Esses filmes também imitam a realidade diária em seus códigos mais simples e inteligíveis; estabelecem conexão estético-narrativa como se tivessem origem e **pertencessem ao povo, a plebe**, ao caseiro, ao amador. Seguem, copiam e **respeitam as regras comuns; que não se distingue dos demais; usual: tem um conhecimento vulgar** da realidade e a imita e a reproduz em suas obras para confundir o espectador, mais interessada e motivada pela possibilidade de afetar, provocar reações e sustos na maioria dos casos, do que consideram, respeitam e valorizam a origem ontológica da imagem fotográfica e por hereditariedade, do cinema - como fizeram André Bazin e Siegfried Kracauer numa visão mais “pura” e otimista sobre o realismo cinematográfico (grifo nosso).

5.1.1 Novas Camadas: Categorias e Direcionamento Referencial ao Dispositivo

Na atualidade, desde o final da década de 1990, filmes de apelo a realidade, mas que apenas a simulam, são convencionalmente classificados como *false found footage* e/ou *mockumentary*. Mais recentemente uma **categoria** específica vem sendo utilizada para fazer referência ao formato de gravação de filme que tem como suporte - ou simula-o - telas e câmeras de computadores e celulares (grifo nosso). Essa derivação, discutida no primeiro capítulo da tese, se constitui como um olhar dos parâmetros estéticos e, por consequências, narrativos que pressupõem também que o prólogo e justificativa desses filmes dialogam com a estilística adotada - que pode se manifestar explícita ou sutilmente no corpo da obra - para orientar a audiência sobre a origem do registro e, por final, do resultante fílmico. Fala-se aqui da nomenclatura que se torna cada vez mais utilizada e que se enuncia como *desktop horror*, um subgênero do cinema de horror que é, por sua vez, derivado das formulações *false found footage* e *mockumentary*. Seu enquadramento como subgênero do horror dialoga com duas perspectivas: a primeira que define que esse estilo é empregado com muito mais frequência em filmes de horror - como também são os *false found footage* e *mockumentary* - e, portanto fomenta um subgênero, ao mesmo tempo em

que o categoriza especificamente e o remete ao gênero original. A segunda perspectiva está relacionada ao fato de que o *desktop horror* já se estabelece como uma fragmentação - mais específica - de uma estilística propostas por diversos autores como um subgênero cada vez mais consolidado, que é o *found footage horror*. No entanto ao longo da tese viemos propondo que o enquadramento de uma estilística em um gênero específico, provocando sua leitura como subgênero, dá abertura para que a estilística empregada seja associada a qualquer outro gênero cinematográfico e, por consequência, faça surgir inúmeros outros subgêneros, o que por si só não é problema. Mas em termos práticos, definições mais específicas sobre o estilo de abordagem e dispositivos agregados, há definições mais pontuais que podem auxiliar tanto no processo de identificação dos dispositivos do Efeito de Realidade, do prólogo e justificativa do filme e separar os estilos, ou estilísticas como temos argumentado, de gêneros específicos.

Notoriamente os formatos de imitação da realidade no século XXI, de filmes que se enquadram na proposição do Realismo Vulgar, são mais utilizados por obras de terror e horror e por isso a associação a esses gêneros especificamente é mais palatável; no entanto a estilística em si não se define como gênero, mas define como dito, metodologias de imitação da realidade e do emprego de dispositivos de verossimilhança que irão operar de maneira mais acentuada em cada obra. Nesse sentido é que a adoção de definições como *false found footage* servem para estabelecimento e antecipação de duas características essenciais em qualquer filme que se sustente nesse argumento: primeiro, o filme será resultado de registros supostamente reais que foram perdidos pelos interlocutores e encontrados por terceiros posteriormente. Segundo, numa percepção mais genérica do fenômeno do Realismo Vulgar, que o filme terá bases em uma estilística de apelo realista.

Mas qual será essa estilística? Quais dispositivos serão empregados? Em quais bases argumentativas se sustentam prólogo e justificativa do filme, que irão perpassar todos os elementos estético-narrativos da obra? Pois bem, as **categorias** que propomos se apresentam para auxiliar nas respostas às perguntas transcritas e são estabelecidas após longa revisão de obras cinematográficas que utilizam distintos dispositivos do Efeito de Realidade (grifo nosso).

Como antecipado ao longo da tese, a definição *false found footage* se constitui de forma genérica para remeter a um dos dispositivos do Efeito de Realidade mais comuns em filmes com apelo a realidade. Esse dispositivo com frequência se apresenta no prólogo e se codifica em textos como: “Esse filme é resultado de gravações encontradas”; “Essas gravações foram encontradas e os realizadores desapareceram”; etc. Como indicado no parágrafo acima, a partir dessa condição sabe-se que a estilística e narrativa do filme apelarão para códigos visuais do realismo cinematográfico, ou Realismo Vulgar. No entanto apenas essa definição - *false found footage* - não sinaliza de forma mais precisa e direta os dispositivos empregados e, por consequência, sua justificativa, como fazem os termos *mockumentary* e *desktop horror*. Com a adoção do termo *mockumentary* sabe-se, de partida, que o dispositivo de imitação de um discurso fílmico realista se pautará nas amplas e consolidadas estratégias de representação do documentário mais ou menos familiares à audiência. De depoimentos às cenas poéticas, o *mockumentary* vale-se do apelo e da credibilidade que o cinema documentário dispõe junto ao público para perfazer seu efeito, ludibriando esse mesmo público pela imitação de códigos familiarizados, enraizados, do documentário.

Em relação ao *desktop horror*, saber-se-á tratar-se de um registro da perspectiva de uma câmera diegética acoplada em algum dispositivo eletrônico de uso doméstico/pessoal, como computador ou celular, sendo que no uso de computadores em vídeos chamados, gravações e participação em *chats* é que se dá o emprego mais frequente do formato, como os filmes já referenciados ao longo da tese, *Amizade Desfeita*, *Cuidado com Quem Chama* e *Spree*.

Como os termos, nomenclaturas, ou categorias referenciais *mockumentary* e *desktop horror* são consolidadas - a segunda ainda se estabelece progressivamente - e definem com mais precisão elementos fílmicos e estratégias adotadas, enquanto *false found footage*, termo muito empregado e igualmente eficiente, se mostra incipiente nesses aspectos, é que estimulamos outros termos/categorias referenciais que indiquem de forma mais direta e produtiva os dispositivos do Efeito de Realidade empregados em obras, como seguem. Vale destacar que não se propõe o desuso do termo convencionado *false found footage*, mas que se agregue novos códigos

referenciais para se visualizar de forma mais ampla o campo do cinema realista, ou do Realismo Vulgar no século XXI.

5.1.1.1 Estética documental maquínica

São caracterizados também por um discurso de autorrepresentação dos indivíduos ou os chamados POVs: registros resultantes de câmeras acopladas em suportes pessoais como capacetes, óculos, peitoral etc. Esses registros têm caráter documental, muitas vezes para se somarem a uma apresentação posterior desses registros através de plataformas online e redes sociais. Não há intenção manifesta de se fazer um filme, como há no *mockumentary*, por exemplo. Podemos citar *Cloverfield* como uma referência que carrega alguns dos códigos que compõem essa categoria, embora seja também um *false found footage*.

Também se enquadram nesses parâmetros filmes cujo Efeito de Realidade é baseado no resultado de um registro que supostamente não tem caráter ou motivação fílmica. Nesses casos o registro audiovisual é realizado por equipamentos de segurança, ou similares e/ou na intenção dos personagens de gravarem determinados acontecimentos, sem a **pré** intenção de realizar um filme (grifo nosso).

Essa categoria é passível de divisão ou subdivisão, tendo em vista o grande número de obras que se enquadram nessa definição. Os acontecimentos que compõem o filme, ao menos, grande parte desses desdobramentos, é realizado por equipamentos de registro de imagem (e som eventualmente) cuja função está relacionado ao monitoramento de dada atividade, local, indivíduos. Não são dispostos no local da ação para realização de um filme, mas no monitoramento das atividades acabam por captar fenômenos que, muitas vezes, são decodificados em ficções de apelo realista. Muitos curtas-metragens que compõem as antologias *VHS* (1 e 2) dialogam com essa perspectiva.

O uso da palavra **documental** não remete tecnicamente ao cinema documentário enquanto gênero específico, pois esse é composto por códigos próprios e pressupõe a intenção de se fazer um filme. Documental, nesse contexto, têm caráter ontológico

de documentar visualmente, ou audiovisualmente, determinada situação, produzindo arquivos/ documentos para fins outros, não fílmicos. O emprego da palavra **maquínica**, muito utilizada por Fernão Pessoa Ramos para enfatizar que o registro é oriundo de uma máquina, não apenas que foi feito de forma repetitiva, mecânica, dá ao termo, ou ponto de observação sobre a construção do realismo num dado filme, um reforço ao carácter **ontológico** da imagem, feito por um equipamento sem interpretação ou reação aos acontecimentos; um registro frio, não intencional a priori, mas que no constructo fílmico tem carácter testemunhal, enfatizam acontecimentos e potencializam o Efeito de Realidade das obras e sua capacidade de mobilização da audiência (grifo nosso). Mecânico ou maquinico, a máquina é quem faz o registro que dá insumo ao cineasta e essa condição diminui o papel intervencionista do homem na ação, bem como propunha o Cinema Direto em sua forma de interpelar o mundo e transformar esse mesmo mundo em filme; como **mosca ou máquina na parede**, na diégese, os equipamentos não interferem na ação e a captam de sua posição na diégese (grifo nosso). O espectador sabe que o equipamento de registro está **lá**, inserido naquele universo, mas não modifica seus acontecimentos, é testemunha isenta e discreta (grifo nosso). Em prol dessa descrição, a limitação técnica e relativa baixa qualidade das imagens é esperada. Articulados, esses elementos agregam mais camadas de realidade ao filme.

Esse tipo de registro pode ser a base de um filme ou ser incorporado em momentos específicos, mas seu termo referencial, para diferenciar determinadas obras ou fazer referência a partes específicas, sem denunciar um corte de gênero/subgênero, é remeter ao material como próprio de uma estética documental maquinica, ainda que o filme, final, seja resultado de um (falso) *found footage*.

5.1.1.2 Estética telejornalística/estética factual

Nesse caso a verossimilhança se pauta e se sustenta em características de uma reportagem telejornalística que vezes somos antecipadas pelo prólogo/justificativa e pode ser percebida e enunciada ao longo do texto ou indicada/reforçada nos créditos finais da obra. Um exemplo desse apelo é “Caçador de *Trolls*”, analisado neste capítulo. A obra em questão também se revela como um *false found footage*, mas

constitui-se e constrói seu discurso realista apoiado na imitação de códigos do telejornalismo, materializado no filme norueguês por um grupo de estudantes que pretendem realizar uma grande reportagem sobre caça de ursos. Todos os dispositivos utilizados se sustentam nessa premissa e vezes se aproximam do documentário, como é próprio desses formatos: documentário e reportagem, ou grandes reportagens, vezes se confundem em termos estéticos e estratégicos, o que os separam são os meios e as intenções, como sinaliza Fernão Pessoa Ramos (2008). O apelo no prólogo, ou justificativa que remete à intenção de se realizar uma cobertura jornalística, embora fomenta e permita proximidade estética e narrativa com o documentário, ou *mockumentary*, constitui mecanismos outros, estabelece-se no imaginário de forma distinta e pode estimular distintas percepções, inclusive nas dimensões de caráter cinematográfico explorados pelos interlocutores, na diégese. Ainda que próximos, mesmo não se tratando de ficções com apelo realista, documentário e reportagem se estruturam de forma distintas, obedecem deontologias próprias e são ordenados por interesses também distintos. Essas orientações e divergências devem nortear a avaliação/análise de filmes que compõem o Realismo Vulgar e que apelam para alguns dos códigos que cada **categoria** de representação da realidade domina. Por isso a separação através da proposta de uma categorização específica se mostra eficiente no desenvolvimento de análises desse **universo** (grifo nosso).

No documentário, há um espaço mais denso para expressão do viés autoral, geralmente ausente na reportagem. Pela noção de viés autoral designamos a possibilidade de uma articulação discursiva mais trabalhada, incluindo participação de uma equipe de especialistas em som e imagem que possui recursos e condições de explorá-los de forma mais detida. Mas não está aí a diferença central entre reportagem e documentário. O documentário constitui uma forma narrativa que é geralmente fruída na unidade de uma extensão temporal determinada. Em outras palavras, as vozes que enunciam no documentário pertencem a um conjunto discursivo orgânico que estamos chamando de narrativa. [...] O documentário é, portanto, um filme no modo que possui de veicular asserções e no modo pelo qual as asserções articulam-se enquanto narrativa com começo, meio e fim em si mesma. Mas... e a reportagem? Nosso ponto é que a reportagem é uma forma narrativa que nada tem em comum com o filme, mas se articula predominantemente dentro de outro formato enunciativo que vamos chamar de programa. [...] A reportagem é uma narrativa que enuncia asserções sobre o mundo, mas que, diferentemente do documentário, é veiculada dentro de um programa televisivo que chamamos telejornal. Do mesmo modo que a tradição do filme documentário flexiona uma narrativa com imagens/son, estabelecendo asserções sobre o mundo, a fôrma do telejornal flexiona a narrativa assertiva sobre o mundo no formato programa telejornal (RAMOS, 2008, p. 58).

As condições, ou fôrmas editoriais e outras determinações estabelecidas pelos veículos e canais que orientam e transmitem as reportagens estabelecem por consequência determinações temporais, estéticas e narrativas que diminuem seu espaço para exploração da linguagem e incorporação de elementos de abstração, poesia e arte. Diferente das abordagens do cinema documentário, muito mais plurais, generosas, e flexíveis: vezes poéticas, abstratas e que estimulam a fruição artística e cinematográfica do realizador, vezes se materializam de forma mais rígida, seguindo orientações informativas, próximas ao Modo de representação chamada por Bill Nichols de “Documentário Expositivo”.

Embora simples a princípio, os distintos prólogos, justificativas, motivações ou orientações para um desses dois modelos - similares, porém distintos - proporcionam distintas fôrmas e dispositivos do Efeito de Realidade para seus realizadores.

De forma suplementar, as duas categorizações apresentadas indicam dois pontos de vistas distintos, complementares, para analisar os filmes de apelo realista do século XXI. Naturalmente, é esperado, que novas divisões, categorizações mais objetivas surjam à medida que novas tecnologias de comunicação sejam popularizadas e configurem no público receptor novos códigos realistas e a produção cinematográfica - caso perdure esse ciclo realista - se aproprie e crie dispositivos para imitação dessas modalidades vindouras.

Found footage, nomenclatura eficiente em vários aspectos, define uma parte do filme, um apelo específico que dialoga com a perspectiva de um cinema realista contemporâneo que chamamos Realismo Vulgar, mas deixa espaço de indefinições que podem ser preenchidos por categorias ou definições adicionais, como os já consolidados *mockumentary* - que indica códigos e dispositivos específicos sobre o processo de feitura da obra -, os *desktop's horror* - que se ignorarmos a questão do gênero como delimitador já indica de forma substancial os dispositivos empregados na obra -, e, acrescentando, os filmes de estética documental maquínica e estética telejornalística ou estética factual somam-se em um universo cinematográfico de referenciais históricos, ressignificado em tempos hodiernos e ofertam novos pontos de recepção, decodificação e análises de filmes com apelo realista na atualidade.

Somada à essas categorias a noção proposta e explorada de Realismo Vulgar, acreditamos estimular e possibilitar caminhos complementares de análise e compreensão desse ciclo do cinema e na interpretação do fenômeno de forma mais ampla, numa contraposição direta ao cinema realista em sua essência e manifestações históricas nas primeiras oito décadas - um pouco mais até - da sétima arte.

Se o realismo cinematográfico está fincado no compromisso de envolver o receptor e provocar o reconhecimento e afetos em suas obras neo cinematográficas, o Realismo Vulgar se estabelece com intuito de ludibriar o público e mobilizar seus afetos e reações a partir de uma construção falaciosa de uma pretensa representação que apela diretamente para as categorias indicadas acima. Através da verossimilhança busca-se a **trapaça** - o truque que Méliès de forma **inocente** buscou criar mais de 100 anos atrás - remetendo a códigos simples, populares e vulgares como signos de realidade executado pela adoção de dispositivos do Efeito de Realidade (grifo nosso).

5.2 PERCURSO METODOLÓGICO, APLICAÇÃO DE CATEGORIAS E DA NOÇÃO DE REALISMO VULGAR

Este trabalho é composto basicamente pela observação, apontamentos e reflexões sobre as bases do realismo cinematográfico e a atualização do status do cinema realista no século XXI e configuração daquilo que chamamos Realismo Vulgar.

O que se procurou construir neste percurso foram caminhos consistentes que, agora, culminam na análise dos filmes que compõem o *corpus* da tese. Esta trajetória foi balizada e pautada em exemplos protótipos do cinema ficcional e não-ficcional, *false found footage* e *mockumentaries*, além de outros produtos culturais híbridos que nos auxiliam na compreensão das estratégias e dispositivos empregados para constituição do discurso realista em obras ficcionais que alocamos no bojo do Realismo Vulgar. Nesse ínterim, e em relação aos filmes que se enquadram no Realismo Vulgar, foi perene o intuito de compreender suas motivações, origens, estímulos e potencializadores, bem como a configuração de variados dispositivos realistas empregados na realização fílmica: estética, narrativa, estética-narrativa, personagem

câmera, câmera diegetica, paradoxo do real, paradoxo da ficção, aproximação do medo, quebra de expectativa, dentre outros, além das categorias que apresentamos para compreensão e análise de filmes pseudorrealistas²³⁸ e da formulação do conceito Realismo Vulgar.

Atravessamos modelos e movimentos que nos permitiram identificar recorrências importantes em períodos reconhecidos e sistematizados pelas teorias do cinema e, a partir daí, começamos a estabelecer nosso método de análise que será empregado a seguir. Todo processo foi norteado por uma revisão de caráter historiográfico sobre os chamados *false found footage* e *mockumentary*; suas origens e relação com filmes *snuff* e outras manifestações de um pretenso realismo cinematográfico contemporâneo.

Como nossa investigação preza pela revelação de procedimentos estilísticos de implicações narrativas e revelação de dispositivos do Efeito de Realidade, olhando para origem das configurações do realismo cinematográfico, para aquela(s) que é(são) a(s) formulação teórica(s) mais importante(s), somando a essa revisão com um olhar atento sobre movimentos que no bojo do cinema ficcional valiam-se desse valor único do cinema, dentre todas as artes, de representar a realidade. Foi importante manter-se atento e ressaltar, no momento oportuno, a importância que o cinema documentário ocupa na história do cinema e dos afetos e associações da recepção com esse gênero; através dessa reflexão se manteve a perspectiva inicial de que parte importante do reconhecimento e familiaridades que os indivíduos, historicamente e culturalmente, mantêm com o cinema documentário é um dos **facilitadores** para aceitação, leitura e associações que o Realismo Vulgar, os *false found footage*, *mockumentaries* e congêneres conseguem despertar no espectador, apelando para estratégias que aproximam o discurso fílmico ficcional de um discurso verossímil associado ao real, ao menos ao real cinematográfico (grifo nosso).

²³⁸ Estética documental maquínica; Estética telejornalística/ estética factual.

A partir dessa nossa definição, ainda primária, das características do Realismo Vulgar, pretendemos identificar quais obras de nosso *corpus* se enquadram na classificação indicada e ainda enquadrá-las, ou não, nas categorias propostas, apontando os mecanismos e dispositivos do Efeito de Realidade empregados, realizando uma avaliação qualitativa sobre a construção da verossimilhança em cada obra analisada.

Para efeito de análise, partimos de características imanentes dos filmes, a fim de identificar sua classificação. Para isso privilegiamos as seguintes características, postas aqui em forma de questionamentos:

- Qual é o universo temático do filme? A qual gênero pertence?²³⁹
- Qual o prólogo que pretende justificar a **origem real da obra** (grifo nosso)?
- Como os dispositivos estético-narrativos são empregados?
- Como esses dispositivos interferem na legibilidade da obra?
- Em qual das categorias propostas o filme se enquadra? Por quê? Como se dá essa (auto) inclusão?
- A obra em questão dialoga, está relacionada com aquilo que classificamos como Realismo Vulgar?

Essas são questões balizadoras que ajudam na formulação e definição daquilo que identificamos como Realismo Vulga e que são (im)postas às análises.

Na esteira dessa definição, do estabelecimento dos parâmetros do Realismo Vulgar, as análises imanentes permitem a compreensão, em certo grau, dos mecanismos, apelos e motivações para realização de tais obras. Compreender as relações estabelecidas com o público, saber à que as obras apelam para consolidação, em algum grau, de seu discurso verossímil parece tarefa possível diante das investigações realizadas até aqui.

²³⁹ Como já dito ao longo da tese, não classificamos os *false found footage* e *mockumentary* como um gênero ou subgênero, mas como um movimento estético, estilístico, com premissas “maliciosas”, vulgares em todos os sentidos que à palavra competem.

Se o Efeito de Realidade, ou o **formato**, estilo, *false found footage* e *mockumentary* têm sido banalizados e perdido força²⁴⁰ pela repetição e uso consecutivo e indiscriminado dessa estratégia retórica de persuasão, compreender seus métodos e efeitos é importante, pois essas condições/recursos marcam um cliço cinematográfico que em certa medida se repete e se desdobra (grifo nosso). Além disso, denunciam características de dada sociedade em dado tempo e a maneira como o cinema essencial ou marginalmente se relaciona com essa mesma sociedade.

5.2.1 Entre Ficção, Telejornalismo e Documentário: As Estratégias Estético-Narrativas Empregadas na Obra *Holocausto Canibal*²⁴¹

Apelar para familiaridades e aproximação estética com gêneros e formatos consolidados na percepção popular como representantes da realidade - em certo grau - é a estratégia adotada em *Holocausto Canibal*; filme que já foi referenciado inúmeras vezes ao longo da tese. Na obra de Reggero Deodato são empregados dispositivos distintos para efetivação do Efeito de Realidade, numa forçada imitação que proporciona um filme em que mortes pornográficas saltam da tela e chocam espectadores. Isso somado a camada de verossimilhança torna o filme um ícone em relação às experimentações mais fortuitas nos últimos 40 anos em termos de apropriação da linguagem documentária e também da estética telejornalística, orquestrando uma estética factual que insere também o repórter na ação para fortalecer o vínculo com o mundo real e sua representação no cinema. Nesse contexto - e é recorrente em filmes congêneres - uma das estratégias recorrentes é a inserção

²⁴⁰ Dizemos “perdido força” porque o alto número de obras congêneres e banalização de certos dispositivos, aparentemente, fazem com que o impacto almejado pela adoção de certas estratégias se perca. Embora, particularmente, como professor universitário tenha vivenciado em sala de aula, em 2020.1, na disciplina Criação Publicitária para TV e Cinema, ministradas para as turmas de 5º, 6º e 7º períodos, do curso de Publicidade e Propaganda - um total de 40 alunos, aproximadamente - uma experiência que sinaliza para força de certos dispositivos do Efeito de Realidade: ao propor que os alunos assistissem, analisassem - sem procurar referências - os filmes *Contatos de 4º Grau* e *Cloverfield*, grande parte da turma, a posteriori, discutiu com seriedade sobre a origem das obras (real ou não), principalmente em relação a primeira citada - como descrito no primeiro capítulo desta tese.

²⁴¹ Parte deste conteúdo vem sendo revisado e apresentado ao longo de minha trajetória acadêmica, perpassando alguns eventos científicos, sendo aprimorado. A versão posta aqui, com acréscimos importantes para tese, está publicada no livro da AVANCA CINEMA - INTERNATIONAL CONFERENCE (2016, pp 577-586). A versão mais recente do texto, de 2016, já conta com a contribuição/ orientação e coautoria de Rodrigo Carreiro.

dos equipamentos de captação de áudio e vídeo na diégeses, no espaço ficcional, característica que agrega ao aparato a condição de personagem, ou personagem câmera, como empregamos nas análises, o que reforça nossa crença na autenticidade daquilo que nos é mostrado em obras audiovisuais.

Essa posição da câmera, ou do personagem câmera, foge das estratégias estético-narrativas enraizadas historicamente na produção ficcional, aproximando o filme de uma perspectiva mais ligada ao documental, ao autorrelato, dentre outros formatos semelhantes, estabelecendo assim outra relação entre obra e público, pois, segundo Bill Nichols “[...] os documentários desviam nossa atenção para um mundo que já ocupamos, enquanto a ficção atrai nossa atenção para um mundo que jamais conheceríamos” (2005, p. 20). Logo, as já naturalizadas convenções realistas na produção cinematográfica, comuns ao gênero documentário, cuja tradição está “profundamente enraizada na sua capacidade de nos transmitir uma impressão de autenticidade” (NICHOLS, 2005, p. 20), permitem que filmes ficcionais possam convocar a premissa de um cinema que trata ou retransmite uma realidade, incorporando um apelo estético-narrativo de reconhecimento, legitimação e verossimilhança, oriundo das obras não ficcionais, apelando assim para um forte Efeito de Realidade. Com esse ímpeto é que se estabelece a narrativa da obra cinematográfica *Holocausto Canibal*, um filme que causou reações às mais diversas entre espectadores, críticos e pesquisadores da área de cinema; no entanto é lugar comum que análises e críticas contemporâneas ao lançamento da obra apontem para seus aspectos mais chocantes e até grotescos: ações como reais sacrifícios de animais apresentados no filme chamam ainda mais a atenção dos receptores devido aos métodos de captação dessas imagens que têm um caráter substancialmente documental, ao menos no aspecto estético-narrativo. Ou seja, se *Holocausto Canibal* não é de fato um documentário – como será exposto ao longo deste exercício analítico – em diversos momentos o diretor Ruggero Deodato optou por incorporar ao filme uma gordura de verossimilhança, através da incorporação de um suposto amadorismo, atribuído mais facilmente ao gênero documentário, com o uso de câmeras 16 milímetros, equipamento que se popularizou nos anos 1970 e que por isso era utilizado por pessoas não profissionalmente ligadas ao cinema, para o registro cotidiano ou de eventos como festas de aniversário, casamentos etc.

A fábula é resultante, na maior parte do filme, dos registros realizados por quatro supostos documentaristas, que se embrenham na floresta amazônica para documentar o encontro e rotina dos indígenas da região. Dessa forma, o filme se estrutura através de duas linhas narrativas, divididas espacial e temporalmente, amarradas pelo universo temático, em que as histórias se cruzam, pois um dos eventos é motivado pela investigação sobre o outro evento, ou linha narrativa. Se o Efeito de Realidade de Holocausto Canibal está atrelado, sobretudo, ao fato de que há diversas captações com característica e equipamentos tipicamente documentais – essa, nós chamaremos de segunda linha narrativa da obra – a manifestação da primeira linha narrativa é estruturada através de um personagem que irá se debruçar sobre um mistério: o desaparecimento dos quatro jovens documentaristas que nunca voltaram de sua empreitada na Amazônia, na fronteira entre Peru e Brasil.

A investigação para encontrá-los, ou ao menos achar evidências que indiquem os acontecimentos que culminaram no desaparecimento deles, é a motivação central do filme, e devido a esse procedimento, os espaços e tempos se cruzam em uma montagem paralela, não linear, que progressivamente aponta importantes e angustiantes evidências sobre o ocorrido. Nesse percurso, vemos protagonistas progressivamente transformando-se em algozes, uma transformação importante para o desenrolar da trama.

Então, percebe-se que o espectador tem acesso a **dois filmes** (grifo nosso): a investigação de um renomado antropólogo e professor da Universidade de Nova York, Harold Monroe, sobre o desaparecimento dos jovens – e esse universo é caracterizado por uma linguagem estético-narrativa tipicamente ficcional, manifesta, na maior parte do tempo, na qualidade das imagens, variação de planos e posição ocupada pela câmera, que está fora do espaço diegético; essa linha narrativa é também composta pela participação de repórteres que cobrem o desenrolar das investigações, inseridos com o operador de câmera na diégese e que agregam ao filme um apelo à estética telejornalística/estética factual.

Já as imagens que são progressivamente inseridas e que apresentam fragmentos das filmagens feitas pelos documentaristas, obtidas através de algumas latas de filmes

encontradas, configuram a segunda linha narrativa como *false found footages*²⁴² e *mockumentary*, formatos e apelos recorrentes em obras que incorporam dispositivos do Efeito de Realidade.

De modo geral, os filmes chamados dessa forma possuem enredos ficcionais que utilizam deliberadamente procedimentos estilísticos e/ ou narrativos normalmente associados ao documentário, muitas vezes com a intenção de enganar o espectador quanto ao caráter ontológico de suas imagens e sons (CARREIRO, 2013, p. 226).

A imersão na segunda linha narrativa do filme, o retorno ao passado, ou a revisão dos filmes gravados pelos quatro documentaristas desaparecidos, é realizada de fato apenas na segunda metade da obra. Ao contrário da maior parte dos *false found footages*, referenciados diversas vezes ao longo desta investigação, o chamado *Green Inferno* – nome dado aos registros feitos pelos quatro jovens - não enuncia-se como resultado de registros supostamente reais em caracteres iniciais, mas apresenta inúmeros elementos estético-narrativos que empregam ao filme um caráter realista; créditos finais indicam o **prólogo** e justificativa da obra, como indicado ao longo da tese (grifo nosso).

No caso em questão, o anúncio, que auxilia no processo de imersão do espectador e de fortalecimento do Efeito de Realidade é feito de maneira progressiva, mas configura-se, de forma mais sistemática, através do trabalho de apreciação dos filmes encontrados pelo professor Monroe, que torna-se, nesse momento, uma espécie de interlocutor, que vai intermediar o contato/relação entre o *Green Inferno* e os espectadores. Monroe é a ponte de ligação que conecta ambas as pontas: de um lado o documento audiovisual realizado pelos documentaristas, do outro os espectadores, que sem o trabalho do antropólogo, nunca teriam acesso àquele material. Monroe substitui assim o meganarrador, invisível, que se manifesta através de caracteres,

²⁴² Os chamados falsos *found footages* (gravações encontradas) apresentam-se como se o material fílmico exibido, que compõe determinada obra que apela para o efeito de realidade, fosse oriundo de gravações feitas por certo(s) indivíduo(s) e que são encontradas e reapresentadas a outrem. Intenta-se, com o emprego desse recurso, criar a impressão de que em determinado evento – em sua maioria dramático – o(s) indivíduo(s)/ personagem(ns) mantiveram-se fieis ao ofício de captar todos os acontecimentos enquanto eram acometidos, direta ou indiretamente, por alguma situação adversa, e ao sucumbirem ou desaparecerem, apenas os registros foram encontrados. Esse mecanismo serve ao cineasta que pretende criar uma obra que apele para o efeito de realidade, uma vez que dessa forma o filme aproxima-se de um registro documental, sobretudo devido à baixa qualidade das imagens, pouca variação de planos etc.

representando alguma instituição que está com determinado *found footage* e que o retransmite ao público, curiosos para desvendar o mistério em questão.

Um prólogo marca o início de *Holocausto Canibal*, representado por uma suposta telerreportagem que servirá como meio de introdução do espectador no tema central do filme. Essa reportagem – cuja características estético-narrativas e a posição da câmera no espaço diegético também reforçam o Efeito de Realidade apelando para estética factual – atenderá às necessidades do diretor de lançar, de imediato, o tema central do filme – o desaparecimento de quatro jovens documentarista na floresta amazônica, “armados apenas com câmeras, microfones e curiosidade”²⁴³ - e a investigação que se desenrolará, em seguida, para descobrir o que de fato aconteceu com eles. Essa investigação, encabeçada pelo professor Monroe, como já apontado, está disposta no que caracterizamos como a primeira linha narrativa do filme, aquela de caráter ficcional, e que faz uso da linguagem tipicamente cinematográfica mesmo que, em certos momentos, essa linha seja tomada por trechos de reportagens telejornalísticas protagonizadas pelo próprio professor. Assim, como prólogo, os primeiros 5 minutos do filme, aproximadamente, preenche um acervo de informações fundamentais para transcorrê-lo da narrativa, reduzindo a possibilidade de que o espectador se perca na montagem não linear e no cruzamento das linhas narrativas propostas. Após esse **guião**, o espectador é levado às profundezas da floresta amazônica pelo antropólogo, que se tornará protagonista e condutor dos discursos morais e culturais que são propostos, direta e indiretamente, em diversos momentos ao longo do filme (grifo nosso).

Como citado no primeiro capítulo da tese, *Holocausto Canibal* demonstra grande esforço para validar seu discurso realista e o equilibra sobre distintos dispositivos do Efeito de Realidade, cada um sustentando-se também sobre uma linha delicada. Deve-se considerar que a proposta encabeçada por Deodato era ainda incipiente e o cineasta a realizou com convicção e maestria em vários aspectos, sobre tudo se o analisamos com esse **consentimento** histórico (grifo nosso). Entre dispositivos estético-narrativos empregados, oriundos da linguagem documental e da estética factual, o filme entrega parte importante de sua engrenagem realista àquilo que

²⁴³ Conforme apresentado no prólogo do filme, de onde o texto entre aspas foi retirado.

chamamos ao longo da tese de prólogo e justificativa: ambos geralmente permeiam o mesmo espaço na trama, e o segundo depende do primeiro. O dito prólogo se manifesta através de informações, geralmente inseridas em texto, que justificam a origem do material para sinalizar seu pretenso realismo (o material é oriundo do mundo histórico, real) e isso justifica, a priori, na percepção do público o motivo pelo qual o filme tem determinadas características estéticas que interferirão nos métodos narrativos. Em *Holocausto Canibal* não é diferente, a obra atribui peso de norteameritização, convencimento e justificativa das características empregadas ao longo do filme e o fazem com o claro intuito de reforçar o caráter realista para o receptor. Como indica a pesquisadora Julian Petley em seu texto publicado no livro *"The Spectacle of the Real: from Hollywood to Reality TV and Beyond"*:

Poucos são os filmes que mostram tanta preocupação em validar o status aparentemente indexical de suas imagens. Assim, por exemplo, um título de abertura afirma: "Por uma questão de autenticidade, algumas sequências foram retidas em sua totalidade". E, no final, para o caso de alguém estar se perguntando como eles viram as imagens que aparentemente foram destruídas, um título final revela que: "O projecionista John K. Kirov foi condenado a dois meses de prisão suspensa e multado em \$ 10.000 por apropriação ilegal de material de filme. Sabemos que ele recebeu \$ 250.000 pela mesma filmagem". Um segmento inicial da filmagem "encontrada" estabelece cuidadosamente o fato de que a equipe de filmagem tinha duas câmeras, o que explica satisfatoriamente, em termos diegéticos, aquelas cenas em que vemos os membros da equipe realmente filmando. (PETLEY, 2005, p. 178)²⁴⁴.

O trecho reproduzido acima do texto de Julian Petley reproduz com viés de confirmação um dos argumentos discutidos ao longo da tese e que compõem o processo de dissecação das obras através das análises fílmicas; o prólogo e a justificativa são importantes para o processo de convencimento e imersão do espectador naquele universo aceito, se bem efetivados os dispositivos, como próprios do mundo histórico. Esse esforço se percebe em *Holocausto Canibal*, tanto nos apelos iniciais - espaço/momento mais comum de se empregar esse recurso - quanto nos

²⁴⁴ Texto original em inglês: "There can be few films which display such concern with validating the apparently indexical status of their images. Thus, for example, an opening title states: 'For the sake of authenticity, some sequences have been retained in their entirety'. And, at the end, just in case anyone is wondering how they came to see images which had apparently been destroyed, a closing title discloses that: 'Projectionist John K. Kirov was given a two month suspended jail sentence and fined \$10,000 for illegal appropriation of film material. We know he received \$250,000 for that same footage'. An early segment of the 'found' footage carefully establishes the fact that the film crew had two cameras, thus satisfactorily accounting, in diegetic terms, for those scenes in which we see team members actually filming".

créditos finais da obra, após a conclusão da **investigação**, cujo desenrolar foi acompanhado também por repórteres presentes na diégese (grifo nosso).

Com exceção da primeira aparição do professor – apresentado no prólogo do filme – as demais cenas que contam com sua presença são realizadas nos conformes do cinema ficcional, com a câmera fora do espaço diegético, sem o compromisso estreito com o Efeito de Realidade. Mesmo que as imagens, no geral, sejam tremidas e com pouca qualidade e que essas características dialoguem com o Efeito de Realidade proposto por Lins e Mesquita (2008), há momentos também em que a câmera vale-se de técnicas cinematográficas mais engessadas, com imagem fixas e variação rigorosa de planos, mas essas características não desfavorecem o Efeito de Realidade central proposto na segunda linha narrativa da obra. Essa alegação apoia-se na percepção de que o Efeito de Realidade manifesto estética e narrativamente na segunda linha narrativa de Holocausto Canibal é antecipado e potencializado, e talvez esse seja mesmo o pilar mais importante e “mimético”, pela intenção declarada dos 4 jovens desaparecidos de realizar um documentário, e que o material resultante dessa intenção/ação compõe parte da obra.

Além de Monroe, os quatro jovens documentaristas desaparecidos, a princípio, também são os protagonistas do filme: Alan Yates, diretor de documentários, conhecido por seus trabalhos no Vietnã e África – seus trabalhos feitos na África serão **questionados**, posteriormente, no processo de **desconstrução** de caráter do personagem; Faye Daniels, uma das cinegrafistas e noiva de Yates (grifo nosso). Além do casal, Jack Anders e Mark Tomason também compõem a equipe, atuando como operadores da câmera filmadora; os dois últimos, ao lado de Alan Yates, têm seu comportamento, moral e ética questionados quando, interessado pela vida dos jovens, o professor Monroe, realizando uma espécie de telerreportagem investigativa, tenta comunicar-se com familiares e pessoas próximas aos componentes da trupe. Essas informações sobre a personalidade e todas as características e atitudes negativas do grupo, sobretudo dos três homens da equipe, são apresentadas no espaço narrativo claramente ficcional, num processo de, mais uma vez, desconstrução daqueles que, em primeiro momento, poderiam ser recebidos pelo espectador como heróis da trama: o desaparecimento dos jovens, apresentados no prólogo do filme como cineastas curiosos e corajosos, desperta no público um interesse sobre o desfecho que, provavelmente, resultaria na consolidação dos

documentaristas como vítimas e/ou heróis. No entanto, com o desenrolar da obra é proposta uma clara **inversão de papéis**, em que aqueles que, supostamente, seriam os protagonistas, heróis, tornam-se os antagonistas, legítimos representantes da selvageria humana (grifo nosso). Ao contrário do que se espera, ao embrenharem-se na floresta amazônica, os jovens **civilizados** são muito mais insensíveis e capazes de atrocidades e desrespeito com os habitantes locais do que as próprias tribos **primitivas** (grifo nosso).

Na linha narrativa que se estrutura pelo apelo pseudodocumental, a(s) câmera(s), como personagem, torna-se os dispositivos narrativos inseridos no espaço ficcional, e os quatro jovens alternam-se na operação dos equipamentos. É através do que os documentaristas veem e as câmeras registram que somos inseridos na trama, naquele espaço narrativo. Todos os acontecimentos trágicos que são provocados e por fim resultam na morte dos documentaristas são registrados de perto pela câmera que, enquanto personagem, é submetida às mesmas aflições que aqueles que a operam.

O dispositivo de registro audiovisual já não é mais um equipamento indiferente que capta a imagem numa posição de recuo, fora da ação, ele faz parte da história e é passível também da aflição dos outros personagens; essa é a característica mais enérgica que efetiva o Efeito de Realidade na obra, manifesto naquela que chamamos de segunda linha narrativa, pseudodocumental.

A presença da câmera diegética, obrigatória para imprimir à narração o efeito de real pretendido, impõe uma série de restrições ao ato narrativo, tendo inclusive implicações no desenvolvimento dramatúrgico. Na ficção tradicional, por exemplo, a ubiquidade do narrador oculto implica este “poder mover” livremente o dispositivo de registro, escolhendo a todo tempo o posicionamento de câmera mais favorável, em termos de geografia, perspectiva e ponto de vista, para que o espectador compreenda mais rapidamente a progressão do enredo. 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. A mesma afirmação vale para o gravador de sons (CARREIRO, 2013, p. 230).

Essa construção do discurso persuasivo de realidade, com a câmera na mão e as imagens não profissionais, fortalecem a sensação de horror, aproximando aquilo que está aparentemente distante histórica e geograficamente do espectador, do que

concebemos como **amador**, mais ligado ao real e ao cotidiano nas narrativas audiovisuais disposta principalmente na internet (grifo nosso). O valor das imagens não está mais relacionado ao rigor estético, fotografia e enquadramentos cinematograficamente belos, como tipicamente se exige da tradição do cinema ficcional, elas buscam a imperfeição, o acaso, a imagem tomada simultaneamente ao ocorrido; a rigidez técnica abre espaço para a necessidade do registro documental. Esse suposto amadorismo é justificável pelas circunstâncias da tomada, a verossimilhança está ligada à estética grotesca das imagens. Aspectos estéticos comuns também na produção televisiva, em programas de variedades e no telejornalismo contemporâneo, que “não se limita mais às imagens estáveis e bem enquadradas, utilizando em muitas coberturas planos-sequências tremidos e imagens de baixa qualidade” [...] (LINS & MESQUITA, 2008, p. 8).

Na linha narrativa que se desenrola na floresta amazônica, encabeçada pelo grupo de documentaristas, as típicas estratégias narrativas que compõem a ação ficcional em cenas ou sequências estão ausentes, assim como os planos e contra planos, que se apresentam, discretamente, pela alternância das imagens realizadas pelas duas câmeras 16mm. A narrativa é desenvolvida pelo ato de apertar e desapertar o botão de *REC*. Os fragmentos que põem em fluxo a história e que constituem o registro audiovisual, supostamente real, estão associados à ação de ligar e desligar os equipamentos; nós vemos o que a **câmera vê** no momento em que está ligada e perdemos aquilo que se passou quando estava desligada (grifo nosso). Soma-se à essa estratégia de edição no conteúdo apresentado da segunda linha narrativa, o fato de que várias latas de filme tenham se perdido. Essas estratégias constituem aquilo que notadamente é o único mecanismo de seleção dos momentos de maior apreensão e intensidade do filme. É a manutenção das sensações e o direcionamento das expectativas para o final, – uma esperada resolução para o problema - é a estratégia de montagem, as elipses temporais da obra que vão nos apresentar em aproximadamente quarenta e cinco minutos - ou metade do filme -, os eventos que compreenderam alguns dias, ou semanas de filmagem. O ligar e desligar da câmera, como mecanismo de edição, não denuncia qualquer artificialidade ou manipulação do documento. Então, o filme é resultado daquilo que ficou registrado nas películas enlatadas e, posteriormente, reveladas - tendo início com breves trechos que demonstram a empatia entre os jovens, mas que logo em seguida já são

reapresentados em uma situação grotesca e de índole questionável: uma tartaruga gigante é abatida com crueldade, sem qualquer respeito por parte de seus predadores, que brincam com os restos do animal e o esvisceram sem tripudiar - até ser reencontrado pelo professor Monroe, que acompanhado por dois guias, se embrenha na floresta amazônica e encontra as latas em posse dos índios Shamataris.

A referida e discreta **estratégia de montagem** da segunda linha narrativa do filme dialogam com proximidade com aquilo que André Bazin chama em seu texto - termo usado no título - **montagem proibida** (grifo nosso). Em relação ao realismo cinematográfico Bazin, e também Siegfried Kracauer, propõe que a forma não se sobreponha ao conteúdo e que o formalismo, através da montagem, não impeça que as imagens permitam que o espectador contemple sua ambiguidade natural. Nessas condições a montagem tem papel de ligar as cenas, mas não de criar sentido falso em relação às mesmas. Nesse contexto também a montagem em filmes que caracterizamos como pertencentes ao Realismo Vulgar tendem a subverter, disfarçar ou justificar o processo de montagem para não indicar ao receptor que, em algum momento, houve uma etapa de manipulação e, portanto, ficcionalização do **material encontrado** (grifo nosso). Em “O Caçador de *Trolls*”, por exemplo, o prólogo do filme indica que os registros foram entregues a determinada produtora, mas que a empresa apenas fez **cortes pontuais** que não teriam alterado o sentido do material (grifo nosso). A **montagem proibida** do cinema realista de Bazin, não é verdadeiramente proibida no Realismo Vulgar, mas é negada e incrementa o conjunto de falácias empregadas para adensar a ilusão realista no imaginário do espectador e com isso manipulá-lo em determinada direção (grifo nosso).

Os registros de cunho pseudodocumental estabelecem deliberações sobre a autenticidade de um documento audiovisual que supostamente foi (re)encontrado pelo professor Monroe em sua investigação, por tanto testemunha um fato histórico. “Ora, o que não aconteceu não cremos de imediato que seja possível, mas o que aconteceu o é evidente; se impossível não teria acontecido” (ARISTÓTELES, 2005, p. 29). Os elementos estético-narrativos, recursos retóricos persuasivos do filme, são mobilizados para afetar as capacidades cognitivas de quem o aprecia e reforçar a crença na legitimidade da obra como um documento audiovisual.

No livro “A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração” (1999), Noël Carroll discute a questão do paradoxo da ficção, que é um questionamento sobre como os indivíduos podem ser afetados por uma ficção, se eles sabem que aquilo que é mostrado na tela na verdade não existe. Para o autor,

[...] nossas respostas emocionais às ficções, portanto, parecem implicar que acreditemos que os personagens de ficção existem, ao mesmo tempo que também se pressupõe que os consumidores normais e informados de ficção não acreditam que os personagens de ficção existam (CAROLL, 1999, p. 97)

Essa contradição – paradoxo da ficção - cairia simplesmente se os consumidores de ficção fossem ludibriados por certos filmes que se aproximam de narrativas documentais, mais reais. Se o cineasta é persuasivo o suficiente em sua retórica audiovisual para, parcial ou totalmente, convencer o espectador sobre a legitimidade da história, o paradoxo da ficção seria solucionado e as reações muito mais fortes e pulsantes, provavelmente.

Assim, em *Holocausto Canibal*, a construção da realidade documentada é exercida, como já dito, através da incorporação da câmera no espaço ficcional, pelo aparente amadorismo das imagens e também pelo discurso em primeira pessoa que as cenas e os relatos mantêm; em grande parte tudo é registrado em planos-sequência que fragmentam pouco a ação, **respeitando** uma temporalidade e espacialidade próprias do mundo histórico em diálogo com o realismo cinematográfico baziniano. (grifo nosso). Esse estilo de gravação é referido também à autorrepresentação, ao diário, do filme e do vídeo experimental, mas definitivamente o afasta daquilo que está historicamente enraizado na tradição da narrativa ficcional. Nesse sentido o filme é tanto um *mockumentary*, como usa a estética telejornalistica/estética factual como é também, em partes, um *false found footage*, pois **o o filme que compõe uma das linhas narrativas** é resultante dos rolos de filmagem perdidos pelos jovens e encontrado pelo professor (grifo nosso).

Na mesma direção, ao referir-se ao já referenciados *false found footages* como **formato ou subgênero**, Rodrigo Carreiro aponta que no cinema ficcional a câmera, ou os dispositivos de captação de imagem e som são incorporados, tradicionalmente, com a competência de captar, de distintos pontos, a ação que se desenrola, para que

na composição final, o material chegue ao espectador de maneira compreensível, que atenda às necessidades, narrativas e/ou autorais do diretor, enquanto a câmera diegética caracteriza-se justamente pelo oposto, ou seja, pela aparente falta de controle/direção sobre o equipamento de captação de imagem, que nomeamos aqui como personagem (grifo nosso).

A câmera diegética demarca a principal diferença narrativa do subgênero em relação à ficção tradicional, na qual os personagens não percebem a existência de dispositivos de registro de imagem e sons. Na tradição narrativa do cinema ficcional, este aparato costuma ter o dom da ubiquidade: o cineasta é capaz de narrar a progressão dramática do enredo a partir de múltiplos pontos de vista, tanto objetivos quanto subjetivos, de acordo com os desejos e necessidades da instância narradora (CARREIRO, 2013, p. 229).

Desconstruídos e **desmascarados**, tendo cometido inúmeras atrocidades com animais e com dezenas de índios, os jovens documentaristas despertam a ira dos habitantes locais e, portanto, esses personagens vão sucumbindo, sendo abatidos à medida que a trama avança para sua conclusão e **lição moral**; a gana pela fama os mantém filmando todos os eventos, mesmo enquanto cada um deles é assassinado, e é essa perseverança perversa que permite que tenhamos acesso aos registros realizados e que são apresentados, posteriormente, trazendo uma conclusão para aqueles eventos.

As estratégias estético-narrativas do filme 'Holocausto Canibal' apelam para um conjunto de crenças e familiaridades do público, numa tentativa de tornar o discurso fílmico autêntico e verossímil, derrubando os limites e diferenças áudio e visuais instituídas historicamente entre o universo fictício e o real, apresentando a ficção como um fato, pois: “quando plausível, o impossível se deve preferir a um possível que não convença” (ARISTÓTELES, 2005, p. 3.).

Mais do que um filme que emprega estratégias e dispositivos do Efeito de Realidade com certa eficiência, de maneira então vanguardista e estabelecendo-se sobre diversas justificativas e dispositivos, o filme de Roggero Deodato manifesta também uma reflexão sobre o próprio processo de ficcionalização, uma crítica sutil à espetacularização da violência e a exploração da mídia sobre eventos trágicos.

Algumas dessas questões são postas de forma delicada, outras de maneira mais intensa.

Dentre os filmes que compõe o universo do Realismo Vulgar, ou obras que apelam para o Efeito de Realidade revisados ao longo da tese, *Holocausto Canibal* é a única que parece dialogar com uma das formulações dos Modos de representação de Bill Nichols mais complexas, que é o Modo Reflexivo²⁴⁵. O Modo Reflexivo propõe de maneira aberta, ou sutil, um processo de reflexão sobre a própria ficcionalização do material filmado, estimulando questionamentos sobre a autenticidade do que se assiste e até mesmo sobre o cinema documentário. De maneira expressiva o filme de Deodato parece propor parâmetros para se pensar seu filme, um pretenso documentário, sob tais condições.

No entanto, o paradoxo desses vários dispositivos é que, embora se destinem a testemunhar/ reforçar a verossimilhança do que está sendo mostrado na tela, eles também, ao mesmo tempo, operam autorreflexivamente, chamando a atenção para o próprio processo de representação fílmica e demonstrar que mesmo o texto que parece mais "realista" é na verdade uma construção artificial. A partir daqui, é certamente um pequeno passo para pensar criticamente sobre como o *Holocausto Canibal* é construído - particularmente à luz de sua própria representação preconceituosa da mídia, conforme descrito anteriormente. Na verdade, pode-se argumentar que o filme contém sua própria autocrítica, e que rejeitar todo o empreendimento como meramente hipócrita é perder o foco (PETLEY, 2005, p. 179)²⁴⁶.

No contexto apresentado *Holocausto Canibal* carrega características daquilo que chamamos Realismo Vulgar, pois a proposta de aproximação do discurso fílmico tem

²⁴⁵ “O modo reflexivo, por sua vez, surge do processo de contestação e reflexão sobre o próprio discurso fílmico, “como resposta ao ceticismo frente à possibilidade de uma representação objetiva do mundo e procurou explicar as convenções que regem o processo de representação juntamente com o produto” [...] (DA-RIN, 2004, p. 135 apud PEREIRA, 2013, p. 121).

“Se o mundo histórico é um lugar de encontro para o processo de intercâmbio e de representações sociais na modalidade interativa, a representação do mundo histórico se converte, nela mesma, no tema de mediação cinematográfica da modalidade reflexiva. Ao invés de vermos o realizador implicar-se unicamente no modo interativo (participativo, conversação, interrogativo) com os outros atores sociais, agora vemos e ouvimos que o realizador também adota o metacomentário, falando menos do mundo histórico em si, como nas modalidades expositiva e poética, ou na interativa e se apresenta na forma de um diário pessoal, sobre o processo de representação em si” (NICHOLS, 2001. p 93).

²⁴⁶ Texto original em inglês: “However, the paradox of these various devices is that, whilst they are meant to testify to the verisimilitude of what is being shown on screen, they also, at the same time, operate self-reflexively, drawing attention to the process of filmic representation itself and demonstrating that even the most ‘realist’-seeming text is in fact an artificial construct. From here, it is surely but a short step to thinking critically about how *Cannibal Holocaust* is itself constructed – particularly in the light of its own jaundiced representation of the media, as outlined earlier. Indeed, it could be argued that the film actually contains its own auto-critique, and that to reject the entire enterprise as merely hypocritical is to miss the point”.

clara intenção de ludibriar o receptor para potencializar seus efeitos através da verossimilhança e imagens pornográficas de animais sendo mortos na diégese. Cenas **snuff** como essas associadas a todos outros dispositivos empregados, em que o prólogo se esforça para justificar e sustentar o apelo realista da obra demonstra à clara **necessidade** dos realizadores de ludibriar o espectador sobre a origem dos registros e, por tanto, obter resultados mais eficientes através desse truque (grifo nosso). A recepção equivocada da obra, cuja cognição é turva por uma grossa neblina de realismo e verossimilhança, é essencial para que Holocausto Canibal se insira no imaginário e perdure historicamente dentre os milhares de filmes de horror produzidos todos os anos.

Outro aspecto interessante para confirmação da condição/classificação proposta, se observa ao colocar a obra sob as formulações de André Bazin para identificação, ou caracterização de um realismo cinematográfico. Toda análise desenvolvida é, naturalmente, transpassada por sua teoria realista, mas ao final vale ressaltar alguns aspectos.

Em termos de montagem é interessante observar como em Holocausto Canibal uma das premissas realistas bazinianas opera com timidez: a **montagem invisível** não é estratégia adotada pela obra, mas o prólogo e texto posto ao final do filme são articulados pesadamente para justificar a existência de uma montagem que vezes operam de maneira mais tímida, vezes de maneira mais formalista na amarração das informações e conexão intercaladas das duas linhas narrativas indicadas na análise (grifo nosso).

Nos trechos **originais** em que os estudantes estão na floresta amazônica a montagem se dá na diégese, pelo apertar o botão de *rec* e *stop* - como será devidamente explorado na análise do filme *Cloverfield* - e essas circunstâncias resultam em planos mais longos, que não chegam a representar sequências inteiras continuamente porque as ações são cortadas entre cenas de duas câmeras inseridas na diégese e operadas pelos jovens - daí se dá um dos constructos da montagem - tímido e discreto - mesmo na linha narrativa de caráter mais realista. Já na linha narrativa em que se desenvolve a investigação sobre os acontecimentos, a montagem é mais presente e

assume um caráter de cunho formalista, embora a estética ainda dialogue com o factual/documental (grifo nosso).

Além disso, outros elementos do realismo baziniano estão presentes e são imprescindíveis para formalização de um pretenso realismo cinematográfico, principalmente na linha narrativa em que os jovens **documentaristas**/estudantes estão em cena (grifo nosso): Nessas circunstâncias se destacam o uso de cenários naturais, externas, com caráter real não construídos para o filme e que se aproximam da representação mais fidedigna do modo de vida dos povos indígenas. Esse reconhecimento e aproximação com o real é potencializado pela incorporação de **atores sociais**, não profissionais e com familiaridade com o cotidiano daqueles povos (grifo nosso); o uso de animais capturados e sacrificados - cenas que remetem a pornografia escatológica - também evidenciam essa infiltração do cineasta e seu aparato no mundo histórico representado, numa apropriação clara de um ambiente natural, sua flora e fauna, inclusive de povos que vivem de forma similar àquela representada.

Esses são alguns pontos de contato mais expressivos entre o Holocausto Canibal e o realismo cinematográfico de André Bazin; além dos resumidos como uma espécie de conclusão desta análise, os fundamentos realistas de Bazin foram essenciais durante este exercício e as demais análises que seguem.

5.2.2 Confissões de um Viciado em Pornografia: se é Documentário, é Real

Na maioria dos casos, o espectador sabe de antemão estar vendo uma ficção ou um documentário e estabelece sua relação com a narrativa em função desse saber. [...] O artista é livre para trabalhar embaralhando fronteiras, mas parece evidente que esse fato não impede que elas existam, inclusive por fornecerem a medida do trabalho transgressor (RAMOS, 2008, pp. 24-25).

Talvez a estratégia mais sintomática de um filme que deseja se passar por real, representante de uma abordagem do mundo histórico, mesmo sendo uma ficção, seja apelar de maneira indiscreta, direta, objetiva e, em certa medida, caricata para o

conjunto de estratégias do documentário mais enraizadas e reconhecíveis desse gênero cinematográfico.

À repetição de conjuntos, mais ou menos homogêneos, podemos dar nomes. Documentário é um desses nomes, designa um conjunto de obras que possuem algumas características singulares e estáveis, que as diferenciam do conjunto dos filmes ficcionais (RAMOS, 2008. p. 23).

Esse recurso, na mixagem de gêneros com premissas tão distintas em que um está dotado de paradigmas éticos e morais e o outro tem aspecto, compromissos e determinações predominantemente comerciais, talvez configure de maneira mais robusta aquilo que consideramos Realismo Vulgar, pois está indexa as obras que apelam diretamente para esse hibridismo e para o reconhecimento e familiaridades mais primárias de seus espectadores com o documentário uma necessidade latente de ludibriação através da verossimilhança sobre a pretensa autenticidade do filme. E é assim que o cômico e vulgar - em amplos sentidos – ‘Confissões de um Viciado em Pornografia’, do diretor Duncan Christie (2008), se apresenta e sustenta seu constructo fílmico falacioso e descomprometido com a ética do documentário, operando sem qualquer receio ou pudor para enganar a audiência. Em essência o único elemento que afasta o espectador de profunda imersão no filme como resultante do mundo histórico talvez sejam suas personagens caricatas e o humor “pastelão” de sua trama - nesse sentido a obra é similar ao mockumentary *This Is Spinal Tap*, referenciado ao longo do trabalho; e em certa medida talvez seja o equilíbrio entre **realidade e estupidez exacerbada** que manifeste no filme um sutil caráter de reflexão sobre a confiabilidade e credibilidade de obras cinematográficas, inclusive documentárias (características que também está discretamente presente no filme “O caçador de *Trolls*”, analisado neste capítulo) (grifo nosso).

Esse caráter reflexivo remete aos procedimentos e crenças na realidade representada pelo gênero documentário que em filmes não ficcionais do Modo Reflexivo, de acordo com as formulações de Bill Nichols, carregam em si um questionamento sobre o próprio processo de realização e credibilidade atribuída ao formato. Para embaralhar a cognição e estimular reflexões sobre a obra o diretor Duncan Christie agrega, à abordagem séria e dramática comuns ao documentário e muito presentes e estimuladas em Confissões de um Viciado em Pornografia, um humor latente para

tratar de um tema **delicado**, que é a obsessão por pornografia, de um personagem - que se passa por ator social - com traços e comportamento também caricatos (grifo nosso). A maneira como o protagonista, Mark Tobias descreve a relação com seu acervo pornográfico, falando sobre as características de inúmeros filmes que costuma assistir e indica suas preferências **sexuais** dão à obra um tom cômico ao mesmo tempo em que outros elementos fílmicos são agregados para tentar equilibrar os parâmetros entre comicidade e dramaticidade (grifo nosso); a obra se constitui, dessa forma, como uma ironia, uma **piada** com o público que estimula a recepção e a tira de seu lugar de conforto (grifo nosso). Nesse sentido, a autora Julia Petley nos lembra de que:

Nos últimos anos, tem havido muita discussão sobre “falsos documentários”. Estes foram descritos como textos de ficção que “parecem” documentários e “fazem um esforço parcial ou combinado para se apropriar dos códigos e convenções documentais a fim de representar um tema fictício” (Roscoe e Hight 2001: 2). Em alguns casos, a intenção é puramente lúdica e cômica, como em *This is Spinal Tap* (1984), mas em outros, como *Bob Roberts* (1992), há um desejo claro de montar uma crítica às próprias práticas documentárias (PETLEY, 2005, p 173)²⁴⁷.

Para reforçar essa perspectiva Petley faz referência aos argumentos de Brian Winston que indica que

“[...] dado o poder ideológico da imagem realista em se declarar confiável, é legítimo usar a “forma” do falso documentário para forçar o público, por assim dizer, a confrontar sua credulidade em tais imagens e seus preconceitos sobre o que elas podem representar” (2000, p. 37).

Destacam-se, em termos do Modo Reflexivo, os trechos em que personagem/ator social e realizador discutem sobre o processo realização do filme, em que Mark demonstra seu desconforto com as encenações para câmera idealizadas pelo diretor:

“Eu não entendo, só quero evitar ir pra prisão, confessar o que fiz e me desculpar pelo que fiz, e agora estou em pé em um corredor, com roupa apertada que é

²⁴⁷ Texto original em inglês: “In recent years there has been a good deal of discussion of ‘mock-documentaries’. These have been described as fictional texts which ‘look’ like documentaries and ‘make a partial or concerted effort to appropriate documentary codes and conventions in order to represent a fictional subject’ (Roscoe and Hight 2001: 2). In some cases the intention is purely playful and comic, as in *This is Spinal Tap* (1984), but in others, such as *Bob Roberts* (1992), there is a clear desire to mount a critique of documentary practices themselves. As Brian Winston has argued: Given the ideological power of the realist image in claiming to be trustworthy, it is clearly legitimate to use a faked documentary form to force the audience, as it were, to confront its credulity in such images and its prejudices about what they might represent”.

muito pequena e estou com frio! E você me diz que é para colocar minha cabeça entre duas tetas e eu não sei mais o que estou fazendo. Isso é com uma cena em "Grande Lebowski" na pista de boliche com todos os pinos? - Exatamente - É como um sonho? Mas por que... - É você que queria fazer esse filme - Queria que fosse uma pequena confissão! Não queria me masturbar com uma galinha de plástico! Isso é uma palhaçada, vão me prender pela vida toda".

Como amplamente discutido ao longo da tese, com mais ênfase no segundo capítulo, o cinema documentário tem compromisso com a representação da realidade, ainda que parte dessa representação seja inevitavelmente fruto de uma interpretação do autor, mas essa condição não **incomoda** ou interpela tanto a audiência (grifo nosso). A partir dessa perspectiva, já enraizada na tradição cinematográfica e com forte apelo à memória, reconhecimento e credibilidade depositada pelo público, o filme não ficcional estabelece relação e provoca mobilizações distintas na audiência do que fazem aquelas obras claramente ficcional em detrimento àquelas que se passam por reais - e é a esses atributos e condições que *Confissões de um Viciado em Pornografia* recorre para provocar envolvimento com a trama e suas personagens, principalmente com aquele que é seu caricato protagonista, Mark Tobias, um (ex)viciado em pornografia que é abandonado por sua esposa devido sua compulsão em se masturbar e consumir produções eróticas²⁴⁸. A trama, descrita nos segundos iniciais

²⁴⁸ Em relação a mobilização que a percepção equivocada sobre a origem/gênero do filme pode provocar na audiência, em especial se tratando do filme *Confissões de um Viciado em Pornografia* que se passa por documentário, um comentário/review de espectador expressa de forma eficiente o que essa "confusão" provocada pode causar em termos de mobilização na recepção:

29 September 2014 | by D_Burke. **"If You Know It's A Mockumentary, You Might Enjoy It - So, "Confessions of a Porn Addict" is not a real documentary. I mention that fact in the beginning of this review because I didn't know that fact while I was watching it. It was only when I looked the film up later that its intent as a mockumentary came to my attention.**

Did not knowing it was a mockumentary ruin my enjoyment of the film? Well, movies about people who struggle with addiction, particularly an addiction as complicated as sex addiction, are not entertaining to begin with. They can be fascinating, but definitely not enjoyable to watch.

For instance, Paul Schrader's "Auto Focus" (2002) was a good film that started out as kind of fun, only to gradually decline in mood into a grim portrayal of a bleak and sad life that catches up to the protagonist. The film has no shortage of nudity, but a huge shortage of eroticism and excitement.

Simply put, there's nothing inherently funny about sex addiction. Its status as an actual addiction is the subject of hot debate within psychology circles, but those who succumb to it lead truly sad lives.

So if sex addiction is not funny, why make a mockumentary about it? Why make a film about a guy who spends most of his time in his apartment masturbating to hardcore porn to the point where he loses his girlfriend, his job, and a chance at a normal productive life, and pass it off as a comedy? What's the point?

I have read defenders of this film label this movie as "deadpan", and "of an acquired taste", which may be what the filmmakers intended. However, to me, this film was equivalent to a friend of mine telling me that he has cancer, and then telling me he was just kidding three days later.

If an actual friend told me this outright lie, I wouldn't laugh, nor would I be particularly offended. If anything, I would wonder what the point of lying to me was.

como "... até engraçada, se não fosse triste", começa com um prólogo que mescla registros supostamente amadores/ caseiros, com câmera na mão e baixa qualidade técnica realizados pelo protagonista; depoimento para o sujeito-da-câmera e um texto que conclui a introdução e opera como justificativa para os procedimentos adotados, suas implicações estético-narrativas e reforça seu caráter documentário como recurso de verossimilhanças que mimeticamente reproduz características basilares do cinema documentário:

"No inverno de 2007, Mark Tobias me ligou e me pediu que documentasse seu vício na esperança de que este vídeo o ajudasse em seu caso pendente no tribunal. Eu vi essa situação como uma oportunidade de ajudar um amigo e contar uma importante história, então eu estourei os limites de meus cartões de crédito e comecei a filmar".

A justificativa manifesta no prólogo, mesclada com cenas tipicamente de composição do documentário, lançam tanto a base das estratégias e dos dispositivos do Efeito de Realidade empregados como o tom de comicidade - quase escárnio - com o qual o filme será estruturado.

Em sua forma de estabelecer asserções sobre o mundo, o documentário caracteriza-se pela presença de procedimentos que o singularizam com relação ao campo ficcional. [...] Podemos igualmente, destacar como próprios à narrativa documentária: presença de locução (voz over), presença de entrevistas ou depoimentos, utilização de imagens de arquivo, rara utilização de atores

I watch these events unfold on the screen, and the last thing I want to do is laugh. I see Mark Tobias (Spencer Rice) going through stacks of porno DVDs and magazines, and want him to get help and declutter his apartment.

I see Mark go to a support group by the urging of his friends who are filming this documentary, and, after the group director suggests Mark literally lock his penis up in a cage and throw away the key, I want him to join another group. This bizarre solution to Mark's curbing his masturbation habit flies right in the face of the group's serenity prayer, "God, grant me the serenity to accept the things I cannot change, the courage to change the things I can, and the wisdom to know the difference." The group director's apparent not knowing the difference is ironic, but not funny.

I also see Mark's ex-girlfriend, Felice (Lindsey Connell), actually move to Los Angeles to star in pornographic films, presumably to spite Mark, and I think to myself, "Hey, that is one of those scenarios where truth is stranger than fiction". But in the end, it's not funny.

"Confessions of a Sex Addict" would have made an engrossing documentary if it were real. Showing someone's struggle to overcome an addiction more rooted in selfishness and self-indulgence than other addictions would not only have made a captivating, albeit grim, subject, and it could have been a tool to help others struggling with similar demons.

Instead, its mockumentary style and execution felt simultaneously inappropriate, inert, flaccid, and most of all, pointless. There's nothing wrong with making fun of a taboo subject, but it helps when the filmmakers actually know how to make it funny". Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1207648/>.

profissionais (não existe um *star system* estruturando o campo documentário), intensidade particular da dimensão da tomada. Procedimentos como câmera na mão, imagem tremida, improvisação, utilização de roteiros abertos, ênfase na indeterminação da tomada pertencem ao campo do documentário, embora não exclusivamente (RAMOS, 2008, p. 25).

Na obra ficcional do diretor Duncan Christie a aproximação com o cinema documentário é provocada pela incorporação/apropriação de uma série de elementos de cunho documental e do documentário, articulados para reforçar a atmosfera de realismo e **amadorismo da obra** (grifo nosso): depoimentos para câmera, fornecidos pelo protagonista Mark Tobias que não se dirige diretamente para aparelho, mas para o sujeito que o opera, o sujeito-da-câmera, como é comum em documentários participativos; depoimentos mais dialógicos em que o sujeito-da-câmera fala simultaneamente com o protagonista e **não se esconde** e trechos de conversas entre realizador e personagem que assumem uma condição mais intimista, caseira, próprias de documentários e reportagens telejornalísticas (grifo nosso). Também são incorporadas dramatizações para câmera, são usadas fotos, cenas de apoio; material de arquivo das mais diversas origens e formatos são utilizados para sobrepor depoimentos ou complementar informações. Essas cenas vezes têm aspecto amador, de câmera na mão e algumas foram realizadas pelo protagonista na relação com sua (ex)esposa, e outras pelos realizadores do filme que cumprem o papel de **cineastas** e personagens, dentro e fora da diégese, como faz o diretor Duncan Christie e sua equipe de apoio (grifo nosso). Os registros que compõem o *mockumentary* são oriundos basicamente dessas duas fontes - equipe técnica e protagonista - e proporcionam um conjunto de imagens sem refinamento estético próprio do cinema, o que não é necessariamente um **problema** para o cinema documentário em que a informação é mais importante do que a forma (grifo nosso).

As próprias circunstâncias que dão arcabouço ao filme, apresentadas e sustentadas pelo prólogo e demais aparatos são próximas ao cinema documentário; tais **circunstâncias** se configuram no desenvolvimento de uma **investigação** à procura de Felice, (ex)esposa de Mark Tobias, desaparecida até então; essa busca se dá no corpo do filme que tem, a priori, o intuito de comprovar que Mark é viciado em pornografia e com isso desfazer problemas judiciais que teve ao se masturbar dentro de um vídeo locadora (grifo nosso):

“Tempos desesperados, medidas desesperadas. Então estou participando disso como uma forma de demonstrar a seriedade com a qual quero solucionar o meu problema. Não posso ir pra cadeia, isso é o mais importante, que eu não vá pra cadeia”.

O filme é então estimulado pela necessidade do protagonista de melhorar sua condição em termos judiciais e diante da sociedade e marca sua busca pela mulher que o abandonou. Seu final apresenta uma conclusão satisfatória em termos esportivas - não deixa pontas soltas - e não dialoga com os parâmetros de **quebra de expectativa** que propomos nas análises de outros filmes, em especial *Cloverfield* (grifo nosso).

O hibridismo que se tenta estabelecer com o cinema não ficcional faz com que a obra seja também composta de cenas **à distância**, de observação, próprias do Modo Observativo que, como indica Alexandra Heller-Nicholas é o Modo de representação documental, dentre os 6 formulados por Bill Nichols, mais apropriado por *false found footage* e *monckumentaries* (grifo nosso):

[...] o modo observativo é crucial para o *found footage*. Muitas vezes descrito como uma produção cinematográfica “fly-on-the-wall”, parte do pressuposto de que a câmera de cinema pode capturar os eventos como eles realmente são. Para Nichols, a presença da câmera “na cena” atesta sua presença no mundo histórico (*Ibid*, 2014, p. 18)²⁴⁹.

Se para André Bazin, assim como para Kracauer, a fotografia é ontologicamente ligada à realidade física e psicológica e essa condição é hereditariamente passada ao cinema, pode-se dizer que dentre os gêneros cinematográficos o documental se estabelece, por questões também físicas, psicológicas e de representação no (in)consciente coletivo como gênero ligado a ontologia da imagem factual, documental, fotográfica, e portanto realista. Nessa condição percebe-se como a ficção, analisando o filme destacado aqui, apropria-se desse valor ontológico e das relações estabelecidas entre documental e audiência, para constituir-se como real e mobilizar de forma específica o espectador, apelando para afetos, reconhecimento e incertezas.

²⁴⁹ Texto original em inglês: “Finally, the observational mode is crucial to found footage horror. Often described as “fly-on-the-wall” filmmaking, it hinges on the assumption that the movie camera can capture events as they really are. For Nichols, the presence of the camera “on the scene” testifies to its presence in the historical world”.

Confissões de um Viciado em Pornografia vale-se dos paradigmas documentais, transita entre os Modos Participativo, Observativo e Reflexivo e configura-se assim como um *mockumentary*. Não é literalmente *false found footage* pois seu caráter e dispositivos do Efeito de Realidade independem de dúvidas relativas a origem do registro ou da execução amadora das captações, tão pouco se afirma como resultado de filmagens encontradas. Ao se assumir como filme, dando créditos à produtora e seu **realizador** já nos primeiros minutos, assume sua intenção premeditada, portanto, de se realizar um filme - não é fruto de uma coincidência ou de um registro feito diante da aflição - e para não ser relacionado ao cinema ficcional e interpretado como uma obra de puro entretenimento estabelece-se como um documentário, apelando para os códigos mais intrinsecamente ligados ao gênero não ficcional e o faz com a devida qualidade (grifo nosso).

Nessa composição, como próprio do cinema documentário, se estabelecem como recursos estético-narrativos planos longos, ou planos-sequência atrelados a uma montagem presente e assumida, mas que não corta o tempo todo as ações. Essa montagem valoriza o tempo próprio dos **acontecimentos** que são oportunos para o filme e intercede para por a trama em progressão articulando os elementos narrativos (cenas de apoio, texto, depoimento, encenações, ações **espontâneas**) (grifo nosso). Estabelecida dessa maneira a montagem dialoga com as estratégias narrativas do cinema documentário e por isso **não é proibida** nesse contexto, tão pouco seu uso, dosadamente, diminui o valor realista do filme, pois do ponto de vista técnico corta e constrói menos do que uma ficção por não fragmentar tudo em planos, e do ponto de vista psicológico - técnico e psicológico para fazer referências às ponderações de Bazin - relaciona-se ontologicamente com a imagem documental e o gênero não ficcional e formatos congêneres estabelecidos no imaginário popular (grifo nosso). Ainda nessa direção, a baixa qualidade técnica, indeterminação das ações, cenários e ambientes precários também dialogam com um realismo próprio do mundo histórico, não elaborado de maneira minuciosa por um estúdio para realização de uma ficção e nesse ínterim a imperfeita perfeição do ambiente verossímil opera como dispositivo do Efeito de Realidade que se aproxima das formulações bazinianas.

A profundidade de campo, na relação entre câmera e ambientação, é reduzida por questões técnicas: como não se trata de um filme de **grande produtora**, é realizado

por uma equipe reduzida e com câmeras modestas com uso de lentes com baixa profundidade de campo, próprias de produções **menores**, muito utilizadas em produções telejornalísticas em externa (grifo nosso). Diferente das relações estabelecidas nos movimentos neo cinemas que Bazin observa como próprios da exploração da relação espaço-temporais, realismo e perspectiva do olho humano que são enfatizadas por cineastas com acesso a equipamentos devidamente qualificados para que essas condições sejam combinadas, em *Confissões de um Viciado em Pornografia* é justamente a limitação da objetiva e das perspectivas para o espectador que se fortalecem como signos realistas, provocando associações com os movimentos cinematográficos do documentário Cinema Direto e Cinema Verdade na utilização e características técnicas de ambos os movimentos que tinham como valor maior a apropriação e representação do realismo **puro**, ou do realismo cinematográfico - como dissecado no segundo capítulo desta tese (grifo nosso).

Confissões de um Viciado em Pornografia tem a hibridização como dispositivo maior do Efeito de Realidade, apelando sem constrangimentos para a estilística do cinema documentário e seus mecanismos mais caricatos e reconhecíveis por parte da audiência. Ao estruturar-se assim, o filme se configura como um *mockumentary* eficiente na forma como articula os recursos estético-narrativos próprios do cinema não ficcional, ao mesmo tempo em que propõe de forma sarcástica uma reflexão sobre a confiança atribuída à representação da realidade em obras audiovisuais. Em sua apropriação de códigos do cinema documentário e do lastro histórico que o concretiza como parte do imaginário coletivo em representações pautadas em premissas éticas e morais fundamentais, o filme de Duncan Christie mescla também Modos de representação do documentário e estabelece diálogo com os movimentos Cinema Direto e Cinema Verdade e, incontornavelmente, opera em paralelo com diversas ponderações técnicas propostas por André Bazin em sua teoria realista do cinema, seguindo parte importante da **cartilha** baziniana, como de pronto fazem os documentários (grifo nosso).

Nesse contexto, embora aparente uma trama quase inocente de humor pastelão, *Confissões de um Viciado em Pornografia* compõe o universo do Realismo Vulgar, pois seus elementos e dispositivos são articulados com empenho e precisão para mobilizar a audiência através de uma mentira - ser um registro do mundo histórico -,

elemento essencial para que as imersões necessárias à fluência espectral almejadas pelo realizador sejam alcançadas.

5.2.3 *Host*: Se Foi Feito por Mim, por Você, então é Real

Found footage horror é tido por diversos autores abordados ao longo da tese como um subgênero do horror. Um subgênero indicado pela recorrência com a qual a estilística realista - *false found footage* e/ ou *mockumentary* - é incorporada por obras congêneres que se valem do Efeito de Realidade para potencializar as reações dos espectadores, mobilizando-os em direção à catarse emocional e física através do estabelecimento da confusão entre os limites do mundo fictício e mundo histórico para comover ainda mais do que obras de horror **convencionais** (grifo nosso). É justamente o uso e associação contínua desses recursos estilísticos ao horror que induz sua (sub)classificação e, inclusive, proporciona que inovações técnicas e tecnológicas sejam rapidamente assimiladas pelo estilo e pelo (sub)gênero - em diálogo com a evolução dos processos de comunicação e de tecnologias da comunicação - e novas categorizações ainda mais específicas sejam empregadas. De forma mais direta fala-se aqui de uma categorização já explorada no primeiro capítulo e que define de forma objetiva a maneira como o filme *Host* (Cuidado Com Quem Chama, 2020) do diretor Rob Savage sustenta seu dispositivo do Efeito de Realidade fundamental e que transpassa toda obra: *desktop horror*. Essa estilística vem sendo usada por diversas obras nos últimos anos e ganha notoriedade com os filmes *The Den* (2013), *Unfriended* (2014) e a sequência *Unfriended: dark web* (2018) e recentemente é incorporada por filmes como *Spree* (2020) e *Host*.

Abordada a definição de *false found footage* e a maneira como esse termo passa a ser associado a basicamente todas narrativas que expressam um viés realista, ainda que na reprodução de traços mais **simples** que destoam do cinema ficcional convencional, mas que não necessariamente caracterizam certas obras como próprias da estilística realista, ou do Realismo Vulgar, percebeu-se justamente como o termo referenciado muitas vezes é incorporado na análise e avaliação de obras que nem ao menos se valem das prerrogativas propostas de pronto pela classificação: o filme ser oriundo de um registro encontrado, portanto perdido por alguém, e codificado

em filme por terceiro(s) (grifo nosso). Nessas condições muitas das obras que surgem nos últimos 10 anos e que se valem de recursos vulgares no estabelecimento de uma conexão direta com a realidade e com o mundo histórico através do uso da câmera diegética acopladas em computadores e celulares não têm se preocupado em sustentar seu pretexto realista através de um prólogo que justifique a origem do material como sendo resultado de um registro encontrado e distribuído por terceiro(s) e nessas condições a identificação de obras como *The Den*, *Amizade Desfeita* e *Host*, dentre outras, logo não se conectam a essa categoria seminal do realismo no século XXI. Por isso a terminologia progressivamente mais utilizada/anunciada como *desktop horror* - tratando-se de obras de horror e terror - parece mais indicada. Mais adequada por fazer referência direta ao dispositivo de captação de imagem e som e ao dispositivo do Efeito de Realidade que operará na **realização** do filme, sem necessidade de recorrer a subjetividade e possibilitar associações distintas na relação entre terminologia e estética-narrativa (grifo nosso). E assim segue a análise:

Host é uma obra produzida no Reino Unido e lançada durante a pandemia do novo Coronavírus, que retrata as relações sociais que se concretizaram com mais frequência e organizaram uma nova dinâmica de comunicação a partir das medidas de distanciamento social estabelecido mundo afora. Na esteira desses acontecimentos, como as relações sociais foram profundamente transformadas e a lógica do enclausuramento multiplicou o uso de plataformas digitais para comunicação contínua é que se estabelece o filme.

Valendo-se de dispositivos do Efeito de Realidade próprios do recurso adotado para captação da imagem e som, *Host* dialoga de forma vulgar, expressiva e próxima com a sociedade e a realidade que o cerca e dá ao filme insumos necessários, conectando-se diretamente com parte expressiva da realidade social e, sobretudo, com o contexto histórico, econômico, cultural e comunicacional contemporânea ao filme. Ao assistir a obra do diretor Rob Savage grande parte da audiência se sentirá representada, familiarizada com as condições estético-narrativas postas ali, sobretudo para aqueles que a apreciam ainda envoltos no contexto histórico e social em que foi realizada.

O filme se apresenta e se estrutura como uma chamada online entre conhecidos, um *meeting*, prática que parte importante da sociedade estabeleceu no período da

pandemia. Essa aproximação instintiva com a realidade desperta empatia e mobilizações através não apenas de um apelo realista visceral, pontual, como no reconhecimento de uma prática **cotidiana** enquadrada em pequenas telas (grifo nosso); telas nas quais inserimos e (re)apresentamos parte importante de nossas vidas e que visualmente dialogam mais com a perspectiva, olhar, do dia a dia do que se fosse representado em enormes telas de cinema. E essa (re)acomodação do filme em telas menores, de televisores, celulares e principalmente computadores tornam a experiência ainda mais imersiva, numa reprodução objetiva e óptica do trato cotidiano em termos de comunicação, entretenimento e outras atividades em que as plataformas indicadas são utilizadas. Uma aproximação estética/visual da realidade através da substituição de lentes com grande profundidade de campo, como observara e sugerira André Bazin em termos de um cinema realista, por câmeras limitadas que determinam outra organização do espaço fílmico e o acomoda em espaços menores e com menor profundidade de campo, porém mais eficientes em termos de representação realista das relações espaço temporais tão caras ao realismo baziniano.

Em termos de representação, na construção de um filme de abordagem realista que traduz nas telas uma realidade social reconhecível, que representa problemas e situações palatáveis de fácil aproximação entre as partes, *Host* é impecável; não apenas por adotar dispositivos do Efeito de Realidade eficientes e naturalizados no âmago da população moderna, mas também e literalmente pelo tempo e espaço que ocupa e em que se apresenta: durante um período de pandemia em que basicamente todos os veículos de comunicação pelo mundo pautam temas semelhantes, relativos às atuais circunstâncias. Nesse contexto Rob Savage conglera uma série de condições e circunstâncias que dialogam pontualmente com o ano de 2020 e cria uma obra que intencionalmente propõe várias camadas de imersão e realismo: psicológico e técnico, imersão através do suporte de gravação dos registros e apreciação do filme, representação da realidade social, abordagem de temas presentes e que pautam o cotidiano durante a pandemia e as características estético-narrativas em diálogo com as condições de produção caseira/amadora de fácil reconhecimento. Soma-se a isso o fato de que durante a pandemia as salas de cinema estiveram fechadas - o filme não foi pensado ou sequer lançado em salas de cinema, mas liberado em alguns sites e canais de *streaming* - e essa situação aumentou consideravelmente o acesso a

filmes em distintas plataformas como televisores, celulares e computadores e nessas circunstâncias o filme parece carregar essa consciência e estimular sua apreciação através de suportes residenciais de uso pessoal e/ou familiar.

Como indica Shane Denson (2020), filmes como *The Den*, *Host*, *Unfriended*, dentre outros similares devem ser assistidos em telas **não convencionais** de cinema, como computadores e celulares e assim potencializam-se os efeitos e imersões espaciais propostas (grifo nosso). Em breve análise sobre o filme *Amizade Desfeita*, que antecede o lançamento de *Host* em alguns anos e usa também a tela e câmera de computadores e celulares para captar som e imagem e reproduzir para quem aprecia os eventos, Denson produz a seguinte avaliação sobre a experiência espectral:

O filme é, portanto, hiperconsciente de seu ambiente extradiegético. Inadequado para exibição em cinemas, onde o enquadramento da tela do computador/ desktop contrasta com a escala e a não interatividade da tela grande/ cinematográfica e, portanto, diminui o envolvimento do espectador, o filme implora para ser visto na pequena tela de um computador para efeito total. Portanto, ele se insinua totalmente na ecologia de rede pós-cinematográfica [...] (DENSON, 2020, p. 28)²⁵⁰.

Outra característica que dialoga também com a temporalidade contemporânea e a relação com processos de apreciação cada vez mais dispersos de contemplações de entretenimento é o fato de o longa-metragem ter **apenas** 56 (cinquenta e seis) minutos (grifo nosso). Duração que seria inaceitável para uma produção audiovisual para cinema, pois é consenso que espectadores não pagam para assistir obras tão curtas, mas as aceitam em outras plataformas, como *youtube* ou canais de *streaming*.

Identificar *Host* como um *desktop horror* se mostra uma alternativa mais eficiente em comparação com as nomenclaturas mais usuais, como *false found footage* e *mockumentary*, mas a obra também se aproxima daquilo que identificamos como cinema realista, ou do Realismo Vulgar, através da incorporação de uma estética documental maquínica. Esse enquadramento permite que o filme seja analisado dentro de parâmetros de um cinema que apela ao realismo, que se configura como parte do fenômeno denominado Realismo Vulgar, mas não o aloca diretamente sob

²⁵⁰ Texto original em inglês: "The movie is thus hyper-aware of its extradiegetic environment. Ill-suited to theatrical exhibition, where the desktop framing jarringly contrasts with the scale and non-interactivity of the big screen and therefore detracts from the spectator's involvement, the movie begs to be viewed on a computer's small screen for full effect. It therefore insinuates itself fully into the post-cinematic networked ecology that it thematizes [...]".

qualquer gênero cinematográfico. Claro que a obra em questão, *Host*, se constitui como parte do cinema de horror, mas essa divisão é importante para quando determinados realizadores optarem pela adoção dos mesmos elementos estético-narrativos, apelando para dispositivos do Efeito de Realidade semelhantes, em obras que não se encontram no referido gênero.

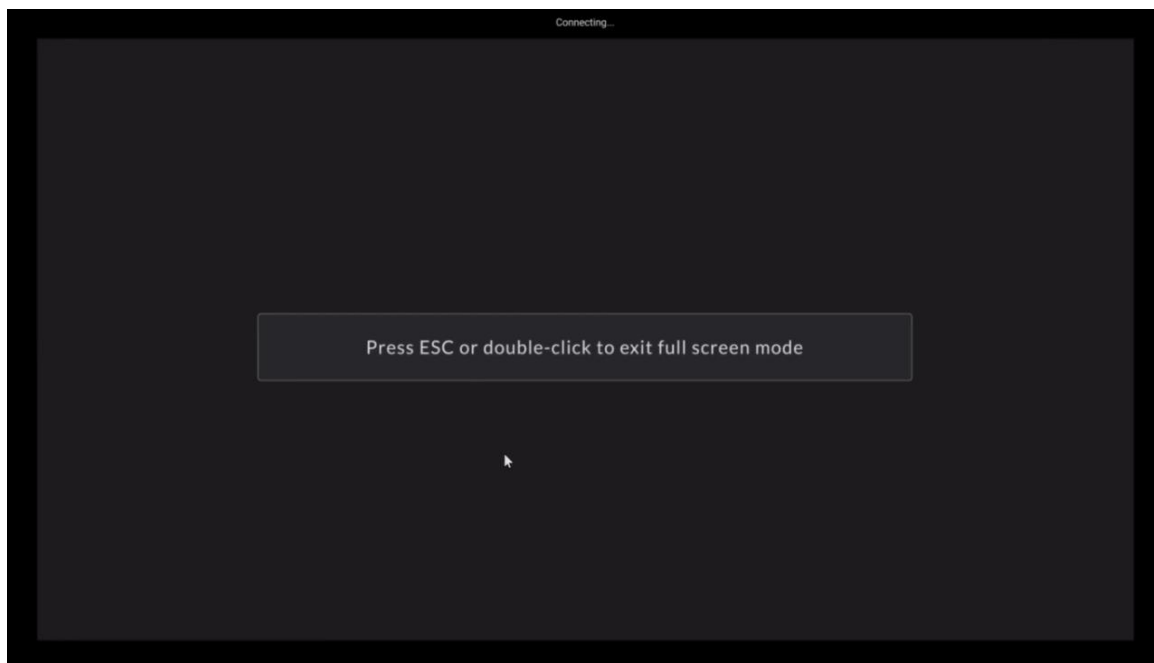
Em termos de acomodação e incorporação de uma estética documental maquínica, como propomos, *Host* carrega elementos que configuram parte dessa categorização: os registros são feitos de forma maquínica, automática, sem intenção prévia de se fazer um filme e caracterizam mais um viés documental²⁵¹ - inclusive as câmeras são utilizadas para comunicação entre as personagens, mas quem teria gravado e liberado a reunião? -, a incorporação de relatos em primeira pessoa também dialoga com traços da estilística proposta. O filme que chega ao espectador tem caráter ontológico uma vez que os registros que compõem o material são oriundos de uma captação maquínica, supostamente sem qualquer etapa ou processo que requeira interpretação de terceiros, pois mesmo a “edição” da obra é realizada pela seleção de imagens geradas entre as câmeras conectadas naquela reunião e que transitam de acordo com o interlocutor, pois plataformas online para esse tipo de evento dão centralidade no **vídeo** a quem fala e assim se estabelecem os “cortes” no material que temos acesso (grifo nosso). A montagem **tradicional** praticamente desaparece, é quase **proibida**, pois a obra não se sustenta ou se preocupa em argumentar que o material que temos acesso foi organizado por terceiros, deixando a impressão de que a única forma de seleção estabelecida foi determinada pelo próprio programa/aplicativo usado para reunião online e que a progressão dos

²⁵¹ “O uso da palavra “documental” não remete tecnicamente ao cinema documentário enquanto gênero específico pois esse é composto por códigos próprios e pressupõe a intenção de se fazer um filme. Documental, nesse contexto, tem caráter ontológico de documental visualmente, ou audiovisualmente, determinada situação, produzindo arquivos/ documentos para fins outros, não fílmicos. O emprego da palavra “maquínica”, muito utilizada por Fernão Pessoa Ramos para enfatizar que o registro é oriundo de uma máquina, não apenas que foi feito de forma repetitiva, mecânica, dá ao termo, ou ponto de observação sobre a construção do realismo num dado filme, um reforço ao caráter “ontológico” da imagem, feito por um equipamento sem interpretação ou reação aos acontecimentos; um registro frio, não intencional a priori, mas que no constructo fílmico tem caráter testemunhal, enfatizam acontecimentos e potencializam o Efeito de Realidade das obras e sua capacidade de mobilização da audiência. [...] Esse tipo de registro pode ser a base de um filme ou ser incorporado em momentos específicos, mas seu termo referencial, para diferenciar determinadas obras ou fazer referência a partes específicas, sem denunciar um corte de gênero/ subgênero, é remeter ao material como próprio de uma estética documental maquínica, ainda que o filme, final, seja resultado de um *false found footage*”.

acontecimentos se deteve - fora da diégese - por uma organização feita na própria diégese em que tempo e espaço foram devidamente respeitados, reproduzidos em sua integralidade, e o terror escala na trama, estabelecida com **começo, meio e fim** em um processo de progressão natural que tem início com começo da reunião e chegando ao fim com a **morte** de todos os envolvidos - a reunião, neste caso, nem é finalizada, mas sabe-se que o filme acabou (grifo nosso). O apego à temporalidade **real**, do mundo histórico, importante para o realismo cinematográfico baziniano, está expresso também na duração do filme que não obedece a padrões da indústria cinematográfica e chega a sua conclusão com apenas 56 (cinquenta e seis) minutos de duração.

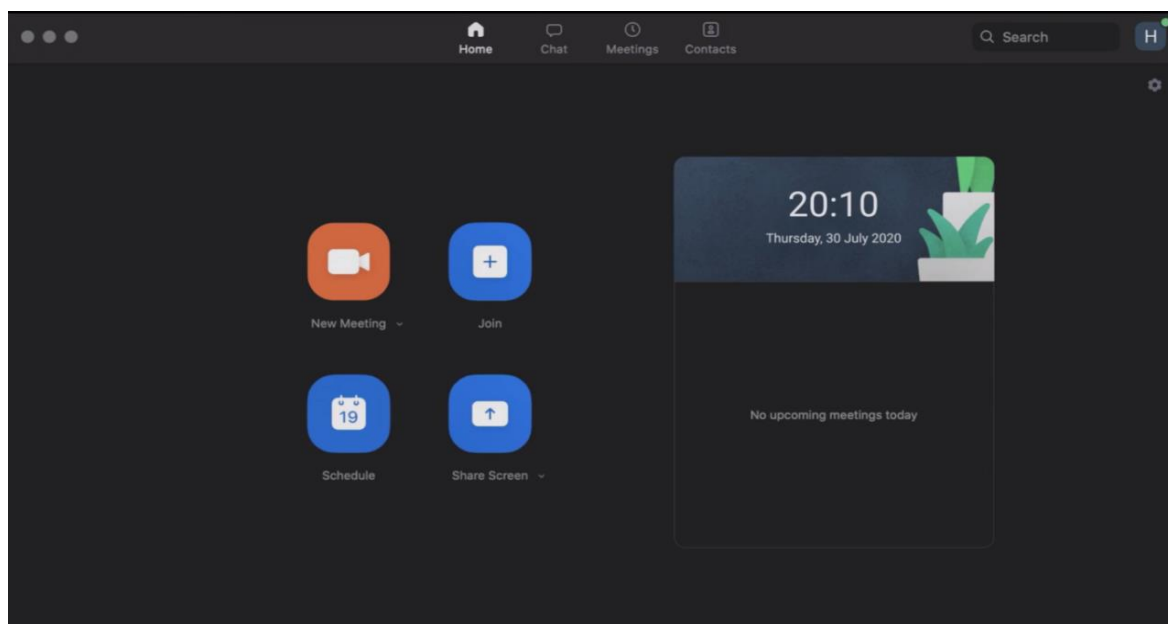
Interessante observar que obras como *Host* e tantas outras citadas neste tópico, não concentram parte importante de seu Efeito de Realidade naquilo que chamamos prólogo/ justificativa, como energicamente fazem tantos outros. Ao apelar para uma estilística tão familiar, cotidiano e sinônimo de realidade, absolutamente descolada de modelos convencionais de produções cinematográficas ou audiovisuais, mesmo de produções caseiras, filmes como “*Host*” delegam a essas condições, características estético-narrativas que preenchem o cotidiano com cada vez mais frequência, principalmente em tempos de distanciamento social, toda sua verossimilhança e valor realista. O apelo realista, o Efeito de Realidade, se dá mais pela familiaridade e distanciamento dos códigos e suportes cinematográficos convencionais do que depende de um prólogo que sirva de guião para o espectador, ou de uma justificativa prévia para validar a origem do registro. Essa origem é atribuída, é o que se espera, imediatamente ao cotidiano, àquilo que **claramente não é cinematográfico** e, portanto, tem um caráter documental. As imagens abaixo, 4 figuras em ordem cronológica, são retiradas dos primeiros 18’ segundos do filme e demonstram a **falta de apelo** a um prólogo ou justificativa como elementos fundamentais (grifo nosso):

Figura 1 - Frame da cena em que a sala virtual para sessão espiritual está sendo iniciada. Esse é o início do filme.



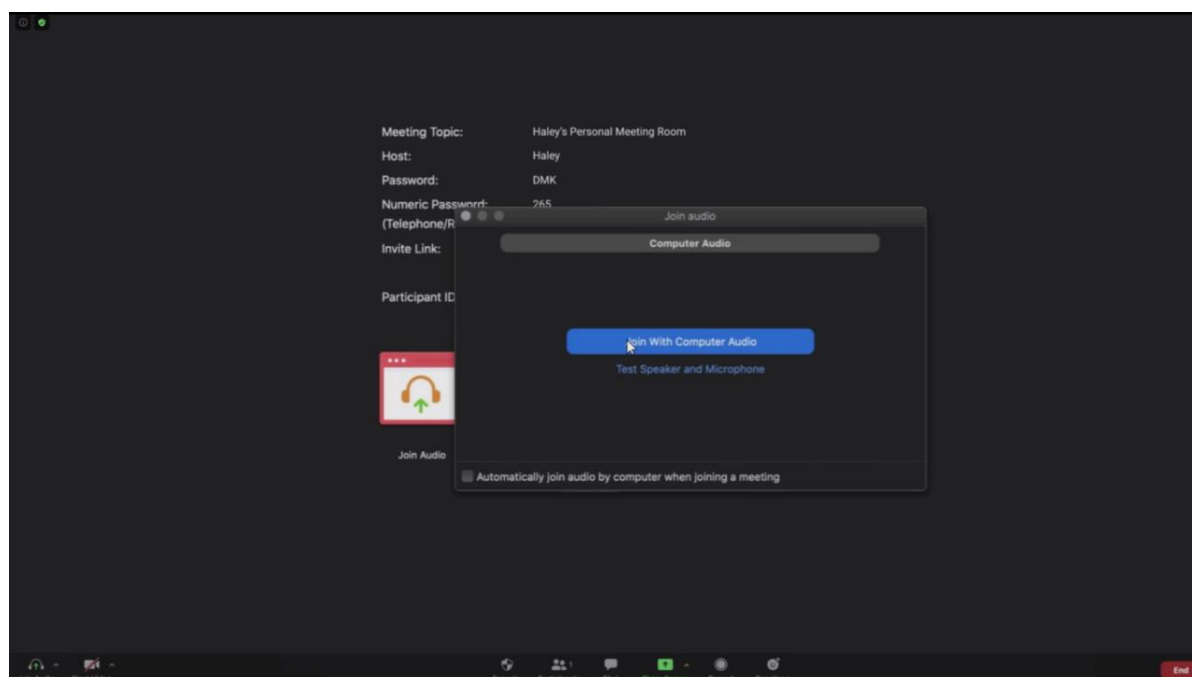
Fonte: Host, 2020.

Figura 2 - Frame da cena em que a sala virtual para sessão espiritual está sendo iniciada.



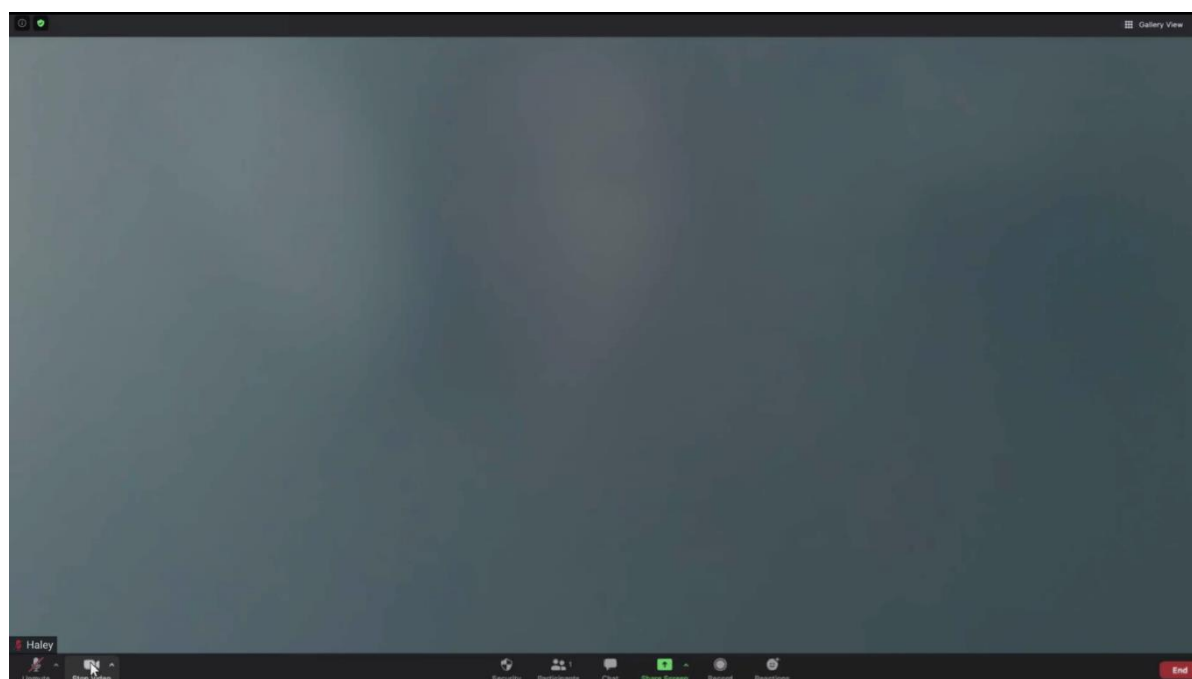
Fonte: Host, 2020.

Figura 3 – Frame da cena em que a sala virtual para sessão espiritual está sendo iniciada.



Fonte: Host, 2020.

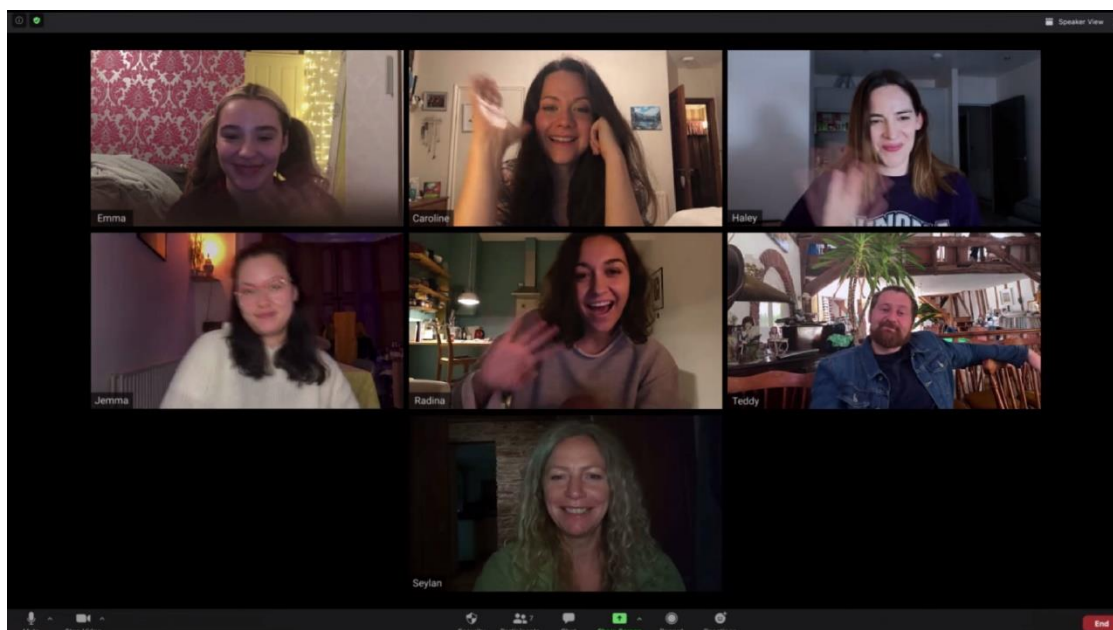
Figura 4 – Frame da cena/ tela do computador antes do início da sessão espiritual virtual.



Fonte: Host, 2020.

Em *Host*, cinco amiga(o)s se reúnem para uma orientação/experiência espiritual/paranormal, realizada online devido ao distanciamento social. Jemma, Caroline, Emma, Radina e Teddy são convidados e estimulados por Haley a participar do encontro que ela promove ao conhecer uma pessoa que diz ter a capacidade de se comunicar com os mortos; essa **guia** se chama Seyla e Haley há algum tempo já realizou esse tipo de experiência com ela, mas dá-se a entender que o fizera sozinha - a apenas as duas - e presencialmente (grifo nosso). Essa insinuação, que Haley expressa antes que os demais amigos sejam apresentados à Seyla, reforça algumas **suspeitas** espectatorias sobre o encontro, pois o filme lança sutis sinais de que algo paranormal já ocorre ao redor daquela que idealizou a reunião (grifo nosso). Nesse contexto, uma característica interessante da obra em termos de dispositivo do Efeito de Realidade que chamamos aproximação do medo e quebra de expectativas, explorado com centralidade na análise de "*Cloverfield*", diz respeito ao fato de que nós, espectadores, jamais ficamos sabendo das razões pelas quais as personagens, na diégese, quiseram participar daquele tipo de reunião e, principalmente, o que motiva Haley a se encontrar anteriormente com Seyla e promover o encontro, envolvendo então os amigos. Os indícios de que há alguma atividade paranormal no entorno da protagonista também não são explorados e tratados abertamente pelo filme, deixando o espectador sem informações contundentes, necessárias para sanar suas expectativas em termos de contemplação de uma narrativa cinematográfica ficcional que, de costume, carrega o espectador pelas mãos, constituindo-se através de uma trama dividida com início, meio e fim, sendo esse fim satisfatório em múltiplos aspectos (RAMOS, 2008).

Figura 5 – Frame da cena em que personagens se reúnem para uma sessão espiritual.



Fonte: Host, 2020.

Host vale-se do preceito de que é resultante de um registro real - sem declarar sua origem ou antecipar as razões pelas quais temos acesso ao material - e a partir dessa condição conduz a história para seu final, quando todo grupo de amiga(o)s parece diante de uma entidade - não se sabe qual ou por que - que através do estímulo de Jemma, num **portal** criado pela personagem, conseguiu adentrar ao mundo físico e provocar a morte de quase todos envolvidos - com exceção de Seyla, que perde a conexão com a reunião e de quem nunca mais temos notícias (grifo nosso).

O desfecho não é feliz, não atende às expectativas de trazer conclusão satisfatória que as narrativas ficcionais costumeiramente entregam e condicionaram a audiência a almejar, mas não apenas isso; o final é não só infeliz e, portanto inesperado, contra expectativas, mas é também insatisfatório, pois não responde os questionamentos que o próprio filme estimula e deixa enormes lacunas de informações abertas, não se obrigando a respondê-las. Essas condições são próprias da quebra de expectativas que propomos como dispositivo do Efeito de Realidade - exploradas com mais densidade na análise de “*Cloverfield*”, como dito - e potencializam a força da atmosfera realista, pois se valem da máxima de que a vida real, a vida do outro, não está sob a batuta de um roteiro ou de um diretor de cinema que irá orientá-la para atender demandas espectatoriais e, portanto **existe como é/foi** (grifo nosso). Os eventos que

as compõem e os fragmentos das vidas representadas, pequenas histórias, que são codificadas em filmes, não estão condicionadas às logicas das narrativas audiovisuais.

Em outras palavras, a vida real não atende as expectativas, não responde todas as perguntas e não existe para tal; nós, seres humanos e espectadores do mundo histórico, em situações extremas muito provavelmente nos preocupariam com a autopreservação mais do que em encontrar respostas para outrem, e essa condição é o que estimula e **justifica** o comportamento de personagens em filmes que se valem do Efeito de Realidade e, como condição não se interessa, na diégese, em procurar respostas para questões que põem em risco suas vidas (grifo nosso). Esse é um paralelo interessante se comparado com os filmes de terror mais reconhecíveis do gênero, como filmes *slasher*, em que uma personagem, geralmente o palhaço ou o estúpido do grupo, se prontifica a **olhar lá fora** mesmo com a suspeita de que há algo verdadeiramente arriscado acontecendo (grifo nosso).

“*Host*” vale-se das características daquilo que configura os chamados *desktop’s horror* e dialoga com uma estética documental maquínica, incorporando esses recursos como parte central de seu constructo e retórica realista. A verossimilhança estabelecida com uma linguagem de comunicação online que a maioria dos indivíduos utiliza em seu cotidiano, que ganha ainda mais espaço nas atividades diárias a partir do estabelecimento do distanciamento social provocado pela pandemia do novo Corona vírus faz com que a abordagem seja não apenas audaciosa e funcional em termos de estética, imersão e aproximação com o mundo histórico, mas estimula também reconhecimento e familiaridade apelando para memória através de elementos estéticos e sociais que estabelecem diálogo e relação de proximidade direta entre as partes: filme e receptor. Nessa representação realista, mímese da vida real em tempos de pandemia, “*Host*” agrega uma camada de representação histórica contemporânea ao período de produção e de seu lançamento e nesse caráter também reforça seu apelo à realidade dialogando com premissas bazinianas na construção de uma realidade cinematográfica bem explorada, em distintas camadas, por seu diretor Rob Savage.

Mesmo sem condicionar o discurso a partir de um prólogo ou justificativa em texto, fora da diégese, que geralmente antecipam obras do Realismo Vulgar, “*Host*” tenciona ludibriar espectadores e embasar suas cognições através de seu apelo estético-narrativo e adoção de outros mecanismos que correspondem mais à vida e ao mundo histórico do que à linguagem cinematográfica ficcional convencional.

5.2.4 Caçador de *Troll*: A Verossimilhança se Impõe à Fantasia

“Ora, o que não aconteceu não cremos de imediato que seja possível, mas o que aconteceu o é evidente; se impossível não teria acontecido” (ARISTÓTELES, 2005, p. 29). O trecho transcrito acima, em que Aristóteles faz reflexões relativas à retórica e a mímeses foi empregado em algumas das análises realizadas nesta tese, mas por razões óbvias: refletem parcialmente as questões relacionadas à crença em obras ficcionais de cunho realista que sabemos, *a priori*, serem ficcionais.

Podemos mesmo dizer que esse paradoxo do real²⁵² no cinema, através do emprego de estratégias estético-narrativas que apelam para construção de uma falsa veracidade em obras ficcionais, engendra um poderoso efeito de realidade que orienta o espectador, embaçando suas capacidades cognitivas (PEREIRA & CARREIRO, 2017, p. 544).

Essas questões, discutidas de forma mais pontual e ligadas ao cinema quando ao longo da investigação fizemos referência ao pesquisador e escritor Noël Carroll e seu paradoxo do horror, ou da ficção/coração são interessantes pontos de inflexão para analisarmos a relação entre mobilização espectral, filmes com Efeito de Realidade ou Realismo Vulgar e ficções convencionais.

Naturalmente Carroll parte também do pressuposto, já aludido na tese, de que se estabelece entre receptor e obra uma espécie de pacto, como o pacto literário, em que as dúvidas e a descrença são suspensas em prol da imersão; essa condição é plausível e todas as obras de entretenimento que requerem envolvimento de seu público comprovam isso. A questão pontual a ser posta como paradigma para refletirmos especificamente sobre *false found footages*, *mockumentaries*, *desktop horror*, estética documental maquínica, estética jornalística/estética factual, formatos

²⁵² Perspectiva nossa: acreditar na autenticidade de um fato dentro de uma narrativa que se sabe ser ficcional.

congêneres e categorias vindouras é: como se dá a suspensão da dúvida, o pacto, em obras ficcionais que apelam para códigos realistas para confundir o receptor? E mais, como é possível que mesmo as histórias mais extravagantemente fantasiosas tentem se passar/se fundar em elementos de composição e apelo ao Efeito de Realidade?

A resposta à primeira pergunta é direta: a suspensão da dúvida opera em moldes similares ao que operam em outras formas de entretenimento ficcional. Ou seja, o espectador se permite entreter e se deixa levar pela trama. No entanto espera-se que essa suspensão se efetive de forma mais eficiente a partir de dispositivos do Efeito de Realidade que retirem do indivíduo as convicções sobre o fato do produto cultural ser ficcional e que essa incerteza potencialize os efeitos e as imersões na obra.

Já a segunda pergunta é formulada como uma provocação, atrelada a filmes, como os já analisados: “Confissões de um Viciado em Pornografia”, “Holocausto Canibal” e, agora, “O Caçador de *Trolls*”, que além de estruturarem-se a partir de dispositivos do Efeito de Realidade e apelarem para mecanismos de ludibriação da audiência sobre a autenticidade dos registros, se constituem também como um estímulo à reflexão sobre a crença na representação da realidade em obras audiovisuais. Alguns configuram de forma mais explícita, outros menos, uma **pegadinha**, uma piada com o receptor ao proporem que **algo tão absurdo tenha acontecido** (grifo nosso).

Na análise de “*Cloverfield*” essas questões foram postas a partir da determinação de seu diretor, Matt Reeves, de contar a história de uma catástrofe em escala devastadora como se fossem os registros oriundos do mundo histórico; o que o cineasta o faz com seriedade, sem tom de reflexão ou **pegadinha** com o espectador (grifo nosso). Em “O Caçador de *Trolls*” o tom relativamente humorado do filme e a temática central da obra agregam um caráter de comédia que, na diégese, é tratada com demasiada seriedade. Pode-se indicar dentro da noção dos Modos do documentário de Bill Nichols também utilizados por Alexandra Heller-Nicholas na avaliação de *found footage horror*, que Caçador de Trolls se constitui como um filme **documentário** do Modo Participativo e Reflexivo, enquanto “*Cloverfield*” para se manter a comparação, se enquadraria na forma de representação do mundo histórico como próprio do Modo Participativo e Observativo (grifo nosso).

“*Trolljegeren*” (O Caçador de Trolls, 2010), é um filme norueguês, dirigido por Andre Ovredal que estabelece seu dispositivo do Efeito de Realidade central na estética jornalística/estética factual²⁵³, anunciando-se no prólogo como um (*false*) *found footage*, o que já direciona o caráter de apelo ao realismo da obra. Seus primeiros segundos já trazem um prólogo comum aos *false found footages*, como transcrito:

Em 13 de outubro de 2008, a FilmKameratene SA recebeu anonimamente 2 HDs contendo 283 minutos de filmagem. Esse filme é uma versão retirada daquele material. A sequência de eventos é original, as imagens não foram manipuladas. Por mais de um ano uma equipe investigou a autenticidade do material. A conclusão foi de que era genuíno.

As informações do prólogo também operam como uma justificativa para as características estético-narrativas que vão imperar no filme. As imagens **amadoras**, com câmera nas mãos ou ombro, tremidas e com baixa qualidade que seguem são reflexo tanto da inexperiência de seus operadores, quanto da qualidade não profissional dos equipamentos e do fato de que as circunstâncias das tomadas são, muitas vezes, desafiadoras, inesperadas e arriscadas (grifo nosso). Não sendo, supostamente, planejadas por um roteiro e organizadas por uma equipe de produção, carecem de iluminação, beleza cinematográfica e dos movimentos e enquadramentos que compõem a linguagem cinematográfica.

A premissa é que as imagens tenham valor de documento em detrimento à sua qualidade estética e isso é reforçado pela justificativa subsequente ao prólogo apresentada no filme; trata-se de uma equipe formada por estudantes de jornalismo que está fazendo um trabalho/reportagem sobre caça de ursos (um urso em específico que tem atormentado a cidade e região de Volda) e nesse íterim se deparam com um **caçador** que chama sua atenção (grifo nosso). Esse não é conhecido dos outros caçadores autorizados a caçar ursos e torna-se uma preocupação para os demais. O **caçador** está disposto a servir de personagem para o trabalho que os graduandos Johanna (produtora e técnica de áudio da equipe), Thomas (repórter) e Kalle (técnico e cinegrafista) estão realizando, mas seu intuito é revelar um segredo muito mais

²⁵³ “Estética telejornalística/ estética factual: Nesse caso a verossimilhança se pauta e se sustenta em características de uma reportagem telejornalística que vezes são antecipadas pelo prólogo/ justificativa e pode ser percebida e enunciada ao longo do texto ou indicada/ reforçada nos créditos finais da obra”.

interessante e surpreendente do que os futuros jornalistas esperavam (grifo nosso). Hans, o caçador, é na verdade um funcionário do governo norueguês e sua função é controlar os *trolls* que existem no país, rastreando-os e quando necessário exterminando-os para evitar que sua existência seja conhecida pela população e que ofereçam riscos aos cidadãos. Os *trolls* compõem as fantasias, histórias populares dos povos nórdicos e é interesse do governo que continuem povoando apenas o imaginário e o folclore.

Condicionando-se sob os códigos do telejornalismo, das telerreportagens, de pronto o filme assume as características centrais desse tipo de comunicação e os dispositivos do Efeito de Realidade são potencializados pelo amadorismo e certa imaturidade da equipe.

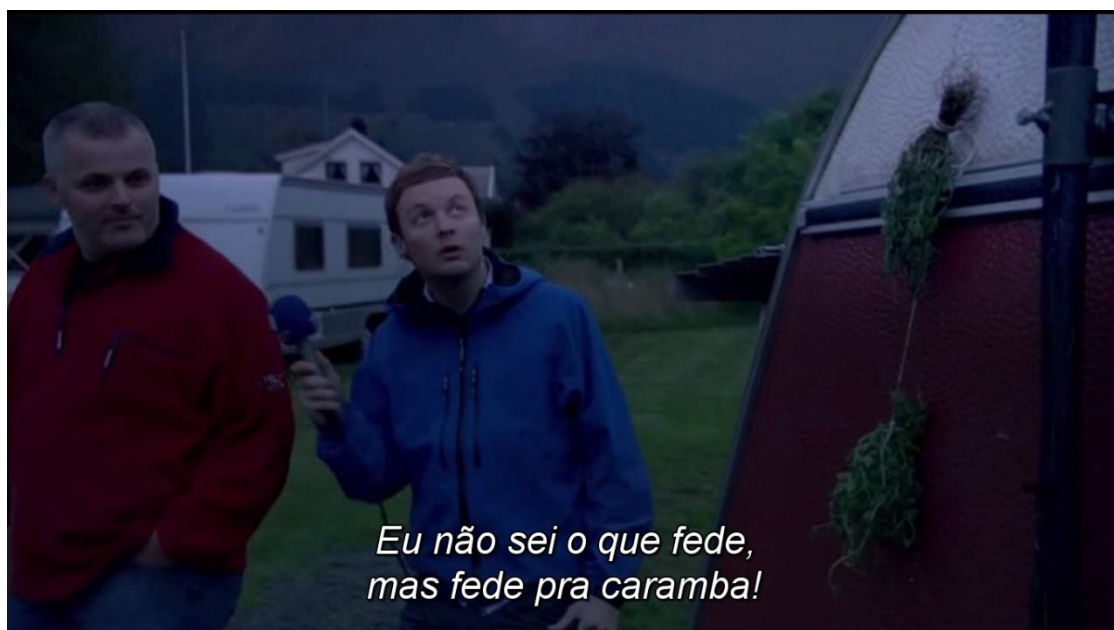
Em relação aos códigos do telejornalismo, podemos identificar a representação mimética na obra através da incorporação de passagens, entrevistas, realização de cenas de apoio, texto investigativo de cunho jornalístico, além do uso de microfone com espuma identificada, equipamentos de captação de áudio e vídeo próprios desse universo. As imagens abaixo ilustram parte da identificação e associações estimuladas:

Figura 6 – Frame da cena em que o protagonista faz uma “chamada” da frente do hospital local.



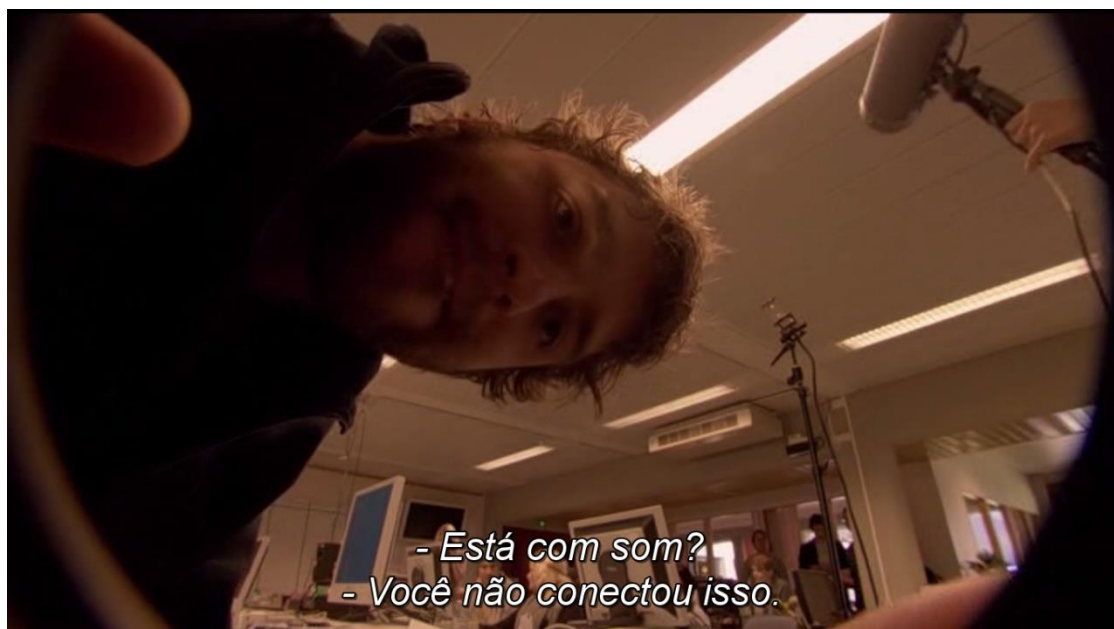
Fonte: O Caçador de Troll, 2010.

Figura 7 – Frame da cena em que um morador mostra indícios do caçador para o protagonista.



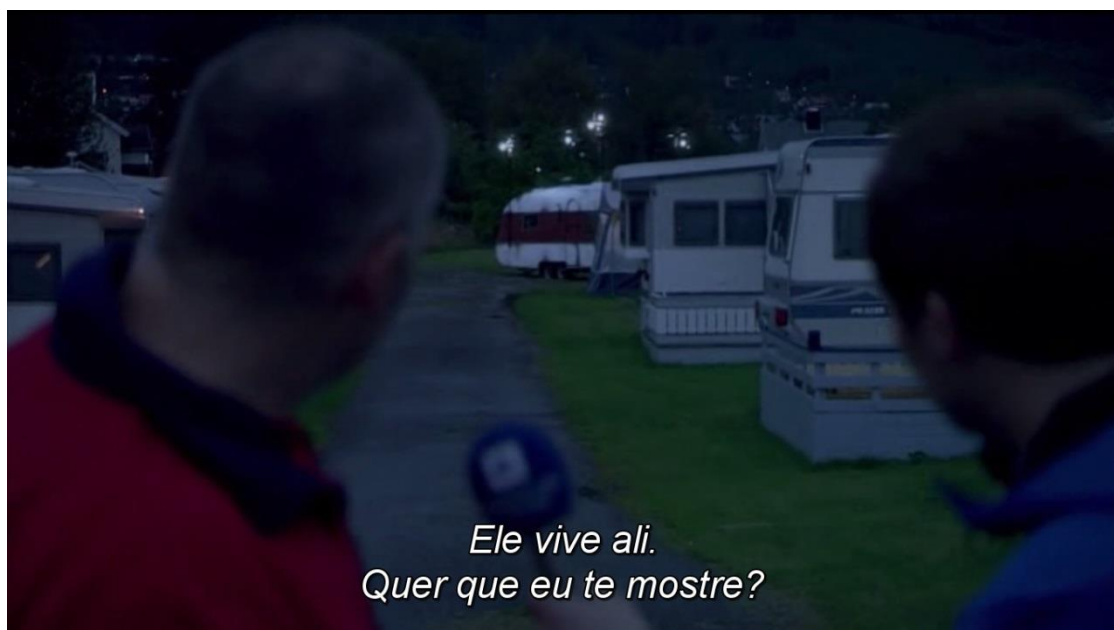
Fonte: O Caçador de Troll, 2010.

Figura 8 – Frame da cena em que o operador de vídeo e som prepara sua câmera.



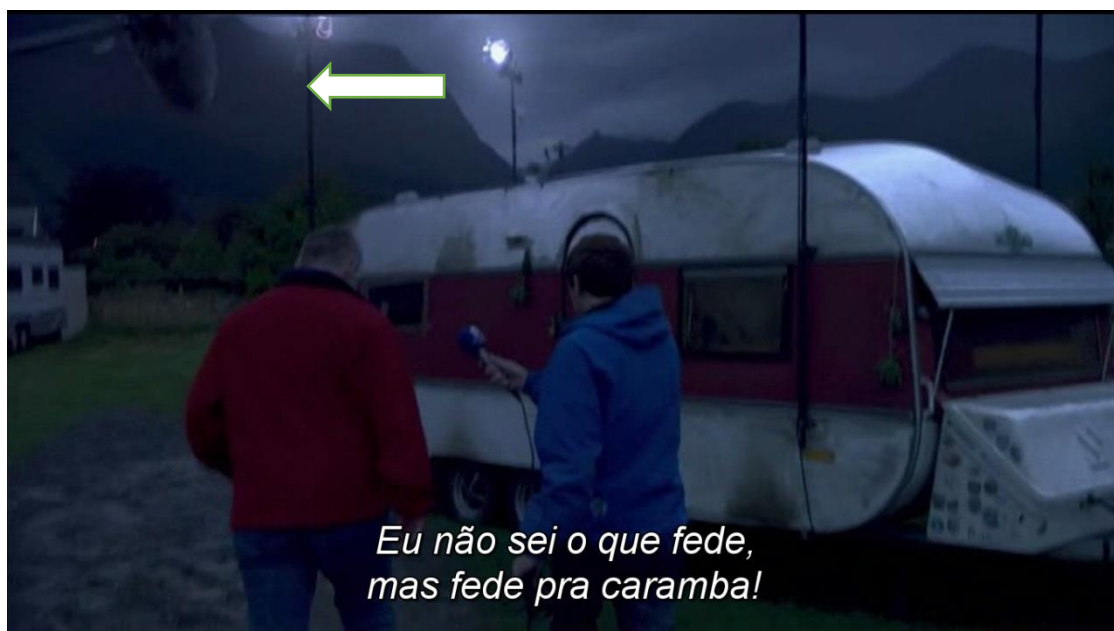
Fonte: O Caçador de Troll, 2010.

Figura 9 – Frame da cena em que o protagonista começa a entrevista com um morador.



Fonte: O Caçador de Troll, 2010.

Figura 10 – Frame da cena em que um dos protagonistas realiza uma entrevista.



Fonte: O Caçador de Troll, 2010.

As figuras 6 e 7 ilustram o caráter jornalístico com o qual o filme valida seu dispositivo do Efeito de Realidade com implicações estético-narrativas importantes. Ambas

ilustram estratégias próprias do formato, a primeira mostra uma passagem e a segunda uma entrevista.

Já as figuras 8, 9 e 10 demonstram o certo amadorismo das imagens e da equipe técnica, portanto a falta de experiência dos interlocutores nos processos que compõem a realização de uma telerreportagem. Esse amadorismo, mal feito, reforça o caráter realista da obra que além de valer-se dos valores e **licenças** jornalísticas, introduz também uma camada de registro com traços de filme caseiro e experimentação que potencializam as conexões e reconhecimento entre filme e mundo histórico (grifo nosso).

A imagem 8 ilustra uma cena típica de filmes de apelo realista, que é a manifestação da equipe técnica e de seus equipamentos na diégese, posicionando câmera, operador e equipe no espaço fílmico, todos os personagens daquele universo, passíveis dos acontecimentos que se desdobram. O amadorismo da equipe técnica se mostra diante do fato que **temos acesso** a uma filmagem do momento em que Johanna e Kalle limpam e preparam os equipamentos, sem necessidade de estarem se filmando (grifo nosso); essa é uma das cenas que ilustram o amadorismo, dentre tantas outras em que os operadores dos equipamentos fazem registros desnecessários, sem propósito em termos de reportagem - como quando, por exemplo, Kalle filma Thomas urinando na beira da estrada. Cenas assim reforçam a atmosfera realista, distanciam o filme de uma esfera profissional e fortalecem os afetos e empatias para com as personagens, que são imaturos por serem jovens.

As imagens 9 e 10 reforçam o caráter amador da equipe. Na imagem 9 Thomas e o indivíduo que está sendo entrevistado estão completamente desfocados e a câmera perdida na definição de um enquadramento eficiente para transmissão da informação que se pretende. Já a imagem 10 ilustra também a imaturidade da operadora de áudio e do cinegrafista; ambos deixam que o microfone direcional de captação sincrônica **boom** apareça várias vezes na tomada, preenchendo parte de um enquadramento muito aberto para ação (grifo nosso). Nem operadora de áudio, tão pouco cinegrafista percebem esses **ruídos** na gravação, como pode ser observado no canto superior esquerdo da referida imagem (grifo nosso).

Outras características que atuam como dispositivos do Efeito de Realidade e que foram indicados nas análises de *Host* e que também compõem a análise de *Cloverfield* se configuram naquilo que denominamos aproximação do medo e quebra de expectativa: essa **aproximação do medo** se dá pelos elementos estético-narrativos empregados e suas implicações (grifo nosso). Ao assistirmos *Caçador de Trolls* supostamente estamos diante de um filme resultante de registros encontrados e decodificados pela produtora FilmKameratene SA em um filme inteligível para o público. Com essa argumentação no prólogo se justifica a razão pela qual temos um filme com legibilidade narrativo minimamente ordenado, portanto, editado. E essa característica é fundamental para que a obra tenha certo sentido, não seja apenas um punhado de registros sem ordenação lógica, pois como descrito no prologo: foram encontrados 2 HDs com 283 minutos de gravação, mas temos acesso a 163 minutos desse material.

Conjugar os dois princípios contraditórios da narração cinematográfica – a legibilidade narrativa e a verossimilhança documental – parece ser o maior desafio de qualquer cineasta que deseja experimentar com o formato. Dar ao filme a aparência de um documento histórico é parte essencial da prática criativa, pois a textura imagética e sonora exerce papel importante na produção, dentro da moldura ficcional, de um efeito de real (BARTHES, 1972, p. 43) necessário para incluir o produto dentro da demanda por realismo (ainda que simulado) ao qual nos referimos (CARREIRO, 2013, p. 228).

A edição, seleção, já denuncia um processo de intervenção e ficcionalização que André Bazin demonstrava certa aversão caso a essa etapa fosse estabelecida a responsabilidade de dar sentido ao filme e por essa condição o filme seria fragmentado em tempos falsos e percepções manipuladas. Em relação a *Caçador de Trolls* a etapa de edição tem suposta centralidade na seleção de informações, mas seu prólogo esforça-se para justificá-la e minimizar as perdas provocadas por essa condição. Nessas circunstâncias, em comparação a obras analisadas como “*Cloverfield*” e “*Holocausto Canibal*” percebe-se como a supressão da montagem muito presente é utilizada como um dispositivo do Efeito de Realidade. Em relação a “*Cloverfield*”, numa aproximação válida com o pressuposto baziniano de que a montagem é proibida e de que os tempos **originais** e realistas da ação devem ser preservados em prol do realismo, é notório o esforço do diretor para evidenciar que não há etapa de pós-produção, não há intervenção nas gravações se não a ação dos próprios indivíduos que sofreram com a tragédia retratada e que **editaram** seus

registros apenas por apertar o botão de *rec* e *stop* da câmera, fora isso nada mais foi mexido (grifo nosso). Em “Holocausto Canibal” há esforço similar, porém menos eficientes pelo fato do filme se passar em duas linhas narrativas, duas temporalidades com abordagens distintas, como já evidenciado na análise. Já em “O Caçador de *Trolls*” nota-se como à montagem tenta-se atribuir uma justificativa para reduzir os efeitos sobre tal consciência/informação na audiência. Percebe-se que o diretor tem noção de que à etapa de pós-produção é estabelecido um valor de manipulação e por isso tenta minimizar seus efeitos ao argumentar, através de texto no prólogo do filme, que: “A sequência de eventos é original, as imagens não foram manipuladas”; reforçando sua afirmação pelo incremento dos demais dispositivos do Efeito de Realidade indicados.

O tom jocoso do filme de André Ovredal está manifesto no tema e na maneira como é abordado progressivamente de forma séria e com elementos que auxiliam tanto na construção de uma atmosfera realista e de cunho informativo. Hans é um indivíduo carrancudo, cansado de ajudar o governo a manter os trolls em segredo e de ter que caçá-los e matá-los eventualmente, demonstrando assim certo afeto pelas criaturas. Em suas empreitadas, utiliza todos os tipos de superstições que dentro do constructo fílmico funcionam. Hans se preocupa em checar, por exemplo, se algum dos indivíduos que passam acompanhá-lo para registrar suas atividades é cristão, pois os trolls farejariam seu sangue. A luz do sol, ou de equipamentos que a simulem também é importantes armas no combate às criaturas. Num total desapego em se tratar com certa seriedade e verossimilhança com a lenda propriamente - daí o tom jocoso - os trolls são suscetíveis a todas as crendices que compõem as lendas norueguesas, desde ser vulneráveis ao sol, até farejarem sangue de cristãos, como dito.

A sequência final do filme retrata a perseguição dos jovens que teriam acompanhado Hans em sua última caçada e coberto toda verdade sobre a situação. Hans desaparece depois disso, pois quer ser esquecido. Thomas, Johanna e Malica (Kalle morre e é substituído por Malica) são perseguidos por funcionários do departamento que cuida do sigilo das questões relativas aos trolls, para o qual Hans prestará serviço, e Finns, o responsável pelo departamento, dá fim aos jovens. O desfecho dessa sequência e do **final** do filme se materializa em mais informações postas em caráter (grifo nosso):

Aqui termina a gravação. Nada foi encontrado na mina²⁵⁴, e os cineastas desapareceram sem deixar registros. Apelamos a todos que possuam informações que contatem a FilmKameratene SA, ou a delegacia mais próxima. Não foi possível obter confirmação da existência da EST²⁵⁵. Uma confirmação indireta veio, no entanto, do Primeiro-Ministro, Jens Stoltenberg, em Oslo, 25 de junho de 2010. A imprensa não entendeu a essência”.

O texto supracitado cria o gancho para uma suposta entrevista concedida pelo primeiro ministro do país, também apresentada com caráter jornalístico, somada para fortalecer esteticamente o Efeito de Realidade e opera como **pegadinha** e reflexão quando o político despercebidamente fala para repórteres, em coletiva, sobre a **gestão trolls** na Noruega, e o faz sem perceber, por ser algo familiar entre o alto escalão político do país (grifo nosso).

Queremos o mínimo de interferência no interior da Noruega. Ele argumenta que as atuais linhas de transmissão são suficientes. Eu não concordo. Na Noruega temos um poder contra as linhas de energia. Então elas não resistem. A Noruega tem trolls, por isso requer mais linhas de transmissão.

O prólogo de “O Caçador de *Trolls*”, somado a justificativa para os elementos estético-narrativos empregados que estão indexadas em sua **introdução**, com a subsequente informação sobre aqueles que realizaram os registros e o caráter e determinações que esse registro assumem - a abordagem telejornalística realizadas por estudantes de graduação - servem de arcabouço para estruturação dos dispositivos do Efeito de Realidade empregados na obra (grifo nosso). Passagens, depoimentos para câmera, entrevistas, cenas de apoio, cenas que acrescentam informações àquilo que está sendo dito, além de registros dos **bastidores** do processo de produção da matéria na diégese são elementos que permitem que “O Caçador de *Trolls*” estabeleça-se de forma verossímil ainda que tenha como trama uma lenda fantástica e diametralmente oposta à lógica que o filme tenta impor através de sua retórica realista (grifo nosso).

O humor manifesto, de forma mais ou menos sutil em distintos momentos no filme, evidenciam seu caráter reflexivo sobre conteúdos audiovisuais de apelo realista, e

²⁵⁴ Refere-se a um momento da caçada em que Hans e os jornalistas entram em uma mina/ caverna a procura de um troll. Nesse momento Kalle é morto por um troll, pois seu sangue cristão atrai a criatura. Após essa sequência o posto de Kalle para a ser ocupada por outra operadora de câmera, Malica.

²⁵⁵ EST - Equipe de Segurança de Troll; departamento do governo que cuida da gestão trolls.

opera-se uma **pegadinha** metanarrativa em que o próprio processo de realização do filme e o tema tratado empurram a cognição para **realidade** ao mesmo tempo em que o faz questionar a **realidade diegética** (grifo nosso). A estilística realista, estilística telejornalística e estilística factual são corroboradas pelo constructo que se apresenta como (*false*) *found footage* afirmado no início e reforçado ao fim do filme.

Uma fantasia levada a sério que é constituída e faz uso eficiente dos dispositivos do Efeito de Realidade, apelando para os códigos mais sintomáticos do telejornalismo contemporâneo, um formato audiovisual umbilicalmente ligado à representação da realidade e que, em grande parte, conta com a credibilidade do público. Assim, “O Caçador de *Trolls*” estabelece-se como um *false found footage*, com estilística telejornalística e factual, amarradas por dispositivos do Efeito de Realidade bem articulados em termos de “verossimilhança documental e legibilidade narrativa” (CARREIRO, 2013, pp 224-225), para contar uma grande fantasia com atmosfera realista.

Por essas características e por manter um apelo constante àquilo que é anunciado em seu prólogo e reforçado em uma justificativa subsequente e reforçado nos créditos finais, “O Caçador de *Trolls*” se enquadra na formulação que propomos chamar Realismo Vulgar, por depositar parte importante de seu discurso fílmico na validação de sua retórica verossímil como parte do componente fundamental para imersão na obra. A **mentira** contada nos créditos iniciais permeará todo filme e fornece os insumos para implemento e manutenção de seu apelo realista essencial à plena fruição espectral (grifo nosso).

Em vários aspectos da obra estão manifestos os recursos aludidos ao realismo cinematográfico e às formulações bazinianas: da cenografia realista - não em incorporação de detalhes **insignificantes**, mas na estética do **mal feito** para reforçar que os cenários e ambientes não são preparados para o filme, são supostamente do mundo histórico e por isso não atendem demandas cinematográficas propriamente ditas (grifo nosso). Os **cenários** são explorados com câmeras na diégese que como personagem câmera sofre as mesmas aflições dos demais interlocutores e por não estar posicionada fora do mundo histórico representado, como geralmente se comportam a câmera e seus operadores em obras ficcionais (NICHOLS, 2005), cobre e registra o desenrolar das ações em longos planos que pouco cortam os

acontecimentos, permitindo-os que se desenvolvam e cheguem ao público com sua temporalidade natural (grifo nosso).

Mesmo a assumida **edição** do material, feita por **terceiro**, denuncia uma seleção dos registros mais relevantes, não necessariamente uma fragmentação espaço temporal que corda tudo em planos e tomadas, como tipicamente faz o filme ficcional e Bazin tanto repudia/proíbe. A edição de “O Caçador de *Trolls*”, que dá legibilidade à narrativa, é posta em fluxo pela produtora que supostamente teve acesso ao registro, mas preserva sua verossimilhança e assim mantém-se a credibilidade do material, que em certa medida também apela para uma dada ontologia da imagem, da imagem em movimento. Se à fotografia é dado um valor ontológico, de reforço e peso psicológico na concepção e aceitação de seu caráter realista incontornável e incomparável, no século XXI e em termos de audiovisual ao cinema documentário e ao telejornalismo estabeleceu-se condição similar. Ainda que frutos de parte de uma interpretação e representação, seus signos, códigos, remetem diretamente à condição de representação da realidade e propõem que o espectador assista aquilo que é mostrado através desse **prisma psicológico**, prisma do real, que é reforçado por aspectos técnicos, conceituais, éticos e morais (grifo nosso).

A tradição do documentário está profundamente enraizada na capacidade de ele nos transmitir uma impressão de autenticidade. E essa é uma impressão forte. Ela começou com a imagem fílmica bruta e a aparência de movimento: não obstante a pobreza da imagem e a diferença em relação à coisa fotografada, a aparência de movimento permaneceu indistinguível do movimento real. (Cada quadro de um filme é um fotograma; o movimento aparente baseia-se no efeito produzido quando os fotogramas são projetados rapidamente um depois do outro).

Quando acreditamos que o que vemos é testemunho do que o mundo é, isso pode embasar nossa orientação ou ação nele (NICHOLS, 2005, p. 20).

Moral e ética de representação documental e isenção jornalística que filmes do Realismo Vulgar parecem não considerar e, por tanto, não respeitam.

5.2.5 Aproximação do Medo e Quebra de Expectativas: Hibridismo Como Estratégia de Verossimilhança e a Estética de Teor Maquínico e Documental Presente na Obra Ficcional *Cloverfield*²⁵⁶

[...] o que chamamos de paradoxo da ficção diz respeito a como é possível que sejamos tocados emocionalmente por ficções. Aqui, a causa frequentemente omitida de nossa perplexidade é a presunção de que só podemos ser tocados pelo que acreditamos existir. Esse paradoxo é muito relevante para qualquer discussão do horror artístico, pois ficamos intrigados com a questão de como podemos ser horrorizados por aquilo que sabemos não existir (CARROL, 1999, p. 128).

“Monstros horrendos são ameaçadores. Esse aspecto do traçado dos monstros do horror é, creio, incontestável. Eles têm de ser perigosos. Isso pode ser conseguindo simplesmente tornando o monstro letal” (CARROL, 1999, p. 64). Mas para ultrapassar a noção de horrendo e alcançar o nível de verossimilhança, reforçando nossas crenças na monstruosidade do acontecimento ficcional é necessário algo mais do que uma aberração grotesca, monstruosa, ameaçadora, é preciso aproximar o espectador da história, ou vice e versa, e assim despertar nele uma forte sensação de horror absoluto. Para esse fim parece-nos que um dos dispositivos mais eficazes é o de incorporar o aparelho de captação de imagem e som dentro do espaço ficcional, dando a esse aparelho um status de personagem, o que reforça nossa crença na autenticidade daquilo que nos é mostrado no filme.

A presença da câmera diegética, obrigatória para imprimir à narração o efeito de real pretendido, impõe uma série de restrições ao ato narrativo, tendo inclusive implicações no desenvolvimento dramático. Na ficção tradicional, por exemplo, a ubiquidade do narrador oculto implica este “poder mover” livremente o dispositivo de registro, escolhendo a todo tempo o posicionamento de câmera mais favorável, em termos de geografia, perspectiva e ponto de vista, para que o espectador compreenda mais rapidamente a progressão do enredo. 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. A mesma afirmação vale para o gravador de sons (CARREIRO, 2013, p. 230).

²⁵⁶ Parte desta análise foi apresentada e publicada pela primeira vez em 2011, no 15º Encontro Internacional da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema (SOCINE), e vem sendo ajustada desde então. A versão posta aqui, com acréscimos importantes para tese, está publicada no livro da AVANCA CINEMA - INTERNATIONAL CONFERENCE (2017, p. 542-548). A versão mais recente do texto, de 2017, já conta com a contribuição/ orientação e coautoria de Rodrigo Carreiro.

Essa posição da câmera, ou do personagem câmera, foge das estratégias estético-narrativas enraizadas historicamente na produção ficcional, aproximando o filme de uma perspectiva mais ligada ao documental, do autorrelato, dentre outros formatos semelhantes, estabelecendo assim outra relação entre obra e público, pois, segundo Bill Nichols “[...] os documentários desviam nossa atenção para um mundo que já ocupamos, enquanto a ficção atrai nossa atenção para um mundo que jamais conheceríamos” (2005, p. 20). Logo, as já naturalizadas convenções realistas na produção cinematográfica, comuns ao gênero documentário, cuja tradição está “[...] profundamente enraizada na sua capacidade de nos transmitir uma impressão de autenticidade” (NICHOLS, 2005, p. 20), permitem que filmes ficcionais possam convocar a premissa de um cinema que trata ou retransmite uma dada representação da realidade, incorporando um apelo estético-narrativo de reconhecimento, legitimação e verossimilhança, oriundo das obras não ficcionais, apelando assim para um forte Efeito de Realidade. Com esse ímpeto é que se estabelece a narrativa da obra cinematográfica “*Cloverfield*”.

Ao longo do primeiro capítulo discutimos e propomos reflexões sobre os processos de transformação histórica que estimularam a ascensão e progressivamente consolidam uma estética de cunho realista, com apelo ao amadorismo das imagens, incorporação de câmeras diegéticas e outros recursos que enfatizam as relações propostas por filmes que compõem o Realismo Vulgar. Nesse contexto, além de questões tecnológicas, transformações e mudanças de parâmetros de comportamento do receptor, que progressivamente se torna também emissor, fizemos referência a um evento importante da história recente que segundo Slavoj Žižek, e outros autores, está umbilicalmente ligado aos novos parâmetros da linguagem midiática e da exploração de imagens reais e catastróficas que alteram também a cognição humana e são amplamente incorporadas sem pudor ou restrições pelos veículos de comunicação de massa. Observando a incorporação de um apelo realista em diálogo com uma **paixão pelo real** (grifo nosso); fizemos então referência aos atentados terroristas de 11 de setembro de 2001 que segundo Žižek (2003) teriam auxiliado na mudança da cognição humana em relação a recepção de imagens de catástrofe e terror. Nesse contexto destacamos como muitas obras cinematográficas se estabeleceram no imaginário coletivo como formas de reapresentação da tragédia, muitas delas

consideradas parte do movimento chamado cinema catástrofe, muito presente na filmografia mundial, sobretudo norte-americana e asiática entre os anos 1940 e 1970.

No século XXI dadas às condições tecnológicas, culturais e cognitivas, tendo ainda o referindo atentado como catalisador das inseguranças e desespero social, uma obra se destaca por codificar e reunir vários aspectos da tragédia, da invasão e da catástrofe e representá-las em um formato cujo apelo se sustenta na expressão da realidade, na aproximação com o universo reconhecível e afetivo dos espectadores e que incorpora dispositivos do Efeito de Realidade para mobilizar contingentes e manipular feridas abertas na memória dos indivíduos. Fala-se aqui do filme “*Cloverfield*”, uma obra que se configura como um *false found footage* e também com a estética documental maquínica para afetar afetos do público em vários níveis, incorporando diversas estratégias para consolidação de sua verossimilhança e manutenção da dúvida sobre a origem dos registros que presenciamos.

Muitos críticos comentaram sobre os paralelos óbvios entre *Cloverfield* e 11/9 e essas conexões não são difíceis de localizar nas imagens espetaculares de caos e destruição em Lower Manhattan: Pessoas correm gritando pelas ruas cheias de fumaça e poeira enquanto prédios explodem ao redor delas. O primeiro grande efeito especial do filme é a quebra repentina da cabeça da Estátua da Liberdade. Esta cena não faz referência explicitamente ao Oriente Médio, mas o fato de que esse símbolo de liberdade foi decapitado implica uma ameaça daquela região, pois ainda é um método legal de execução em muitas nações do Oriente Médio. Também evocam o 11 de setembro os inúmeros tiros das ruas desertas e destruídas de Nova York e as bases militares e médicas improvisadas. Claro, os inúmeros *closes* de reportagens que espalham desinformação e confusão à medida que a escala e a intensidade do ataque são digeridas também lembram o 11 de setembro refletido no filme, com manchetes como “New York Under Attack” e “Panic in Manhattan”. (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 180)²⁵⁷.

²⁵⁷ Texto original em inglês: “Many critics have commented on the obvious parallels between *Cloverfield* and 9/11, and these links are not difficult to locate in the spectacular images of chaos and destruction in Lower Manhattan: People run screaming down streets filled with smoke and dust as buildings explode around them. The film’s first major special effect is the sudden smashing of the Statue of Liberty’s head. This scene does not explicitly reference the Middle East, but the fact that this symbol of freedom has been beheaded implies a threat from that region as it is still a legal judicial method of execution on many Middle Eastern nations. Also evocative of 9/11 are the numerous shots of deserted, destroyed New York streets and the makeshift military and medical bases. Of course, the numerous close-ups of news reports that spread misinformation and confusion as the scale and intensity of the assault is digested also recall 9/11 reflected in the film with news headlines like “New York Under Attack” and “Panic in Manhattan”.

E sobre a potencialidade que os dispositivos do Efeito de Realidade acrescentam à rememoração dos ataques, Heller-Nicholas complementa:

Este é um filme de \$ 25 milhões estrategicamente projetado para parecer que acabou de ser carregado/ subido no YouTube para criar uma sensação de imersão e imediatismo. Apesar do brilho de seus efeitos especiais, a estética da produção de filmes amadores de *Cloverfield* reproduz as imagens familiares dos ataques terroristas ao World Trade Center que foram veiculadas e reproduzidas em noticiários de televisão e online (Ibid., 2014, 180)²⁵⁸.

É assumido que o diretor da obra, Matt Reeves, pesquisou inúmeros vídeos no *youtube* sobre os atentados de 11 de setembro para visualizar como os ataques foram representados pela mídia em distintas abordagens e plataformas e como os indivíduos que estiveram próximos do WTC registraram e compartilharam tais conteúdos. Com isso Reeves levantou um conjunto referencial que proporcionou a reprodução de cenas catastróficas e desesperados de intenso medo e sofrimento, e balizou sua estética e narrativa realista que foi bem articulada em seu filme. As dimensões do(s) monstro(s) em “*Cloverfield*” e as incertezas e aflições provocadas são proporcionais à sensação de medo e sofrimento que a indeterminação dos acontecimentos no 11 de setembro e no filme provocam. O(s) monstro(s), argumentou o produtor J.J. Abrams, foi desenvolvido para se tornar para o povo norte-americano um ícone de terror e da fragilidade diante da invasão de um poderoso inimigo externo como Godzilla fora para os asiáticos.

Em *Cloverfield* a cidade de *Nova York* parece ter sido atacada por algo, ainda não se sabe o que, e o exército norte-americano toma as ruas para combater o suposto invasor enquanto os cidadãos tentam fugir do local. Cinco personagens cumprem a função de guiar o espectador pela trama, sendo que o personagem central é Robert Hawkins, responsável por conduzir seu grupo de amigos em uma jornada pela metrópole destruída para salvar aquela que é seu par romântico, Elizabeth McIntyre. A câmera, como personagem, torna-se o dispositivo narrativo inserido no espaço

²⁵⁸ Texto original em inglês: “*This is a \$25 million film strategically designed to feel like it has just been uploaded to YouTube to create a sense of immersion and immediacy. Despite the gloss of its special effects, Cloverfield’s overt amateur moviemaking aesthetics replicate the all- too familiar footage of the terrorist attacks on the World Trade Center that were played and replayed on television news and online*”.

ficcional e Hudson Platt, um dos cinco amigos, o operador do equipamento. É através do que ele vê e a câmera registra que somos inseridos nos supostos acontecimentos.

À medida que os indícios da invasão se confirmam e a figura monstruosa é “indiretamente, desfocadamente” apresentada, convocamos em nossa memória inúmeras tragédias semelhantes do cinema, – *King Kong*, *Godzilla*, dentre outras – inúmeras criaturas gigantescas que invadiram e destruíram cidades, fazendo perecer suas populações; a diferença fundamental em *Cloverfield* está na incorporação da câmera no espaço ficcional, diegético. O dispositivo de registro audiovisual já não é mais um equipamento indiferente que capta a imagem numa posição de recuo, fora da ação, ele faz parte da história e é passível também da aflição dos outros personagens.

Essa construção do discurso persuasivo de realidade, com a câmera na mão e as imagens não profissionais, fortalecem a sensação de horror, aproximando aquilo que é fantástico, do que concebemos como **amador**, não profissional, mais ligado ao real (grifo nosso). O valor das imagens não está mais relacionado ao rigor estético, fotografia e enquadramentos cinematograficamente belos, como tipicamente se exige da tradição do cinema ficcional, elas buscam a imperfeição, o **acaso**, a imagem tomada simultaneamente ao ocorrido; a rigidez técnica abre espaço para a necessidade do registro documental (grifo nosso).

Esse suposto amadorismo é justificável pelas circunstâncias da tomada, a verossimilhança está ligada à estética grotesca das imagens. Aspectos estéticos comuns também na produção televisiva, em programas de variedades e no telejornalismo contemporâneo, que “[...] não se limita mais às imagens estáveis e bem enquadradas, utilizando em muitas coberturas planos-sequências tremidos e imagens de baixa qualidade [...]” (LINS & MESQUITA, 2008, p. 8).

As típicas estratégias narrativas que compõem a ação ficcional em cenas ou sequências estão ausentes, assim como os planos e contra planos. A narrativa é desenvolvida pelo ato de apertar e desapertar o botão de *REC*. Os fragmentos que põe em fluxo a história e que constituem o registro audiovisual, supostamente real, estão associados à ação de ligar e desligar o equipamento: nós vemos o que a

câmera vê no momento em que está ligada e perdemos aquilo que se passou quando estava desligada (grifo nosso). Essa estratégia constitui aquilo que notadamente é o único mecanismo de seleção dos momentos de maior apreensão e intensidade do filme. É a manutenção das sensações e o direcionamento das expectativas para o final, – uma esperada resolução para o problema – é a estratégia de montagem, as elipses temporais da obra que vão nos apresentar em aproximadamente 85 (oitenta e cinco) minutos os eventos que compreenderam mais do que 7 (sete) horas. O ligar e desligar da câmera, como mecanismo de edição, não denuncia qualquer artificialidade ou manipulação do documento. Então, o filme/ vídeo é o resultado daquilo que ficou registrado no cartão de memória do equipamento, tendo início com um breve *drop*²⁵⁹ da fita que mostra o enlace do par romântico – Robert e Elizabeth – e irá terminar quando o casal, únicos sobreviventes até então, sucumbirem e a câmera se perder, até ser reencontrada pelo departamento de Defesa dos Estados Unidos, sendo denominada “múltiplas imagens do caso *Cloverfield*. Área outrora conhecida como *Central Park*”²⁶⁰. Os caracteres iniciais estabelecem deliberações sobre a autenticidade de um documento audiovisual que supostamente foi encontrado pelo governo norte-americano em um local destruído, por tanto testemunham um fato histórico. “Ora, o que não aconteceu não cremos de imediato que seja possível, mas o que aconteceu o é evidente; se impossível não teria acontecido” (ARISTÓTELES, 2005, p. 29). Os elementos estético-narrativos, recursos retóricos persuasivos do filme, são mobilizados para afetar as capacidades cognitivas de quem o aprecia e reforçar a crença na legitimidade da obra como um documento audiovisual.

No livro *A filosofia do horror ou paradoxos do coração* (1999), Noël Carroll discute a questão do paradoxo da ficção, que é um questionamento sobre como os indivíduos podem ser afetados por uma ficção, se sabem que aquilo que é mostrado na tela na verdade não existe. Para o autor,

[...] nossas respostas emocionais às ficções, portanto, parecem implicar que acreditemos que os personagens de ficção existem, ao mesmo tempo que também se pressupõe que os consumidores normais e informados de ficção não acreditam que os personagens de ficção existam (CARROLL, 1999, p. 97).

²⁵⁹ Breve trecho em que a fita não registra aquilo está sendo gravado no “presente”, e mostra o que havia sido gravado anteriormente (não cobre a gravação anterior quando é reutilizada para nova gravação).

²⁶⁰ Retirado do filme *Cloverfield - monstro*. TC: 00: 01: 05”.

Essa contradição – paradoxo da ficção - cairia simplesmente se os consumidores de ficção fossem ludibriados por certos filmes que se aproximam de narrativas documentais, mais reais. Se o cineasta é persuasivo o suficiente em sua retórica audiovisual para, parcial ou totalmente, convencer o espectador sobre a legitimidade da história, o paradoxo da ficção seria solucionado e as reações muito mais fortes e pulsantes.

Em “*Cloverfield*” a construção da realidade documentada no filme é exercida, como já dito, através da incorporação da câmera no espaço ficcional, pelo aparente amadorismo das imagens e também pelo discurso em primeira pessoa que as cenas e os relatos mantêm; esse estilo de gravação é referido também à autorrepresentação, ao diário, do filme e do vídeo experimental, mas definitivamente o afasta daquilo que está historicamente enraizado na tradição da narrativa ficcional. Em grande parte tudo é registrado em planos-sequência que fragmentam pouco a ação, **respeitando** uma temporalidade e espacialidade próprias do mundo histórico em diálogo com o realismo cinematográfico baziniano (grifo nosso).

A câmera diegética demarca a principal diferença narrativa do subgênero em relação à ficção tradicional, na qual os personagens não percebem a existência de dispositivos de registro de imagem e sons. Na tradição narrativa do cinema ficcional, este aparato costuma ter o dom da ubiquidade: o cineasta é capaz de narrar a progressão dramática do enredo a partir de múltiplos pontos de vista, tanto objetivos quanto subjetivos, de acordo com os desejos e necessidades da instância narradora (CARREIRO, 2013, p. 229).

Os cinco personagens vão sucumbindo à medida que a trama avança, mas as imagens do monstro ficam permeando o imaginário, uma vez que temos acesso ao relato daqueles que estiveram presentes, mas que, por uma questão de sobrevivência, evitaram um encontro direto com a(s) criatura(s).

A simulação de um registro real, presente no momento de uma tragédia, permite também que o autor/diretor do filme fuja dos **clichês** convencionais do cinema de ficção, explorando aquilo que nos referimos no início deste texto como **quebra de expectativas** (grifo nosso). Ao contrário da ficção, que “[...] aprendeu a levar o espectador pela mão, através da trama [...]” (RAMOS, 2008, p. 25), aquilo que se propõe a ser documental, a simular a realidade, está sujeito ao acaso, foge das

convenções ficcionais. Então, se a trama nos é apresentada pelos olhos daqueles que estavam em Manhattan durante a suposta calamidade é através deles e do que eles vivenciaram que conheceremos a história, e não através do que esperamos, do que fomos acostumados pelas narrativas ficcionais a ver.

Se o cinema de ficção, genericamente, nos conta uma trama com **início, meio e fim**, as obras/registros documentais - maquínicas - não têm a mesma determinação (grifo nosso). Essa perspectiva desperta uma série de inquietações durante o desenrolar da trama e muito mais questões e até frustrações no final do filme. Bill Nichols argumenta que, ao assistirmos um documentário, “[...] esperamos que aconteça uma transformação da prova em algo mais do que fatos comuns. Ficamos decepcionados se isso não acontece” (2005, p. 68), e por não atender a essas necessidades espectatorias é que se concretiza a quebra de expectativas em *Cloverfield*:

Quantos monstros existem? De onde eles vieram? Foram destruídos? O que aconteceu depois que a câmera e os outros personagens pereceram? Essas perguntas continuam sem resposta e reforçam a construção da ideia de real, de um registro documental, sem uma demanda cinematográfica que tenha orientado as captações das imagens e do som. A própria figura do(s) monstro(s) é pouco presente e visível. O que esperamos ver não é o que Hudson e seus amigos queriam ver. Nós queremos resposta e eles queriam sobreviver. Mas até mesmo os fragmentos de imagens desfocados e indeterminados do invasor são suficientes para ativar nosso imaginário e provocar aflições.

A imagem do perigo pode ser qualquer coisa, desde que traga em sua carne a marca da circunstância extrema: traço tremido ou lente embaçada que nada deixa ver. O que lhe dá o estatuto de imagem é a intensidade da circunstância e o saber (lançar-se) na marca da circunstância extrema (RAMOS, 2008, p. 191).

As imagens tomadas na ocasião, com risco iminente de morte e que provocam a fruição do imaginário, Fernão Pessoa Ramos (2008, pp. 100;191) vai chamar de “imagem do perigo” ou “imagem-intensa”. As imagens perigo se instauram no imaginário pela curiosidade e necessidade do ver para saber, obter respostas, mas a consciência sobre aquela circunstância da tomada extrema é suficiente para que criemos nossos próprios monstros e nossas hipóteses, quando chegamos ao final do

filme e todas as expectativas do público são quebradas: Os protagonistas estão todos mortos, a câmera se perdeu e o espectador sem as respostas que espera; um final inconclusivo, proporcionando o angustiante prazer da dúvida e a quebra de expectativas, o que reforça o Efeito de Realidade e aproximação com o mundo histórico que nem sempre nos entrega aquilo que queremos ou precisamos.

As estratégias estético-narrativas do filme “*Cloverfield*” apelam para um conjunto de crenças e familiaridades do público, numa tentativa de tornar o discurso fílmico autêntico e verossímil, derrubando os limites e diferenças áudio e visuais instituídas historicamente entre o universo fictício e o real, apresentando a ficção como um fato, pois: “quando plausível, o impossível se deve preferir a um possível que não convença” (ARISTÓTELES, 2005, p. 3.). Nesse contexto e num esforço que se evidencia nas estratégias de pré-produção e que se manifestam no corpo do filme é que “*Cloverfield*” se manifesta no contexto que propomos chamar Realismo Vulgar. Ao apelar para códigos populares, estabelecer conexão com linguagem e estética popular e **de baixa qualidade** para aproximar-se do ambiente público e distanciar-se do espaço privado da indústria cinematográfica, dedicando ao seu pretenso realismo à centralidade de seu constructo fílmico, que se esforça e com eficiência dialoga com vários níveis da experiência humana no mundo histórico ao mesmo tempo em que se afasta do universo ficcional representado comumente pela indústria cinematográfica é que “*Cloverfield*” atende às características de um filme de apelo realista vulgar (grifo nosso).

Vale evidenciar também, embora manifesto em toda análise, alguns aspectos do realismo cinematográfico de André Bazin muito latentes e operantes em “*Cloverfield*”; começemos pelo aspecto de representação de temas sociais. Nesses termos, propostos por Bazin na relação que o filme estabelece com o espectador através de uma trama que dialoga diretamente com a realidade vivida no mundo histórico é que “*Cloverfield*” obtém grande parte de sua relevância em termos de bilheteria e importância histórica na consolidação do realismo cinematográfico do século XXI. Como dito ao longo da análise, a obra está diretamente vinculada aos atendidos de 11 de setembro, cujas chagas recentes, ainda frescas, pontencializavam o medo latente da invasão estrangeira. Exposta a fragilidade dos sistemas de defesa norte-americanos sua população está em constante estado de alerta e lembrada pela obra

de Matt Reeves que são ainda passíveis de um ataque que pode ser avassalador, catastrófico. A conexão com essa aflição que representa algo maior do que especificamente um ataque terrorista, ou se manifesta através de uma invasão **alienígena** é essencial para provocar aflições e apelar à memória do público, sobretudo norte-americanos, sobre sua realidade (grifo nosso). Embora utilize uma **metáfora fantasiosa**, basicamente uma ficção científica, “*Cloverfield*” está diretamente ligado ao cotidiano e aos medos perenes de uma população aflita diante de sua fragilidade (grifo nosso). A ambientação, a escolha pela cidade de Nova York, como citado no primeiro capítulo, serve para potencializar a sensação de medo e aflição através de seu caráter e apelo realista. Os **cenários** não preparados para gravação, com ruas **simples**, sujas e escuras são simulações eficazes em representar o realismo das ruas de Mahantan (grifo nosso).

O breve prólogo do filme, em que está transcrita a mensagem: “DOCUMENTO #USGX-8810-B467. CARTÃO DIGITAL SD. AVISTAMENTOS MÚLTIPLOS DO CASO DESIGNADO CLOVERFIELD. CÂMERA RECUPERADA NO LOCAL DO INCIDENTE “US-447”, ÁREA ANTES CONHECIDA COMO CENTRAL PARK. PROPRIEDADE DO GOVERNO DOS ESTADOS UNIDOS. NÃO COPIE” já norteia o espectador sobre o caráter realista da obra e dialoga com seus elementos estético-narrativos manifestos de forma importante e, em parâmetros realistas, bem executados pela (não)montagem, proibida portanto.

Essa (não)montagem, indicada ao longo da análise, está diretamente ligada ao que Bazin chama “Montagem Invisível/ Proibida”, em que o processo de construção do filme não se sobressaia ao conteúdo, e que a montagem praticamente não exista pois, segundo Bazin, “não montar é também um processo de montagem” (2014, pp. 90-91). A (não) montagem, articulada na diégese pelo apertar do botão de *REC* - como indicado no corpo da análise - só funciona em termos de legibilidade e verossimilhança, como indica Rodrigo Carreiro (2013), com a soma de outro dispositivo do Efeito de Realidade também evidenciado por Bazin, que é o emprego de planos que obedecem à temporalidade natural das ações. Esses planos, geralmente manifestos como planos-sequência, muito presentes em “*Cloverfield*”, dão ao filme um caráter de legitimidade que somado à estratégia de **(não)montagem na**

diégese agregam legibilidade narrativa a um registro cuja premissa de realização indexa no Efeito de Realidade é **não fílmico** (grifo nosso).

Os planos então obedecem a uma temporalidade particularmente realista de quem - sujeitos e câmera personagem, inseridos na diégese - está preocupado com os acontecimentos, não com uma realização cinematográfica. Articulados planos e (não)montagem resultam em dispositivos do Efeito de Realidade eficientes e bem desenvolvidos na obra; executados de acordo com preceitos realistas bazinianos que indica que:

“[...] a montagem, tantas vezes tida como a essência do cinema, é, nessa conjuntura, o procedimento literário e anticinematográfico por excelência. A especificidade, vista por uma vez em estado puro, reside, ao contrário, no mero respeito fotográfico da unidade do espaço” (BAZIN, 2014, pp. 88-89).

6 CONCLUSÃO

Numa perspectiva positiva e de acordo com paixões, interesses e estado acadêmico, profissional e afetivo do autor, esta tese teve pretensão de apresentar revisão expandida do campo que compreende e o cinema realista do século XXI para além das dimensões geralmente visitadas por aqueles que se interessam pelo tema. As relações propostas e cruzamentos realizados ao longo do percurso promoveram uma leitura conjunta que permitiu a compreensão do fenômeno que chamamos Realismo Vulgar para além do cinema realista contemporâneo, rastreando seus primórdios, relacionando-o ao cinema documentário como influência histórica e comparando-o ao realismo cinematográfico de André Bazin como ponto de análise e fundamentos teóricos que norteiam em partes o processo de produção desses filmes e nos ajudaram a compreender como o realismo cinematográfico se constituiu e se constitui técnica e psicologicamente.

O percurso promovido tem início com referência ao romance *Drácula* de Bram Stoker e passou por outras ficções de caráter realista que têm marca histórica no campo da comunicação e do entretenimento.

A revisão sobre *false found footage* e *mockumentary* foram essenciais para localizar temporalmente esses formatos e estabelecer os parâmetros que permitiram sua **reinvenção** e ascensão entre o final dos anos 1990 até tempos hodiernos (grifo nosso). Nesse percurso, numa verificação estendida do universo no qual se instauram os filmes com apelo realista, às referências aos **baseados em fatos reais** e às lendas que cercam a suposta indústria e os filmes *snuff* foram inevitáveis e ao mesmo tempo profícuas e prazerosos, pois possibilitaram uma compreensão e avaliação sobre as transformações, adaptações e inovações que de tempos em tempos são implementadas como dispositivos do Efeito de Realidade (grifo nosso).

Assim, identificamos dispositivos mais recorrentes nos últimos 20 anos especialmente, como imagens de câmeras de segurança, câmera diegética, baixa qualidade nas imagens e sons, apelo à linguagem documentária, implementação de registros documentais e maquínicos, à estética jornalística e estética factual, discurso

em primeira pessoa, quebra de quarta parede, uso de **imagens encontradas**, dentre outros recursos e dispositivos mais caricatos (grifo nosso).

Além dos que são mais facilmente reconhecíveis, ao longo do trabalho e em especial nas análises desenvolvidas, propomos pontos de observação e categorias complementares, como: personagem câmera; aproximação do medo; quebra de expectativa; indeterminação da tomada e acrescentamos às noções de *false found footage*, *mockumentary* e a, mais recente, *desktop horror* as **categorias** estética documental maquínica e estética telejornalística/estética factual (grifo nosso). As categorias propostas são apresentadas como forma de ampliar/ ofertar pontos de visão mais específicos, como nomenclaturas que proporcionam direcionamento referencial ao dispositivo e permitem que filmes que compõem o Realismo Vulgar sejam avaliados através de outros paradigmas, além dos que pressupõem as duas formulações mais recorrentes e a terceira que vem sendo empregada nos últimos anos.

O processo de obtenção do conhecimento que caracteriza a tese e as propostas apresentadas foi norteado não apenas pelo revisionismo relativo ao cinema realista contemporâneo, mas teve na relação estreita com as teorias e fundamentos técnicos, éticos e morais do cinema documentário um alicerce que permitiu visualizar *false found footages* e *mockumentaries* com uma plenitude que tornam mais sólidas as proposições formuladas e análises desenvolvidas, pois relacionam o realismo **atual** com um gênero seminal do cinema que tem na representação da realidade seu valor maior e é a partir dessa condição, desse valor, que interpela e se relaciona com espectadores há mais de 100 anos. Tempo suficiente para que fosse transformado, atualizado consecutivamente e, mais importante, enraizasse marcas profundas no imaginário coletivo promovendo associação de certos códigos, signos e dispositivos com a realidade do mundo histórico. Essa noção é norteadora e essencial para compreensão das relações estabelecidas entre documentário e espectador e, por conseguinte, entre filmes pseudorealistas e espectadores. Olhar para o documentário, diante das circunstâncias e hipóteses que nortearam a tese, foi imprescindível para satisfação das dúvidas que permearam a pesquisa.

O cinema realista que emerge e se consolida neste século se estabelece como alternativa viável do ponto de vista econômico, em atendimento às demandas por um apelo realista e paixão pelo real e se insere em um contexto histórico e teórico amplo que pavimentou o caminho para profusão de obras congêneres que se multiplicam em telas de celulares, televisores, computadores e cinemas.

Desde o final do século XIX, após os experimentos fortuitos do fotógrafo inglês Eadweard J. Muybridge e com o advento da tecnologia de captação e projeção da imagem em movimento, que se configuraria em breve como aquilo que conhecemos como cinema, assumindo o status de sétima arte nos anos seguintes, o empenho e protagonismo de inventores, pessoas ligadas ao entretenimento e ao desenvolvimento tecnológico se concentraram, *a priori*, em dois polos: primeiro, no desenvolvimento tecnológico de equipamentos, que tornassem a captação, reprodução e projeção cada vez mais prática, funcional e dinâmica e, correlatamente, no estabelecimento de uma linguagem que distinguisse essa nova forma de entretenimento - a princípio - de modelos de comunicação pré-existentes, como o teatro, as revistas de *cartoons*, lanterna mágica e até mesmo a literatura.

Foi nos anos 1914-15 que o cinema alcançou e consolidou suas características mais importantes, estabelecendo uma linguagem que se configuraria naquilo que se convencionou chamar linguagem cinematográfica e que perpassa todos os movimentos cinematográficos após as contribuições de D. W. Griffith. Por outro lado, já a partir do fim do século XIX e início do século XX os esforços de pesquisadores, acadêmicos de distintas áreas, interessados e críticos se estabeleceram ao redor de alguns parâmetros essenciais, importantes para a consolidação e compreensão do cinema enquanto arte: propor, identificar e de certa forma delimitar as características daquilo que se configuraria como cinema.

O revisionismo, os esforços teóricos, o desenvolvimento de conceitos e estabelecimento de conexões com diversas áreas do conhecimento, como filosofia, sociologia, psicologia etc., se revigoram ano após ano no esforço de compreender os limites (se é que existem), os traços e o desenvolvimento dessas que é uma arte em constante transformação. Nesse ínterim, ainda na primeira metade de vida do cinema, o francês André Bazin se destacou - por isso é ainda referência - e logo se tornou

reconhecido como um dos pensadores mais importante nesse disputado campo em que se somam conhecimentos e inúmeras abordagens sobre o tema.

A teoria realista de André Bazin não perdeu seu vigor, mesmo com o revisionismo constante sobre realismo e sua manifestação/relação com as artes, por preservar em seu cerne uma leitura pura sobre o cinema em seu diálogo com o público na capacidade de estabelecer uma representação pictórica da realidade. Não se fala necessariamente - embora o autor faça diversas análises sobre - sobre o cinema documentário e suas técnicas e ética, muito importantes para Bazin também, mas nos elementos técnicos, metodológicos e psicológicos que a fotografia e, por derivação, o cinema são capazes de agregar e despertar no espectador.

No século XXI, com o advento de inúmeras tecnologias de produção e distribuição de conteúdo, somadas a naturalização e absorção de novas linguagens - híbridas - a teoria realista de Bazin ganha vigor e permite uma análise geral, do grande quadro que nos proporciona uma estratégia de análise e lugar de reflexão sobre a maneira como emerge no atual século um cinema realista que evoca menos questões relacionadas à sua classificação - gênero ou subgênero - e mais estimula uma leitura que permita a compreensão do estado do realismo cinematográfico contemporâneo que classificamos como Realismo Vulgar; resultado de uma manifestação importante e residual e de uma transformação sociocultural profunda na maneira como os indivíduos se relacionam com o cinema e outros produtos comunicacionais. O conceito que formulamos está também articulado com diversos pontos propostos por Bazin sobre realismo cinematográfico, em sua capacidade de representação da realidade, mas carrega em si compromissos e efeitos outros. No entanto, como predecessor de uma teoria realista, com um texto fluido e inclinado à crítica e análise também técnica, as teorias de André Bazin são sem dúvida prognósticas sobre a emergência de um cinema que se vale desse realismo com perspectivas e estratégias um pouco distintas das originárias, sobretudo aquelas que merecem destaque por parte do autor. Os filmes que compõem o Realismo Vulgar, em contraposição ao neo cinema que Bazin classifica como realista, buscam outros efeitos e reafirmam uma dimensão estética contemporânea do realismo cinematográfico; mas as premissas principalmente técnicas das formulações bazinianas estão substancialmente presentes, mesmo décadas depois de seu falecimento e “fim” de movimentos

cinematográficos de cunho mais realistas que influenciaram ou foram influenciados pelo francês.

Ensaísta de mão cheia, Bazin expôs suas ideias partindo quase sempre de questões suscitadas por um filme, um cineasta ou um conjunto de obras. Pensamento em alto, alinhavou noções, juízos, sem nunca perder o toque da intervenção pessoal, sempre em contato direto com a atualidade, atento ao novo que exige um intérprete e ao dado da tradição que solicita novo exame, uma inversão de sentido em face das novas circunstâncias (XAVIER, 2014, p. 17).

Os textos de André Bazin não demonstram uma sistematização contínua de suas ideias, pois seguem, separadamente, articulando diversos pontos em distintas obras, autores e movimentos cinematográficos. Ainda assim a recorrência de algumas ideias, com a formulação prévia da teoria realista no cinema, válida à ficção ou documentário, soma-se a sua sensibilidade como espectador, crítico e analista. Com essas virtudes, ainda que difusas em distintos trabalhos, seus textos demonstram a riqueza, originalidade e vanguardismo que reafirma a solidez de seu olhar e pensamento cinematográfico. Como indica Dudley Andrew, “[...] o procedimento de Bazin era assistir ao filme com muita atenção, apreciando seus valores especiais e contradições” (2002, p. 115). O movimento que articulamos aqui, e não é coincidência que Bazin sirva como base de toda reflexão, perpassando a tese por completo, utiliza mecanismos semelhantes e denuncia sua força motriz: a compreensão e análise do filme, posto, posteriormente, diante de teorias ou formulando novos parâmetros para compreendê-lo dentro do contexto que se apresenta. Nessa similaridade é que André Bazin se mostra um crítico, analista e teórico tão importante nesse percurso, mas do que teóricos do realismo como Siegfried Kracauer, também referenciado na tese. De maneira similar nosso ponto de partida é o filme e, assim, sua relação com o mundo e aquilo que pretende estabelecer através dos signos, técnicas, dispositivos e premissas utilizadas em sua constituição:

O procedimento normal de Bazin era assistir ao filme com muita atenção, apreciando seus valores especiais e notando suas dificuldades ou contradições. Então imaginaria “o tipo” de filme que era ou estava tentando ser, colocando-o num gênero ou fabricando um novo gênero. Formulava leis desse gênero, recorrendo constantemente a exemplos tirados desse filme ou de outros como ele. Finalmente essas leis eram vistas no contexto do conjunto da teoria do cinema. Assim, Bazin começa com os fatos mais particulares disponíveis, o filme diante de seus olhos, e, através de um processo de reflexão lógica e imaginativa, chega à teoria geral. (ANDREW, 2002, p. 115).

Quanto ao conteúdo em si, de seus textos organizados após sua morte em livros, Bazin constituiu obras que proporcionam um acervo rico do ponto de vista da teoria do cinema e igualmente funcional, agradável e **legível** no que tange à fruição, demonstração de suas ideias, exemplificação e constituição de suas reflexões (grifo nosso). De forma funcional, fluida e leve trata de temas complexos e até então pouco discutidos, abordando questões históricas, teóricas e estéticas fundamentais para se estabelecer uma visão ampla e propositiva sobre o cinema, que estimularia a sétima arte através de seus realizadores e admiradores a transgredir fronteiras.

Tendo inúmeras obras como base, analisando integralmente ou citando-as diluidamente em seus textos, Bazin usa exemplos de maneira funcional para ilustrar suas críticas, fundamentar suas proposições teóricas e estimular reflexões e, por consequência, novas práticas; não é coincidência que os textos do autor sirvam tanto à academia, aos mais importantes pesquisadores que utilizaram suas teorias como base e que ainda a utilizam - como no caso desta tese que o tendo como pilar propõe um lugar de leitura sobre o cinema realista do século XXI - bem como realizadores que ao longo da história, principalmente no final da primeira metade do século passado, se pautaram em suas considerações sobre estética e sobre o realismo cinematográfico, que representava àquele momento um olhar vanguardista para suas realizações. O pensamento de Bazin parece, até o momento, incontornável no desenvolvimento de pesquisas sobre cinema e permanece sólido para revisão e proposições sobre o realismo cinematográfico mesmo no século XXI, tão distinto tecnológica, social e culturalmente do referenciado. A surpreendente atualidade de seus textos, reflexões e formulações teóricas, principalmente sobre o realismo cinematográfico, continuam sólida e ganha vigor na aurora de um **novo cinema realista**, ou do Realismo Vulgar. Bazin é, portanto, parte fundamental do desenvolvimento do pensamento crítico e analítico que orientou esta tese, que perpassou todo texto e ganhou mais evidência no capítulo de análises.

Questões relativas ao realismo, nas diversas vertentes artísticas e das ciências humanas, são revisadas e problematizadas ao longo dos anos, mas ao se tratar da sétima arte são mesmo as balizas bazinianas que permanecem de maneira residual ou abundante nas inúmeras revisões feitas ao longo dos séculos XX e XXI.

Os fundamentos ofertados por André Bazin e os demais conhecimentos elencados na tese serviram de suporte para análises de filme que compõem o Realismo Vulgar. Esse cinema, próprio da era da convergência, carrega as marcas do realismo baziano que, agora, parece ser mais **possível**, na cognição social do que fora nos anos em que o crítico formulou sua teoria (grifo nosso).

Não importa como seja caracterizado, a teoria do cinema de Bazin continuará a ter enorme impacto por causa de sua força e variedade. Sua força resulta da coerência de seus pontos de vista e da sofisticada tradução filosófica que os apoia. A variedade, mais rara e mais especial, vem da fertilidade e da energia de um homem destinado a investigar tudo que encontrava e para quem cada encontro inevitavelmente revelava uma nova verdade. Essas características podem ser sentidas em praticamente todos os ensaios que escreveu. Não importa se as posições que esses ensaios propõem serão rejeitados ou honrados por gerações futuras, o teórico por trás delas será reverenciado por seu notável brilhantismo e pelo uso generoso e despretenso que fez desse brilhantismo. (ANDREW, 2002, p. 145).

Por fim, foram realizadas análises e postas a teste algumas das formulações apresentadas ao longo da tese. A noção de Realismo Vulgar, nesse contexto parece fortuita e promissora pois possibilitou, em uma avaliação contextual ampla, a categorização de um movimento ficcional que tenta se inserir no bojo das representações realistas; do cinema documentário ao telejornalismo, os filmes que compõem a ordem do Realismo Vulgar se inserem com o claro intuito de ludibriar espectadores sobre a suposta legitimidade de seus registros e, portanto, de seu filme e apelam para um conjunto de familiaridades e memórias que o remetem a formatos outros, distintos de práticas tipicamente ficcionais. Valendo-se do teor ontológico da imagem fotográfica e de outros/novos mecanismos que, em certo sentido, ganham também caráter ontológico de realismo, filmes que corporificam o Realismo Vulgar utilizam a capacidade única do cinema enquanto arte do realismo e a empregam de forma **maliciosa** (grifo nosso). Ao fazerem se aproximam estéticamente e narrativamente dos fundamentos que André Bazin, indicado acima, estabeleceu como próprios de um realismo cinematográfico, mas operam e esperam resultados distintos daquele que o teórico francês ostentava, propunha e defendia na formulação de sua teoria realista.

Enfim, este pesquisador dá-se por satisfeito ao fim da odisseia acadêmica. Com as relações estabelecidas, reflexões apresentadas e propostas indexadas chega ao fim a jornada.

E um cão, que ali jazia, arrebitou as orelhas.

Era Argos, o cão do infeliz Ulisses; o cão que ele próprio criara, mas nunca dele tirou proveito, pois antes disso partiu para a sagrada Ílio.

Em dias passados, os mancebos tinham levado o cão à caça, para perseguir cabras selvagens, veados e lebres.

Mas agora jazia e ninguém lhe ligava, pois o dono estava ausente:

Jazia no esterco de mulas e bois, que se amontoava junto às portas, até que os servos de Ulisses o levassem como estrume para o campo.

Aí jazia o cão Argos, coberto das carraças dos cães.

Mas quando se apercebeu que Ulisses estava perto, começou a abanar a cauda e baixou ambas as orelhas; só que não tinha força para se aproximar do dono.

Então Ulisses olhou para o lado e limpou uma lágrima.

Escondendo-a discretamente de Eumeu [...]

Assim dizendo, entrou no palácio bem construído e foi logo juntar-se na sala aos orgulhosos pretendentes.

Mas Argos foi tomado pelo negro destino da morte, depois que viu Ulisses, ao fim de vinte anos²⁶¹.

²⁶¹ Ulisses retorna à Ítaca. Odisseia - (HOMERO, 2020. pp. 413-414).

REFERÊNCIAS

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

ACKER, Ana Maria. **O dispositivo no cinema de horror *found footage***. Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação Universidade Federal de Juiz de Fora / UFJF ISSN 1981- 4070. Vol.9 • nº1 • junho 2015.

ACKER, Ana Maria. MONTEIRO, Juliana Cristina Borges. **Subterrâneos do horror e da tecnologia enquanto experiência em Amizade Desfeita 2 – Dark Web**. *Revista Fronteiras - estudos midiáticos*. Vol. 22 Nº 2 - maio/agosto 2020.

ADORNO, Theodor. O ensaio como forma. In: Notas de Literatura I. Trad.: Jorge M. B. de Almeida. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2003, p. 15-45.

ANDRADE. Bruno Saphira Ferreira. **Na vertigem do cinema mise en scène e performance como meios de convivência da ficcionalidade no filme documentário brasileiro contemporâneo**. Tese de doutorado defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia (UFBA). 2016.

ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Rio de Janeiro-RJ: Zahar, Ed., 2002.

ANDREJEVICK, Mark. **Reality TV: The work of being watched**. New York: Rowman & Littlefield Publishers, 2004.

ARISTÓTELES. **Poética**. Trad. Eudoro de Souza. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1994. 4 ed.

ARISTÓTELES. **Retórica das paixões**. Trad. Isis Borges B. da Fonseca. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ARISTÓTELES. A poética clássica. Trad. Jaime Bruna. São Paulo-SP: EDICOTA CULTRIX, 2008.

ARNAUT, Luiz; MOREIRA, Renata. O barômetro e o lenço de seda: efeitos de real em Roland Barthes e Michel de Certeau. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH • São Paulo, julho 2011.

AUGUSTO, Isabel Regina. Neo-realismo e Cinema Novo: a influência do neo-realismo italiano na cinematografia brasileira dos anos 1960. Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação São Paulo, v.31, n.2, p. 139-163, jul./dez. 2008.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. A Análise do Filme. Lisboa: Ed. Livraria Saraiva no Brasil, 2002. 2 ed.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. A estética do filme. Trad. de Marina Appenzeller. Campinas-SP: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. A imagem. São Paulo: Papirus, 2002. 7 ed. Trad. Estela Santos de Abreu e Cláudio Cesar Santoro.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. Campinas-SP: Papirus, 2003. Trad. Eloísa Araújo Ribeiro.

BADLEY, Linda C. "Spiritual Warfare: Postfeminism and the Cultural Politics of the Blair Witch Craze". In: HILLS, Matt; JONES, Sara G. (Eds.). *Intensities: the journal of cult media*, n.3, spring, 2003.

BADLEY, Linda C. "Bringing it all back home: Horror cinema and video culture". In: CONRICH, Ian (Ed.). *Horror Zone: The cultural experience of contemporary horror cinema*. London/NY: I.B. Tauris, 2010, pp.45-63.

BAECQUE, Antoine de. Um santo de boina de veludo. In: *Cinefilia: invenção de um olhar, história de uma cultura, 1944-1968*. Trad.: André Telles. São Paulo: Cosac Naify, 2010, p. 55-84.

BARTHES, Roland. O efeito de real. In: *O rumor da língua*. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: Cultrix, 2004.

BARTHES, Roland. Aula. Trad. Leyla Perrone-Moisés. 11ª ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2004b.

BAZIN, André. Charlie Chaplin. Rio de Janeiro-RJ: Jorge Zahar, Ed., 2006.

BAZIN, André. JEAN RENOIR. Tradução Editora FORJA, Ed., 17 002, 1975.

BAZIN, André. O CINEMA: ENSAIOS. São Paulo-SP: Editora Brasiliense S.A., Primeira Edição, 1991.

BAZIN, André. O Cinema da Crueldade. São Paulo-SP: OPUS 86. Martins Fontes, 1989.

BAZIN, André. O QUE É O CINEMA? São Paulo-SP: COSAC NAIFY, 2014.

BAZIN, André. O REALISMO IMPOSSÍVEL. São Paulo-SP: Autênci Editor, 2016.

BAZIN, André. Orson Welles. Rio de Janeiro-RJ: Editora Zahar, 2006.

BLAKE, Linnie; REYES, Xavier Aldana (Eds.). *Digital Nightmares: wired ghosts, CCTV horror and the found footage phenomenon*. London and New York: I.B. Tauris, 2015.
BLAKE, Linnie; REYES, Xavier Aldana (Eds.). *Digital Horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon*. London: I.B. Tauris, 2016.

BALTAR, Mariana. Realidade lacrimosa: diálogos entre o universo do documentário e a imaginação melodramática. Tese (Doutorado). Niterói – Universidade Federal Fluminense, 2007.

BARNOUW, Erik. Documentary: a history of the non-fiction film. New York: Oxford University Press, 1993.

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade e Ambivalência. Tradução de Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

BAUMAN, Zygmunt. Medo líquido. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BAUMAN, Zygmunt. Vigilância Líquida: diálogos com David Lyon. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

BERNARDET, Jean-Claude. Cineastas e imagens do povo. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BERNARDET, Jean-Claude. Cineastas e imagens do povo. 2 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

BERNARDET, Jean-Claude. Documentário de busca: 33 e Passaporte húngaro. In: MOURÃO, Maria Dora, LABAKI, Amir (orgs.). O cinema do real. São Paulo: Cosac Naify, 2005, p.142-156.

BERNARDET, Jean-Claude. O Brasil em Tempo de Cinema. Rio de Janeiro-RJ: EDITORA CIVILIZAÇÃO BRASILEIRA S.A., 1967.

BEZERRA. Cláudio Roberto de Araújo. Documentário e Performance: modos de a personagem marcar presença no cinema de Eduardo Coutinho. 2009. Tese (Doutorado em Multimeios). Universidade Estadual de Campinas.

BLAKE, Linnie; REYES, Xavier Aldana (Eds.). Digital Nightmares: wired ghosts, CCTV horror and the found footage phenomenon. London and New York: I.B. Tauris, 2015.

BLAKE, Linnie; REYES, Xavier Aldana (Eds.). Digital Horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon. London: I.B. Tauris, 2016.

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.

BRAGANÇA, Klaus'Berg Nippes. REALIDADE PERTURBADA: Corpos, espíritos, família e vigilância no cinema de horror. Curitiba-PR: Editora e Livraria Appris Ltda., 2018.

BUCKINGHAM, David. "A commonplace art? Understanding amateur media production". In: BUCKINGHAM, David; WILLET, Rebeca (Eds.). Video Cultures: Media technology and everyday creativity. New York and Hampshire: Palgrave Macmillam, 2009, pp.23-50.

CÁNEPA, Laura Loguercio; FERRARAZ, Rogério. “Espetáculos do medo: o horror como atração no cinema japonês”. In: Revista Contracampo, n.25, Niterói, dezembro de 2012, pp.04-23.

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

CARREIRO, Rodrigo. “Este não é um filme de ficção: notas sobre o som em falsos documentários de horror”. In: Logos 38 – Realidade Ficção, Vol.20, n.01, 1º semestre, 2013a, pp.19-31.

CARREIRO, Rodrigo. “[REC] como paradigma do sound design em falsos documentários de horror”. In: MOURÃO, Maria Dora et all (Orgs.). XVI Estudos de Cinema e Audiovisual SOCINE – Anais de textos completos. São Paulo: SOCINE – Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, 2013b, pp.428-436.

CARREIRO, Rodrigo. “A Câmera Diegética: clareza narrativa e legibilidade documental em falsos documentários de horror”. In: Anais do XXII Encontro Anual da Compós. Universidade Federal da Bahia: Salvador, 04 a 07 de junho, 2013c.

CARREIRO, Rodrigo. “A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror”. In: Revista Significação, Vol.40, n.40, 2013d, pp.224-244.

CARREIRO, Rodrigo. “Elogio da imperfeição: [REC] e a câmera diegética em falsos found footage de horror”. In: Anais do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom. Manaus-AM, 04 a 05 de setembro, 2013e.

CARREIRO, Rodrigo; CÁNEPA, Laura L. “Câmera intra-diegética e maneirismos em obras de George A. Romero e Brian de Palma. In: Anais do XXIII Encontro Anual da Compós. Universidade Federal do Pará: Belém, 27 a 30 de maio, 2014.

CARROLL, Noël. A filosofia do horror ou paradoxos do coração. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas, SP: Papirus, 1999.

CARROLL, Noel. Ficção, não ficção e o cinema da asserção pressuposta: Uma análise conceitual. In RAMOS, Fernão Pessoa (org). Teoria contemporânea do cinema. vol II. São Paulo: Senac, 2005.

COLLEYN, Jean Paul. Entrevista: Jean Rouch, 54 anos sem tripé. In: Cadernos de antropologia e imagem. n. 1. Rio de Janeiro: UERJ, 1995. p 65-74. 237.

COSTA, Flávia Cesariano. O primeiro cinema: Espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro. Azougue Editorial, 2005.

COSTA, José Filipe. Uma teoria por um cinema da realidade, Uma leitura de Theory of Film, the Redemption of Physical Reality, de Siegfried Kracauer. IADE-Instituto

Superior de Artes Visuais, Design e Marketing. Doutorando no Royal College of Art. Doc On-line, n. 01 Dezembro 2006. www.doc.ubi.pt, 211-225.

COUSINS, Mark. HISTÓRIA DO CINEMA: Dos clássicos mudos ao cinema moderno. São Paulo-SP: Martins Editora e Livraria Ltda., 2011.

DAHL, Gustavo; ROCHA, Glauber; MACIEL, Luis Carlos et al. CINEMA MODERNO: CINEMA NOVO. Rio de Janeiro-RJ: JAHVO, 1966.

DENSON, Shane. The Horror of Disorientation: Mediating Unease in Post-Cinematic Screens and Networks. JCMS 60, no. 1 (Fall 2020): 26–48.

DA-RIN, Silvio. Espelho Partido: tradição e transformação do documentário. Rio de Janeiro: Azougue, 2004.

DE GRANDE, Ailton. Drifters: a deriva planejada de Grierson. Niterói-RJ: Revista Ciberlegenda, 2007. Disponível em: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/180> (Acesso em 7/ 8/ 2011).

ECO, Umberto. SEIS PASSEIOS PELOS BOSQUES DA FICÇÃO. São Paulo-SP: EDITORA SCHWARCZ S.A., 2019.

FELDMAN, Ilana. O apelo realista. Revista FAMECOS, Compós, Porto Alegre, no 36, 2008, p. 61-69.

FILHO, Luiz Rezende. Realismo e Neo-realismo em André Bazin. Revista Contra Campo: <http://www.contracampo.com.br/01-10/andrebazin.html>

FOSTER, Mal. O retorno do real. São Paulo-SP: UBU EDITORA, 2017.

GERVAISEAU, Henri Arraes. Flaherty e Rouch: a invenção da tradição. Belo Horizonte: Revista Devires. Vol.6. nº 1. p 74-91. Janeiro, 2009. Disponível em: <http://www.fafich.ufmg.br/~devires/v6n1/download/6-74-91.pdf>.

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

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. "Snuff Boxing: Rethinking the Snuff (1976) Coda". In: Cinephile: The University of British Columbia Film Journal, Vol.5, n.2, 2009a. Disponível em: <http://cinephile.ca/archives/volume-5-no-2-the-scene/snuffboxingrevisiting-the-snuff-coda/>.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. 2.ed. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

KAY, Glenn, ROSE, Michael. Disaster Movies: a loud, long, explosive, star-studded guide to avalanches, earthquakes, floods, meteors, sinking ships, tsunamis, killer bees, nuclear fallout, and alien attacks in the cinema! Chicago: Cappellam, 2006.

KRACAUER, S. De Caligari a Hitler: Uma história psicológica do cinema alemão. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.

KRACAUER, S. De Caligari a Hitler. Una psicologica del cine aleman. Barcelona, Espanha: Editorial Paidós, SAICF, 1985.

KRACAUER, S. From Caligari to Hitler. A Spsychological History of the German Film. Publicado em inglês por Princeton University Press, 1947; Traducción de Héctor Grossi, 1985.

KRACAUER, S. THEORY OF FILM: THE RENDEMPION OF PHYSICAL REALITY. Nova York. OXFORD UNIVERSITY PRESS. 1960.

KRACAUER, S. THEORY OF FILM: THE RENDEMPION OF PHYSICAL REALITY. Nova York. OXFORD UNIVERSITY PRESS. 1976.

KING, Geoff. The Spectacle of the Real. From Hollywwod to Reality TV and Beyond. Intellect Books, ISBN 1-84150-120-4. Portland, Oregon, USA. 2005.

LEITE, Camila Moura do Nascimento. DRÁCULA, DE BRAM STOKER: UMA LEITURA PÓSCOLONIAL. Monografia defendida no curso de Licenciatura Plena em Letras do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). 2017.

LINS, Consuelo. O documentário de Eduardo Coutinho: Televisão, Cinema e Vídeo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

LINS, Consuelo; BRUNO, Fernanda. “Práticas artísticas e estéticas da vigilância”. In: BRUNO, F.; KANASHIRO, M.; FIRMINO, R. (Orgs.). Vigilância e visibilidade: espaço, tecnologia e identificação. Porto Alegre: Sulina, 2010, pp.211-220.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. Filmar o real: sobre o documentário brasileiro contemporâneo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MACHADO, Hilda. Cinema de não-ficção no Brasil. In: Cinemais. n. 36. Rio de Janeiro, 2003. pp. 237-255.

MARGULIES, Ivone. NADA ACONTECE: O COTIDIANO HIPER-REALISTA DE CHANTAL AKERMAN. São Paulo-SP: EDUSP, Editora da Universidade de São Paulo, 2016.

MARIE, Michel. A Análise do filme. 2 ed. Lisboa: Saraiva, 2004.

MASCARELLO, Fernando (org.) História do cinema mundial. 5 ed. Campinas-SP: Papirus, 2009.

NEGROPONTE, Nicholas. A Vida Digital. São Paulo. Editora Companhia das Letras, 1995).

NICHOLS, Bill. Introdução ao documentário. 4 ed. Trad. Mônica Saddy Martins. Campinas-SP: Papirus, 2009.

NICHOLS, Bill. La representación de la realidad: Cuestiones y conceptos sobre el documental. Barcelona: Paidós, SAICF, 1997. 238

NICHOLS, Bill. Representing Reality: issues and concepts in documentary. USA: Indiana University Press, 1999.

NOGUEIRA, Luís. Violência e Cinema: Monstros, soberanos, ícones e medos. Covilhã: Universidade da Beira do Interior, 2002.

PENAFRIA, Manuela. Análise de filme: conceitos e metodologia(s). Lisboa: VI Congresso SOPCOM. Abril de 2009. Biblioteca on-line de Ciência da Comunicação. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>

PENAFRIA, Manuela. Em Busca do Perfeito Realismo. Universidade da Beira Interior. In Luciana Martha Silveira, Denize Correa Araujo (orgs.) Revista Tecnologia e Sociedade no 1, Outubro de 2005. Disponível em: www.bocc.ubi.pt

PENAFRIA, Manuela. O documentário segundo Bazin. Uma leitura de O que é o Cinema?, de André Bazin. Universidade da Beira Interior. Doc On-line, n. 01 pt, 202-210. Dezembro, 2006. Disponível em: www.doc.ubi.pt, 202-210

PENAFRIA, Manuela. O filme documentário em debate: John Grierson e o movimento documentarista britânico. Universidade da Beira Interior, 2004. Biblioteca on-line de Ciência da Comunicação. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/esp/autor.php?codautor=10>.

PENAFRIA, Manuela. O documentário segundo Kracauer. Universidade da Beira Interior. Doc On-line, n.03, Dezembro 2007, www.doc.ubi.pt, pp. 174-194.

PENAFRIA, Manuela. O ponto de vista no filme documentário. Universidade da Beira Interior, 2001. Biblioteca on-line de Ciências da Comunicação. Disponível em: http://www.bocc.ubi.pt/_esp/autor.php?codautor=10

PENAFRIA, Manuela. Perspectivas de desenvolvimento para o documentarismo. Universidade da Beira Interior, 1999. Biblioteca on-line de Ciências da Comunicação. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/esp/autor.php?codautor=10>

PEREIRA, Luiz Philipe Fassarella. A construção do personagem e a singularidade no documentário contemporâneo brasileiro. Dissertação de mestrado defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia (UFBA). 2013.

PEREIRA, Luiz Philipe Fassarella; CARREIRO, Rodrigo. Entre ficção e documentário: as estratégias estético-narrativas empregadas na obra Holocausto Canibal (1980). In AVANCA CINEMA - International Conference. pp. 577-586. Avanca. Portugal, 2016.

PEREIRA, Luiz Philipe Fassarella; CARREIRO, Rodrigo. O hibridismo como estratégia de verossimilhança: a estética de teor documental presente na obra Cloverfield - Monstro. In AVANCA CINEMA - International Conference. pp. 542-548. Avanca, Portugal, 2017.

PEREIRA, Luiz Philipe Fassarella; MORAES, Isabela Cristina Ramos. Cinema documentário, novos meios e formas: sobre os deslocamentos provocados pelo webdocumentário Out my Windows. In: Doc On-line, n. 14, agosto de 2013, www.doc.ubi.pt, pp. 251 – 267.

PIGLIA, Ricardo. O último leitor. Trad. Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

PINI, Maria. “Inside the home mode”. In: BUCKINGHAM, David; WILLET, Rebeca (Eds.). Video Cultures: Media technology and everyday creativity. New York and Hampshire: Palgrave Macmillan, 2009, pp.71-92.

RAMOS, Fernão Pessoa. A imagem-câmera: alguns aspectos estruturais. In Cinemais. Rio de Janeiro, n. 5, maio/junho 1997. p 179-203.

RAMOS, Fernão Pessoa. Bazin espectador e a intensidade na circunstância da tomada. Este texto foi escrito a partir de conferência proferida no colóquio Autor de André Bazin, organizado pela prefeitura de Hérouville-Saint-Clair (Café des Images) e o Ministério da Cultura francês. Publicado em Revista Imagens no 8, Maio/Agosto, 1998, pp.98-105. www.bocc.ubi.pt.

RAMOS, Fernão Pessoa. Mas afinal... O que é mesmo documentário?. São Paulo: Editora Senac, 2008.

RAMOS, Fernão Pessoa. O que é documentário? In RAMOS, Fernão Pessoa (et al). Estudos de Cinema 2000 – Socine. Porto Alegre: Editora Sulina, 2001. p. 192-205.

RASCAROLI, Laura; YOUNG, Gwenda; MONAHAN, Barry. Amateur filmmaking. The home movie, the archive, the web. Nova York/ Estados Unidos: Bloomsbury Academic, 2014.

RIBEIRO, José da Silva. Jean Rouch – Filme etnográfico e antropologia visual. Lisboa: Universidade Aberta. Doc On-line, n.03, Dezembro, 2007, www.doc.ubi.pt, p 6-54.

REYES, Xavier Aldana. ‘Reel Evil: A Critical Reassessment of Found Footage Horror’. Originally published in/as: Xavier Aldana Reyes, ‘Reel Evil: A Critical Reassessment of Found Footage Horror’, Gothic Studies, 17.2 (2015), 122–36. DOI link: DOI: <https://doi.org/10.7227/GS.17.2.8>

REYES, Xavier Aldana. ‘Violence and Mediation: The Ethics of Spectatorship in the Twenty-First Century Horror’, in Violence and the Limits of Representation, ed. by Graham Matthews and Sam Goodman (Basingstoke and New York: Palgrave, 2013), 145–60.

RENOIR, Jean. ESCRITOS SOBRE CINEMA; 1926-1971: Memórias, ensaios e crônicas do grande cineasta francês. Rio de Janeiro-RJ: EDITORA NOVA FRONTEIRA S/A, 1990.

ROVERE, Rossana D. Romualdo. Influências do cinema direto nos documentários de João Moreira Salles: Uma análise do filme Nelson Freire. 2006. Dissertação (Mestrado e Ciências da Comunicação). Universidade de São Paulo. 239.

SALLES, João Moreira. A dificuldade do documentário. In: MARTINS, José de Souza; ECKERT, Cornélia; NOVAES, Sylvia Cauby (org). O Imaginário e o Poético nas Ciências Sociais. Bauru-SP: EDUSC, 2005. p 57-71.

SANTAELLA, Lúcia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo-SP: PAULUS, 2014.

SANTAELLA, Lúcia. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia. ARAUJO, Denize Correa (org.); Porto Alegre: Sulina, 2006.

SANTOS, José Eduardo Gonçalves. O contrato ficcional: Liames entre obra, leitor, realidade e ficção. Nau Literária: crítica e teoria da literatura em língua portuguesa. PPG-LET UFRGS. Vol. 14. N. 01 2018.

SAYAD, Cecilia. Found-Footage Horror and the Frame's Undoing. University of Texas Press. Cinema Journal 55, No. 2. Winter 2016

SERAFIM, José Francisco; SANTANA, Sergio Ricardo Lima. REPRESENTAÇÕES DO MEIO AMBIENTE: CLIMA, CULTURA, CINEMA. Bahia-SA: EDUFUBA, 2012.
SIBILIA, P. O show do eu: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SILVA, João Munes; ALVES, Anderson de Souza. Ator Social e Personagem e suas implicações no documentário. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares em comunicação. XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Recife-PE: Setembro, 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-2459-1.pdf>.

SIMÕES, Edson. A construção do personagem no teatro pelo olhar da psicologia social. Encontro: Revista de Psicologia. v 13. nº. 19. Agosto, 2012.

SOARES, Jéssica Patrícia; ALMEIDA, Gabriela Machado Ramos. Aconteça o Que Acontecer, Não Pare de Filmar: A Relação Sujeito e Tecnologia no Cinema de Horror Found Footage. Trabalho apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

SONTAG, Susan. Sobre Fotografia. São Paulo-SP: EDITORA SCHWARCZ S.A., 2020.

SOUZA, Gustavo Ramos. Em defesa do realismo. Em defesa do cinema. In: Revista Contracampo, v. 34, n. 3, ed. dez/2015-mar/2016. Niterói: Contracampo, 2015. Niterói: Contracampo, 2015. Págs: 121-126.

STAM, Robert. Introdução à teoria do cinema. 3 ed. Trad. Fernando Mascarello. Campinas-SP: Papirus, 2009.

STEPHEN, Keane. Disaster Movies: the Cinema of Catastrophe. London: Wallflower, 2006.

STOKER, Bram. Drácula. Rio de Janeiro-RJ: DarkSide, 2018.

TEIXEIRA, Francisco Elinaldo (org.) Documentário no Brasil: tradição e transformação. 2 ed. São Paulo: Summus Editorial, 2004.

TRYON, Chuck. Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence. New Jersey: Rutgers University Press, 2009.

VALLEJO, Aida. Deshilando el guión de Balseros. La construcción narrativa en el cine documental. Doc On-line, n. 06, Agosto, 2009. p 71-90. Disponível em: www.doc.ubi.pt/06/artigo_aida_vallejo.pdf.

VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ, A. Ensaio sobre a análise fílmica. Campinas, SP: Papirus, 2008.

WELLER, Fernando. “Eis o filme” - O formato 16mm e a influência da estética amadora no documentário moderno. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação/ E-compós, Brasília, v.17, n.2, mai./ago. 2014.

WESSELS, Emanuelle. “‘Where were you when the monster hit?’ Media convergence, branded security citizenship, and the trans-media phenomenon of Cloverfield”. In: Convergence: the international journal of research into new media technologies, Vol.17, n.1, 2011, pp.69-83.

WINSTON, Brian. The tradition of the victim in the griersonian documentary. In: ROSENTHAL, Alan (org.). New challenges for documentary. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1988. p. 269-287.

XAVIER, Ismael. Indagações em torno de Eduardo Coutinho e seu diálogo com a tradição moderna. In: FORUMDOC. 2003. p 58-65. 240.

ŽIŽEK, Slavoj. Bem-vindo ao deserto do real: cinco ensaios sobre o 11 de setembro e datas relacionadas. Tradução de Paulo Cezar Castanheira. São Paulo: Boitempo, 2003.

ŽIŽEK, Slavoj. Lacrimae rerum: ENSAIOS SOBRE CINEMA MODERNO. São Paulo-SP: BOITEMPO EDITORIAL, 2009.

APÊNDICE A - *CORPUS* FÍLMICO

Cannibal Holocaust (1980). Roggero Deodato. Italiano, colorido, 95 min.

Confessions of a Porn Addict (2008). Duncan Christie, Estados Unidos, colorido, 80 min.

Cloverfield (2008). Matt Reeves. Estados Unidos, colorido, 85 min.

Host (2020). Rob Savage. Reino Unido, colorido, 56 min.

Trolljegeren (2010). André Øvredal. Noruega, colorido, 103.

.

APÊNDICE B - FILMOGRAFIA

American Zombie (2007). Grace Lee. Estados Unidos, colorido, 90 min.

Anneliese: The Exorcist Tapes (2011). Jude Gerard Prest. Estados Unidos, p&b e colorido, 91 min.

Atrocious (2010). Fernando Barreda Luna. México/ Espanha, colorido, 79 min.

Blair Witch (2016). Adam Wingard. Estados Unidos, colorido, 89 min.

Chronique d'un Eté (1960-1961). Jean Rouch & Edgar Mourin. França, p&b, 35mm, 85 min.

C'est arrivé près de chez vous (1992). Rémy Belvaux, André Bonzel e Benoît Poelvoorde. França, p&b, 95 min

Citizen Kane (1941). Orson Welles. Estados Unidos, p&b, 119 min.

Crisis: Behind a Presidential Committment (1963). Robert Drew. Estados Unidos, p&b, 16mm, 52 min.

Death of a Ghost Hunter (2007). Sean Tretta. Estados Unidos, colorido, 107 min.

Deep Throat (1972). Gerard Damiano. Estados Unidos, colorido, 61 min.

Diary of the Dead (2007). George A. Romero. Estados Unidos, colorido, 88 min.

Drifters (1929). John Grierson. Reino Unido, p&b, 35mm, 49 min.

Electrocuting an Elephant (1903). Edwin S. Porter. Estados Unidos, p&b, 1min.

Emergo (Apartament 143, 2011). Carles Torrens. Espanha, colorido, 80 min.

Entreatos (2004). João Moreira Salles. Brasil, colorido, 35mm. 117 min.

Exorcist Chronicles (2007). Will Raée. Estados Unidos, colorido, 92 min.

Faces of Death (1978). John Alan Schwartz. Estado Unidos, colorido, 105 min.

Ghostwatch (TV movie, 1992). Lesley Manning. Estados Unidos, colorido, 91 min.

Ginî Piggu: Android of Notre Dame (1988). Kazuhito Kuramoto. Japão, colorido, 51 min.

Ginî Piggu: Devil's Expirimento (1985). Satoru Oguta. Japão, colorido, 43 min.

Ginî Piggu: Devil Woman Doctor (1990). Hajime Tabe. Japão, colorido, 52 min.

Ginî Piggu: Flower of Flesh and Blood (1985). Hideshi Hino. Japão, colorido, 42 min.

Ginî Piggu: He Never Dies (1986). Masayuki Hisazumi. Japão, colorido, 39 min.

Ginî Piggu: Mermaid in a Manhole (1988). Hideshi Hino. Japão, colorido, 63 min.

Henry: Portrait of a Serial Killer (1986). John McNaughton. Estados Unidos, colorido, 83 min.

Home Movie (2008). Christopher Denham. Canadá, colorido, 77 min.

Industrial Britain (1933). John Grierson. Reino Unido, p&b, 35mm, 21 min.

Jaguar (1967). Jean Rouch. França, colorido, 35 mm, 110 min.

Ladri de bicicletta (1948). Vittorio De Sica. Itália, p&b, 89 min.

La Bataille du Rail (1946). René Clément. França, p&b, 85 min.

La Chienne (1931). Jean Renoir. França, p&b, 91 min.

Man with the Movie Camera (1929). Dziga Vertov. União Soviética, p&b, 35mm, 68 min.

Megan is Missing (2011). Michael Goi. Canadá, colorido, 89 min.

Mermaids: The Body Found (2011). Sid Bennett. Estados Unidos, colorido, 82 min.

Moi, Un Noir (1958). Jean Rouch. França, colorido, 35mm, 70 min.

Nanook of the North (1921-1922). Robert J. Flaherty. Estados Unidos, p&b, 35mm, 79 min.

Night of the Living Dead (1968). George A. Romero. Estados Unidos, p&b, 96 min.
Primary (1960). Robert Drew. Estados Unidos, p&b, 16mm, 60 min.

Quarentine (2008). Jonh Erick Dowdle. Estados Unidos, colorido, 89 min.

Quarantine 2: Terminal (2011). John Poge. Canadá, colorido, 86 min.

[REC] (2007). Jaume Balagueró e Paco Plaza. Espanha, colorido, 78 min.

[REC]² (2009). Jaume Balagueró e Paco Plaza. Espanha, colorido, 85 min.

[REC] 3 - Gênesis (2012). Paco Plaza. Estados Unidos, colorido, 80 min.

[REC] 4 - Apocalypse (2014). Jaume Balagueró. Estados Unidos, colorido, 95 min.

Re-Kill (2015). Valeri Milev, Estados Unidos, colorido, 89 min.

Zombie Diaries (2006). Michael G. Bartlett e Kevin Gates. Reino Unido, colorido, 85 min.

World of the Dead: The Zombie Diaries (2011). G. Bartlett e Kevin Gates. Reino Unido, colorido, 88 min.

Roma, città aperta (1945). Roberto Rossellini. Itália, p&b, 103 min.

Snuff (1975). Michael Findlay, Horacio Fredriksson e Simon Nuchtern. Estados Unidos, colorido, 80 min.

Spree (2020). Eugene Kotlyarenko. Estados Unidos, colorido, 93 min.

The Black Door (2001). Kit Wong. Espanha, p&b e colorido, 96 min.

The Blair Witch Project (1999). Daniel Myrick e Eduardo Sanches. Estados Unidos, colorido, 81 min.

The Cannibal in the Jungle (2015). Simon George. Estados Unidos, colorido, 84 min.

The Den (2013). Zachary Donohue. Estados Unidos, colorido, 76 min.

The Devil Inside (2012). William Brent Bell. Estados Unidos, colorido, 82 min.

The Fourth Kind (2009). Olatunde Osunsanmi. Estados Unidos, colorido, 98 min
The The Honeymoon Killers (1970). Leonard Kastle, Martin Scorsese e Donald Volkman. Estados Unidos, colorido, 107 min.

This Is Spinal Tap (1984). Rob Reiner. Estados Unidos, colorido, 82 min.

Last Exorcism (2010). Daniel Stamm. Estados Unidos, colorido, 87 min.

Les documents interdits (TV series, 13 episodes, 1989). Jean-Teddy Philippe. França, colorido, 92 min.

Unfriended (2014). Levan Gabriadze. Estados Unidos, colorido, 83 min.

Unfrieded: Dark Web (2018). Stephen Susco. Estados Unidos, colorido, 92 minutos.

V/H/S (2012). Coletivo Radio Silence. Estados Unidos, colorido, 116 min.

V/H/S/2 (2013). Coletivo Radio Silence. Estados Unidos, colorido, 96 min.

909 Experiment (2000). Wayne A. Smith. Estados Unidos, colorido, 92 min.

ANEXO A – RESENHAS

Os textos anexos são resultado de pequenas resenhas desenvolvidas por alunos dos 4º, 5º e 7º períodos do curso de Publicidade e Propaganda, da faculdade Pitágoras de Guarapari, Espírito Santo realizado no primeiro semestre letivo do ano de 2020, quando ministrei a disciplina Criação para Televisão e Cinema.

Na introdução de conteúdos relativos à linguagem audiovisual contemporânea, os discentes assistiram alguns filmes fora de sala e transcreveram breves comentários sobre suas impressões para que em aula pudssemos discutir e compartilhar experiências espectadoras.

Depois de uma introdução sobre hibridismo e apelo realista, os graduandos assistiram o filme Contatos de 4º Grau e se comprometeram a escrever e “vir” para aula sem ler nada sobre o filme (críticas, resenhas, artigos), para que a partir das percepções primeiras tratássemos de questões relativas à construção do Efeito de Realidade.

No geral, mesmo com os diálogos preliminares durante as aulas, é interessante perceber nos breves comentários como a adoção de certos códigos se mostra mecanismo eficiente para confundir o receptor sobre a autenticidade de certos registros.

Não havia qualquer exigência sobre formatação, número de laudas ou estilo de abordagem, os alunos foram estimulados a expressar-se livremente sobre o filme, como pode ser percebido nos textos anexos:

Resenha/Opinião – contatos de 4º grau

Thais Maioli e Henrique Felix

Observando o conteúdo passado em aula, dá-se a entender que o filme tem as características do hibridismo, que configura a “mistura” dos dois gêneros, ficcional e documentário. A questão do aparecimento da atriz antes do filme começar, dá a intenção de que é uma ficção, mas abre espaço para a dúvida quando mostra a entrevista da personagem “real”, que aparentemente passou pela situação. Para que passe uma imagem realista, o diretor trabalha com alguns dispositivos que fazem com que o espectador sinta-se identificado com o que está sendo passado, como a verossimilhança, que te dá à ideia de que aquilo é real, mas só tem semelhança com a realidade, que pode ser o caso da entrevista com a personagem protagonista. O filme tem característica do cinema ficcional, como a estrutura narrativa, mas também possui característica de documentário, ao apresentar o “depoimento”. O efeito de realidade que o filme consegue trazer provoca certa identificação com o espectador, já que é muito ligado aos mecanismos do documentário, contando que a sociedade demanda cada vez mais um apelo realista. O filme consegue estabelecer o “paradoxo do coração”, que o faz ser tão eficiente com a sua construção que permite a suspensão da dúvida de quem está assistindo, levando a crer que a história é real (ou não). As características do filme tratam com eficiência os efeitos que operam na mente do espectador, passando certa credibilidade a ponto de, mesmo que seja ficcional, tem um lastro de realidade (principalmente quando conseguimos relacionar com algo da nossa realidade no momento, como os barulhos no céu).

Thais Maioli e Henrique Felix

Resenha/Opinião – contatos de 4º grau

Larissa Pimentel – 5º Período.

Contato de 4º Grau é um filme em minha opinião de ficção, que fazem o espectador acreditar que são cenas reais, porque logo no primeiro momento aparece a atriz principal falando que o filme é baseado em fatos reais fazendo com que o espectador fixe aquilo na sua mente. Durante o filme é feita uma combinação entre cenas impactantes que dizem ser “verdadeiras” da Psicóloga que aparentemente está muito abatida contando o que aconteceu com sua família e com as que são encenadas pelos atores relatando a história. Onde nessas cenas mostram situações que parecem ser experiências verdadeiras de uma Cidade que sofre com situações paranormais, mas sempre dando foco maior na família. O filme não te traz uma explicação do motivo de estar acontecendo àquelas situações estranhas, gerando uma dúvida final nos espectadores se realmente aquilo pode ser real ou não.

Criação Publicitária TV e Cinema

Luciana Sandrini Nobre - Contatos de 4º Grau-

De pronto, o filme me parece uma reprodução de uma realidade, ou de fato, baseado em fatos reais. Quando mais de uma vez assistido, entendo que é um “falso documentário” dentro de uma ficção, onde me faz acreditar que as cenas em que as telas são divididas (uma como cena “real”, e outra os atores encenando) é de fato o que parece. Acredito ser um filme Híbrido, onde traz o documentário e a ficção, me deixou atenta e aflita do início ao fim, com dúvidas do que era ou não real, por exemplo, o que parecem chamadas de pessoas gritando, relatando terem visto algo no céu, me deixou sem saber se fazia parte da ficção do filme, ou se eram pessoas falando aquilo como relatos reais.

14/05/2020

Contatos de 4º Grau: Real ou Ficcional?

O filme trata-se de uma ficção disfarçada de realidade, ao apresentar-se como uma dramatização de um fato real. Possui elementos característicos do cinema documentário, muitas vezes traçando comparativos entre cenas dramatizadas e registros de vídeos pseudorreais.

O filme também conta com depoimentos que se mostram como reais, contribuindo veementemente para a construção da ideia de realidade na mente do espectador, manipulando sensações.

Outra técnica que o filme utiliza é a não insistência em querer fazer com que se acredite que o que está sendo mostrado é real, mas sim deixando livre para que você decida buscar as respostas ou não, quase como um blefe que, instantaneamente tira de você a possibilidade de pensar que ele pode estar “mentindo”.

Os pseudônimos atribuídos aos personagens também geram uma sensação de realidade, pois é natural que pessoas envolvidas em incidentes como esse prefiram manter suas identidades em segredo.

Análise do Filme Contatos de Quarto Grau

Raíssa Rafaela Aguiar e Moura | 5º Período

Ao meu ver o filme se trata de uma ficção que usa de elementos característicos de filmes documentários para ludibriar o espectador de que aquilo se trata de uma realidade.

Ao assistir ao filme, me envolvi de tal maneira que pouco contestei se as imagens “reais” usadas eram de fato reais ou não, foi construído de uma forma que me fez acreditar na história contada, o uso de depoimentos, tudo isso derivado dos documentários reforçou a suspensão da realidade.

O filme basicamente já te prende no começo, realizando algo não tão comum, se assumindo uma ficção e mostrando que atores profissionais irão encenar uma história que de fato aconteceu, ainda te dando a abertura que você pode acreditar ou não naquilo, a escolha é sua, o que pode reformar ainda mais você a acreditar no que está sendo mostrado.

Mas de fato o que foi mais impactante para essa suspensão da realidade foi às cenas “reais” inseridas, muito bem inseridas por sinal, durante os acontecimentos mostrados, seu jeito amador sempre nos lembrando e nos fazendo remeter e acreditar que é real, sendo que possivelmente foi usado desse recurso justamente para nos ludibriar e influenciar a não contestar os fatos contados.

Filme Contatos de 4º grau

Regina Soares

Pra mim o filme tem um pouco de ficção e um pouco de realidade. As duas cenas que ficam na imagem pra mim uma são as pessoas que realmente tiveram contato com seres extraterrestres de algum modo, e a outra cena era atores representando o que aconteceu de verdade. Como vemos muito em filmes baseados em fatos reais que no final mostra as pessoas que vivenciaram o que foi falado no filme. Só algumas imagens me deixam em dúvida se realmente aconteceu mesmo como a parte que o homem juntamente com sua cama se eleva. O restante achou bem real.

Contato de 4º Grau

Renato Rodrigues Junior

Pelo meu ponto de vista a respeito ao documentário existe um pouco de ficção porém tem grande parte de fatos reais, as montagens das cenas são bastante reais, em todo momento existe uma certa tensão.

O filme foi muito bem elaborado com cenas bastante reais e causando um medo e também uma certa duvida em nossas cabeças relacionadas, a seres viventes em outros planetas. Que na verdade todos já ouviram histórias sobre esse assunto, sinceramente acredito sim que existem vidas em outros planetas.

Todas as partes que a psicóloga fez causava um espanto e um nervoso por não saber ao certo que estava acontecendo, até que comecei a observar evidências de abdução alienígena pra mim foi um ótimo documentário as sessões de hipnose estavam cada vez causando mais espanto e temor. Juro que se tivesse visto esse filme anoite sozinho ficaria bastante receoso.

Contato de 4º grau

Rômulo Conde

No filme contato de 4º grau, abre espaço para varias interpretações, se seria real, fictícia ou ate ambas, tendo partes reais mas com algumas alterações para dar mais credibilidade ao filme, como gravações de áudio de diversas pessoas no final do filme, também mostrando cenas aparentemente reais juntas com uma reinterpretação do filme. Em algumas cenas aparentemente são criadas por excesso de maquiagem e de diferenças de qualidade de imagem. O filme não afirma ou se da como autoridade para fazer a cabeça de quem esta vendo, ele afirma apenas que os dados falados podem ser comprovados em museus e em fontes confiáveis mas não pede a sua confiança no personagem e sim nos fatos. A primeira vista o filme é bem convincente por ter bastante relatos e coisas para comprovar as falas e pensamentos dos personagens, mas abre espaço para duvidas em algumas cenas e pelo fato de ser por abdução por alienígenas que seria algo meio longe da minha realidade.

A historia do filme mostra o desaparecimento de pessoas em uma pequena cidade do Alasca chamando a atenção de um estudioso, que acaba misteriosamente assassinado. Sua esposa psicóloga, passa a observar evidências de abdução alienígena por meio de filmagens obtidas durante sessões com seus pacientes. Após outro caso de morte, o xerife passa a considerá-la suspeita, dando início a uma investigação de alienígenas através das sessões de hipnose.

Rômulo Conde