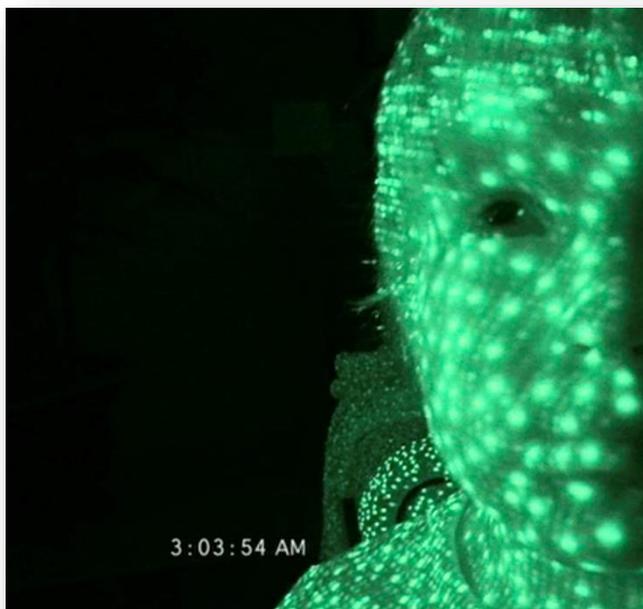


O DISPOSITIVO DO OLHAR NO CINEMA DE HORROR FOUND FOOTAGE



Ana Maria Acker

Porto Alegre, abril de 2017.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO
LINHA DE MEDIAÇÕES E REPRESENTAÇÕES CULTURAIS E POLÍTICAS

ANA MARIA ACKER

O DISPOSITIVO DO OLHAR NO CINEMA DE HORROR
FOUND FOOTAGE

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, linha de pesquisa Mediações e Representações Culturais e Políticas, como requisito à obtenção de grau de doutora em Comunicação e Informação, sob orientação da Prof. Dra. Miriam de Souza Rossini.

Porto Alegre, abril de 2017.

ANA MARIA ACKER

O DISPOSITIVO DO OLHAR NO CINEMA DE HORROR
FOUND FOOTAGE

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, linha de pesquisa Mediações e Representações Culturais e Políticas, como requisito à obtenção de grau de doutora em Comunicação e Informação, sob orientação da Prof. Dra. Miriam de Souza Rossini.

Aprovada em: **de** **de 2017.**

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dra. Miriam de Souza Rossini (UFRGS)
Orientadora

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva (UFRGS)

Prof. Dr. Rodrigo Octávio D´Azevedo Carreiro (UFPE)

Prof. Dr. Roberto Tietzmann (PUCRS)

Prof. Dra. Ana Taís Martins Portanova Barros (UFRGS)

Prof. Dra. Ana Cláudia Gruszynski (UFRGS) (Suplente)

Para Heleno e Rafael, por todo amor e compreensão nessa jornada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço:

Em primeiro lugar, ao Rafael e ao Heleno, que foram pacientes e amáveis no tempo que roubei do convívio deles para a dedicação à tese;

Aos meus pais, Renato e Isolde, pelo incentivo aos estudos desde sempre;

À orientadora professora doutora Miriam de Souza Rossini, pela competência e parceria no acolhimento e condução do projeto;

Aos professores doutores Alexandre Rocha da Silva e Rodrigo Carreiro, pelas fundamentais observações ao projeto de pesquisa na qualificação. Aos professores doutores Roberto Tietzmann, Ana Taís Martins Portanova Barros e Ana Cláudia Gruszynski, por terem aceitado compor a banca final de defesa.

Aos amigos de projeto de pesquisa: Patricia de Oliveira Iuva, Gabriela Almeida, Pablo Lanzoni, Carla Torres, Vanessa Labre, Juliano Rodrigues, Guilherme Almeida, Rafael Hoff, Bibiana Nilsson e Dieison Marconi, pela alegria dos encontros e contribuições ao projeto;

Aos colegas do PPGCOM da UFRGS, em especial: Jamer Guterres de Mello, Bruno Leites, Felipe Diniz, Robson Braga, Carla Schneider, Sara Alves Feitosa e Pâmela Stocker, pelas trocas de experiências e ideias na condução da tese;

Aos colegas de trabalho na Universidade Luterana do Brasil – ULBRA, representados nas figuras dos professores doutores Deivison Campos, coordenador do curso de Jornalismo, e Honor de Almeida Neto, coordenador do curso de Gestão Pública - EAD. Aos meus alunos, que todos os dias me ensinam tanto.

Ao professor Rodrigo Carreiro, pela generosidade no envio dos filmes que foram analisados nesta pesquisa. Aos demais professores com quem cursei disciplinas ao longo do doutorado: professora doutora Eliana Pibernat Antonini (*in memoriam*), professor doutor José Luís Braga, professora doutora Cristiane Freitas, professora doutora Rosa Fischer e professora doutora Fabiana Marcello. À professora doutora Sandra de Deus, pelo acompanhamento e coordenação dos estágios docentes na Fabico.

Aos funcionários do PPGCOM, representados pela secretária Lucia Loss.

A todos e todas o meu mais sincero afeto.

Toda revolução, em última análise, é uma revolução técnica.

Vilém Flusser

RESUMO

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. A concepção de dispositivo do olhar é pensada, especialmente, a partir de Jonathan Crary, Michel Foucault, Giorgio Agamben, Laurent Mannoni, Hans Ulrich Gumbrecht, Vilém Flusser e Philippe Dubois. O dispositivo do olhar é, portanto, delineado como o comportamento visual e de uso de artefatos tecnológicos que aparece nos filmes e o modo como esse olhar de dentro do filme pode afetar a forma de ver do espectador. Não é como a tecnologia é representada nos filmes, mas a estratégia dessa e seus respectivos discursos em intentar o apelo sensível do público. O problema de pesquisa é: Como se constitui o dispositivo do olhar nos filmes de horror *found footage* e o que esse fenômeno pode indicar da nossa relação com o cinema e a tecnologia na contemporaneidade? De que modo é possível discutir a experiência estética com o cinema de horror a partir dessas produções? Assim, o objetivo geral da pesquisa é compreender como opera o dispositivo do olhar no cinema de horror *found footage* e a maneira como ele propõe experiências estéticas, a fim de perceber características da nossa relação com o cinema e a tecnologia na contemporaneidade. Já os objetivos específicos são os seguintes: a) Problematizar o dispositivo do olhar no cinema, sua produção imagética nos respectivos aspectos tecnológicos, sociais e culturais, a partir do horror contemporâneo; b) Estudar aspectos estéticos e narrativos do gênero horror com ênfase nos filmes *found footage*; c) Discutir especificidades da imagem no *found footage*; d) Analisar os filmes que compõem o *corpus*, discutindo-os a partir das movimentações do dispositivo do olhar no horror e das experiências estéticas que potencializam. Entre alguns pressupostos abordados pela tese estão os de que o horror *found footage* é um fenômeno pós-sala de cinema, ainda que muitas produções circulem em grandes espaços de shopping centers e sejam lançadas em 3D. Ou seja, ver filmes é cada vez mais uma atividade privada e individual. O espectador está sozinho, do mesmo modo que as personagens que correm pela noite escura com uma câmera na mão. A visualidade dos *games*, a navegação pelas interfaces computacionais ou dispositivos móveis, também deixam marcas nas narrativas com esse estilo. Há ainda diversos tipos de imagens, texturas, cores diferentes que até o desenvolvimento do *found footage* não haviam sido exploradas no gênero horror. Essas imagens tentam ambiências, conceito de Gumbrecht (2014) que auxiliou a análise. As texturas estranhas, as falhas, ruídos, os “erros” dos equipamentos potencializam as experiências a partir de atmosferas, muitas dessas de aparelhos visuais que não são mais consumidos massivamente, como o VHS. Há sim uma *presentificação* do passado desses artefatos, dos modos como eram usados, um retorno de hábitos que são reconfigurados pelo contexto do horror. As ambiências possíveis pelas imagens, a perseguição pela experiência tátil com a narrativa, marcam um fenômeno contemporâneo de busca pela apreensão do tempo, das memórias, da vida. Um desejo de possuir as imagens e seus mundos, algo que se sobrepõe à intenção de registro ou de representação do mundo. Podemos afirmar ainda que a ideia de Gumbrecht (2015) do presente amplo se aplica aos filmes estudados nesse aspecto.

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

ABSTRACT

This thesis investigates the establishment of the apparatus of seeing as an aesthetic experience within *found footage* horror movies, from their cinematographic materiality. A discussion about the way as these movies circulate in horror genre is made through crossing film, technology and Communication theories. The apparatus of seeing conception is thought, especially, from authors such as Jonathan Crary, Michel Foucault, Giorgio Agamben, Laurent Mannoni, Hans Ulrich Gumbrecht, Vilém Flusser and Philippe Dubois. The apparatus of seeing is, therefore, thought as a behavior, both visual and regarding the usage of technological artifact, that appears within the movies and in the way how this seeing from inside the film can affect the spectator habit of viewing. This is not about the representation of technology, but its strategy and its discourses to propose sensitive appeal in the public. The research problem is: How the apparatus of seeing is composed in *found footage* horror movies and what can this phenomenon denote about our relation with cinema and technology in contemporaneity? How is it possible to discuss the aesthetic experience with horror movies from these productions? Thus, the main objective is to understand how the apparatus of seeing operates in *found footage* horror movies and how it proposes aesthetic experiences, in order to see characteristics of our relation with cinema and technology in contemporaneity. The specific objectives are: a) To problematize the apparatus of seeing in cinema, its imagistic production in the respective technological, social and cultural aspects, from contemporary horror genre; b) To study aesthetics and narrative aspects of the horror genre, especially the *found footage* films; c) To discuss the specificities of the image within *found footage*; d) To analyze the *corpus* of films, discussing them from changes of apparatus of seeing and the aesthetic experiences that it potentiates. Among the assumptions the thesis approaches, are that the *found footage* is a post-cinema phenomenon, although many productions circulate in large spaces of shopping centers and are released in 3D. In other words, watching movies is increasingly a private and individual activity. The spectator is alone, just like the characters that run through the dark night with a camera in their hands. The game visuality, the navigation through computational interfaces or mobile devices, also leave marks in the narratives marked by this style. There are still several types of images, textures, different colors that, until the development of *found footage*, had not been explored in the horror genre. These images attempt to establish ambiances, a concept of Gumbrecht (2014) that aided the analysis. The strange textures, the flaws, the noises, the "errors" of the equipments potentiate experiences from atmospheres, many of them of visual devices that are no longer massively consumed nowadays, like the VHS. There is rather a presentiment of the past of these artifacts, the ways that they were used, a return of habits that are reconfigured by the context of horror. The possible ambiances of the images, the persecution for a tactile experience with the narrative, mark a contemporary phenomenon of search for the apprehension of the time, the memories, the life. A desire to possess the images and their worlds, something that overlaps the intention of recording or representing the world. We can also affirm that the idea of Gumbrecht (2015) of the broad present applies to the films studied in this aspect.

Keywords: Cinema; Horror; *Found Footage*; Communication; Aesthetic Experience.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Capas dos DVDs dos filmes.	33
Figura 2 - <i>Escola de Atenas</i> (1511), do italiano Rafael.....	41
Figura 3 - As gêmeas de <i>O Iluminado</i> (1980)	41
Figura 4 - Perspectiva em cena de <i>Nascido para matar</i> (1987).	42
Figura 5 - <i>As meninas</i> (1656), de Diego Velázquez.	55
Figura 6 - <i>Penhascos de giz em Rügen</i> (1818), de Caspar Friedrich.	55
Figura 7 - <i>Mulher diante da aurora</i> , de Caspar Friedrich (1818) e cena do filme <i>Atividade Paranormal 4</i>	56
Figura 8 - Referência à lanterna em texto de Giovanni da Fontana, de 1420.	58
Figura 9 - Imagem de lanterna mágica. A pessoa no balanço se move.	60
Figura 10 - Anúncio de espetáculo de lanterna nebulosa na Alemanha do séc. XVIII. .	62
Figura 11 - Fenacistoscópio.....	63
Figura 12 - Estereoscópio.	64
Figura 13 - Proposta de articulação para pensar o dispositivo do olhar.	67
Figura 14 - A família em decadência em <i>O Massacre da Serra Elétrica</i>	79
Figura 15 - Assassinato violento de Marion (Janet Leigh) chocou nos anos 1960.	82
Figura 16 - Ponto de vista do então menino Michael Myers no começo de <i>Halloween</i> . 84	
Figura 17 - O assassino abre a cortina, mas não o vemos em <i>Prelúdio para Matar</i>	85
Figura 18 - Sequência final de <i>A Morte do Demônio</i>	85
Figura 19 - Plano subjetivo do monstro em <i>O Predador</i>	86
Figura 20 - Emergo durante uma exibição de <i>A Casa dos Maus Espíritos</i> (1959).	89
Figura 21 - Esquema síntese da análise fílmica proposta.	107
Figura 22 - Morto “vê” o próprio caixão ser fechado em <i>Vampyr</i> (1932).	109
Figura 23 - Vegetação acaba causando o choque entre os irmãos.....	110
Figura 24 - Choque altera enquadramento.	112
Figura 25 - Mike desce as escadas e depois aparece como as vítimas da bruxa.	113
Figura 26 - Movimentos de câmera não são bruscos quando os ETs aparecem.	114
Figura 27 - Plano geral situa o espectador na ação. Repórter orienta o cinegrafista. ...	117
Figura 28 - Pablo fica atrás do policial que comanda a subida dos bombeiros.	117
Figura 29 - Moradores no andar de baixo e mulher zumbi: imagens em perspectiva. .	118
Figura 30 - A posição de câmera baixa muda totalmente com o ataque ao policial. ...	119
Figura 31 - Perspectiva aparece à esquerda. À direita, Pablo registra a própria morte. 119	
Figura 32 - Câmeras interligadas à esquerda e com luz noturna à direita.	120
Figura 33 - O olhar do policial é visto em tempo real pelos companheiros.	120
Figura 34 - Policial rasteja por um duto de ar-condicionado.	121
Figura 35 - O ser possuído avança em direção ao policial.	121
Figura 36 - Homem recebe câmera e chip de gravação na cabeça.	122
Figura 37 - Homem observa o olho, misto de máquina e corpo.....	123
Figura 38 - Homem corre pela casa e se depara com fantasmas.	123
Figura 39 - A famosa imagem do olho cortado em <i>O Cão Andaluz</i>	124
Figura 40 - Personagem arranca a câmera do olho com uma navalha.	124

Figura 41 - Mesmo sem a câmera no olho, os espíritos permanecem no entorno.....	125
Figura 42 - Homem se transformando em zumbi em <i>V/H/S 2</i>	126
Figura 43 - Escuridão e câmera subjetiva diegética é o mote de <i>Desaparecidos</i>	127
Figura 44 - Hud foge e registra o monstro e os estragos.	128
Figura 45 - Grupo entra em helicóptero e acompanha a destruição da criatura.	129
Figura 46 - Ao bater no chão, câmera mostra imagens antigas de Beth e Rob.	131
Figura 47 - Monitor revela que tem “alguém” guiando a câmera.	131
Figura 48 - Entidade guia a câmera para o andar superior do sanatório.	132
Figura 49 - Alex vira o computador para que o namorado veja com ela.	133
Figura 50 - Assassino se aproxima de criança brincando no pátio.....	134
Figura 51 - Planos gerais em VHS enfatizam a ambiência dos anos 1980.	137
Figura 52 - Visualidade do VHS se apresenta em camadas diferentes.	137
Figura 53 - Toby atende Kristie e se manifesta pelo vídeo.	139
Figura 54 - Toby aparece em câmera de videogame.	140
Figura 55 - Alex flagra Robbie se comunicando com Toby na sala.	141
Figura 56 - Entidades assassinas só podem ser vistas pela câmera.	142
Figura 57 - Vítima é morta por golpes realizados com a câmera em <i>V/H/S</i>	143
Figura 58 - Entidade usa a câmera para registrar a morte da vítima.	143
Figura 59 - A imagem digital fragmentada é usada em <i>Desaparecidos</i>	143
Figura 60 - Rob e Beth gravam despedida até a explosão da bomba em N.Y.	145
Figura 61 - Gravação segue mostrando o casal e um dia de passeio.....	145
Figura 62 - Processos do VHS são explorados em <i>Atividade Paranormal 3</i>	147
Figura 63 - Câmera antiga é descoberta pela família em <i>Atividade Paranormal 5</i>	148
Figura 64 - Artefato antigo distorce, embaça, produz imagens com cores alteradas. ..	148
Figura 65 - Visão noturna pontua o desespero e impotência das personagens.....	149
Figura 66 - Apollo 18 simula o uso da câmera 16mm.	150
Figura 67 - À E, a imagem da Apollo 11 e à D, um plano de <i>Apollo 18</i>	151
Figura 68 - Força oculta se comunica e interfere no funcionamento da gravação.	152
Figura 69 - Montagem paralela dos astronautas.....	152
Figura 70 - O ataque a Nate amplia falhas na imagem e ruídos estranhos.....	153
Figura 71 - Interferências são usadas em momentos de tensão nos filmes.	154
Figura 72 - Filme simula narrativa totalmente pela interface do computador.....	155
Figura 73 - A navegação de Blaire é acompanhada pelo espectador.	156
Figura 74 - Mitch cobra explicações por traição da namorada e imagem se altera.....	157
Figura 75 - Morte de Ken é vista ao vivo pelos amigos.	157
Figura 76 - Personagem registra a própria morte em <i>Canibal Holocausto</i>	159
Figura 77 - Registro da máquina, sem a condução de olho humano.	161
Figura 78 - Rapaz coloca a câmera ao chão para o resgate da irmã.	162
Figura 79 - Katie joga o corpo do namorado contra a câmera.	163
Figura 80 - Plano final traz o rosto da protagonista com aspectos monstruosos.....	164
Figura 81 - Vigilância em vários cômodos da casa em <i>Atividade Paranormal 2</i>	166
Figura 82 - Kristi se move no espaço e a câmera permanece imóvel.....	167
Figura 83 - A foto da família sendo registrada também pelo vídeo.	168
Figura 84 - Vigilância mostra algo entre a poeira que cai do teto.....	169

Figura 85 - Katie se incomoda com a câmera no quarto em um primeiro momento. ...	170
Figura 86 - Pai orienta filhas para que não mexam na câmera.....	170
Figura 87 - Dennis cria um mecanismo para gravação e testa na cozinha.	170
Figura 88 - Câmera no ventilador com os amigos.....	171
Figura 89 - Lâmpada vai esquentando até estourar.	172
Figura 90 - Toby se manifesta para a câmera no ventilador.....	173
Figura 91 - Câmera de vigilância em Atividade 5 segue padrão dos outros filmes.	176
Figura 92 - Contato de Leila com o demônio.....	177
Figura 93 - Computador de Val cai após suicídio e mostra plano confuso.	178
Figura 94 - Corpo de Val aparece na tela após manipulação pelos policiais.	179
Figura 95 - Câmera da vítima registra ações do assassino.	179

A presente tese foi escrita com fragmentos encontrados ao longo de mais de 10 anos de pesquisas com cinema. O (s) autor (res) desses fragmentos estão desaparecidos.

As páginas que você lerá a seguir foram organizadas a partir desses restos e apresentam uma história real...

SUMÁRIO

2013 - Uma caixa com textos soltos, gravações difusas é encontrada. O que você lerá a seguir foi organizado a partir do conteúdo achado nesses materiais. Os autores são desconhecidos; as imagens, impactantes.

1 [REC] INTRODUÇÃO	14
1.1 A justificativa do relato e estado da arte	21
1.2 O mapeamento do <i>corpus</i> de pesquisa.....	27
2 GRAVE TUDO – o tempo profundo do dispositivo do olhar	39
2.1 Os debates em torno da experiência do cinema	39
2.2 Instrumentos pré-cinema e modos de ver	50
3 TEM ALGO AQUI... - Horror, imagem e experiência estética	70
3.1 O horror à flor da pele - origens do gênero.....	70
3.2 Características do <i>found footage</i> - atmosferas e ambiências	86
3.3 Imagem e realismo estilhaçado	97
4 [PAUSE] DIANTE DO DESCONHECIDO - Metodologia e análises	105
4.1 O processo metodológico para as análises.....	105
4.2 Análise da câmera subjetiva diegética	109
4.3 Imagem técnica como constituidora de ambiências.....	136
4.4 Câmera sem o olho humano.....	158
5 [STOP] CÂMERA CAI, MAS AINDA FILMA – Considerações	181
REFERÊNCIAS	188
ANEXO I	194

1 [REC] INTRODUÇÃO

Um homem de máscara branca andando quase como um robô pelas ruas de uma cidade norte-americana. Era a chamada para um filme que passaria na televisão dentro de alguns dias e só de ver aquela figura, que muito tempo depois eu descobriria ser Michael Myers, a personagem de *Halloween* (1978), de John Carpenter, tive dificuldades para dormir naquela noite. Comentei o medo com uma das minhas irmãs, que disse: “Não te preocupes, isso não existe. É só um filme. Não é de verdade”. Adiantou pouco. Alguns anos depois, quando finalmente tive coragem de assistir ao *O Exorcista* (1973), de William Friedkin, era a imagem da menina Reagan deformada que surgia na minha cabeça assim que fechava os olhos. E ela não parecia nem um pouco irreal.

O medo é um dos aspectos que marcam nossa relação com o cinema de horror – nos tornamos aficionados por conta dele, ou acabamos evitando esse tipo de obra em função das sensações inquietantes que evoca. Com o tempo, aprendi a lidar com Myers, Reagan, Jason, Damien, os vizinhos bizarros de Rosemary, o lobisomem do *Roque Santeiro*, os mortos-vivos comedores de cérebro, a Bruxa Malvada do Oeste, entre tantos outros que determinaram meu interesse pelo gênero. Hoje, além da atração por sentir esse medo ou incômodo de vez em quando, busco essas produções pela errância e estranheza das histórias, pelo modo como temores antigos e contemporâneos se mesclam nas tramas.

A definição do tema para o desenvolvimento de uma tese parte de questões subjetivas e teóricas. Acreditava que a primeira opção era a fundante na escolha do meu objeto, ou seja, meu interesse pelo cinema de horror. No entanto, as indagações teóricas possuem igual preponderância e advêm da pesquisa realizada no mestrado, quando investiguei a experiência estética do futebol no cinema brasileiro contemporâneo¹. A conexão estética, as sensações constituem processos comunicativos na fruição com o cinema que cultiva o medo, o estranho, o bizarro, o nojo, etc.

A experiência estética com o cinema de horror é discussão recorrente em textos acadêmicos e está longe de esgotar-se, já que o gênero permanece em transformação. Nos últimos anos, chama a atenção um tipo específico de horror: os *found footage films* (filmes de gravações encontradas). As obras são realizadas em parte ou totalmente a partir de falsos registros amadores de situações estranhas ou extraordinárias (CARREIRO, 2011).

¹ Título: *Entre efeito de presença e de sentido: experiências estéticas do futebol no cinema brasileiro contemporâneo*. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/71266>>. Acesso: mar. 2017.

Esses filmes, muitas vezes, simulam ser documentários e geralmente partem da premissa de que as pessoas que captaram as imagens na tela estão mortas ou desaparecidas. Todavia, o conceito foi expandido e engloba uma categoria ampla de produções, como afirma Alexandra Heller-Nicholas:

O termo “horror found footage” é usado livremente no discurso popular. Em alguns casos, se refere apenas aos filmes que apresentam material que é literalmente encontrado ou descoberto, como *A Bruxa de Blair*, *Cloverfield*, *V/H/S* e *Fenômenos paranormais* (*The Vicious Brothers*, 2011). Ele também pode acomodar o horror filmado com câmera diegética na mão, câmera de segurança, ou ambas, como *Diário dos Mortos*, *Apartamento 143* e *Atividade paranormal*. A definição começa a ficar nebulosa quando se considera a inclusão desse material em filmes descritos como “falsos documentários de horror”, com entrevistas, voz-over e documentação visual (jornais, documentos, fotos), o que fica evidente em filmes como *Filha do Mal*, *O Último exorcismo*, *O Segredo do Lago Mungo*, *The Ghosts of Crowley Hall* (Daren Marc, 2008) e *A Última transmissão* (Stefan Avalos and Lance Weiler, 1998). (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 13, tradução nossa)².

Faz-se necessário explicar que a origem do termo *found footage* está ligada ao cinema experimental ou de vanguarda: esses registros são muito usados em produções documentais e de experimentação. Segundo Michael Zryd, essas obras são “um subgênero específico do cinema experimental (ou *avant-garde*) que integra material filmado previamente em novas produções”³ (2003, p. 41, tradução nossa). O autor faz uma distinção entre imagens de arquivo e o *found footage*. De acordo com ele, o primeiro está ligado a arquivos oficiais, enquanto que o segundo geralmente é encontrado em coleções particulares e arquivos de produtoras.

Nesta tese, a análise se volta ao falso *found footage* e, além da definição de Heller-Nicholas (2014), considera ainda filmes feitos por *webcam*. O uso do termo gera polêmica e alguns pesquisadores preferem a denominação de falso documentário de horror, *Point of view (POV) films* ou *discovered footage films* (termo adotado por David Bordwell) (CARREIRO, 2013). Tais obras chamaram a minha atenção principalmente pela forma como se dirigem ao espectador, dando a ver a materialidade cinematográfica na tela. O

² No original: “The term ‘found footage horror’ is used loosely in popular discourse. In some cases, it pertains only to horror films that feature material that is literally found or discovered such as *The Blair Witch Project*, *Cloverfield*, *V/H/S*, and *Grave Encounters* (*The Vicious Brothers*, 2011). It can also accommodate horror movies filmed with diegetic hand-held cameras, surveillance cameras, or both, such as *Diary of the Dead*, *Apartment 143*, and the *Paranormal Activity* films. 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).

³ No original: “The found footage film is a specific subgenre of experimental (or *avant-garde*) cinema that integrates previously shot film material into new productions”.

interesse pela abordagem das Materialidades da Comunicação teve início durante o desenvolvimento do mestrado, como consequência do estudo de Hans Ulrich Gumbrecht, e constitui um dos caminhos de investigação dessas produções.

Agora, o que estava latente na pesquisa anterior torna-se ponto fundamental: a relação humana com a tecnologia cinematográfica por meio da formação do olhar, seus desdobramentos sociais e culturais, enquanto vetor de experiência estética. Conforme Siegfried Zielinski, “todas as grandes invenções que constituem a base da tecnologia [...] foram desenvolvidas dentro de um relacionamento de tensão com respeito à relativa inércia do orgânico e do que é possível para os seres humanos” (2006, p.23). Dessa forma, a convivência humano/máquina passa longe de uma ideia, até de senso comum, de que basta “dominar” a técnica para superar dificuldades no trato com a mesma.

Sendo assim, a pesquisa 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 como base da investigação.

A concepção de dispositivo do olhar é tensionada, especialmente, a partir de Jonathan Crary, Michel Foucault, Giorgio Agamben, Laurent Mannoni, Hans Ulrich Gumbrecht, Vilém Flusser e Philippe Dubois, todavia evita-se a formulação de um conceito fechado para algo que engendra tantas implicações técnicas e sociais. Agamben expande a percepção de dispositivo como “qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres vivos” (AGAMBEN, 2005, p. 13). A relação entre os seres vivos e os dispositivos resulta em sujeitos, salienta o autor, contudo não há uma unicidade e sim processos múltiplos de subjetivação desencadeados por diversos dispositivos dependendo da situação.

O *corpus* de trabalho é composto, majoritariamente, por filmes realizados a partir dos anos 2000, mesmo que o olhar se estenda para produções do final dos anos 1990. O grupo de 18 obras investigadas foi definido após o trabalho exploratório com 53 filmes, uma vez que a produção de *found footage* é bastante ampla e abrange cinematografias do mundo todo. Os critérios que embasaram a escolha do *corpus* de análise foram, sobretudo, o uso enfático da câmera subjetiva diegética, a câmera sem o olho humano e a imagem

técnica como constituidora de ambiências. Ao longo do desenvolvimento da tese, outras produções foram vistas e integraram o *corpus*.

A *Bruxa de Blair* é apontada como uma das películas que popularizaram esse tipo de filme, alcançando números expressivos de bilheteria – faturou US\$ 141 milhões nos Estados Unidos⁴, ocupando a terceira posição no ranking do gênero horror. 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. Entre as inspirações dos realizadores Myrick e Sánchez estão produções sobre o monstro Pé-Grande dos anos 1970 e 1980, como *The Legend of Boggy Creek* (1972) e *Boggy Creek II – And the legend continues* (1984), dirigidos por Charles Peirce; e *Sasquatch, The Legend of Bigfoot* (1977), de Ed Raggiozino (CÁNEPA; FERRARAZ, 2013). Segundo Carreiro, a campanha de marketing inovadora ajudou na fama do filme:

Nem a bruxa do título e tampouco o sumiço dos protagonistas eram reais. No entanto, os diretores não queriam que os futuros espectadores da 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).

É complicado determinar o marco inicial dessas produções, já que em 1998 chegava às telas *Estranhas Criaturas*, de Dean Alioto, sobre a suposta abdução de uma família por alienígenas.

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. Entre essas produções está *Canibal Holocausto* (1980), do italiano Ruggero Deodato, filme polêmico de cenas chocantes e violentas.

A obra conta a suposta tentativa de cientistas em realizar um documentário na Amazônia (CÁNEPA, 2008). Em meio à floresta, eles acabam atacados por indígenas canibais, assassinados e as imagens que registraram só são encontradas posteriormente. À época do lançamento, o diretor foi chamado pelas autoridades italianas para prestar esclarecimentos sobre o teor do filme, pois havia a suspeita da morte de atores no *set*.

⁴ Dados do IMDb – *Internet Movie Database*. Disponível em: <http://www.imdb.com/search/title?genres=horror&sort=boxoffice_gross_us>. Acesso: mar. 2017.

A revista francesa *Photo's* publicou um artigo, em 1981, dizendo que pessoas haviam morrido durante as gravações (HELLER-NICHOLAS, 2014). A situação foi esclarecida pelo cineasta, embora tenha ocorrido o sacrifício de animais diante das câmeras⁵.

Deodato foi influenciado por *Mundo Cão (Mondo Cane)*, de 1962, dirigido por Paolo Cavara, Franco Proserpi e Gualtiero Jacopetti. Em uma cena desse filme, diretores pediram a um grupo de soldados para que adiassem uma execução a fim de que ela ocorresse ao pôr do sol, possibilitando um plano melhor (COSTA; PALLÚ, 2016, p. 222).

Deodato realizou *Canibal Holocausto* para desconstruir esse tipo de representação da violência que considera imoral, como desprezo pela vida humana, e para refletir sobre as consequências éticas do processo de criação artística – por fim, acabou testando os limites da capacidade cinematográfica de apreensão da realidade (COSTA; PALLÚ, 2016, p. 222).

Deodato pretendia realizar ainda uma crítica ao jornalismo, à banalidade das imagens presentes cotidianamente na mídia:

[*Canibal Holocausto*] É contra o que jornalistas estão fazendo, transformando tudo em entretenimento. É contra o elemento voyerista ao reportar algo. Eu queria explorar isso em meus filmes, explorar a filosofia por trás do furo, mas foi tão real que se voltou contra mim. Mas eu queria mostrar que eu odeio jornalistas se dirigindo a uma mulher que perdeu sete filhos de uma forma dramática e dizendo ‘como você se sente?’. Quero dizer, como você pensa que ela se sente? Que tipo de pergunta é essa? É sadismo. [...] Então, é um indiciamento de captação de notícias. Jornalistas são muito protegidos. Eles podem dizer o que quiserem e defenderem uns aos outros, enquanto um diretor de cinema, mesmo filme sendo pura ficção e fantasia, será sempre atacado por críticos e jornalistas pelo que estão tentando dizer! (DEODATO apud COSTA; PALLÚ, 2016, p. 221)

Se o cineasta italiano alcançou os objetivos finais, é discussão para outra pesquisa. Cabe ressaltar que as declarações citadas foram dadas em uma entrevista de 2011, ou seja, mais de 30 anos após o lançamento do filme e as diferentes críticas e polêmicas em torno dele. Não há como ter certeza se era essa a intenção de Deodato em 1980. *Canibal Holocausto* teve repercussão, entretanto o fenômeno *found footage* só se intensificou a partir dos anos 2000.

Nesta pesquisa, a abordagem da experiência estética baseia-se em Gumbrecht, que observa o fenômeno como uma oscilação entre efeitos de sentido (a relação interpretativa com o mundo) e de presença (aquilo que foge ao sentido, de ordem sensorial)

⁵ Informações do site UOL. Disponível em: <<http://cinema.uol.com.br/ultnot/2011/12/08/desaparecidos-e-empfeitada-brasileira-no-genero-de-terror-a-moda-a-bruxa-de-blair-veja-origens-do-genero.jhtm>>. Acesso: mar. 2017.

(GUMBRECHT, 2010). Os caminhos teóricos e empíricos que levaram a essa formulação da ideia de um dispositivo do olhar são explicados a seguir, pois resultam de um trabalho de observação de diversas obras e cruzamentos teóricos.

Ao menos dois pressupostos foram delineados depois do trabalho de observação dos filmes e leituras. Em um deles, há a conexão com as discussões de Gumbrecht sobre o fenômeno estético: percebe-se uma *presentificação* do passado tecnológico de diversos artefatos, uma *ambiência* técnica, na produção imagética dos filmes. Já no outro, infere-se que, em certos momentos dos filmes, o olho humano torna-se uma espécie de prótese da câmera.

Gumbrecht defende que a crise do sentido se estabelece a partir da dificuldade em se dimensionar a substancialidade da experiência estética, que é fugidia, impossível de ser repetida ou prevista (2010). Mesmo assim, a dimensão da presença pode tornar-se um caminho investigativo, principalmente para o campo da Comunicação:

Pode ser mais ou menos banal observar que qualquer forma de comunicação implica tal produção de presença; que qualquer forma de comunicação, com seus elementos materiais, “tocará” os corpos das pessoas que estão em comunicação de modos específicos e variados – mas não deixa de ser verdade que isso havia sido obliterado (ou progressivamente esquecido) pelo edifício teórico do Ocidente desde que o *cogito* cartesiano fez a ontologia da existência humana depender exclusivamente dos movimentos do pensamento humano (GUMBRECHT, 2010, p. 39).

O cinema de horror *found footage*, dessa forma, mostra-se um objeto instigante para se pensar o sensorial que foge ao sentido, ou que pelo menos torna essa produção de sentido um tanto quanto difusa.

Desse modo, após a primeira etapa de contato com o material empírico, chegou-se à formulação do problema, resultado do entrelaçamento entre o trabalho com os filmes e o referencial teórico: **Como se constitui o dispositivo do olhar nos filmes de horror *found footage* e o que esse fenômeno pode indicar da nossa relação com o cinema e a tecnologia na contemporaneidade? De que modo é possível discutir a experiência estética com o gênero a partir dessas produções?**

Para responder a essas questões, são investigados os movimentos desses filmes na atualidade a partir de algumas produções que impulsionaram mudanças, ou que marcaram a categoria de horror a partir do *found footage* e antes dele. O debate sobre o dispositivo

do olhar é primordial para a pesquisa, uma vez que os parâmetros visuais dessas obras se inserem em uma cultura audiovisual mais ampla.

Diante desses questionamentos, o objetivo geral da tese é compreender como opera o dispositivo do olhar no cinema de horror *found footage* e a maneira como ele propõe experiências estéticas, a fim de perceber características da nossa relação com o cinema e a tecnologia na contemporaneidade. Já os objetivos específicos são os seguintes:

- Problematizar o dispositivo do olhar no cinema, sua produção imagética nos respectivos aspectos tecnológicos, sociais e culturais, a partir do horror contemporâneo;
- Estudar aspectos estéticos e narrativos do gênero horror com ênfase nos filmes *found footage*;
- Discutir especificidades da imagem no *found footage*;
- Analisar os filmes que compõem o *corpus*, discutindo-os a partir das movimentações do dispositivo do olhar no horror e das experiências estéticas que potencializam.

Há uma gama de indagações perante o fenômeno *found footage*, se ele traz algo de inovador em termos de estética cinematográfica. Buscamos pensar a possibilidade de ruptura estética e narrativa nesses filmes, tendo como base o pensamento de Alain Badiou, sobre a possibilidade de o cinema representar um espaço para o exercício filosófico. Segundo o autor, a Filosofia pode ser definida como a “ruptura refletida em pensamento” (2004, p. 28, tradução nossa⁶). Relações paradoxais, rupturas são fenômenos que instigam o filosofar, e o cinema é um campo para isso já que é um paradoxo desde a gênese: “o cinema é uma relação totalmente singular entre o total artifício e a total realidade. O cinema é, ao mesmo tempo, a possibilidade de uma cópia da realidade e a dimensão totalmente artificial dessa cópia” (BADIOU, 2004, p. 28, tradução nossa⁷). O pensamento filosófico pode assim empreender novas sínteses a partir de rupturas e o universo do audiovisual modifica a possibilidade dessas sínteses (BADIOU, 2004), configurando-se como instrumento pertinente de exercício analítico.

Badiou pontua que rupturas podem surgir até das obras mais banais, aquelas gestadas no ambiente da cultura de massa. Desse modo, as produções de horror *found footage*

⁶ No original: “ruptura reflejada en el pensamiento”.

⁷ No original: “[...] el cine es una relación totalmente singular entre el total artificio y la total realidad. El cine es, al mismo tiempo, la posibilidad de una copia de la realidad y la dimensión totalmente artificial de esa copia”.

formam um *corpus* de inquietação dentro do cinema - se alcançam o patamar de rupturas e novas sínteses, veremos ao final da pesquisa. Mesmo assim, a quantidade de filmes produzida e as discussões que alguns deles provocam colaboram para a justificativa da investigação.

1.1 A justificativa do relato e estado da arte

A vida é permeada por artefatos tecnológicos e eles estão conosco há mais tempo do que supomos. A percepção de que a transformação técnica é evolutiva é ambígua, uma vez que as mudanças ocorreram de maneira descontínua ao longo de diversos períodos da história. “Todas as técnicas para a reprodução de mundos existentes e para a criação artificial de novos mundos são, num sentido específico, mídia do tempo” (ZIELINSKI, 2006, p. 49), ou seja, a duração temporal pode ser experimentada em uma multiplicidade impossível na vida "real". O cinema é uma das mídias que possibilita isso, com tempos estendidos, fragmentados, esgarçados. Para a percepção dessas temporalidades, há a fruição com a trama possível a partir da interação humana com a técnica.

No caso do gênero horror, o código principal é gerar medo no espectador por meio de narrativas que abordam o sobrenatural, o fantástico, a violência, a morte. Com origens nas artes plásticas, folclore e literatura (CÁNEPA, 2008), esse tipo de história desenvolveu tradição no cinema, sendo uma das categorias de filmes mais consumidas (CONRICH, 2010). O gênero desperta o interesse de realizadores de festivais, como o Fantaspoa – Festival Internacional de Cinema Fantástico de Porto Alegre, dedicado a obras de ficção científica, fantasia e horror; o MOTELx – Festival Internacional de Cinema de Terror de Lisboa; o RioFan – Festival Fantástico do Rio, o *Screamfest Horror Film Festival*, que ocorre em Los Angeles, entre outros.

Nos últimos anos, percebe-se um crescimento do uso de imagens que simulam produções amadoras em vídeo, digital ou falsos documentários, os *found footage*. O aumento não está restrito às obras realizadas nos Estados Unidos, aparecendo ainda em filmes da Europa, Ásia, Oceania e América do Sul. Em tais produções, o aparato se apresenta saliente, o que reitera a necessidade de pesquisas que investiguem a relação espectador / artefatos, sobretudo no âmbito da produção de gênero.

Conforme Umberto Eco, “uma cultura de entretenimento jamais poderá escapar de submeter-se a certas leis da oferta e da procura” (ECO, 1993, p. 60). Há regras de mercado que determinam as possibilidades de realização do cinema de gênero, só que isso não impede que ele seja instigante como objeto de estudo. Os gêneros sofrem mudanças desde a consolidação nos primórdios da indústria e é tarefa dos pesquisadores perceber, compreender que movimentos e transformações são essas.

Ao analisar a literatura de gênero no contexto da cultura de massa, Eco salienta que “a maior parte da narrativa de massa é uma narrativa marcada pela redundância” (1993, p. 269). No cinema é parecido: os gêneros sofrem transformações, mas há códigos que não mudam. Dessa forma, por que é importante estudar esses filmes? Rick Altman observa que “[...] os filmes de Hollywood oferecem prazer genérico como alternativa a normas culturais. Esse prazer deriva de uma percepção de que as atividades que o produzem estão livres do controle que a cultura exerce e que o espectador sente no mundo real”⁸ (ALTMAN, 2000, p. 212, tradução nossa). O autor diz ainda que, desse modo, a relação com essas produções se aproxima das posturas de consumo em parques de diversões, carnavais e eventos esportivos. Existe a busca por um prazer por sensações particulares na fruição com essas obras genéricas e, longe de parecer algo simples, os filmes de gênero necessitam de investigações exaustivas acerca de suas estruturas narrativas, culturais e das experiências estéticas que suscitam em públicos diversos do mundo todo.

Segundo Ian Conrich, “o filme de horror é provavelmente o mais forte, flexível e bem-sucedido gênero dentro do cinema contemporâneo”⁹ (CONRICH, 2010, p. 1, tradução nossa). O autor sustenta o argumento na diversidade de obras com essas características: de *blockbusters*, (*A Múmia*, 1999 – 2008), passando por sucessos independentes (*O Sexto sentido*, *A Bruxa de Blair*, ambos de 1999), a filmes para crianças e jovens (*Coraline*, 2009 e *Crepúsculo*, 2008) e lançamentos *cult* internacionais (*O Labirinto do fauno*, 2006). Além disso, há uma série de refilmagens, bem como adaptações de produções asiáticas, em especial as japonesas. Tal variedade de filmes refuta a ideia de que o gênero estaria esgotado.

⁸ No original: “[...] las películas de Hollywood ofrecen placer genérico como alternativa a las normas culturales. Este placer deriva de una percepción de que las actividades que lo producen están libres del control que la cultura ejerce y que el espectador siente en el mundo real”.

⁹ No original: “The horror film is arguably the most robust, pliable and successful of genres within contemporary cinema”.

Em tempos de queda na comercialização mundial de ingressos nas salas de cinema, o horror possui certa facilidade para se expandir em outras janelas de exibição, como cineclubes, festivais específicos, comercialização de DVDs e, claro, internet (CONRICH, 2010). Blogs, sites de fãs de seriados e filmes, grupos em redes sociais ampliam os debates e as conexões acerca das produções, o que antes dependia de revistas especializadas e fanzines, salienta Conrich (2010). O horror sempre manteve laços estreitos com a cultura popular, quadrinhos, literatura de bolso, e as transformações digitais das últimas décadas estimularam ainda mais o alcance desse gênero cinematográfico, o que faz aumentar as problemáticas de pesquisa sobre o tema.

Um dos aspectos do horror na contemporaneidade é o falso *found footage*. Essas obras, de algum modo, buscam apresentar narrativa e esteticamente traços de uma interatividade maior com o público, como observa Linda Badley:

A Bruxa de Blair parece ter previsto o futuro do horror e do vídeo assistido em casa, em especial o DVD. Enquanto a influência de DVDs de videogame concede ao consumidor o poder de escolher linhas narrativas, finais e universos, um tema cada vez mais difundido no vídeo de horror autorreflexivo explora o desagradável outro lado dessa ilusão de controle: como a mediação se tornou onipresente, interativa, e invasiva, vídeo de ‘casa’ (como voyeurismo, vigilância, como realidade perdida) é o feitiço, a maldição, o horror¹⁰ (BADLEY, 2010, p. 58, tradução nossa).

De acordo com Badley (2010), esses esforços de interatividade são devedores do vídeo game, no entanto exacerbam o lado obscuro da tecnologia cada vez mais banal e determinante na vida cotidiana.

Um exemplo da interatividade desse tipo de filme é a *fanpage* no site da rede social Facebook: *Found Footage Horror Movies Fan Group*¹¹, na qual fãs e realizadores comentam notícias sobre filmes, opinam, divulgam *trailers* e escrevem críticas a respeito. Percebe-se ainda um engajamento da estética dessas realizações com o ambiente virtual, pois elas parecem se expandir com mais rapidez e facilidade pela web do que outros gêneros fílmicos.

¹⁰ No original: “*The Blair Witch Project* seems to have predicted the future of horror and home video DVD in particular. While video game-influenced DVDs grant the consumer the power to choose narrative threads, endings, and universes, an increasingly pervasive theme in self-reflexive horror video explores the unpleasant other side of this illusion of control: as mediation has become ubiquitous, interactive, and invasive, ‘home’ video (as voyeurism, as surveillance, as lost reality) is the bewitchment, the curse, the horror”.

¹¹ Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/foundfootagehorrorromoviefans/>>. Acesso: mar. 2017.

Essas realizações possuem potencial de divulgação diferenciado muito em função do diálogo com outros fenômenos recentes da visualidade contemporânea: *reality shows*, uso de imagens de dispositivos móveis no jornalismo televisivo e online, divulgação de imagens de câmeras de vigilância à exaustão na mídia tradicional, uso de arquivo e registros amadores pelo documentário. Ao discorrer sobre o filme *Pacific* (2009), de Marcelo Pedroso, feito totalmente de gravações de passageiros de um cruzeiro marítimo, Ilana Feldman salienta que a ideia de intimidade passa por transformações em função da febre de mostrar-se, registrar-se, enfim, promover outras construções de si na relação com os novos aparatos técnicos disponíveis (FELDMAN, 2013).

A contextualização do fenômeno, porém, não deve servir para uma expansão generalista das raízes dessas produções. É pertinente compreender as conexões entre gêneros e formatos sem perder o foco que é o horror *found footage* cinematográfico. A opção ocorre em função de uma percepção de que as transformações de suporte não podem ser pensadas de maneira desconectada da história, das tradições do cinema, conforme Fernão Ramos:

O que estamos deixando de lado ao insistirmos em colocar a questão da renovação tecnológica como estrutura central para se pensar o cinema? Acabamos deixando de lado a própria forma cinematográfica dominante e sua expressão artística no campo dos estudos de cinema: *o filme*, propriamente (RAMOS, 2011, p. 49).

Ramos defende que a discussão sobre as mudanças tecnológicas não se sobreponha, não ultrapasse o cinema e suas especificidades. Embora a percepção da tecnologia seja fundamental para esta pesquisa, a abordagem das tradições do cinema e algumas características do período pré-cinema, e as respectivas implicações sociais e culturais, são consideradas pelo estudo.

Não se trata de uma postura conservadora de elencar o cinema em superioridade a outras mídias que influenciam o *found footage*. A escolha dos filmes é para delimitar o lugar de fala da tese e assim tentar empreender um debate aprofundado a respeito das transformações que geralmente nos habituamos a chamar de novas sem a realização de uma visada mais apurada.

Pesquisar imagem é um desafio instigante, uma vez que diversas possibilidades se abrem. Não basta olhar para o horror *found footage* e perceber que ele é híbrido, complexo narrativa e esteticamente: é importante uma verificação das respectivas especificidades e de como elas se desenvolvem nas obras realizadas nos últimos anos.

Os elementos comunicativos redundantes da cultura de massa, de acordo com Umberto Eco (1993), e o prazer contracultural do cinema de gênero, segundo Rick Altman (2000), são fatores que se intercambiam com aspectos das imagens técnicas – precisam ser observados em conjunto, não separados. Outro ponto importante é o contexto histórico, pois “quem quer trabalhar com cinema, seja no ensino, seja na pesquisa, precisa conhecer a história do cinema e precisa acompanhar a produção contemporânea, seja brasileira, seja internacional” (RAMOS, 2011, p. 53). A questão histórica é primordial, já que os suportes, as tecnologias mudam constantemente, porém certos rastros de imagem persistem e devem ser analisados dentro do processo cinematográfico.

A fala de Fernão Ramos contribui para o posicionamento deste trabalho: o de pretender discutir o fenômeno imagético *found footage* nos meandros do dispositivo do olhar cinematográfico, contextualizado no gênero horror. A proposta é pertinente para o campo da Comunicação, uma vez que atenta para as produções contemporâneas a partir das teorias da tecnologia e do cinema, muitas vezes relegadas a segundo plano nas análises fílmicas, como destaca o autor.

Embora o fenômeno seja relativamente recente, constatou-se que já há pesquisadores brasileiros trabalhando com o *found footage* de horror. Entre eles, está Rodrigo Carreiro, professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco, que investiga o tema desde 2011 e já catalogou 547 obras¹² nesse estilo, realizadas em diversos países. A formação do *corpus* desta pesquisa, inclusive, se deu com a contribuição fundamental de Carreiro em disponibilizar os filmes de seu acervo. As proposições do pesquisador com essas produções se dão, sobretudo, a partir dos estudos do som e das narrativas.

Já Laura Cánepa, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi – SP, é autora da tese *Medo de quê – Uma história do horror nos filmes brasileiros*, pelo Programa de Pós-Graduação em Multimeios da Universidade de Campinas – Unicamp, e mantém larga produção acadêmica no âmbito do horror, com atenção especial às realizações brasileiras, publicando textos a respeito. Rogerio Ferraraz, que também é professor do Programa de Pós-Graduação da Anhembi

¹² A lista completa de Carreiro, que é atualizada periodicamente, pode ser acessada em: <<http://www.imdb.com/list/tagV4JrrckY/>>. Acesso: fev. 2017.

Morumbi – SP, é outro pesquisador brasileiro que produz textos sobre o horror. Ambos professores foram participantes do Seminário Temático Gêneros Cinematográficos: História, Teoria e Análise de filmes, que se encerrou em 2015 nos encontros da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, SOCINE, e que representava um espaço importante de debates das investigações dos gêneros cinematográficos.

Entre pesquisas recentes, Klaus’Berg Nippes Bragança, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação na Universidade Federal Fluminense, defendeu em 2016 a tese com o título: *Realidade Perturbada: choques corporais, espectros domésticos e a tecnofobia da vigilância no Found Footage de horror*. Esses estudos fundamentam a necessidade de reflexão acerca das especificidades dessas produções na atualidade, bem como os trânsitos das mesmas na indústria cinematográfica.

No contexto internacional, duas obras chamam a atenção: *Found footage horror films: fear and the appearance of reality*, de 2014, da pesquisadora da Swinburne University of Technology, Alexandra Heller-Nicholas; e *Digital Horror: haunted Technologies, network panic and the found footage phenomenon*, de 2015, organizado por Xavier Aldana Reyes, professor da Manchester Metropolitan University, e Linnie Blake, diretor do Centro de Estudos Góticos da University of Manchester. O livro de Heller-Nicholas é consultado para esta pesquisa.

Em uma busca pelas palavras “cinema” e “dispositivo” aparecem 23 registros no Banco de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). Desses trabalhos, alguns se aproximam da discussão empreendida: as dissertações *Dispositivo e Experiência estética: o espaço-tempo do espectador em Ressaca e Circuladô*, defendida por Liana Lessa em 2012 no Mestrado em Comunicação da Universidade de Brasília; *Estereoscopia em Avatar: significação no cinema 3D*, defendida em 2012 por Renan Carvalho Kubota no Mestrado em Estudos de Linguagens da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul; *Bem-vindo ao labirinto da convergência: Machinema um cinema digitalmente expandido*, defendido por Silvia Regina Saraiva Orru em 2012 no Mestrado em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi; *O Dispositivo e seus processos: análise dos filmes 33 e Filmofobia e seus diários de campo*, defendida por Georgia da Cruz Pereira em 2011 no Mestrado em Comunicação da Universidade Federal do Ceará; *Dispositivos, arquétipos e semelhanças nas imagens de tortura e vigilância do cinema contemporâneo*, defendida por Marcus Vinícius Araújo Batista de Matos no Mestrado de Direito da Universidade Federal do Rio

de Janeiro; e *Cinema desprendido, efeitos de dispositivo, cinemas topográficos digitais e outras formas de fruição de filmes*, defendida por Bernardo Queiroz de Siqueira Santos no Mestrado em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco.

Há ainda a tese *Imagem em ação: para um cinema do corpo*, defendida por Monica Toledo Silva, defendida no Doutorado em Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Nenhuma dessas pesquisas, no entanto, discute especificamente o dispositivo no cinema de horror *found footage*.

Apesar de híbridas, essas obras seguem sendo denominadas filmes, muitas delas exibidas em sala de cinema e depois disponibilizadas em DVD. É cinema, um fenômeno comunicativo, e a pesquisa sobre esse “Frankenstein” de imagens em movimento precisa se reportar para alguns pontos cruciais de teorização no campo, sob pena de ficar sempre pensando que a roda é reinventada a cada tipo de imagem produzida para as telas.

1.2 O mapeamento do *corpus* de pesquisa

Questões teóricas norteiam a formulação de problemas de pesquisa, porém essas não devem tornar o trabalho com o material empírico simplesmente acessório. Segundo José Luiz Braga (2011), por diversas vezes enfatizamos demais a teoria e o empírico acaba sendo usado apenas para confirmar o que já foi dito, sem tensionamentos. O autor defende que essa postura seja incentivada, sobretudo, na trajetória da pós-graduação:

Defendo para nossa pós-graduação – e particularmente para os mestrados – a importância da realização de uma pesquisa empírica, a pesquisa que solicita uma efetiva observação de algum ângulo da realidade, apresentando perguntas sobre aspectos de uma determinada situação ou “objeto” e procurando respostas diretamente através de investigação sistematizada de elementos concretos que compõem o objeto escolhido e construído (BRAGA, 2011, p. 5).

Esta pesquisa empreende um esforço em cruzar indagações teóricas com percepções acerca dos objetos empíricos, desenvolvidas após um trabalho intenso com os materiais coletados. Para isso, foram assistidos 53 filmes de horror *found footage*, selecionados a partir da lista de 547 de Rodrigo Carreiro. A escolha dessas produções se deu, sobretudo, pelas produções mapeadas por Carreiro, que realizou uma pré-seleção de filmes, destacando aqueles com maior repercussão de público e crítica. As 53 obras, realizadas entre 1998 e 2015, foram escolhidas aleatoriamente e embora a maioria seja dos Estados Unidos – 31 das 50 -, a lista abrange filmes realizados nos seguintes países:

Coreia do Sul, Bélgica, México, Espanha, Brasil, Costa Rica, Inglaterra, Canadá, Austrália e Japão, o que corrobora a impressão inicial de transnacionalidade do fenômeno.

Durante a assistência das produções, pequenas fichas com a descrição breve das mesmas foram organizadas, a fim de apontar recorrências como: características narrativas e estéticas; tecnologia de gravação; ano de produção; nome do diretor; país; apresentação de alguma legenda explicativa, etc. Esses dados delinearam impressões iniciais, bem como auxiliaram no conhecimento do objeto empírico como um todo. As fichas dos filmes visualizados podem ser conferidas na íntegra no Anexo I desta tese.

Dos 53 filmes observados¹³, 37 apresentam narrativas que abordam temas sobrenaturais: demônios, zumbis, bruxas, alienígenas. Outros 16 contam histórias ligadas à violência, em especial assassinos em série e mistérios militares. Quanto a essas temáticas, todas são de tradição do gênero horror, mas algumas questões chamam a atenção: muitos desses espíritos ou dessas entidades assustadoras se manifestam apenas para os artefatos técnicos, principalmente a câmera. De acordo com Carreiro (2016), é possível apontar recorrências:

A produção do gênero, além de abundante, pode também ser agrupada em categorias menores, que exploram (às vezes de modo ingênuo ou exaustivo, o que rende muitos títulos de qualidade narrativa duvidosa) estratégias estilísticas e narrativas bastante parecidas. Falsos *found footages* que seguem equipes filmando reality shows, focalizam possessões demoníacas, acompanham a rotina de *serial killers*, investigam lendas urbanas como o Pé Grande ou são ambientados em casas e instituições assombradas por fantasmas, por exemplo, se tornaram muito comuns desde 2007 (CARREIRO, 2016, p. 123).

De forma incisiva, o horror é ligado ao cotidiano, pessoas comuns que vivem nas grandes cidades, ou que enfrentam dificuldades em outros ambientes, como uma casa nova ou a ida para o interior. Embora as entidades que impõem medo variem pouco em relação a filmes de outras épocas, havia a impressão inicial de que os ambientes predominantemente eram compostos por lugares comuns, triviais. Contudo, ao contabilizar a ambientação das narrativas, foi possível perceber que por 30 vezes a trama se passa em local urbano, enquanto as histórias que ocorrem no campo, em locais

¹³ É possível observar que entre as temáticas identificadas, 60 ao todo, é importante ressaltar que os filmes *V/H/S* (2012) e *V/H/S 2* (2013) apresentam várias histórias, por isso a quantidade de assuntos é maior que a de obras visualizadas. Além disso, algumas produções se encaixam em mais de uma categoria, sendo os assassinos em série e os fantasmas os favoritos pelos realizadores de *found footage* de horror.

afastados ou inóspitos (praias, prédios abandonados em lugares ermos) aparecem em 24 ocasiões (os episódios de *V/H/S 2* se encaixam nas duas categorias). Ou seja, há equilíbrio entre os ambientes em que os roteiros são rodados, com pequena vantagem para as cidades.

Mesmo que a maioria dos filmes represente ambiente urbano, ainda assim as histórias que tratam do sobrenatural são maioria, o que reitera a relação do cotidiano com o inexplicável. Segundo Joseph Laycock (2011), uma pesquisa realizada em 1998 nos Estados Unidos mostrou que 59% dos entrevistados acreditavam em possessão demoníaca e 40% em óvni (objeto voador não identificado). Em outra consulta, feita em 2004 pelo Instituto Gallup, constatou-se que 70% das pessoas abordadas creem na existência do diabo. Já em 2008, o *Pew Forum* observou que 70% dos habitantes dos Estados Unidos consideram que demônios agem no mundo (LAYCOCK, 2011). O temor do mal é expressivo, o que alimenta o modo como essas tramas são construídas na tela.

A ligação com traços da realidade é percebida ainda no uso de legendas explicativas no começo e final dos filmes, pois em 36 dos 53 assistidos isso acontece. Os textos, em geral, introduzem a história, indicam muitas vezes onde se passa a ação, se há alguma investigação sobre o caso, o que aconteceu com as pessoas retratadas na tela. É comum ler que o filme foi montado a partir das gravações deixadas pelos mortos ou desaparecidos, ou de filmagens que estão em posse de autoridades e arquivos de computador ou sites. As legendas servem para dar um valor de ‘verdade’ para além do que é observado no pretense aspecto de amadorismo das imagens.

As informações que o espectador recebe da película relaciona essas produções com a linguagem jornalística, ou melhor, com os documentários produzidos por canais de televisão. É possível argumentar que essa estratégia de engajamento narrativo seja um esforço em atrair o espectador, despertar a curiosidade, uma vez que esses filmes podem encontrar dificuldades narrativas, conforme salienta Carreiro (2013).

O uso da câmera diegética impõe limitações, pois se há um personagem que filma o tempo todo, as ações devem transcender em torno deste. Carreiro (2013) argumenta que conjugar a legibilidade narrativa e a verossimilhança documental não é tarefa fácil para o cineasta que se propõe a fazer um filme de horror *found footage* (p. 228). A ubiquidade da câmera como instância narrativa do cinema clássico dá lugar a um olhar, ou olhares, restritos da ação:

[...] quando um personagem de um falso *found footage* começa a correr para fugir de um monstro, fantasma ou psicopata, por exemplo, ele nunca desliga ou abandona o equipamento de filmagem. Continua a fazer o registro. Dessa forma, são os erros técnicos sensíveis ao espectador, na imagem e no som, que garantem a impressão de verossimilhança: a câmera balança, desenquadra a imagem, aponta para lugares sem luz (CARREIRO, 2013, p. 233).

As imperfeições da imagem e do som são fundamentais para a manutenção do aspecto documental e amador. Nos filmes assistidos, é recorrente o uso de ruídos, interferências, movimentos bruscos, cortes na imagem e no som, desorientação do público nos momentos de tensão. As personagens em perigo fogem e levam a câmera ligada da forma possível. Outro dado pertinente é que a câmera de vídeo está em 51 dos 53 filmes assistidos, o que destaca a hegemonia desse artefato entre os outros identificados, como *webcam*, câmera de vigilância e celular.

Na escolha de um ou mais pontos de vista para se contar a história, um aspecto recorrente chama a atenção: o uso da câmera subjetiva como mecanismo para ampliar ou antecipar instantes de horror dos personagens e, conseqüentemente, do público. Como salienta Arlindo Machado, o que vejo no cinema não é apenas o que é dado pelo recorte da câmera: “A minha percepção depende fundamentalmente do que eu adivinho na percepção do outro, do que eu suponho que o outro vê (ou não) e do que eu suponho que o outro sabe (ou não) que eu vejo” (MACHADO, 2007, p. 97). O entrelaçamento do olhar do público com o da personagem na tela cria um processo de identificação, muito em função da sensação de proximidade que tal recurso provoca.

Todavia, além do ponto de vista do outro, há na tela o olho da câmera, e este é quase que um elemento à parte nos filmes de horror *found footage*. Identifica-se uma presença maquínica nesse tipo de produção que chegamos a chamar de real do dispositivo, que seria o ‘olho’ da materialidade na tela, ou a simulação deste (ACKER, 2013). Há diversos exemplos em que o sujeito portador da câmera é morto, porém segue com o equipamento ligado, registrando após a morte do olho que antes guiava os enquadramentos. Nesses casos, enxerga-se apenas pelo visor da máquina, que transcende quem a manejava, que ultrapassa até o poder do monstro ou entidade representada na tela.

Conforme Zachary Ingle (2011), a câmera diegética difere da subjetiva, pois no segundo caso o espectador tem o ponto de vista da personagem, no entanto esta não é a operadora do equipamento. No caso da câmera diegética, ela está na narrativa e isso é de conhecimento das personagens. Mesmo assim, é pertinente ponderar que há diferença entre os momentos em que a personagem filma a partir de seu ponto de vista e outros em

que usa a câmera como se essa fosse a extensão do olho. Desta forma, podemos dizer que há uma câmera subjetiva diegética nos filmes de horror investigados.

Esse olhar expande as potencialidades do horror, mas as respectivas peculiaridades nesse tipo de produção ainda têm sido pouco investigadas. Observar a conexão entre o dispositivo e as formas de ver no cinema estabelece-se como caminho de estudo. Assim, após a visualização de 53 filmes, três constatações delineiam as escolhas metodológicas:

- A câmera subjetiva diegética na construção do olhar e da narrativa dos filmes;
- A câmera que simula a operação do aparelho sem o manuseio humano;
- A imagem técnica como constituidora de ambiências.

A partir dessas constatações, as mesmas tornaram-se categorias de análise depois do cruzamento e fundamentação com o referencial teórico. É admissível que no momento que estabeleço categorias fechadas a partir de recorrências deixo outras perspectivas interessantes de fora do escopo de análise. Essas possibilidades fazem parte do sistema complexo que é o dispositivo do olhar no cinema. Entretanto, uma pesquisa precisa fazer certas escolhas e essas foram as categorias que julgo mais pertinentes para o problema de pesquisa formulado e as inquietações teóricas diante dos objetos.

Em seguida, buscou-se estabelecer um *corpus* específico que auxiliasse no aprofundamento das discussões em torno da tecnologia e a construção do olhar no cinema de horror produzido na última década. Assim, os filmes considerados para uma análise apurada são aqueles que apresentam as constatações acima citadas de uma maneira contundente:

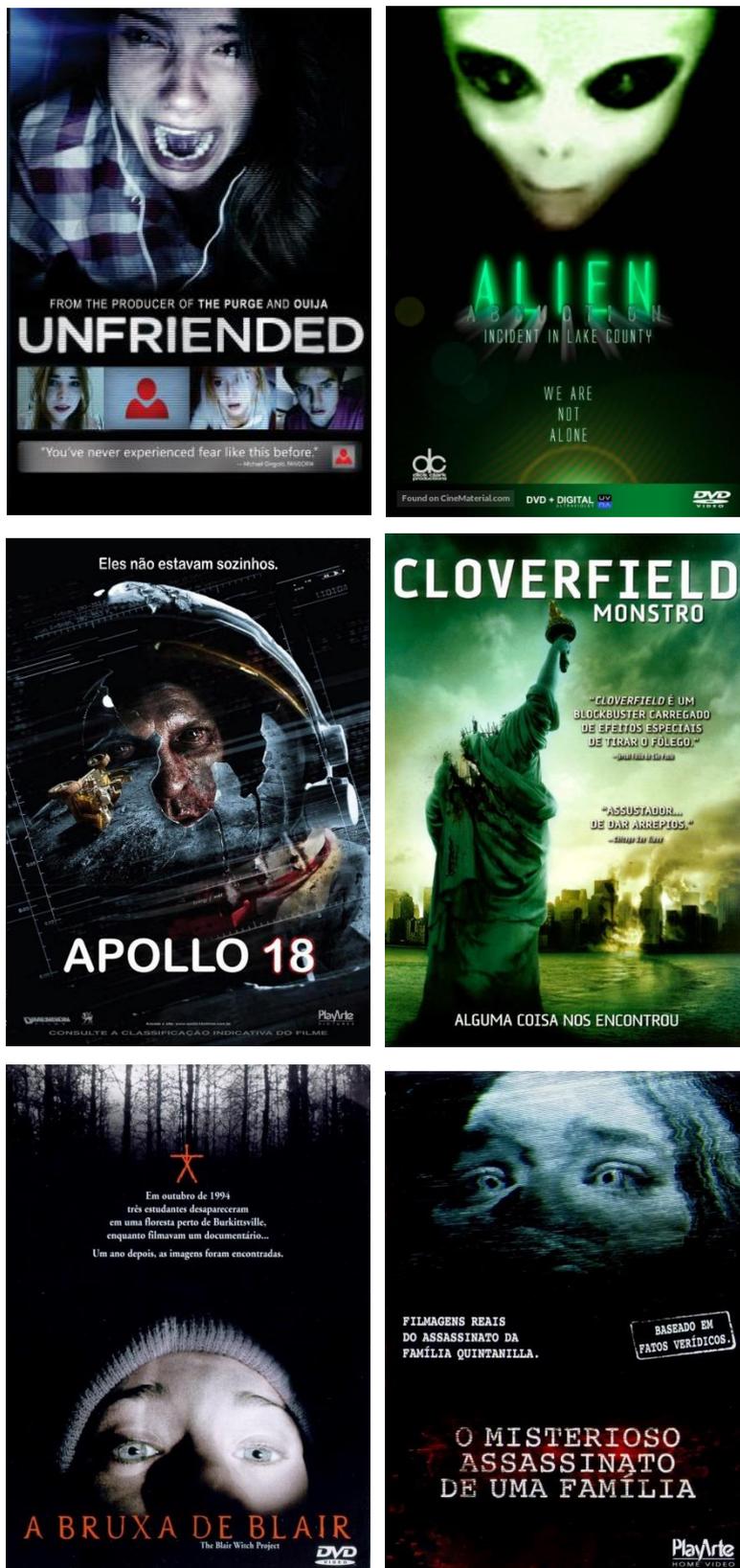
- *Estranhas Criaturas (Alien Abduction Incident in Lake County)* (1998) - direção de Dean Alioto;
- *A Bruxa de Blair (The Blair Witch Project)* (1999) – direção de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez;
- *Atividade paranormal (Paranormal activity)* (2007) – direção de Oren Pely;
- *Atividade paranormal 2 (Paranormal Activity 2)* (2010) – direção de Tod Williams;
- *Atividade paranormal 3 (Paranormal Activity 3)* (2011) – direção de Henry Joost e Ariel Schulman;
- *Atividade paranormal 4 (Paranormal Activity 4)* (2012) – direção de Henry Joost e Ariel Schulman;

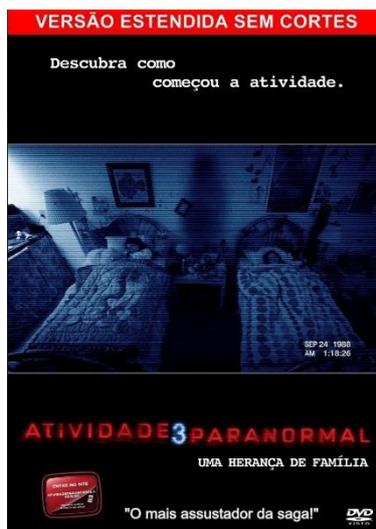
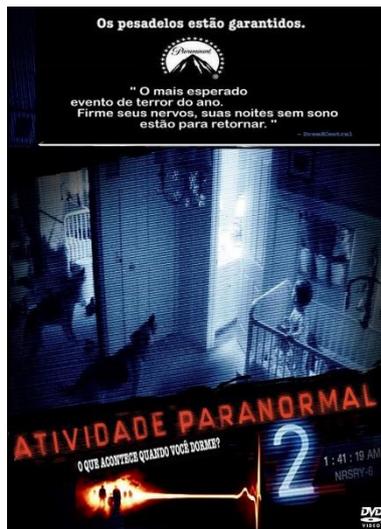
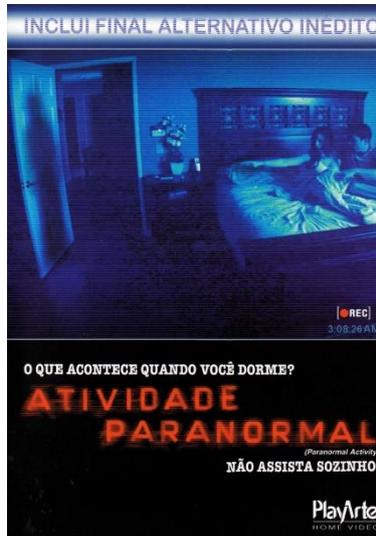
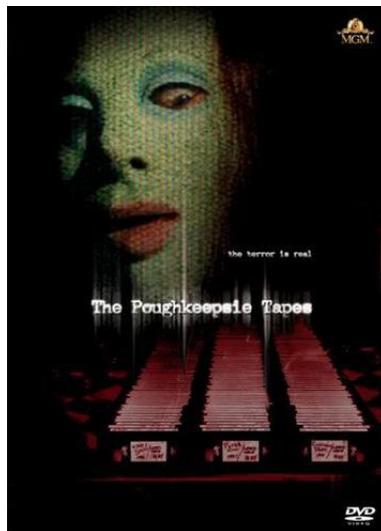
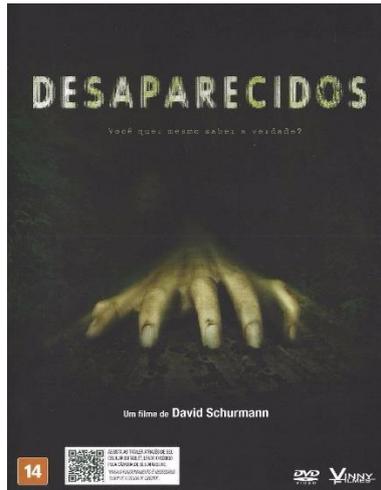
- *Atividade paranormal 5 – Dimensão fantasma (Paranormal Activity –The Ghost Dimension)* (2015) – direção de Gregory Plotkin;
- *Amizade desfeita (Unfriended)* (2015) – direção de Levan Gabriadze;
- *O Sanatório (El Sanatorio)* (2010) – direção de Miguel Alejandro Gomez;
- *O Misterioso assassinato de uma família (Atrocious)* (2010) – direção de Fernando Barreda Luna;
- *Desaparecidos* (2012) – direção de David Schurmann¹⁴;
- *Apollo 18 – A Missão proibida* (2011) (*Apollo*) – direção de Gonzalo López-Gallego;
- *[Rec]* (2007) – direção de Jaume Balagueró e Paco Plaza;
- *[Rec] 2 – possuídos* (2009) - direção de Jaume Balagueró e Paco Plaza;
- *Cloverfield monstro (Cloverfield)* (2008) – direção de Matt Reeves;
- *As Fitas de Poughkeepsie (The Poughkeepsie tapes)* (2007) – direção de John Erick Dowdle;
- *V/H/S* (2012) – direção de Adam Wingard, David Bruckner, Ti West, Glenn MCquaid, Joe Swanberg, Radio Silence;
- *V/H/S/2* (2013) – direção de Simon Barrett, Adam Wingard, Eduardo Sanchez, Gregg Hale, Timo Tjahjanto, Gareth Huw Evans e Jason Eisener.

O método de investigação parte da análise fílmica, mas a proposta é evitar um estudo que delimite regras fixas para a observação, já que o estudo do dispositivo do olhar e as respectivas experiências estéticas no cinema impõem uma postura investigativa que assuma a subjetividade do pesquisador. Como destaque em artigo que tensiona métodos para a abordagem fílmica, “A imagem, resultado da mediação entre máquina e homem, sugere certas experiências estéticas pelo modo como se apresenta. É possível indicar as características visuais que podem suscitar o fenômeno, no entanto é difícil prevê-lo ou mensurar o tipo de emoção que resultará dele” (ACKER, 2014, p. 74). Portanto, trata-se de perceber não a experiência estética em si, e sim sua potência em determinados excertos das produções.

¹⁴ Único filme brasileiro do *corpus*.

Figura 1 - Capas dos DVDs dos filmes.







Fonte: Reprodução

A apresentação do objeto empírico (Figura 1) e as questões levantadas se fez necessária no começo deste texto com o intuito de delimitar a proposta de investigação

da tese. Detalhes dos trechos analisados em cada produção são explicados no capítulo metodológico.

A introdução procurou situar o caminho investigativo escolhido pela tese, apresentando alguns conceitos que guiam a pesquisa e a ligação deles com os materiais empíricos. A etapa teórica do trabalho começa com a reflexão acerca do dispositivo do olhar e a dimensão deste na história do cinema. Cabe esclarecer o pressuposto teórico que orienta a utilização de alguns termos ao longo do trabalho. A Comunicação é entendida pelo conceito de Vilém Flusser como um processo artificial, que precisa ser adquirido pelo homem ao longo da existência (FLUSSER, 2007). O ato de fala, por exemplo, é diferente do canto dos pássaros; a escrita, na mesma linha, não é algo natural. A Comunicação, assim, não é uma ciência natural, mas está ligada às *Geisteswissenschaften*, ciências do espírito em alemão, ou às *humanities*, humanidades em inglês (FLUSSER, 2007, p. 89). Essa artificialidade, pondera o autor, muitas vezes é inconsciente, não dos damos conta da função da Comunicação:

A comunicação humana é um artifício cuja intenção é nos fazer esquecer a brutal falta de sentido de uma vida condenada à morte. Sob a perspectiva da “natureza”, o homem é um animal solitário que sabe que vai morrer e que na hora de sua morte está sozinho. Cada um tem de morrer sozinho por si mesmo. E, potencialmente, cada hora é a hora da morte. Sem dúvida não é possível viver com esse conhecimento da solidão fundamental e sem sentido. A comunicação humana tece o véu do mundo codificado, o véu da arte, da ciência, da filosofia e da religião, ao redor de nós, e o tece com pontos cada vez mais apertados, para que esqueçamos nossa própria solidão e nossa morte, e também a morte daqueles que amamos (FLUSSER, 2007, p. 90).

Esse processo artificial leva os homens ao acúmulo de informações por meio de mecanismos diversos e o cinema é um dos elementos desse mundo codificado de que fala Flusser (2007). Junto ao conceito de Comunicação, cabe esclarecer o uso de outros termos. Sempre que são citadas as palavras ‘aparelho’, ‘câmera’, ‘máquina’ e ‘artefato’, do mesmo modo referimo-nos ao conceito de aparelho de Flusser: “brinquedo que simula um tipo de pensamento” (1985, p. 5). Para o autor, “aparelhos são produtos da técnica que, por sua vez, é texto científico aplicado. Imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos de textos – o que lhes confere posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais” (FLUSSER, 1985, p. 10). A materialidade por si já é o conteúdo, em uma concepção que se assemelha à de Gumbrecht (2010) acerca das materialidades. É muito difícil penetrar os aparelhos, por isso as pessoas só conhecem *input* e *output*, ficando toda uma caixa preta desconhecida.

Assim, quando câmera, máquina e artefato aparecem, o significado é o mesmo de aparelho. Já os termos ‘objeto’ e ‘instrumento’ são citados em referência às invenções da Modernidade que precederam o cinema. O termo instrumento também segue conceito de Flusser:

Instrumentos têm a intenção de arrancar objetos da natureza para aproximá-los do homem. Ao fazê-lo, modificam a forma de tais objetos. Este produzir e informar se chama “trabalho”. [...] Quando os instrumentos viraram máquinas, sua relação com o homem se inverteu. Antes da revolução industrial, os instrumentos cercavam os homens; depois, as máquinas eram por eles cercadas. Antes, o homem era a constante da relação, e o instrumento era a variável; depois, a máquina passou a ser relativamente constante. Antes os instrumentos funcionavam em função do homem; depois grande parte da humanidade passou a funcionar em função das máquinas (FLUSSER, 1985, p. 14)

A marcação dessas diferenças e aproximações entre os termos é fundamental para a compreensão de como encaramos a ruptura que o conhecimento científico aplicado significou na mudança das condições de uso dos instrumentos para a dos aparelhos. É isso o que tentamos problematizar no capítulo dois.

O capítulo dois, ‘O tempo profundo do dispositivo do olhar’, traz alguns dos artefatos que deram origem ao cinema e iniciaram o processo de subjetivação da visão por meio de Jonathan Crary, Laurent Mannoni, Philippe Dubois, Siegfried Zielinski, Stefan Andriopoulos e Friedrich Kittler. A proposta de dispositivo é problematizada por autores como Jean-Louis Baudry, Ismail Xavier, Michel Foucault e Giorgio Agamben e relacionada ao audiovisual. O subcapítulo 2.1 trata dos debates em torno da experiência estética com o cinema; enquanto que o 2.2 apresenta alguns instrumentos que influenciaram na constituição do olhar do espectador.

O capítulo três ‘Horror, imagem e experiência estética’ contextualiza períodos desse tipo de produção ao longo da história e a relação com o fenômeno *found footage*, indicando as origens na literatura e a exploração das sensações por meio dos filmes. Autores como Umberto Eco, Tzvetan Todorov, Rick Altman, Laura Cánepa, Rodrigo Carreiro, Alexandra Heller-Nicholas, Ian Conrich et al, Peter Hutchings, Eugene Thacker e Robin Wood fundamentam a discussão sobre horror no subcapítulo 3.1 O horror à flor da pele – origens do gênero.

Hans Ulrich Gumbrecht dá a base para o pensamento sobre a experiência estética. O conceito de *Stimmung* (atmosfera e ambiência) é tensionado no 3.2 Características do *found footage* – atmosferas e ambiências. O subcapítulo 3.3 Imagem e realismo

estilhaçado discute o realismo no cinema e as conexões com os modos como se apresenta no horror contemporâneo. André Bazin, Siegfried Kracauer, Philippe Dubois e Erick Felinto são autores que auxiliam nessa etapa.

As análises em profundidade de excertos dos 18 filmes ocorrem no capítulo quatro. O processo metodológico para as análises é retomado no subcapítulo 4.1 e na sequência são empreendidas as inferências do entrelaçamento do aporte teórico com o que é visualizado dentro das três categorias: 4.2 Análise da câmera subjetiva diegética; 4.3 Imagem técnica como constituidora de ambiências; 4.4 A câmera sem olho humano. Os autores dos capítulos anteriores dão o suporte para o exercício analítico. Já o quinto capítulo é dedicado às considerações e questões levantadas a partir da pesquisa.

2 GRAVE TUDO – o tempo profundo do dispositivo do olhar

O capítulo traz alguns dos instrumentos que deram origem ao cinema e iniciaram o processo de subjetivação do olhar por meio de Jonathan Crary, Laurent Mannoni, Philippe Dubois, Siegfried Zielinski, Stefan Andriopoulos e Friedrich Kittler. A proposta de dispositivo é pensada a partir de Jean-Louis Baudry, Ismail Xavier, Michel Foucault e Giorgio Agamben e relacionada ao audiovisual. Há uma compreensão de que o dispositivo é mais amplo do que o entendimento técnico do cinema enquanto arte e elemento da cultura de massa. O subcapítulo 2.1 aborda debates em torno da experiência estética com o cinema; enquanto que o 2.2 apresenta alguns instrumentos que influenciaram na constituição do olhar do espectador.

2.1 Os debates em torno da experiência do cinema

O fazer cinematográfico gera discussões desde o primeiro cinema e, embora sua estrutura tenha sido sistematizada no final do século XIX, a máquina cinema já funcionava em potência em outros objetos há muito mais tempo (MANNONI, 2003; ZIELINSKI, 2006). Desde as lanternas mágicas do século XVII (e talvez até antes disso), objetos foram desenvolvidos para criar, transformar, representar e apresentar imagens. Logo, pensar o dispositivo do olhar no cinema apenas pelo viés técnico disseminado a partir de 1895 é limitar seus aspectos culturais e sociais.

Neste trabalho, a discussão é centrada no funcionamento do dispositivo do olhar no horror *found footage*, algo mais amplo, todavia, é possível afirmar que a carga da palavra “dispositivo” nos estudos de cinema sempre gerou debate, com ênfase a partir das concepções de Jean-Louis Baudry. O autor publicou em 1970, na revista *Cinéthique*, artigo de referência sobre a necessidade de desvendar o dispositivo, de se compreender a ideologia que rege a lógica desses processos. O texto foi lançado no Brasil na década de 1980, no livro *A Experiência do cinema*, organizado por Ismail Xavier. O pesquisador brasileiro afirma que Baudry pensa “a questão da ideologia a partir de um exame mais detido do ‘aparelho de base’ que engendra o cinema: o sistema integrado câmera / imagem / montador / projetor / sala escura” (XAVIER, 1983. p. 359). Baudry não acredita na neutralidade do aparelho e questiona o código de perspectiva herdado da pintura

renascentista (XAVIER, 1983). O modo ocidental de olhar condiciona a ação do público diante dos filmes:

Particularmente, o cinema clássico, com todas as regras de continuidade que o caracterizam, se empenha em “mimar” o espectador, dar-lhe a ilusão de que ele está no centro de tudo. Com isto, oferece uma “representação sensível” da metafísica ocidental que, desde pelo menos Descartes, opera a partir da oposição sujeito (da representação) objeto (representado), onde a consciência se vê diante do mundo, separada dele, a ele transcendente, podendo tomá-lo como objeto. Os efeitos multiplicadores do poder do olhar oferecidos pela câmera e pela montagem fazem do cinema a encarnação deste sujeito ideal que o homem ocidental cultiva, sujeito que se vê como lugar originário do sentido (XAVIER, 1983, p. 360).

Ao dissimular a base técnica, o aparato do cinema reafirma a ideologia burguesa que o gerou. Baudry entende que a câmera ocupa papel central nesse processo, uma vez que consegue reproduzir os pressupostos da perspectiva do Renascimento (BAUDRY, 1983). Essa noção de espaço é diferente da dos gregos, que permite múltiplos pontos de vista. Já na construção imagética renascentista há um espaço centrado, um ponto de fuga, ideia que continua no cinema, afirma o autor. Já Friedrich Kittler (2016) explica como a formação do olhar dos gregos se dá de maneira diferente:

Num mundo finito e encerrado em si, que os gregos veneravam na forma do cosmo como esfera ordenada, esse raio de visão conseguia alcançar sem qualquer esforço todas as coisas, inclusive as estrelas, que povoavam a superfície interna dessas esferas, pois a Antiguidade considerava infinita a velocidade da luz. Por sua vez, a perspectiva linear se baseia – no início, apenas implícita, mais tarde, explicitamente na suposição fundamental de um Universo infinito, ao qual corresponde um ponto de fuga infinitamente distante em cada pintura com perspectiva individual como modelo em miniatura desse Universo (KITTLER, 2016, p. 63).

Ainda segundo Kittler (2016), a perspectiva é “uma técnica de pintura que, desde mais ou menos 1420, representa todos os ângulos, linhas e proporções numa tela da mesma forma que eles se apresentam à retina” (KITTLER, 2016, p. 62). Consistia em um esforço de tornar a imagem o mais próximo possível tal qual a observamos no mundo.

Figura 2 - *Escola de Atenas* (1511), do italiano Rafael.



Fonte: Reprodução Internet

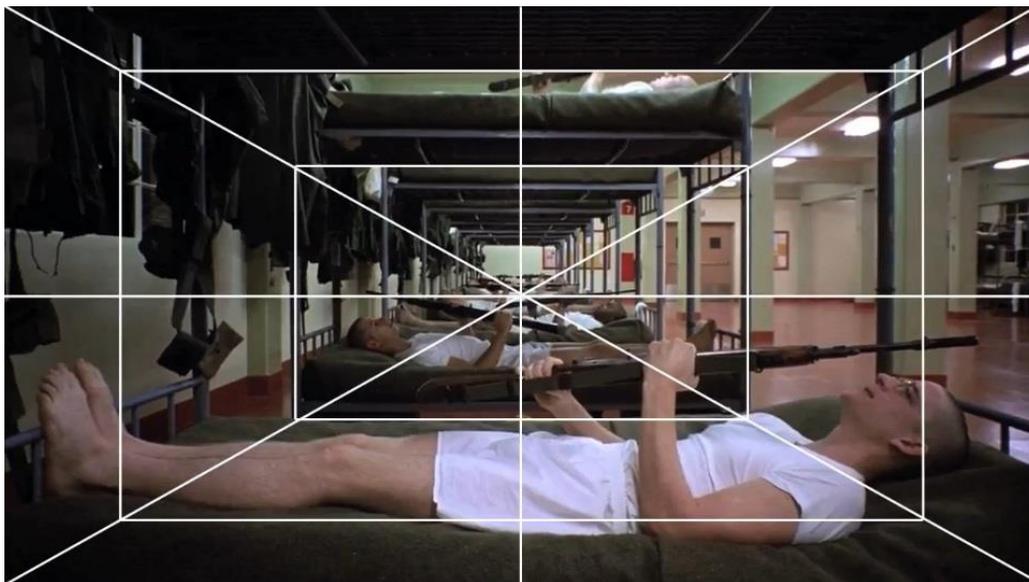
Para Baudry, essa visão de mundo idealista, formatada na perspectiva da pintura (Figura 2), se transferiu ao maquinário cinematográfico, condicionando-nos a um tipo de olhar, calcado nos pontos de fuga, composições harmoniosas, como podemos identificar nessas imagens de filmes (Figuras 3 e 4) de Stanley Kubrick (1929 – 1999):

Figura 3 - As gêmeas de *O Iluminado* (1980).



Fonte: Reprodução

Figura 4 - Perspectiva em cena de *Nascido para matar* (1987).



Fonte: Reprodução Internet

Esses mecanismos não alcançariam eficácia, no entanto, sem a identificação do espectador com as imagens na tela. Para Baudry, esse processo se assemelha à fase do espelho descrita por Jacques Lacan, em que a criança começa a se perceber a partir da noção que constrói do corpo por meio do reflexo:

O mecanismo ideológico em ação no cinema parece, pois, se concentrar na relação entre a câmera e o sujeito. O que se trata de saber é se a câmera permitirá ao sujeito se constituir e se apreender num modo particular de reflexão especular. Pouco importa, no fundo, as formas do enunciado adotadas, os “conteúdos” da imagem, desde que uma identificação ainda permaneça possível. Aqui delinea-se a função específica preenchida pelo cinema como suporte e instrumento da ideologia: esta passa a constituir o “sujeito” pela delimitação ilusória de um lugar central (seja o de um deus ou de um outro substituto qualquer). Aparelho destinado a obter um efeito ideológico preciso e necessário à ideologia dominante: gerando uma fantasmática do sujeito, o cinema colabora com segura eficácia para a manutenção do idealismo (BAUDRY, 1983, p. 397).

O autor enfatiza que o dispositivo do cinema condiciona o sujeito a um tipo de imagem, calcada em uma visão de mundo idealista. As ideias de Baudry foram muito contestadas ao longo dos anos por diversas correntes teóricas, salienta Xavier (1983), especialmente nos pontos que a liga à Psicanálise e à passividade do espectador diante da tela.

David Bordwell (2013), por exemplo, critica as abordagens de Jean-Louis Comolli, e conseqüentemente as de Baudry, no argumento de que a imagem cinematográfica fundamentou-se na perspectiva renascentista. Conforme o teórico, tal

ideia ignora “o fato de que vários sistemas de perspectiva distintos foram elaborados dos anos 1300 aos anos 1600 e que eles frequentemente diferiam no norte e no sul da Europa” (BORDWELL, 2013, p. 229).

Bordwell questiona que sistema visual a câmera poderia ter produzido que fosse totalmente apartado da perspectiva em termos narrativos:

Uma coisa é dizer que o cinema ortodoxo reproduz apenas uma concepção de realidade; outra coisa é demonstrar que há outras realidades às quais o cinema, ou outros meios, poderia dar acesso. É verdade que há muitos esquemas pictóricos que não se baseiam na construção da perspectiva, como os retratos de animais de ‘forma cindida’ vistos na arte dos índios do noroeste da América. Mas como estes poderiam ter sido reproduzidos em imagens fotografadas em movimento? (BORDWELL, 2013, p. 229)

Pesquisador do estilo cinematográfico, o norte-americano observa que discutir a técnica do filme não é desprezar os outros meandros da produção. Segundo ele, complicado é sobrepor a teoria ao trabalho com os filmes (concepção semelhante à de Fernão Ramos). Além disso, não há apenas um padrão de percepção:

Se os hábitos e habilidades adquiridos são as fontes mais pertinentes e plausíveis de mudanças na experiência visual em nossa cultura, não precisamos postular uma ‘maneira de ver’ difundida, arraigada e uniforme. É muito provável que uma ampla variedade de capacidades perceptuais esteja em funcionamento em qualquer período dado, e esse estado de coisas lança dúvidas sobre a suposição inicial de que um ‘modo de percepção’ individual governa uma época (BORDWELL, 2013, p. 197).

Portanto, o cinema norte-americano criticado por Baudry não demandava apenas um modo de olhar. Já Nick Browne observa que a comparação entre a perspectiva e a fruição fílmica se baseia fundamentalmente na posição do espectador diante da tela de cinema e não considera que a relação do público com a narrativa se estabelece de outras formas:

A teoria francesa equivoca-se ao impor essa analogia com base na posição do olho na perspectiva fotográfica, pois o que é óptico e literal nesse caso corresponde apenas ao lugar literal do espectador na sala de exibição, e, de modo algum, ao seu lugar figurado no filme, nem ao seu lugar como sujeito da retórica do filme, ou ainda, como leitor ou produtor do sentido do discurso. Fora desse projeto ideológico francês, incapaz de discriminar entre espaço literal e figurado, a noção “de lugar” do espectador, e de “centro”, é absolutamente problemática, e sua significação e função no debate crítico ainda não podem ser explicitadas (BROWNE, 2005, p. 239).

Apesar de tensionadas, as linhas traçadas por Baudry, de que o aparato não é neutro, estimulam amplos debates sobre o impacto dos suportes e, embora concepções iconoclastas do autor tenham perdido força, é importante compreender a trajetória dos embates teóricos sobre o dispositivo ao longo dos estudos de cinema. Um dos

desdobramentos da teoria se deu por meio de Christian Metz, para quem “Dispositivo não é apenas o aparato técnico, mas toda a engrenagem que envolve o filme, o público e a crítica; enfim todo o processo de produção e circulação das imagens onde se atuam os códigos internalizados por todos os parceiros do jogo” (XAVIER, 2005, p. 176). Com o passar do tempo o foco da crítica no cinema clássico hollywoodiano foi relativizado:

Ao contrário do que se elabora a partir dos “críticos da cultura” e seus diagnósticos mais sombrios, uma parcela significativa da reflexão sobre cinema tem mostrado a tendência à flexibilização do juízo endereçado ao filme clássico e ao mundo do espetáculo. Tal tônica se manifesta nos dois campos, nos adversários da teoria do Dispositivo e nos que a assumem como matriz mas se afastam das suas formulações mais radicais (XAVIER, 2005, p. 182).

Embora Baudry englobe toda a experiência da sala de cinema como parte do dispositivo, a partir dessa reflexão pode-se discutir o que é dado ao espectador, de como o universo apresentado na tela tem como base tradições visuais advindas de outros campos, como a perspectiva renascentista. Baudry orienta a análise por um cinema representativo, ligado ao real pela impressão em película. Todavia, a produção do *corpus* desta pesquisa parte do cinema tradicional, contaminando-o com o videográfico e digital, explodindo-o em pixels. Ainda há a representação de atores diante das câmeras, porém a ontologia visual é outra, a da imagem de síntese, que segundo Philippe Dubois (2004), em certo sentido, não existe, não passa de uma potencialidade do programa: “Não há mais olhar, não há mais ato constitutivo de um sujeito em relação ao mundo, não há mais magia ou milagre a se esperar do encontro e dos seus acasos. Não há mais grãos do real para arranhar a imagem envernizada da tecnologia” (DUBOIS, 2004, p. 49). Neste contexto, não há mais referente para a imagem, salienta o autor. Ou seja, a diegese digital traz um sentido inverso àquilo comumente entendido como cinema:

Não é mais a imagem que imita o mundo, é o “real” que passa a se assemelhar à imagem. Na verdade, trata-se de uma espiral infinita, uma analogia circular, como uma serpente que morde a própria cauda: a relação mimética funciona como os dois espelhos paralelos que se refletem e se repercutem ao infinito se que saibamos qual foi o ponto de partida. É provavelmente por isto que a maior parte das imagens de síntese, apesar de poder inventar figuras visuais totalmente inéditas e nunca vistas, esforça-se ao contrário para reproduzir imagens já disponíveis, objetos já conhecidos do mundo. Elas apostam na semelhança (mesmo que falseada ou forçada), não tanto para mostrar que podem “fazer tudo”, mas porque não sabem mais o que fazer (que seja diferente) (DUBOIS, 2004, p. 53).

Toda representação imagética implica semelhança e dessemelhança, argumenta Dubois (2004), a transparência e a opacidade, sendo a história estética das máquinas de imagem constituída desses vieses. O autor refere-se aqui mais ao simulado pelo cinema,

aquelas figuras criadas exclusivamente a partir da imagem digital, sem referência no mundo físico.

As produções *found footage* exacerbam o aparato na narrativa, ou melhor, ele é parte da trama, só que isso não representa uma quebra total de paradigma na tradição do cinema, pois o que é mostrado segue sendo uma escolha imposta ao espectador, como bem salienta Xavier (2003). Essa evidência do aparato não funciona como um questionamento do mesmo. Aliás, tensionar a essência das imagens técnicas é algo que ainda está longe de ser feito em larga escala, aponta Flusser:

O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. Quando critica as imagens técnicas (se é que as critica), não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo (FLUSSER, 1985, p. 10).

Tal confiança nas imagens técnicas se deve ao fato de os homens trabalharem, viverem em função desses aparelhos, que para Flusser são brinquedos que simulam um tipo de pensamento. No passado, os instrumentos cercavam os homens; com a Revolução Industrial, as máquinas eram cercadas pelas pessoas (FLUSSER, 1985). Já no ambiente da imagem de síntese vive-se uma situação pós-industrial, para a qual ainda não temos as categorias adequadas, reitera Flusser. Os modos como essa relação com a tecnologia se apresenta nas telas dão indícios desses questionamentos lacunares ao funcionamento dos artefatos.

Diante dessas transformações do cinema, o modo como o olhar se constitui nos filmes de horror *found footage* precisa considerar essas particularidades técnicas e estéticas de produção visual. Mesmo assim, cabe enfatizar que o dispositivo não abrange apenas o aspecto tecnológico das obras.

Outras referências são necessárias para uma contextualização de dispositivo que ultrapasse a dimensão maquínica da câmera, que leve em conta questões sociais, políticas e culturais do fenômeno, que considere a ideia do dispositivo do olhar como uma rede de relações. Desta forma, Giorgio Agamben e Michel Foucault auxiliam na percepção do termo.

Agamben (2009) observa que Foucault não formulou uma definição específica para dispositivo em seus escritos e o mais próximo de tal ação está em uma entrevista que o francês concedeu em 1977:

Aquilo que procuro individualizar com este nome é, antes de tudo, um conjunto absolutamente heterogêneo que implica discursos, instituições, estruturas arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais e filantrópicas, em resumo: tanto o dito como o não dito, eis os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se estabelece entre estes elementos [...] (FOUCAULT apud AGAMBEN, 2009, p. 28).

Foucault diz que o dispositivo se trata de “uma certa manipulação de relações de força” [...], ele “está sempre inscrito num jogo de poder e, ao mesmo tempo, sempre ligado aos limites do saber, que derivam desse e, na mesma medida, condicionam-no” (FOUCAULT apud AGAMBEN, 2009, p. 28). Entretanto, pensar esse campo de relações de forças não deve pressupor uma tensão de poderes apenas calcada na interdição, pois como observa Foucault, nossa sociedade “foi mais inventiva do que qualquer outra em mecanismos de poder sutis e delicados” (1988, p. 83). O poder só é tolerável, argumenta o filósofo, justamente porque mascara muitos de seus processos e se desenvolve em ambientes diversos: “[...] o poder não é uma instituição e nem uma estrutura, não é uma certa potência de que alguns sejam dotados: é o nome dado a uma situação estratégica complexa numa sociedade determinada” (FOUCAULT, 1988, p. 89). Ou seja, se o dispositivo é uma estrutura, rede de discursos onde se estabelecem relações de força, é oportuno atentar para as sutilezas dos jogos de poder que constituem os modos de ver a partir das telas técnicas.

Foucault observa que o poder, ou melhor, o biopoder, se reordena nos corpos, nas preocupações com a saúde, naquilo que fundamenta um cuidado de si (FOUCAULT, 1988). É nesses meandros da vida humana que o embate de forças se disfarça e por conta disso se estende com mais intensidade:

[...] as correlações de força múltiplas que se formam e atuam nos aparelhos de produção, nas famílias, grupos restritos e instituições, servem de suporte a amplos efeitos de clivagem que atravessam o conjunto do corpo social. Estes formam, então, uma linha de força geral que atravessa os afrontamentos locais e os liga entre si; evidentemente, em troca, procedem a redistribuições, alinhamentos, homogeneizações, arranjos de série, convergências desses afrontamentos locais. As grandes dominações são efeitos hegemônicos continuamente sustentados pela intensidade de todos estes afrontamentos; (FOUCAULT, 1988, p. 90).

A abordagem de Foucault, nesse caso, foge da ideia de poder como resultado da relação entre dominadores e dominados: a questão se dá em diversos atravessamentos, o que complexifica a identificação das características de estratégias de dominação.

Com base nas características da ideia de dispositivo em Foucault, pode-se afirmar que a formação do modo de ver cinematográfico está relacionada ao conceito de

dispositivo foucaultiano, conectada a essa rede de forças, poderes. Contudo, para ampliarmos a compreensão do termo cabe recorrer a Agamben, que tenta contextualizar a ideia de dispositivo, relacionando-a ao termo grego *oikonomia*, que significa administração da casa. O vocábulo foi adotado pelos cristãos para designar o funcionamento da Trindade: Pai, Filho e Espírito Santo. Como se Deus designasse Cristo à economia da religião (AGAMBEN, 2009). A tradução da palavra nos textos latinos se torna: *dispositio*.

Agamben salienta que essas origens religiosas estão ligadas ao desenvolvimento do pensamento sobre o dispositivo em Foucault: “O termo dispositivo nomeia aquilo em que e por meio do qual se realiza uma pura atividade de governo sem nenhum fundamento no ser. Por isso os dispositivos devem sempre implicar um processo de subjetivação, isto é, devem produzir o seu sujeito” (AGAMBEN, 2009, p. 38). O autor faz uma divisão: de um lado as criaturas, as substâncias; de outro o dispositivo, e como consequência da relação de ambos, os sujeitos:

Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, a confissão, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas, etc., cuja conexão com o poder é num certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e – por que não – a própria linguagem, que talvez é o mais antigo dos dispositivos [...] (AGAMBEN, 2009, p. 41).

Um mesmo indivíduo pode ser via de diversos processos de subjetivação, dada à proliferação de múltiplos dispositivos, pontua Agamben (2009). Não há como combatê-los, apenas desestabilizá-los, e para isso o teórico se vale de outro termo ligado à religião: profanação, o ato de restituir o aspecto comum a algo engendrado pelo dispositivo. Porém, isso não é tão simples, em especial no que tange ao universo tecnológico:

Aqui se mostra a futilidade daqueles discursos bem-intencionados sobre a tecnologia, que afirmam que o problema dos dispositivos se reduz àquele de seu uso correto. Esses discursos parecem ignorar que, se a todo dispositivo corresponde um determinado processo de subjetivação (ou, nesse caso, de dessubjetivação), é totalmente impossível que o sujeito do dispositivo o use “de modo correto” Aqueles que têm discursos similares são, de resto, o resultado do dispositivo midiático no qual estão capturados (AGAMBEN, 2009, p. 48).

Não há uso correto ou incorreto dos aparelhos técnicos, pois estes sempre implicam processos de subjetivação, introjeção do fazer máquina ao cotidiano humano, argumenta o autor. Tal situação tem como sintoma a decadência da política, que necessita de movimentos identitários definidos para acontecer (AGAMBEN, 2009). A relação entre Agamben e Baudry é possível em certos aspectos, uma vez que ambos apontam uma

hegemonia que predomina nos artefatos, os sujeitos acreditam muitas vezes possuir o domínio dos aparelhos com os quais lidam, mas, segundo esses autores, isso é impossível. Já no diálogo de Agamben com Dubois, os dois veem a fluidez da imagem de síntese como algo ainda muito distante de ser compreendido em sua plenitude, se é que algum dia isso de fato acontecerá.

A impressão de “poder” sobre a máquina é algo perceptível nas produções de horror tomadas para estudo: o aparato se coloca à mostra; geralmente personagens guiam a câmera, mas do mesmo modo evidenciam o condicionamento do olhar do espectador com ainda mais ênfase do que nas obras que não têm essa característica. Há uma ruptura na construção da narrativa, porém isso não se traduz em uma maior liberdade para o espectador.

Carreiro (2013) observa a reincidência do uso da câmera diegética, ou seja, o aparelho é operado por um dos personagens e integra o universo da trama, conforme já discutido. Esses filmes precisam, desse modo, buscar formas de narrar que muitas vezes causam estranhamento no público.

A câmera assume a determinação de instrumento guia do que é visto e do que é sugerido (fora de campo) e é um dos elementos de destaque na formação do dispositivo do olhar. Em um primeiro momento, é possível perceber que essa ação tem sido a preponderante nesses filmes na hora de causar medo e tensão no público, é a lente que dita as regras da narrativa. Ismail Xavier salienta que como “espectador de cinema, tenho meus privilégios. Mas simultaneamente algo me é roubado: o privilégio da escolha” (2003, p. 36). Ou seja, o aparato e os discursos que o formam determinam o que posso ver.

O que chama atenção é que nos filmes *found footage* tal característica inerente ao dispositivo se amplia, ao mesmo tempo em que mecanismos de ilusão do cinema de matriz clássica são quebrados: atores olhando para a câmera, *jump cuts*, etc... Desta ambígua relação percebe-se que o “olhar sem corpo” de que fala Xavier adquire dimensões ainda mais amplas na experiência audiovisual:

Na ficção cinematográfica, junto com a câmera, estou em toda parte e em nenhum lugar; em todos os cantos, ao lado das personagens, mas sem preencher espaço, sem ter presença reconhecida. Em suma, o olhar do cinema é um olhar sem corpo. Por isso mesmo ubíquo, onividente. Identificado com esse olhar, eu espectador tenho o prazer do olhar que não está situado, não está ancorado – vejo muito mais e melhor (XAVIER, 2003, p. 37).

A câmera conduz o olhar do espectador, ou melhor, constrói esse olhar. Ao retomar alguns pontos da teoria de Baudry, Xavier observa que o ponto crucial do cinema “não é tanto a imitação do real na tela, a reprodução integral das aparências, mas a simulação de um certo tipo de sujeito-do-olhar pelas operações do aparato cinematográfico” (XAVIER, 2003, p. 48). Mas o autor relativiza a dimensão de manipulação do dispositivo, uma vez que “o aparato atua em determinada direção, mas a experiência do cinema inclui outras forças e condições que não se ajustam ao programa do sistema” (XAVIER, 2003, p. 51). Há um grau significativo de poder do olhar a partir do dispositivo. Apesar disso, é difícil mensurar, medir, determinar como se dá a experiência do sujeito diante das imagens que o cinema lhe permite assistir.

O cinema é um meio do olhar, esse sentido complexo que sempre demandou diversas discussões filosóficas e científicas (ZIELINSKI, 2006). O que já se sabe é que “cerca de 60% de todas as informações que alcançam o cérebro sejam de origem visual, e que o cérebro utiliza uma proporção considerável da sua capacidade (cerca de 30%) para processar essas informações” (2006, p. 106). Portanto, as considerações de Baudry estão inseridas num contexto mais amplo de pensamento acerca da relação entre o ser e o mundo, e os filmes desta tese trazem um novo desdobramento desta relação.

Evidenciar o aparato é tradição nas vanguardas cinematográficas, mas nas produções de gênero tal opção não parecia tão frequente, pelo menos até as realizações de horror dos últimos 15 anos. O importante é compreender ainda que a constituição dos modos de olhar no cinema não se dá de maneira evolutiva, tampouco é assim em outras mídias. Há diversas formas de perceber as imagens, marcadas por materialidades que se transformaram ao longo dos anos, sobretudo no registro digital.

Jonathan Crary (2012) salienta que as imagens sintetizadas (simuladores, ressonâncias magnéticas, realidade virtual) de alguma forma “estão deslocando a visão para um plano dissociado do observador humano” (CRARY, 2012, p. 11). A função do olho está sendo substituída por práticas em que essas visualidades não mantêm mais uma relação com um observador em um mundo “real”, destaca o autor (2012, p. 12), em consonância aos argumentos de Dubois (2004). O visual é cada vez mais evidenciado por códigos virtuais:

Se é possível dizer que essas imagens se referem a algo, é, sobretudo, a milhões de bits de dados matemáticos eletrônicos. Cada vez mais a visualidade situa-se em um terreno cibernético e eletromagnético em que elementos abstratos, linguísticos e visuais coincidem, circulam, são consumidos e trocados em escala global (CRARY, 2012, p. 12).

As transformações são profundas, só que outras, tão significativas quanto, ocorreram em diversos períodos da história. Entre esses momentos, Crary (2012) discorre sobre as mudanças no estatuto do olhar ocorridas no século XIX, quando as máquinas de reprodução e extensão visual tensionaram aquilo que era instituído pelas artes plásticas. Apesar disso, o autor não condiciona as alterações somente ao desenvolvimento técnico, pois para ele o observador do século de XIX, ou de outros períodos, “somente o é como *efeito* de um sistema irredutivelmente heterogêneo de relações discursivas, sociais, tecnológicas e institucionais” (CRARY, 2012, p. 15). Nessa citação, é possível perceber relações entre o pensamento de Crary e o conceito de dispositivo em Foucault. A técnica por si só não modifica todo um regime de olhar, existem outras forças em curso e essas são fundamentais para o entendimento de como nos portamos diante de imagens ao longo da história.

2.2 Instrumentos pré-cinema e modos de ver

Alguns pontos a respeito das mudanças ocorridas na Modernidade nos ajudam a pensar o que transcorre na contemporaneidade. As transformações, que se intensificaram no século XIX, trouxeram desafios: as pessoas precisavam viver em cidades que cresciam rapidamente, se acostumar aos deslocamentos de trem, bem como aos fluxos de informação via telégrafo (CRARY, 2012). “A identidade discursiva do observador, como objeto de reflexão filosófica e de estudo empírico, passou por uma renovação igualmente drástica” (2012, p. 20). Walter Benjamin já havia escrito acerca dessas discontinuidades das imagens produzidas e reproduzidas pela técnica – diante delas, o frequentador de museus precisaria desenvolver outras habilidades de fruição (BENJAMIN, 1994).

É curioso identificar que uma tendência forte no primeiro ciclo de cinema de horror em Hollywood é justamente a problematização de questões da Modernidade, como a relação do homem com a tecnologia e ciência, conforme observa Hutchings:

Mesmo aqueles filmes de terror da Universal ambientados numa Europa aparentemente feudal estão repletos de imagens de trens, aviões e automóveis; e o drama de muitos desses filmes, da Universal e outros, gira em torno de um confronto entre o que é percebido como moderno e aquilo que é percebido como antigo ou atávico¹⁵ (2004, p. 25, tradução nossa).

¹⁵ No original: Even those Universal horror films set in an apparently feudal Europe are replete with images of trains, planes and automobiles; and the drama of many of these films, Universal and otherwise,

Esse descompasso do humano com a técnica e a ciência será aprofundado nas produções de ficção científica da década de 1950 (HUTCHINGS, 2004). O romance gótico *Frankenstein*, de 1818, escrito por Mary Shelley, exemplifica esse embate paradoxal entre homem e máquina, especialmente a partir do desenvolvimento da eletricidade, o que elevou os equipamentos a outro patamar (SCONCE, 2000) e evidenciou a irreversível instabilidade pela qual o mundo seguiria:

Como a tecnologia sem fio colocou mais pessoas em contato em todo o mundo, então, fez isso com um sentimento de melancolia. Os limites do tempo, do espaço, da nação e do corpo não pareciam mais aplicar-se e, embora isso proporcionasse um vertiginoso senso de libertação para alguns, isso também ameaçava a segurança e a estabilidade de uma ordem social mais antiga, na qual o corpo e a mente haviam sido a maior parte limítrofe (SCONCE, 2000, p. 63, tradução nossa¹⁶).

Entre as diversas invenções da Modernidade, em especial as ocorridas no século XIX, está o telégrafo, cujo primeiro teste oficial ocorreu em 24 de maio de 1844 (SCONCE, 2000). A invenção de Samuel Morse alcançou outro nível comunicativo, pois possuía “a aparente habilidade de separar a consciência do corpo colocando a tecnologia no centro de uma intensa conjectura social, imaginativa elaboração cultural, e geralmente um polêmico debate político” (SCONCE, 2000, p. 25, tradução nossa)¹⁷.

Crary complementa que “a modernidade coincide com o colapso dos modelos clássicos de visão e seu espaço estável de representações” (2012, p. 32). Essa ruptura ocorreu principalmente em função dos aparelhos de visão que se desenvolveram a partir do período, contudo o processo teve início muito antes.

can be seen to revolve around a confrontation between that which is perceived as modern and that which is perceived as ancient or atavistic.

¹⁶ No original: “As wireless put more people into contact around the world, then, it did so with a sense of melancholy. Boundaries of time, space, nation, and body no longer seemed to apply, and although this provided a giddy sense of liberation for some, it also threatened the security and stability of an older social order in which body and mind had been for the most part coterminous”.

¹⁷ No original: “[...] telegraphy’s apparent ability to separate consciousness from the body placed the technology at the center of intense social conjecture, imaginative cultural elaboration, and often contentious political debate”.

As pesquisas científicas sobre o olho ajudaram a delinear a projeção de diversos instrumentos como o fenacístoscópio¹⁸, o estereoscópio¹⁹ e o zootrópio²⁰ (CRARY, 2012). Houve um processo de sujeição do observador que rompe com o modelo clássico de visão e certa estabilidade nas representações, impactos que aconteceram antes da fotografia:

O que tem início nas décadas de 1820 e 1830 é um reposicionamento do observador, fora das relações fixas de interior/exterior que eram pressupostas pela câmara escura e que vai em direção a um território não demarcado, no qual a distinção entre sensação interna e sinais externos torna-se definitivamente opaca. Se alguma vez houve uma “liberação” da visão no século XIX, é nesse momento que ela ocorre pela primeira vez (CRARY, 2012, p. 32).

A visão se torna emancipada, suas estruturas e objetos já não são tão rígidos, contudo Crary (2012) pondera que outros meios de recodificar e ordenar o olhar aparecem: “Trata-se de técnicas disciplinares que solicitaram uma concepção de experiência visual como algo instrumental, modificável e abstrato, e que jamais permitiram que um mundo real adquirisse solidez ou permanência” (p. 32). Houve um rompimento com o modelo visual da câmara escura, que por muito tempo (em especial os séculos XVII e XVIII, afirma Crary) fundamentou a relação perceptiva dos sujeitos com o mundo.

De objeto usado para diversão popular a algo para investigações científicas, a câmara escura não constituía apenas um instrumento técnico, mas social e cultural da época. Ela apresentava a possibilidade “de separar o ato de ver e o corpo físico do observador, ou seja, descorporificar a visão. [...] a experiência física e sensorial do observador é suplantada pelas relações entre um aparato mecânico e um mundo previamente dado da verdade objetiva” (CRARY, 2012, p. 46). Nesse esquema de funcionamento, o corpo do sujeito acaba apartado da representação.

¹⁸ Instrumento que cria uma ilusão óptica de movimento, baseada na persistência da imagem na retina. Dicionário Priberam. Disponível em: <<https://www.priberam.pt/dlpo/fenacistoscopio>>. Acesso: mar. 2017.

¹⁹ Instrumento óptico por meio do qual as imagens planas se nos afiguram em relevo. Dicionário de português online Michaelis. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=zQVO>>. Acesso: mar. 2017.

²⁰ Aparelho composto por um cilindro com cortes verticais laterais, que, quando se gira, dá ao espectador a ilusão do movimento das imagens estáticas dispostas em tira em seu interior. Dicionário Priberam. Disponível em: <<https://www.priberam.pt/dlpo/zootropio>>. Acesso: mar. 2017.

A separação entre sujeito e representação pode levar a uma interpretação equivocada da câmara escura, como se o aparelho e o observador fossem entidades distintas (CRARY, 2012, p. 37). Esse objeto tem um perfil múltiplo: “[...] a câmara escura não pode ser reduzida nem a um objeto tecnológico nem a um objeto discursivo: ela é um complexo amálgama social cuja existência textual é inseparável de seus usos mecânicos” (CRARY, 2012, p. 37). Crary observa que a câmara isolou o sujeito no ato de fruição com as imagens (2012, p. 45) e isso faz dela algo “inseparável de uma metafísica da interioridade”. Além disso, não há como inserir o indivíduo no processo de representação da câmara escura, pois ele está sempre separado dela.

Esse instrumento, todavia, era um dos vetores de uma problemática que se evidenciava em outras manifestações culturais e artísticas, entre elas a pintura. Ao discorrer sobre a obra de Caspar David Friedrich (1774 – 1840), Gumbrecht salienta que o artista realizou muitas pinturas com pessoas que observam o mundo (Figuras 6 e 7), algo que se tornou frequente em outras obras, especialmente a partir de 1815 (GUMBRECHT, 2014). Conforme Gumbrecht (2014), aquilo que Foucault identificou como a crise da representação, ou Niklas Luhmann denominou “observação de segunda ordem”, se tornou uma discussão recorrente na sociedade do século XIX a partir do entendimento de que as pessoas viam as coisas e percebiam o entorno de modos diferenciados:

A emergência da observação de segunda ordem – exemplificada pelas figuras nos quadros de [Caspar] Friedrich – dá o tom para a discussão filosófica, ao colocar dois problemas. Contrariamente à natureza e aos modos do racionalista, o sujeito "cartesiano" (*cogito ergo sum*) herdado dos séculos XVII e XVIII, para quem a capacidade do intelecto se baseia apenas na consciência, o observador de segunda ordem redescobre como a sua relação com as coisas-do-mundo é determinada não só pelas funções conceptualizantes da consciência, mas implica também os sentidos. Resulta, então, a questão – que está ainda por ser respondida – sobre o caráter preciso da relação entre experiência e percepção (GUMBRECHT, 2014, p. 86).

Segundo Gumbrecht, o segundo problema colocado por esse tipo de pintura seria a compreensão de que a interpretação do mundo depende da posição que o observador ocupa, ou seja, há uma multiplicidade de pontos de vista diante de um único fato ou ambiente:

Consequentemente – e isso se percebe de modo muito claro na nossa visão retrospectiva das primeiras décadas do século XIX -, surgiu algo como um *horror vacui* epistemológico: o medo (por mais rara que fosse a compreensão da origem ou da essência do fenômeno) de que, em face de um número potencialmente ilimitado de representações para cada objeto ou experiência, em última análise poderia não haver nenhum referente – nenhum índice material no mundo (GUMBRECHT, 2014, p. 86).

Estava tomando forma a consciência da instabilidade da relação com as coisas, a fluidez, a perda de referências. Esses fenômenos se tornavam cada vez mais aparentes, tanto nas artes quanto nos instrumentos vulgares de entretenimento produtores de luzes e sombras. Se Gumbrecht cita um artista do século XIX para problematizar a fluidez do olhar; Foucault a identifica em uma pormenorizada análise do quadro *As meninas* (1656), do espanhol Diego Velázquez (1599 – 1660). De acordo com Foucault (1999), a obra enigmática já desvela uma instabilidade do olhar, ou melhor, olhares que suscita:

Nenhum olhar é estável, ou antes, no sulco neutro do olhar que traspasa a tela perpendicularmente, o sujeito e o objeto, o espectador e o modelo invertem seu papel ao infinito. E, na extremidade esquerda do quadro, a grande tela virada exerce aí sua segunda função: obstinadamente invisível, impede que seja alguma vez determinável ou definitivamente estabelecida a relação dos olhares. A fixidez opaca que ela faz reinar num lado torna para sempre instável o jogo das metamorfoses que, no centro, se estabelece entre o espectador e o modelo. Porque só vemos esse reverso, não sabemos quem somos nem o que fazemos. Somos vistos ou vemos? O pintor fixa atualmente um lugar que, de instante a instante, não cessa de mudar de conteúdo, de forma, de identidade (FOUCAULT, 1999, p. 5).

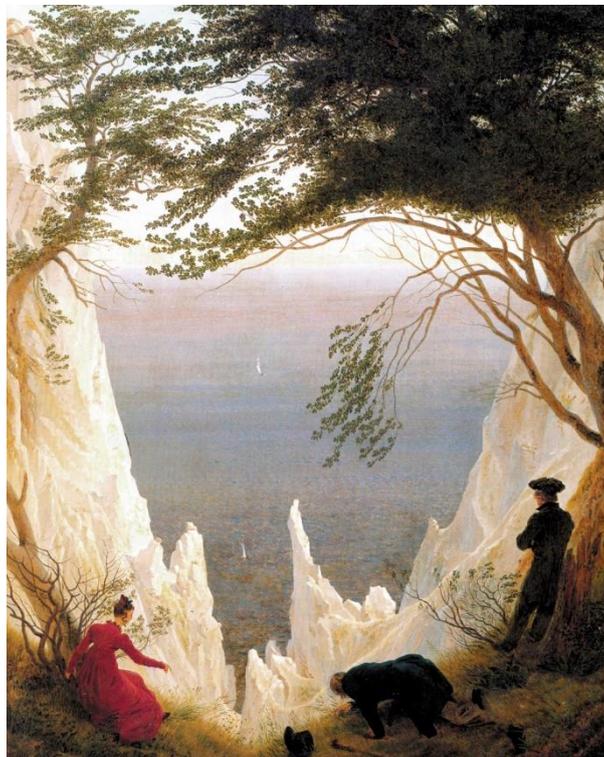
Não é questão aqui retomar os debates em torno de *As meninas* (Figura 5), todavia podemos perceber que a obra interpela quem a vê, tensiona possíveis certezas diante do que foi pintado, da posição do artista na cena e do espectador diante da cena. O ato de contemplar se desdobra de diversas e intrigantes formas frente à tela do século XVII. Ainda conforme Foucault, há “três funções olhantes na obra”: dos modelos retratados (o rei Filipe IV e a rainha Maria Ana da Áustria), do espectador e do pintor no momento em que compõe a pintura (1999, p. 17). Além disso, o homem ao fundo é o único que visualiza os soberanos frontalmente, direito negado aos observadores do quadro (Figura 5). Podemos, de certo modo, pensar em várias cenas dentro de uma mesma composição pictórica, e, relacionando a abordagem de Gumbrecht da observação de segunda ordem ao quadro de Velázquez, temos aqui observador e observado de segunda ordem, pois o espectador igualmente é ‘observado’.

Figura 5 - *As meninas* (1656), de Diego Velázquez.



Fonte: Reprodução Internet

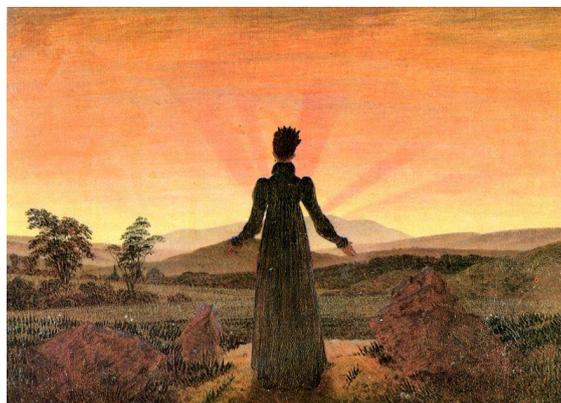
Figura 6 - *Penhascos de giz em Rügen* (1818), de Caspar Friedrich.



Fonte: Reprodução Internet

Observar alguém olhando é diverso de observar um indivíduo que olha ao mesmo tempo em que é vigiado por um processo não humano, e as obras de horror *found footage* trazem a segunda característica com frequência.

Figura 7 - *Mulher diante da aurora*, de Caspar Friedrich (1818) e cena do filme *Atividade Paranormal 4*.



Fonte: Reprodução Internet

Se conforme Gumbrecht (2014), o observador de segunda ordem da pintura (Figuras 6 e 7) do novecentos evidenciava uma desestabilização do olhar e das concepções diante do mundo que se desenvolvia rapidamente; no cinema do século XXI o uso da câmera de vigilância como mecanismo narrativo coloca o artefato como protagonista na ação e enfatiza ainda mais o olhar disperso e desmaterializado da contemporaneidade. A máquina vê alguém que olha e tal “presença” colabora para a tensão de não se saber ao certo quem ou o que olha para os personagens no filme.

A crença nos objetos tecnológicos como vetores para ver melhor é algo característico da Modernidade. As transformações científicas em diversas áreas contrastam com a instabilidade visual do período, conforme afirma Marilena Chauí:

Os textos modernos sobre a visão são curiosos. Esquadrinham o olho, o sentido da vista, as coisas visíveis com o intuito de separar em cada um deles o subjetivo (ou ilusório) e o objetivo (ou verdadeiro), decompondo-os em qualidades e propriedades a serem reunidas pela síntese do pensamento. Porque referidos ao mundo como realidade em si – a Natureza como *ens realissimum* – e porque nosso corpo é uma coisa natural entre as demais coisas naturais, intriga-os que ele não tenha acesso a elas e, pior que isto, enganando-se sobre elas, introduza a desordem no real. A Natureza, objetivada nas representações da geometria, da álgebra e da mecânica, é forma, figura, massa, volume e movimento, propriedades reguladas pelo princípio da causalidade. Porém, sobre a superfície das coisas em si começam a depositar-se fantasmas e simulacros – cores, odores, sabores, texturas – e são justamente estes que nosso corpo percebe, tomando-os pela realidade (CHAUI, 1988, p. 56).

O ato de dar-se conta de que a cientificidade esbarrava nas nuances do visual, do perceptivo foi algo complexo. Embora esse entendimento tenha se intensificado na Modernidade, é antiga a tradição de manipulações e experimentos com o olhar. A câmara escura, por exemplo, tem uma origem longínqua. De acordo com Zielinski (2006), provavelmente foi Aristóteles, no contexto ocidental, quem primeiro apontou o caráter científico do fenômeno no século IV a.C.: “De modo elaborado, descreveu o fenômeno no caso de raios de luz passando através da folhagem, e empregou isso para estudar os eclipses solares” (2006, p. 108). Porém, há relatos de descrições semelhantes na China, no séc. V a.C em textos do filósofo natural Mo Ti (ZIELINSKI, 2006). Como entretenimento, contudo, o mecanismo se expandiu no século XVII, quando instigava por trazer aos olhos visualidades que nenhum pintor conseguiria realizar, como mostra declaração do jesuíta francês Jean Leurechon (1591 – 1670):

Há sobretudo o prazer de ver o movimento dos pássaros, dos homens ou de outros animais, e a agitação das plantas sopradas pelo vento [...] Essa bela pintura, além de se apresentar em perspectiva, representa ingenuamente bem o que pintor algum jamais conseguiu imprimir em sua tela, a saber, o movimento contínuo de um lugar a outro (LEURECHON apud MANNONI, 2003, p. 39).

Seres, coisas se moviam e isso era inédito para as pessoas que acompanhavam esse tipo de espetáculo. Só que não era apenas o realismo das imagens que atraía o público que começava a se formar para essas atrações. Assim como a câmara escura, os espelhos despertavam curiosidade, especialmente pelo aspecto misterioso (MANNONI, 2003). Ainda no século XVII, o jesuíta alemão Athanasius Kircher conseguiu “unir duas técnicas de projeção, a câmara escura e os espelhos. Criou sistemas ópticos muito elaborados para espetáculos de imagens luminosas, mas ainda totalmente dependentes da luz solar” (MANNONI, 2003, p. 45).

O século XVII foi fundamental para o desenvolvimento de aparelhos óticos cientificamente embasados que culminariam na invenção do cinema posteriormente, pois, como argumenta Mannoni, foi ao longo dos 1600 “que se inventaram aparelhos de importância fundamental para a materialização futura do cinema, quando mecanismos científicos vieram substituir os velhos métodos naturais, forçosamente limitados” (2003, p. 51).

Figura 8 - Referência à lanterna em texto de Giovanni da Fontana, de 1420.



Fonte: MANNONI, 2003, p. 56.

Entre esses instrumentos, um ainda mais antigo já encantava com imagens que giravam e seduziam: as lanternas vivas da Idade Média. Não formavam uma projeção propriamente dita, mas davam vida em cores a figuras interessantes (Figura 8) e, muitas vezes, assustadoras;

Uma tira de papel translúcido pintado com figuras grotescas ou diabólicas era colocada dentro de um cilindro de papel ou de chapa de ferro decorativamente perfurada. Na parte de cima do cilindro, colocava-se uma espécie de hélice de estanho, que girava em torno de um eixo, uma haste de ferro, onde se fixava o desenho translúcido. Uma vela ardia no centro da lanterna, e o calor por ela produzido fazia girar a hélice, movendo a tira de papel pintado. As figuras de cores vivas giravam assim em torno de seu coração luminoso e projetavam em torno de si vagos reflexos matizados. Se o cilindro fosse de metal vazado, as imagens pintadas dançavam nas paredes em volta. O efeito era limitado, mas tinha um certo encanto (MANNONI, 2003, p. 53).

Já a lanterna mágica²¹ surgiu posteriormente, sendo denominada assim por volta de 1668 (MANNONI, 2003). O objeto foi um dos mais duradouros na realização de espetáculos nesse período pré-cinema: “Ao longo do seu reinado, que se estende por três séculos, ela exibiu imagens artificiais, fixas e animadas a um público sempre maravilhado e exigente. Correu o mundo, a uma velocidade prodigiosa” (MANNONI, 2003, p. 57). A lanterna mudou pouco ao longo dos anos (do século XVII ao XIX), mantendo-se basicamente como uma caixa de madeira com uma parte cilíndrica que projeta sobre alguma superfície: “diabruras, cenas grotescas, eróticas, escatológicas, religiosas, históricas, científicas, políticas, satíricas: todos os assuntos foram abordados” (MANNONI, 2003, p. 58). Kittler salienta qual era a principal inovação do instrumento:

A história das mídias ópticas nos permite compreender isso com uma precisão maior: o aparelho técnico que apresenta a representação (no lugar do real) é a *lanterna mágica*. A imagem de algo (ou seja, sua representação) é introduzida em uma caixa negra e exposta à luz, que projeta uma representação dessa representação, uma imagem de sua imagem, sobre a parede (KITTLER, 2016, p. 100).

Kittler (2016) diz, ainda, que a lanterna produziu o desejo pela tecnologia cinematográfica e deu origem à ocupação de lanternista ambulante, pessoa que viajava por diversas cidades levando o instrumento para apresentações de imagens diversas, como as de terras distantes (MANNONI, 2003). Nos escritos dessa época, era comum a confusão entre a lanterna mágica (Figura 9) e a caixa óptica: enquanto o primeiro permitia a projeção; no segundo a experiência era individual. O formato mais comum, segundo pesquisas de Mannoni (2003), é “uma caixa no formato de pirâmide truncada, em cima da qual há uma outra caixa, retangular, contendo o material óptico e o espelho. A gravura, iluminada e deitada no fundo da caixa, é vista através de uma lente biconvexa [...] e de um espelho com inclinação de 45 graus [...]” (p. 105). Os modelos não eram os preferidos dos lanternistas, o que limitava o objeto às coleções particulares dos nobres.

²¹ Exemplo de representação com lanterna mágica: <<https://www.youtube.com/watch?v=4D0-YuX-X80>>. Acesso: mar. 2017.

Figura 9 - Imagem de lanterna mágica. A pessoa no balanço se move.



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=4D0-YuX-X80>>

A divulgação dos espetáculos e projeções destacavam o que eles traziam – imagens das cidades, de terras distantes, animais estranhos, figuras diabólicas e assustadoras, etc... – e uma espécie de cientificidade como modo de atestar a importância da novidade (MANNONI, 2003). Ao mesmo tempo em que haviam os objetos direcionados ao entretenimento de várias pessoas ao mesmo tempo; outros destinavam-se à fruição individual, como as caixas de perspectivas, armários que a cada abertura de porta apresentavam figuras diferentes (MANNONI, 2003). Entre a variedade imagética das projeções, algumas predominavam: “O demonismo foi durante muito tempo um dos temas prediletos da iconografia lanternista, mas curiosamente as placas abordando tal assunto proibido são hoje raríssimas, talvez porque fossem sistematicamente destruídas” (p. 126). A lanterna foi instrumento de êxito nos espetáculos de fantasmagoria no final do século XVIII, projeções de imagens estranhas e diabólicas que de algum modo traziam aspectos que mais tarde seriam naturalizados ao cinema:

Os espectadores jamais deviam ver o equipamento de projeção, que ficava escondido atrás da tela. Quando a luz da sala se apagava, um fantasma apareceria na tela, bem pequeno a princípio: aumentaria de tamanho rapidamente, e assim parecia se mover em direção à plateia. Isso também podia ser feito no sentido inverso, com o fantasma distanciando-se e parecendo diminuir de tamanho. A retroprojeção tinha de ser sempre nítida: isso era possível graças ao tubo óptico aperfeiçoado da lanterna mágica, agora equipada com um diafragma, permitindo o ajuste da posição das lentes, e com uma cremalheira, que possibilitava o deslocamento da lanterna ao longo de trilhos ou sobre rodas (MANNONI, 2003, p. 151).

As pessoas até então não estavam acostumadas ao apelo dessas imagens. Além disso, era criado um “clima” para as projeções, como salas decoradas de forma estranha, com cortinas, o que acentuava o mal-estar do público (MANNONI, 2003). É interessante perceber que aqui já há uma preocupação em disfarçar o instrumento para que a ilusão se intensifique e conseqüentemente ganhe a atenção da plateia de maneira contundente. Conforme Crary, “a fantasmagoria era o nome para um tipo específico de exibição da lanterna mágica na década de 1790 e nos primeiros anos do século XIX, que usava a retroprojeção para que o público não percebesse as lanternas” (2012, p. 130). Simular a aparição de espíritos era um dos propósitos da atração, que chamava a atenção inclusive de intelectuais, cientistas, filósofos. Stefan Andriopoulos analisa as discussões que cruzaram o uso da fantasmagoria com debates do idealismo alemão a partir de Georg Friedrich Wilhelm Hegel, Immanuel Kant e Arthur Schopenhauer:

Na época, a franca exibição da lanterna mágica nas demonstrações científicas foi aos poucos suplantada por seu uso na retroprojeção de imagens fantasmagóricas. Concomitantemente, o poder de enganar dessa mídia tornou-se uma importante figura discursiva nas discussões epistemológicas sobre a não fidedignidade da percepção sensorial e os limites do conhecimento filosófico (ANDRIOPOULOS, 2014, p. 18).

Da discussão se as aparições de espíritos eram possíveis ou não à analogia dos objetos com o exercício reflexivo, as mudanças sociais provocadas por lanternas e fantasmagorias intrigavam os pensadores. Em *Lições de Jena sobre a natureza do espírito*, resultado de aulas proferidas de 1805 a 1806, Hegel utiliza a comparação com a fantasmagoria para abordar o esclarecimento do homem de um estágio de consciência primário para outro calcado no saber e no exercício do pensamento:

O homem é essa noite, esse nada vazio, que contém tudo em sua simplicidade, uma infinita riqueza de apresentações. (...) Esta é a noite, o interior da natureza que ali existe – o puro eu. Nas apresentações fantasmagóricas, é noite em toda parte; aqui, uma cabeça ensanguentada arremete de repente, ali, outra forma branca aparece de modo abrupto e torna a desaparecer (...) é a noite do mundo que ali se apresenta. (HEGEL apud ANDRIOPOULOS, 2014, p. 71).

Essas manifestações imagéticas suscitavam questões, intrigavam, principalmente aquelas marcadas por efeitos especiais. Conforme Andriopoulos, “Hegel refere-se a esses efeitos especiais para caracterizar um eu marcado pela indiferenciação e incapaz de distinguir o dentro e o fora nessa ‘noite do mundo’” (2014, p. 71). Era intrigante como as pessoas deixavam-se levar pelos espectros (Figura 8 e 10), sendo que muitas delas de fato acreditavam que o sobrenatural se manifestava nos espetáculos (ANDRIOPOULOS, 2014).

Figura 10 - Anúncio de espetáculo de lanterna nebulosa na Alemanha do séc. XVIII.



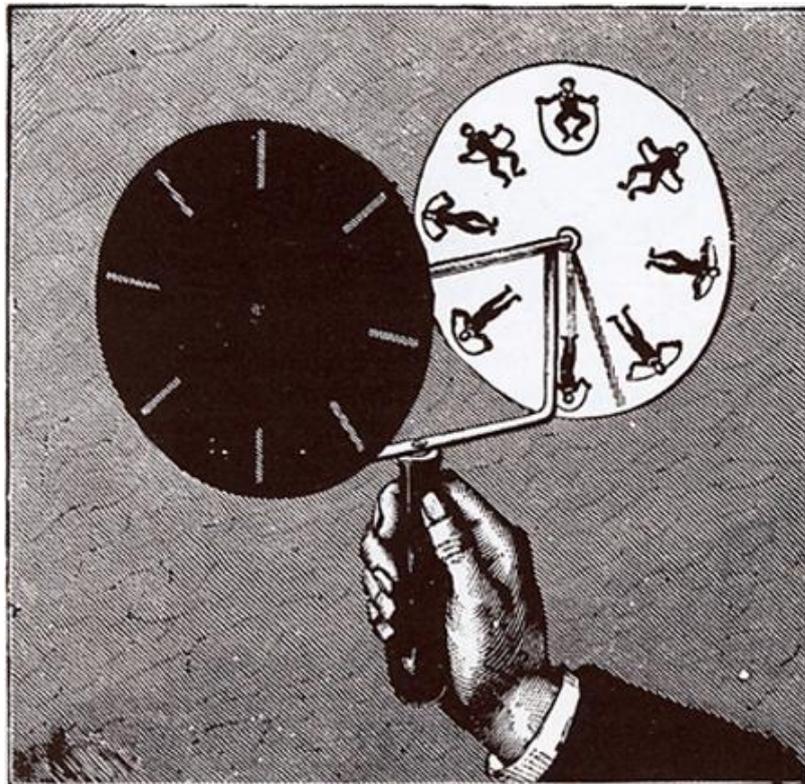
Fonte: MANNONI, 2003, p. 154.

A partir do século XIX, principalmente pelas décadas de 1830 e 1840, muitos instrumentos ópticos intentavam justamente o contrário: a evidência dos sistemas mecânicos de funcionamento. Certos instrumentos que expunham o funcionamento criavam um efeito ilusório, alguns deles baseados na persistência retiniana, sendo um deles o fenacistoscópio (Figura 11), criado no começo da década de 1830 pelo cientista belga Joseph Plateau (CRARY, 2012).

Ele consistia basicamente em um único disco, dividido em oito ou dezesseis segmentos iguais, cada um com uma pequena abertura, como uma fenda, e uma figura, representando uma posição em uma sequência de movimento. O lado com as figuras desenhadas era colocado em frente a um espelho, enquanto o espectador ficava imóvel à medida que o disco girava (CRARY, 2012, p. 109).

Com esses mecanismos, as imagens pareciam estar em movimento diante do olho. Esse aparelho deu origem a outros parecidos, como o estroboscópio e o zootrópio. Crary salienta que essas máquinas não são cinema, mas é pertinente observar como enquanto alguns objetos disfarçavam as estruturas de seu funcionamento; outros as evidenciavam justamente como parte importante do espetáculo.

Figura 11 - Fenacístoscópio.



Fonte: Reprodução Internet

Com o desenvolvimento das pesquisas e experimentações técnicas, outros instrumentos foram aprimorados, sendo que essas transformações buscaram conhecer ainda mais as capacidades oculares. Entre eles estava o estereoscópio (Figura 12), difundido no 1800: “No estereoscópio, duas imagens planas, desenhadas ou fotografadas, mas ligeiramente diferentes, eram justapostas verticalmente na caixa, em oposição a duas lentes” (MANNONI, 2003, p. 240). O instrumento proporcionava sensações mais realistas diante dos objetos:

O estereoscópio [...] proporcionou uma forma na qual a “nitidez” do efeito crescia com a aparente proximidade do objeto em relação ao espectador, e a impressão de solidez tridimensional tornava-se ainda maior na medida em que os eixos ópticos de cada um deles divergiam. O efeito desejado com o estereoscópio não era simplesmente a semelhança, mas a *tangibilidade* aparente, imediata (CRARY, 2012, p. 120).

De todo modo, a impressão de realidade era diversificada, dependendo do objeto usado e a representação evidenciada. Algumas imagens de estereoscópio tinham pouca tridimensionalidade ou profundidade de campo (MANNONI, 2003). O instrumento influenciou, inclusive, a pintura do século XIX e chegou a dar uma sensação de posse da imagem:

Como meio de representação, o estereoscópio era inerentemente *obsceno*, no sentido mais literal da palavra. Ele destruía a relação *cênica* entre espectador e objeto, intrínseca à configuração fundamentalmente teatral da câmara escura. Como indicamos, o funcionamento do estereoscópio dependia da prioridade visual do objeto mais próximo do espectador e da ausência de qualquer mediação entre olho e imagem (MANNONI, 2003, p. 125).

A tangibilidade imagética do objeto fez com que ele obtivesse sucesso para a pornografia – um dos motivos da sua decadência, segundo Mannoni (2003). Outra razão foi que o realismo tátil poderia levar a um estranhamento, algo semelhante ao que ocorreu no surgimento do 3D (MANNONI, 2003).

Figura 12 - Estereoscópio.



Fonte: Reprodução Internet

Ver de maneira mais intensa e nítida corrobora a ideia de uma tentativa do homem em se aproximar do realismo da imagem. Se o sujeito é apartado da representação, a ilusão de estar mais perto dela pode constituir-se uma alternativa na relação perceptiva. Contudo, conforme vimos nesses poucos exemplos expostos, nem sempre havia uma busca incessante pelo realismo, muito menos o objeto era consequentemente escondido. Em vários casos, o processo era parte da performance e a relação com a imagem flertava com o sonho, o estranho, o obscuro. Essa dualidade se relaciona com a que encontramos no uso da câmera subjetiva diegética no *found footage*: da tentativa de ‘possuir’ a imagem ao estranhamento com o obtuso.

Nem todos esses aparatos tinham como objetivo a busca pela verossimilhança – eles eram variados, com funções diferenciadas e, muitas vezes, os estudos de cinema os colocam todos como instrumentos ópticos que levaram a uma forma visual evoluída no

final do século XIX. Crary (2012) alerta para a necessidade de não se fazer generalizações: “Há uma ligação óbvia entre o cinema e essas máquinas da década de 1830, mas em geral trata-se de uma relação dialética de inversão e oposição, em que características desses aparelhos anteriores foram negadas ou ocultadas” (p. 110). Mesmo assim, as particularidades desses aparelhos não se extinguíram, uma vez que vários de seus preceitos influenciaram outros mecanismos audiovisuais nos últimos dois séculos.

Os instrumentos pré-cinema que não escamoteavam as estruturas operacionais, contudo, nem sempre se adequaram aos anseios visuais com o passar do tempo, conforme salienta Crary:

Embora deem acesso ao “real”, eles não têm a pretensão de que o real seja outra coisa a não ser uma produção mecânica. As experiências ópticas que fabricam são claramente separadas das imagens usadas no dispositivo. Tais experiências se referem tanto à interação funcional entre corpo e máquina quanto aos objetos externos, independentemente de quão “viva” seja a qualidade da ilusão. Nesse sentido, o desaparecimento do fenacístoscópio e do estereoscópio não foi parte de um simples processo de invenção e aperfeiçoamento tecnológico; essas formas mais antigas deixaram de ser adequadas às necessidades e aos usos da época (CRARY, 2012, p. 129).

O uso desses aparelhos ficou pelo caminho em função do surgimento de outras propostas de visualidade. Essas transformações aconteceram de forma dispersa ao longo do tempo e alteraram profundamente a atenção das pessoas, o que não ocorreu de modo gradual ou tranquilo:

Diferentemente de qualquer modelo anterior de visualidade, a mobilidade, a novidade e a distração se tornaram elementos constitutivos da experiência perceptiva. Mesmo alguns dos mais ávidos defensores do progresso tecnológico reconheceram que a adaptação do sujeito a novas velocidades perceptivas e sobrecargas sensoriais não ocorreria sem dificuldades (CRARY, 2013, p. 53).

Crary (2013) já se refere aqui à situação do final do século XIX, quando cinema, telégrafo e outros impunham uma adaptação às transformações perceptivas de modo mais intenso e global. Porém, em *Suspensões da percepção*, o autor coloca argumentos discordantes das ideias de nomes como Georg Simmel, Walter Benjamin, Siegfried Kracauer, Theodor Adorno, que caracterizaram a Modernidade por experiências de distração, como se antes houvesse uma atenção contemplativa estável. De acordo com Crary, “a atenção moderna não é uma ruptura dos tipos estáveis ou ‘naturais’ de percepção contínua e imbuída de valores existentes durante séculos. A distração seria um efeito e, em muitos casos, um elemento constitutivo das diversas tentativas de produzir atenção

em sujeitos humanos” (CRARY, 2013, p. 74). Para o autor, atenção e distração não formam pólos opostos, mas podem ser pensadas como “um *continuum* no qual as duas fluem incessantemente de uma para a outra, como parte de um campo social em que os mesmos imperativos e forças incitam ambas” (CRARY, 2013, p. 75). Essa relação implica percebermos ainda que as mudanças em ambas começaram de forma gradual, passando por diversos mecanismos de subjetivação técnica e cultural.

O balanço entre atenção e distração foi sendo alterado ao longo dos séculos em que novas experiências visuais foram engendradas por instrumentos técnicos diferenciados. Os estudos desses objetos é a investigação de como olhamos, da maneira como as imagens se apresentam a nossa percepção. No caso dos filmes de horror *found footage*, o realismo visual dessas obras pontua inquietações acerca da relação humana com a técnica que mantém conexões com formas antigas de registro. Ou seja, fundamentar a observação apenas a partir do suporte de gravação é desconectá-la do processo, das práticas que envolvem muitos outros aparelhos de produção de imagem, alguns deles descritos brevemente neste capítulo. A imagicidade dessas produções transcende certos preceitos da verossimilhança fundamentada no cinema narrativo de origem clássica.

As abordagens de Crary a respeito das transformações dos objetos de visão durante a modernidade podem ser conectadas às discussões de Gumbrecht (2010) sobre a tecnologia. Segundo autor, ao mesmo tempo em que nos afastam do mundo, esses artefatos impulsionam um desejo de *presentificação* do passado, ou seja, nos devolvem sensações de ambientes em que nunca estivemos, situações que nunca vivenciamos, mas desejamos:

[...] quanto mais perto estamos de cumprir os sonhos de onipresença e quanto mais definitiva parece ser a subsequente perda de nossos corpos e da dimensão espacial da nossa existência, maior se torna a possibilidade de reacender o desejo que nos atrai para as coisas do mundo e nos envolve no espaço dele (GUMBRECHT, 2010, p. 172).

Desse modo, um dos meandros do dispositivo do olhar no cinema de horror *found footage* poderia ser relacionado aos argumentos de desejo de presentificação de visualidades do passado, não apenas de texturas de imagens de suportes que já não mais existem, mas de sensações que essas texturas estimulariam. Esse pressuposto é explorado no capítulo metodológico.

Assim, o cruzamento entre Jonathan Crary, Michel Foucault, Giorgio Agamben, Laurent Mannoni, Hans Ulrich Gumbrecht, Vilém Flusser e Philippe Dubois para o

estudo do dispositivo do olhar no cinema de horror *found footage* neste estudo leva-nos à estruturação do seguinte esquema:

Figura 13 - Proposta de articulação para pensar o dispositivo do olhar.



Fonte: Dados da pesquisa

O pensamento de dispositivo do olhar nesta tese passa, em especial, pelo cruzamento desses sete autores (Figura 13) e da relação deles com o que foi percebido no primeiro contato com os filmes e a realização do processo descritivo. Foucault, Crary e Mannoni fundamentam a percepção acerca dos mecanismos de sujeição que constituíram um tipo de olhar predominante diante das imagens técnicas, relações de poder envolvendo técnica, cultura e hábitos sociais que foram cruciais para essas transformações.

Já Agamben, Dubois, Flusser e Gumbrecht contribuem para o posicionamento diante desse cinema pós-industrial, o das imagens digitais fragmentadas em aparatos móveis e virtuais, o sensível tangível, enfim, o ambiente em que se fomenta o horror *found footage*. **Assim, o dispositivo do olhar aqui é pensado como o comportamento visual e de uso de artefatos tecnológicos que aparece nos filmes e o modo como esse olhar de dentro do filme pode afetar a forma de ver do espectador. Não é como a tecnologia é representada, mas a estratégia dessa e seus respectivos discursos em intentar o apelo sensível do público.**

Pode-se afirmar que dispositivo é a forma como esse olhar é construído e apresentado ao espectador no filme, permeado por um sistema de relações sociais,

culturais e de poder. A identificação de um comportamento tecnológico não sugere a necessidade de um estudo de recepção, pois o mesmo é investigado a partir do que está nas produções, dos hábitos possíveis de experiência estética marcados nas obras.

Dessa forma, a posição inicial de investigar o fenômeno substancialmente pelo âmbito da técnica se desfez após o contato com as 53 obras e pela discussão dos diversos instrumentos que ao longo de séculos formaram os modos de ver que culminaram no desenvolvimento do cinematógrafo. A conclusão a que se chega dialoga com a ideia de cinema pontuada por Philippe Dubois:

[...] o cinema é tanto uma maquinação (uma máquina de pensamento) quanto uma maquinaria, tanto uma experiência psíquica quanto um fenômeno físico-perceptivo. Sua maquinaria é não só produtora de imagens como também geradora de afetos, e dotada de um fantástico poder sobre o imaginário dos espectadores. (DUBOIS, 2004, p. 44).

Investigar o dispositivo do olhar é atentar para a maquinação e a maquinaria do cinema e como ambas se transformam ao longo do tempo. Contudo, esse olhar não foi apenas instituído pelas transformações tecnológicas, por uma cientificidade que emoldurava o ver para o pensamento racional (CHAUÍ, 1988). Paralelo a isso, o sensível é aspecto fundamental na fruição com os objetos, como salienta Chauí:

O corpo não é coisa. Não é feixe de nervos, músculos e sangue. Não é central de informação nem receptáculo de estímulos. Não é fisiologia de processos “em terceira pessoa”, descritos segundo princípios mecânicos e funcionais que o fazem simples exterioridades de *partes extra partes*. [...] Não é suporte empírico de formas a priori, nem coisa anatômica. [...] O corpo é um “sensível exemplar”.

A coisa não é objeto do conhecimento, representação evidente, nem fato observado, nem suporte de propriedades separáveis e juntáveis pelo intelecto. Não é múltiplo da sensação, nem a unidade do conceito. [...] Não é ilusão subjetiva que os procedimentos experimentais e construtivistas corrigiriam, substituindo-a pela verdade objetiva. Não é representação, ideia clara e distinta, nem exemplar empírico de idealidades ou de essências inteligíveis. A coisa é “o sensível vindo a si e a nós” (CHAUÍ, 1988, p. 59).

Não há uma relação direcional sujeito / objeto, uma vez que o segundo toca e chega ao espectador de diversas formas. A constituição do dispositivo do olhar cinematográfico, portanto, não foi um processo linear, contínuo ou progressivo. Baudry (1983) conecta o engendramento imagético do cinema à perspectiva renascentista e à ideia de que o espectador não tem escolha. Mas se atentamos para os variados objetos que estão nas origens dos jogos de luz e sombras, percebemos que a organização do cinema ultrapassa as concepções de Baudry, que avalia o apelo sensível como algo que aliena.

Um apelo que esteve nos objetos de produção de imagens desde sempre não pode ser relegado a segundo plano.

Há ainda uma diversidade de instrumentos – enquanto uns revelavam o funcionamento às plateias; outros o mantinham nas sombras para privilégio ao espetáculo. Todas essas ações estavam condicionadas às pretensões de quem promovia essas apresentações. Logo, mesmo o cinema de matriz clássica criticado por Baudry é de alguma forma atravessado por todos esses dispositivos de produção de imagens por meio de processos maquínicos.

As argumentações teóricas abordadas até aqui são aprofundadas durante o exercício analítico dos filmes. Dos sustos das lanternas mágicas ao filme em 3D, o gênero horror é calcado no sensível e, de certa forma, surgiu como audiovisualidade antes do próprio cinema nos espetáculos de luzes, sombras e efeitos artesanais (MANNONI, 2003; ANDRIOPOULOS, 2014). Deste modo, o próximo capítulo trata de algumas características e tradições que envolvem o gênero, bem como a multiplicidade de sensações que envolve.

3 TEM ALGO AQUI... - Horror, imagem e experiência estética

O capítulo contextualiza períodos do horror ao longo da história e a relação com o fenômeno *found footage*, indicando as origens na literatura e a exploração das sensações por meio dos filmes. Autores como Umberto Eco, Tzvetan Todorov, Rick Altman, Laura Cánepa, Rodrigo Carreiro, Alexandra Heller-Nicholas, Ian Conrich et al, Peter Hutchings, Eugene Thacker e Robin Wood fundamentam a discussão sobre horror no subcapítulo 3.1 O horror à flor da pele – origens do gênero. Já Hans Ulrich Gumbrecht dá a base para o pensamento sobre a experiência estética. O conceito de *Stimmung* (atmosfera e ambiência) é tensionado no 3.2 Características do *found footage* – atmosferas e ambiências. O subcapítulo 3.3 Imagem e realismo estilizado discute o realismo no cinema e as conexões com os modos como se apresenta no horror contemporâneo. André Bazin, Siegfried Kracauer, Philippe Dubois e Erick Felinto são autores que auxiliam nessa etapa.

3.1 O horror à flor da pele - origens do gênero

Definir um gênero cinematográfico é tarefa complexa, está longe da suposta homogeneidade que a palavra possa inferir. Os filmes de horror têm forte influência da literatura fantástica que, segundo Tzvetan Todorov, é definida da seguinte maneira: “Num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar” (TODOROV, 1975, p. 30). O autor diz ainda que “o fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (1975, p. 31).

Para Todorov, é impossível pensar a literatura fora dos gêneros, já que mesmo a transgressão dessas classificações por alguma obra implica a existência delas (1980). Os gêneros, segundo o autor, advêm sempre de outros, pois o processo de transformação é contínuo:

[...] os gêneros são unidades que podemos descrever sob dois pontos de vista diferentes, o da observação empírica e o da análise abstrata. Numa sociedade, institucionaliza-se a recorrência de certas propriedades discursivas, e os textos individuais são produzidos e percebidos em relação à norma que esta codificação constitui. Um gênero, literário ou não, nada mais é do que essa codificação de propriedades discursivas (TODOROV, 1980, p. 48).

Essas propriedades discursivas são engendradas culturalmente e historicamente, por isso há a predominância de determinados gêneros nas sociedades conforme as ideologias predominantes (TODOROV, 1980). Ao falar do fantástico, Todorov salienta que esse tipo de literatura apresenta características significativas de transgressão social, justamente por abordar temas tabu: “a função do sobrenatural é subtrair o texto à ação da lei e com isto mesmo transgredi-la” (TODOROV, 1975, p. 168). Esses elementos são comuns às produções no cinema e é compreensível que um gênero literário não possa ser transposto tal qual para o ambiente audiovisual. Há quem faça distinções entre ‘horror’ e ‘terror’, e embora a tese entenda ambos como sinônimos, optou-se pelo uso do termo horror ao longo de toda pesquisa, uma vez que a maioria dos autores consultados o denomina desta forma.

Embora seja descrito desde a Antiguidade, o horror tomou forma na literatura, especialmente, a partir do século XVIII, sendo o romance gótico *O Castelo de Otranto* (1764), de Horace Walpole, apontado como um dos precursores do gênero (CARROLL, 1999). O período coincide com o desenvolvimento do Iluminismo, quando a razão assumiu posição determinante nas discussões científicas. No gótico, o grande personagem é o castelo, local sombrio, misterioso, que abriga as tramas estranhas e repletas de reviravoltas:

Assim, os ornamentos, os imprevistos e o desequilíbrio das formas do castelo passam para o desenrolar da narrativa, que conduz o leitor de mistério em mistério. E os protagonistas dessa história são bastante conhecidos: o vilão que se apossou da propriedade alheia por meio de crimes, o herói que aguarda pacientemente o momento de reaver os bens, a heroína que sofre indefesa nas mãos do falso nobre, o nobre despossuído que passa por homem do povo e que depois se vinga, e outros mais (VIDAL, 2010, p. 8).

Ao falar da literatura romântica e do gótico, Kittler salienta que esse tipo de produção artística já apresentava características cinematográficas em potência pelo modo como lidava com as imagens. Não é à toa que livros do período, como *Os Três mosqueteiros* (1844) de Alexandre Dumas, foram posteriormente adaptados diversas vezes para o cinema, enquanto que o mesmo não aconteceu com a literatura antiga da Europa (KITTLER, 2016).

Essas mudanças na relação entre literatura e imagens começaram antes, a partir do aperfeiçoamento da prensa móvel por Johannes Gutenberg na segunda metade do século XV. Com isso, foi possível ler obras individualmente com o surgimento da leitura silenciosa, o que estimulou a imaginação dos leitores e, conseqüentemente, as obras

produzidas (KITTLER, 2016). O autor argumenta que esse aprendizado da leitura privada auxiliou na interpretação das imagens em movimento que tomaram conta da vida cotidiana com o advento do cinema:

Podemos ir um passo além e, partindo da alucinação óptica adquirida pela literatura por volta de 1800, deduzir uma percepção historicamente transformada no dia a dia. Após um primeiro choque, os europeus e os norte-americanos aprenderam rapidamente e sem maiores problemas a decifrar sequências de filme como tais, ou seja, a não pensar que um corte interrompia também a trama ou que um *close* separava uma cabeça do resto do corpo. Outras culturas, porém, não compreenderam logo a sintaxe das imagens animadas. Isso só mudou após a Segunda Guerra Mundial com a colonização mundial de toda nossa percepção por nossas corporações de mídia. Suspeito, por isso, que a capacidade de ver sequências de imagens resultou, por sua vez, da capacidade historicamente adquirida de seguir sequências de letras não como tais, mas como sequências imaginárias de imagens. O ensino da leitura silenciosa já havia transformado os europeus e os norte-americanos em potenciais súditos do cinema (KITTLER, 2016, p. 149).

A literatura se transformou, favorecendo a relação posterior com as imagens técnicas e o caminho oposto do mesmo modo aconteceu: as imagens, primeiramente a fotografia, influenciaram bastante a produção literária do século XIX:

Sob o signo da fotografia, a literatura já não produz apenas imagens interiores para aquela *camera obscura* na qual o leitor romântico solitário de Hoffmann havia se transformado; agora, de modo objetivo e consistente, começa a introduzir *leitmotifs* ópticos, que mais tarde poderão ser adaptados para o cinema sem nenhum problema (KITTLER, 2016, p. 194).

O decalque de rastros do real em arquivos não limitou o fantástico, mas favoreceu ainda mais sua expansão – o imaginário romântico deu lugar ao imaginário técnico: “no filme, o fantástico viveu uma ressurreição triunfal” (KITTLER, p. 234, 2016). A literatura acompanhava as mudanças técnicas dos instrumentos ópticos e uma cultura audiovisual já começava a se desenvolver nos livros. As imagens e o fantástico estreitavam os laços, o que se estende na expansão das experimentações visuais empreendidas no cinema de horror até hoje, como verificamos, sobretudo, na categoria de análise Imagem técnica como constituidora de ambiências.

De acordo com Rick Altman (2000), a origem na literatura não significa necessariamente a existência dos mesmos códigos para imagens em movimento em uma tela, já que os gêneros cinematográficos se estabelecem também a partir de outras relações como produção / distribuição / consumo. Muitas vezes, é o público que identifica ou denomina um gênero como tal, observa o autor. Opinião semelhante tem Edward Buscombe, para quem o gênero precisa mesclar novidade e familiaridade: “As convenções do gênero são conhecidas e reconhecidas pelo público, e tal reconhecimento

já é, por si só, um prazer estético. A arte popular, na verdade, sempre dependeu disso” (BUSCOMBE, 2005, p. 315). Muitas vezes, a categorização de um filme de acordo com determinado tipo depende ainda da distribuição, o modo como é vendido no mercado.

Com o intuito de atingir o maior público possível, é comum que os produtores procurem mesclar, misturar diversos gêneros em uma mesma película, como salienta Altman (2000):

Ainda que os críticos estejam de acordo em proclamar que os padrões genéricos configuram as práticas de produção de Hollywood, encaradas sempre como fortalecimento de uns benefícios e estruturadas como uma cadeia de produção em série, um atento exame sugere que Hollywood prefere a mescla de gêneros romântica ao ideal clássico de pureza do gênero²² (ALTMAN, 2000, p. 179, tradução nossa).

A variedade de estilos, temáticas, propostas estéticas está longe de seguir regras ou padrões únicos. Além disso, os gêneros mudam ao longo do tempo, alguns se transformam, outros até desaparecem. De acordo com Altman, “o processo de constituição dos gêneros não se limita à primeira aparição de um ciclo ou gênero. [...] A reescritura da história do cinema é uma das estratégias retóricas fundamentais que acompanha a transformação de gêneros”²³ (ALTMAN, 2000, p. 114, tradução nossa). Modificações de toda ordem são constantes nas produções da indústria. Cabe aos críticos e pesquisadores a compreensão desses movimentos, a fim de perceber de que maneira os gêneros se reorganizam e refletem as transformações do cinema enquanto meio de comunicação.

É difícil categorizar o horror, embora Altman observe que as definições se centram na experiência do espectador, nas suas reações (2000, p. 126 e 208). As referidas manifestações podem ser pensadas como as relações sensoriais que se estabelecem com esse tipo de filme: medo, apreensão, repulsa, nojo, etc. Linda Williams (1991) afirma que, assim como o melodrama e o pornográfico, o horror pode ser classificado como um “gênero do corpo” uma vez que essas obras afetam o público de maneira mais intensa. A autora salienta que a exploração de sexo, violência e emoções não pode ser considerada

²² No original: “Aunque los críticos se ponen de acuerdo en proclamar que los patrones genéricos configuran las prácticas de producción de Hollywood, encaradas siempre al afianzamiento de unos beneficios y estructuradas como una cadena de producción en serie, un atento examen sugiere que Hollywood prefiere la mezcla de géneros romántica al ideal clásico de la pureza del género”.

²³ No original: “El proceso de constitución de los géneros no se limita a la primera aparición de un ciclo o género. [...] La reescritura de la historia del cine es una de las estrategias retóricas fundamentales que acompañan a la regenerificación”.

gratuita, pois cumpre função importante nesses gêneros e diz muito a respeito do que somos e do comportamento da sociedade.

Já conforme Carlos Primati (2016), a larga atração pelo horror ocorre em função da obsessão humana pelo desconhecido, sobretudo o maior deles: a morte.

A presença constante da morte é o que dá sentido à própria existência da ficção de horror, porém sua utilidade não é somente como um elemento do enredo ou um artifício de manipulação emocional, mas principalmente como uma espécie de catalisador que processa todas as regras e gramáticas da narrativa. Essencialmente, o filme de horror é um infundável tratado sobre a morte em forma de entretenimento – geralmente com algumas cenas de intenso impacto para liberar a adrenalina na plateia e funcionar como uma válvula de escape emocional (PRIMATI, 2016, p. 9).

Há a mescla, a mistura, o que torna a identificação de gêneros tarefa difícil. No caso das obras de horror, a tentativa de estabelecer limites se mostra ainda mais desafiadora, como afirma Peter Hutchings:

Definir o que é um filme de horror deveria ser fácil: afinal, trata-se de um termo bastante usado. (...) Os problemas se tornam ainda mais complicados pelo fato de a indústria não ser muito consistente em definir e promover o cinema de horror. Às vezes, alguns filmes serão vendidos como de horror em um contexto e então lançados como pertencentes a outro gênero em um contexto diferente (e vice-versa)²⁴ (HUTCHINGS, 2004, p. 1 e 03).

É pertinente problematizar essa afirmação de Hutchings, pois o objetivo primordial da indústria é alcançar êxito com os filmes, seja de público ou de crítica, e não estabelecer regras rígidas para a definição dos gêneros. Essa tarefa fica a cargo dos pesquisadores e cinéfilos.

Mesmo com tantas definições, todas elas pertinentes para o estudo proposto, é recomendável que a tese delimite como percebe o horror na cultura e consequentemente no cinema. Eugene Thacker apresenta, logo no começo de *In the dust of this planet* (2011), uma afirmação que nos ajuda a entender o horror:

²⁴ No original: Defining what a horror film is should be easy. After all, ‘horror film’ is a widely used term. (...) Sometimes it will market particular films as horror in one context and then re-market them as belonging to another genre in a different context (and vice versa).

O mundo é cada vez mais impensável - um mundo de desastres planetários, pandemias emergentes, mudanças tectônicas, clima estranho, paisagens marinhas encharcadas de petróleo, e a furtiva, e sempre elevada, ameaça de extinção. Apesar de nossas preocupações, necessidades e desejos diários, é cada vez mais difícil compreender o mundo em que vivemos e do qual fazemos parte. Enfrentar essa ideia é confrontar um limite absoluto à nossa capacidade de entender adequadamente o mundo - uma ideia que tem sido um motivo central do gênero horror há algum tempo (THACKER, 2011, p. 1, tradução nossa²⁵).

Pensar sobre o impensável, considera Thacker, é o propósito do horror, e este não é apenas algo ligado ao medo, mas ao desconhecido. O autor crê que essa categoria se encaixa tanto no estudo de produtos da cultura de massa quanto no horror do cotidiano, aquele que não possui necessariamente uma relação com o sobrenatural. Isso nos ajuda a delinear uma linha de raciocínio, uma vez que o próprio surgimento do termo no cinema é difuso, conforme Hutchings (2004). Embora tenhamos filmes como o curta de Georges Méliès *Le Manoir du diable* (A Casa do demônio), de 1896; *O Estudante de Praga* (1913), de Paul Wegener e obras consagradas do Expressionismo alemão - *O Gabinete do Doutor Caligari* (1920), *Nosferatu* (1922) e outros -, a expressão ‘filme de horror’ só se consolidou mesmo após o sucesso das produções da Universal na década de 1930.

As adaptações de clássicos do romance gótico como *Frankenstein*, de Mary Shelley, e *Drácula*, de Bram Stoker, nos anos 1930 deram ares de seriedade ao gênero, embora esse tipo de filme conviva com a acusação de que é vulgar por ser apelativo e investir em reações do público nem tão nobres, como nojo ou repulsa (HUTCHINGS, 2004).

Noël Carroll (1999) segue um caminho parecido, ao salientar que o horror é um gênero que já recebe como nome a sensação que provoca. A origem da palavra carrega esse sentido: “‘horror’ deriva do latim ‘horrere’ – ficar em pé (como cabelo em pé) ou eriçar – e do francês antigo ‘orror’ – eriçar ou arrepiar” (CARROLL, 1999, p. 41). Assim, os afetos do público acompanham em parte o que é expresso pelos personagens.

²⁵ No original: “The world is increasingly unthinkable – a world of planetary disasters, emerging pandemics, tectonic shifts, strange weather, oil-drenched seascapes, and the furtive, always-looming threat of extinction. In spite of our daily concerns, wants, and desires, it is increasingly difficult to comprehend the world in which we live and of which we are a part. To confront this idea is to confront an absolute limit to our ability to adequately understand the world at all – an idea that has been a central motif of the horror genre for some time”.

As sensações que suscitam nos espectadores são esperadas, uma vez que o horror não deixa de apresentar narrativas até certo ponto previsíveis, afirma Carroll (1999), o que está dentro dos parâmetros que caracterizam determinada narrativa como genérica. Outra questão importante é o quanto essas histórias estão relacionadas a contextos sociais e históricos:

Observa-se com frequência que os ciclos de horror surgem em épocas de tensão social e que o gênero é um meio pelo qual as angústias de uma era podem se expressar. Não é de surpreender que o gênero do horror seja útil nesse aspecto, pois sua especialidade é o medo e a angústia. O que provavelmente acontece em certas circunstâncias históricas é que o gênero do horror é capaz de incorporar ou assimilar angústias sociais genéricas em sua iconografia de medo e aflição (CARROLL, 1999, p. 290).

Não se trata de realizar uma historiografia, contudo as argumentações de Carroll sinalizam para a necessidade de se considerar a época em que os filmes estudados foram produzidos. A meta de traçar um histórico do gênero nas telas está longe das pretensões da tese, porém algumas obras e períodos são citados, tendo como fio condutor a relação do horror com a experiência estética das audiências ao longo dos anos. A pluralidade está no horror desde sempre, mesmo que seja possível perceber um aumento de obras com finais em aberto a partir do final dos anos 1960 (HUTCHINGS, 2004). Ou seja, o monstro, a ameaça, nem sempre era liquidado, contrariando uma tendência ao final feliz no cinema melodramático. O denominado horror moderno (HUTCHINGS, 2004; WOOD, 2003) colocou o gênero em outro patamar, atraiu a atenção da crítica e buscou explorar temáticas mais urbanas e da contemporaneidade: o medo do outro, questões psicanalíticas, violência, etc.

As transformações narrativas do horror ao longo dos anos indicam mudanças no contrato de leitura estabelecido com o público (ECO, 1994). Aquilo que Umberto Eco cita como a “suspensão da descrença” apresenta-se de modos diversos, dependendo da época e tipo de horror (aliás, isso ocorre em outros gêneros, sejam eles literários ou cinematográficos):

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 *finje* dizer a verdade. Aceitamos o acordo ficcional e *fingimos* que o que é narrado de fato aconteceu (ECO, 1994, p. 81).

A suspensão da descrença é fundamental para o processo de fruição com a obra. Ainda de acordo com Eco, “a obra de ficção nos encerra na fronteira do seu mundo e, de uma forma ou de outra, nos faz levá-la a sério” (1994, p. 84). Carroll (1999) do mesmo

modo discorre sobre a questão ao discutir por que estabelecemos experiências estéticas profundas com o horror se de antemão sabemos se tratar de algo inexistente em nosso mundo. Para Eco, um ponto chave para esse processo seria a realidade como horizonte das histórias:

[...] temos de admitir que, para nos impressionar, nos perturbar, nos assustar ou nos comover até com o mais impossível dos mundos, contamos com o nosso conhecimento do mundo real. Em outras palavras, precisamos adotar o mundo real como pano de fundo. Isso significa que os mundos ficcionais são parasitas do mundo real (ECO, 1994, p. 89).

Nos anos 1960, as transformações do horror exacerbaram o pano de fundo realista, o que talvez tenha contribuído para a expansão das temáticas. Um horror mais urbano levava o sobrenatural ou o medo da violência para as casas das famílias. Em meio à multiplicidade de realizações, há quem delimite algumas tendências do horror, tendo como base as produções norte-americanas e europeias. Hutchings (2004, p. 27) empreende uma categorização que nos ajuda a pensar determinadas recorrências temáticas e estilísticas ao longo dos anos, embora tenhamos que reconhecer que essas listas geralmente são arbitrárias:

1930 – Horror da Universal – *Dracula*, *Frankenstein*, *A Múmia*, etc.

1940 – Produções de Val Lewton na RKO – *Sangue de Pantera* (Cat People) 1942, *A Morta-viva* (I Walked with a Zombie) 1943, *A Sétima vítima* (The Seventh Victim) (1943), etc.

Segunda onda da Universal – *O Lobisomem* (*The Wolf Man*) 1941, *A Casa de Frankenstein* (*House of Frankenstein*) 1944, e vários filmes de Abbott e Costello.

Começo dos anos 1950 – Ficção científica norte-americana e horror – *O Monstro da Lagoa Negra* (*Creature from the Black Lagoon*) 1954, *A Ameaça veio do espaço* (*It came from outer space*) 1953, *O Monstro do Ártico* (*The Thing from Another World*) 1951.

Final dos anos 1950 – Horror britânico, especialmente filmes produzidos pela Hammer – *A Maldição de Frankenstein* (*The Curse of Frankenstein*) 1957, *Dracula* 1958, *A Múmia* (*The Mummy*) 1959, *A Maldição do Lobisomem* (*The Curse of the Werewolf*) 1961.

Pós-1968 – O moderno e contemporâneo horror dos Estados Unidos – *O Bebê de Rosemary* (*Rosemary's Baby*) 1968, *A Noite dos Mortos Vivos* (*Night of the Living Dead*) 1968, *O Exorcista* (*The Exorcist*) 1973, *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chainsaw Massacre*) 1974, etc.

Pós-1978 – O filme *slasher*²⁶ – *Halloween*, 1978 e a franquia *Sexta-Feira 13* (*Friday the 13th*), iniciada em 1980.

Essa divisão de Hutchings é arbitrária, pois deixa de fora diversos filmes produzidos no período e que não se encaixam nessas classificações. Apesar disso, mostra que há entre os críticos e pesquisadores um esforço de mapeamento das características estéticas e narrativas do gênero ao longo das décadas. Robin Wood, por exemplo, traz outra categorização das tendências de produção nos Estados Unidos e Inglaterra a partir da década de 1960:

O monstro como um humano psicótico ou esquizofrênico: *Psicose* (1960), *Trama diabólica* (1961), *Repulsa ao sexo* (1965);

A vingança da natureza: *Os Pássaros* (1963), *A Invasão das rãs* (1972), *A Noite dos coelhos* (1972);

Satanismo, possessão diabólica e anticristo: *O Bebê de Rosemary* (1967), *O Exorcista* (1973), *A Profecia* (1976);

A criança terrível: *Carrie, a estranha* (1976), *A Profecia* (1976), que igualmente se encaixa nessa categoria, *A Fúria* (1978);

Canibalismo: *A Noite dos mortos vivos* (1968), *Raw meat* (1972), *O Massacre da Serra Elétrica* (1974).

²⁶ Derivação da palavra *slash* – cortar, talhar.

Figura 14 - A família em decadência em *O Massacre da Serra Elétrica*.



Fonte: Reprodução

Conforme Wood, um aspecto que une essas tendências é a família, instituição onde todas essas problemáticas, desvios, situações inesperadas acontecem. Hutchings faz constatação semelhante e destaca que a família no cinema desse período simboliza um microcosmo da sociedade, que passava por profundas transformações culturais, comportamentais e políticas (2004, p. 183). Há certa ambivalência nas décadas de 1960 e 1970, como as diferenças das famílias de *O Massacre da serra elétrica* (1974) (Figura 14) e *A Profecia* (1976): enquanto que no primeiro a transgressão estética e narrativa é a ordem (proposta progressista); no segundo a manutenção do regime patriarcal e o estilo de horror clássico prevalecem (proposta reacionária) (WOOD, 1979). *O Massacre da serra elétrica* possui um aspecto de amorismo imagético e de experimentação sonora (CARREIRO, 2016) que de certa forma potencializam o horror e lançam uma semente para o que anos depois iria fundamentar o falso *found footage* de horror. Wood ressalta outros aspectos da obra:

O sentido de horror do filme é intimamente ligado a uma sensação de fundamental absurdo. A família, afinal, só exerce a sua conclusão lógica do básico, embora não declarado, princípio do capitalismo, que as pessoas têm o direito de descartar os outros. Na arte do século XX, o senso de absurdo é sempre intimamente ligado ao desespero total (Beckett e Ionesco, por exemplo)²⁷. (WOOD, 2003, p. 84, tradução nossa)

²⁷ No original: “The film’s sense of fundamental horror is closely allied to a sense of the fundamentally absurd. The family, after all, only carries to its logical conclusion the basic, though unstated, tenet of

A afirmação de Wood sobre *O Massacre da Serra Elétrica* demonstra o quanto as transformações no horror foram impactantes e levaram a uma tendência de produção que evocava uma desintegração da sociedade contemporânea. O outro, em última análise, era nós mesmos. Nesse período, ocorre um deslocamento do monstro, que muitas vezes se manifesta como uma face oculta de pessoas comuns, como acontece em *Carrie – a estranha* (1976), de Brian De Palma (HUTCHINGS, 2004).

Esses tópicos de transgressão já aparecem em 1968, em *A Noite dos mortos vivos*, de George Romero, produção em que várias convenções de gênero são quebradas, como salienta Wood (2003): morte dos heróis, assassinato dos pais pela criança transformada em zumbi, entre outras. *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, mescla elementos do gótico com o moderno (HUTCHINGS, 2004), porém choca pela violência do assassinato da protagonista (Figura 15). Para Hutchings (2004), a guinada por mais sangue e ousadia do horror teve início ainda nos anos 1950, com a produtora britânica Hammer e os filmes de outros diretores europeus, como o italiano Mario Bava e o francês Georges Franju. Para os realizadores, o foco em uma estética do choque tornou-se rentável.

Conforme Wood, o melhor período do cinema de horror norte-americano aconteceu durante o escândalo do Watergate²⁸ e a Guerra do Vietnã. A crise ideológica estimulou a criatividade dos realizadores, que trataram de temas políticos, existenciais e sociais num ambiente de cultura popular (2003, p. 118). Podemos problematizar essa afirmação de Wood, pois a avaliação dele é fundamentalmente a de crítico, que emite juízos de valor acerca dos filmes que investiga. Tal postura precisa ser evitada no âmbito da pesquisa, uma vez que pode limitar o olhar analítico aos filmes.

A relação do horror com a cultura popular é enfatizada por diversos pesquisadores (CARROLL, 1999; CÁNEPA, 2008, CARREIRO, 2014); assim como a conexão com os temores do cotidiano, entre eles os avanços da tecnologia (FELINTO, 2008), questão que é aprofundada a seguir. Todavia, esses pesquisadores e outros reconhecem que o cinema de horror se insere em rupturas, algumas delas apontadas acima na divisão de Hutchings. O horror moderno conecta-se ainda com o cinema moderno propriamente dito, tanto nas

capitalism, that people have the right to live off other people. In twentieth-century art, the sense of the absurd is always closely linked to total despair (Beckett and Ionesco, for instance)”.

²⁸ O caso Watergate teve início em 1972, quando cinco homens foram presos tentando instalar escutas ilegais na sede do partido Democrata, localizada no edifício que dá nome ao episódio em Washington. O presidente Richard Nixon, republicano, tentava a reeleição. Em função das investigações, Nixon renunciou ao cargo dois anos depois. Fonte: Globo Educação. Disponível em: <<http://educacao.globo.com/artigo/watergate-e-o-impeachment-de-nixon.html>>. Acesso: Jul. 2016.

experimentações narrativas, personagens ambíguos, errantes, tramas complexas; quanto nas estéticas, opacidade, montagem fragmentada, etc. Chocar é uma tradição dessas produções, contudo a partir do horror moderno tal objetivo atingiu outro estágio:

[...] no final dos anos 1950 e começo dos 1960, em grande parte como resposta às novas condições de mercado, esses elementos chocantes tornaram-se não apenas mais gráficos, mas também mais provocadores e indiscretos. Na realidade, eles funcionavam como performances ou atrações em benefício próprio, em parte, fortemente caracterizadas na forma como esses filmes foram comercializados (HUTCHINGS, 2004, p. 174, tradução nossa)²⁹.

Temas como incesto, necrofilia e canibalismo não eram mais apenas extravagância, mas estratégia mercadológica. O apelo às sensações dúbias do público mobilizava a crítica, que em sua maioria no final da década de 1950 via o horror como um tipo de produção cinematográfica de degradação cultural (HUTCHINGS, 2004). Por exemplo, quando do lançamento de *A Maldição de Frankenstein* (1957), da britânica Hammer, um artigo do *Tribune* disparou: “Para todos os amantes do cinema apenas duas palavras descrevem esse filme – Deprimente, degradante” (HUTCHINGS, 2004, p. 85, tradução nossa)³⁰. Havia ainda uma preocupação com o desenvolvimento das audiências mais jovens, crianças e adolescentes, em contato com essas produções.

O clima de desconfiança de parte da crítica e do público nunca foram empecilho para o desenvolvimento do gênero e, embora as transformações mais significativas tenham se iniciado no final dos anos 1950, foi na década de 1970 que esse tipo de produção atingiu uma espécie de “era de ouro” com “maturidade e integridade artística assim como um senso de responsabilidade social” (HUTCHINGS, 2004, p. 170). Ou seja, as mudanças no cinema norte-americano como um todo, influenciadas pela contracultura, movimento hippie, manifestações contra a Guerra do Vietnã, onde a intervenção norte-americana durou de 1964 a 1975, deixaram marcas nas obras voltadas ao medo (BISKIND, 2009).

²⁹ No original: [...] but in the late 1950s, largely as a response to new market conditions, these shocking elements became not only more graphic but also more provocative and obtrusive. In effect they functioned as spectacles or attractions in their own right and, part of this, featured heavily in the way in which the films in question were marketed.

³⁰ No original: For all lovers of the cinema only two words describe esse filme – Depressing, degrading.

Figura 15 - Assassinato violento de Marion (Janet Leigh) chocou nos anos 1960.



Fonte: Reprodução

Entretanto, a “era de ouro” do horror não significou uma unidade de produções, enquanto algumas atraíam público e crítica; outras seguiam em uma linha conservadora. Essas distinções ficam evidentes na comparação entre películas como *A Profecia* e *O Massacre da Serra Elétrica*, já abordadas aqui. Segundo Wood, a onda de produções reacionárias se ampliou a partir dos anos 1980 e percebe-se, sim, uma relação entre a situação política do país, que contava com Ronald Reagan na presidência, e o que se via as telas do cinema (WOOD, 2003). Conforme Peter Biskind (2009), a era Reagan teve impacto no cinema, expandindo uma onda conservadora nas realizações.

Há características que são recorrentes nos chamados filmes reacionários de horror, de acordo com Wood (2003):

1. A designação do monstro como algo mau. Mesmo sendo fruto da cultura, o aspecto ruim predomina nas criaturas: “o que é reprimido (no indivíduo, na cultura) deve sempre voltar como uma ameaça, percebida pela consciência como algo feio, terrível, obscuro” (WOOD, p. 170, 2003, tradução nossa³¹). Os monstros são, em sua maioria, destrutivos, mas tal comportamento pode ser explicado e, às vezes, justificado;
2. A presença do Cristianismo de maneira contundente nos filmes de Hollywood;

³¹ No original: “what is repressed (in the individual, in the culture) must always return as a threat, perceived by the consciousness as ugly, terrible, obscene”.

3. A apresentação do monstro como totalmente não humano. As produções de ficção científica dos anos 1950, de forte crítica ao comunismo da União Soviética, traziam esse aspecto às criaturas ameaçadoras;
4. Relação confusa e ambígua com a sexualidade, que geralmente aparece de forma negativa ou como tabu. Podemos identificar casos de punição do monstro em função de atitudes sexuais fora das regras tradicionais (ex: jovem casal surpreendido por alguma criatura durante o ato sexual – algo que se tornou clichê nas obras do gênero).

Em contraposição a essa tendência, estão os filmes de horror apocalípticos, carregados de pessimismo e em uma crença da ruína do capitalismo patriarcal (WOOD, 2003). Filmes como *O Massacre da Serra Elétrica* e *A Noite dos mortos vivos*, já citados, são exemplos. Embora Wood argumente que essas características não são estanques, é difícil que uma obra seja realizada imune a algumas delas.

Outro comentário recorrente sobre essas produções do período é em função da violência contra a mulher, como se a morte de garotas e a exposição de seus corpos fosse um modo de crítica ao feminismo em ascensão (WOOD, 2003). Por outro lado, a questão é complexa e os pesquisadores divergem. Conforme Hutchings (2004), é, sobretudo a partir do livro de Carol Clover, *Men, Women and Chainsaws*, possível perceber nuances nos filmes *slasher* no que diz respeito à representação da mulher, podendo ser identificados traços progressistas nas heroínas (como a figura da *last girl*, a última sobrevivente que geralmente derrota o monstro). Essas produções podem ser definidas como: “tipo de filme muito barato, em geral produzido de forma independente e estrelado por atores jovens e desconhecidos, que narra uma série de assassinatos espetaculares em cenários isolados e, de preferência, interioranos” (CÁNEPA, 2008, p. 63).

É no final dos anos 1970 e começo dos 1980 que começa a se identificar a exploração do *point of view* (ponto de vista) do monstro ou do *serial killer*. As sequências de abertura de *Halloween* (1978) e *Sexta-Feira 13* (1980) apresentam essas estratégias, que são perceptíveis pela instabilidade da câmera, indicando a movimentação da ameaça em direção às vítimas (HUTCHINGS, 2004): “[...] o significado do uso do ponto de vista está longe de ser claro. Uma abordagem influente é argumentar que tal técnica incentiva o público a se identificar com o assassino e, assim, ganhar um prazer sádico dele (ou, mais

raramente, dela)” (HUTCHINGS, 2004, p. 195, tradução nossa)³². Hutchings (2004), no entanto, refuta essa ideia, salientando que colocar o público no ponto de vista do assassino não significa uma identificação com esse ou o apelo a um prazer sádico, uma vez que essa estratégia pode enfatizar sim uma comoção pela vítima. Há um incremento do suspense, da ansiedade diante do descompasso entre o que o espectador sabe a respeito da vítima, que ignora a situação de perigo em que se encontra. A noção de espaço ou orientação na narrativa se torna desestabilizada. Ou seja, Hutchings enxerga mais estratégias narrativas próprias do gênero enfatizadas por esse recurso.

Figura 16 - Ponto de vista do então menino Michael Myers no começo de *Halloween*.



Fonte: Reprodução

Na longa sequência de abertura de *Halloween*, por exemplo, o ponto de vista do então menino Michael Myers (Figura 16) conduz o olhar do espectador. É possível perceber uma conexão direta com a exploração do ponto de vista na câmera subjetiva diegética tão recorrente hoje nos filmes de horror *found footage*, o que pontua as origens do recurso narrativo recorrente nas produções contemporâneas.

Em *Prelúdio para Matar* (1975), de Dario Argento, no começo do filme há uma sequência em que o público ‘passeia’ por um auditório pelo ponto de vista do assassino (Figura 17).

³² No original: “[...] the significance of this use point of view is far from clear. One influential approach is to argue that such a technique encourages an audience to identify with the killer and thereby gain a sadistic pleasure from his (or, less commonly, her) murderous acts”.

Figura 17 - O assassino abre a cortina, mas não o vemos em *Prelúdio para Matar*.



Fonte: Reprodução

O recurso da câmera subjetiva foi amplamente explorado, tornando-se praticamente um clichê do gênero. Em 1981, Sam Raimi exacerbou a estratégia dramática ao colocá-la no ponto de vista do espírito maligno em *A Morte do Demônio*. Nesse filme, chama a atenção a rapidez do deslocamento do olhar pela floresta em perseguição aos jovens acuados na cabana. Aliás, a produção se encerra dessa forma (Figura 18), com o demônio indo em direção a Ash (Bruce Campbell), o último personagem vivo.

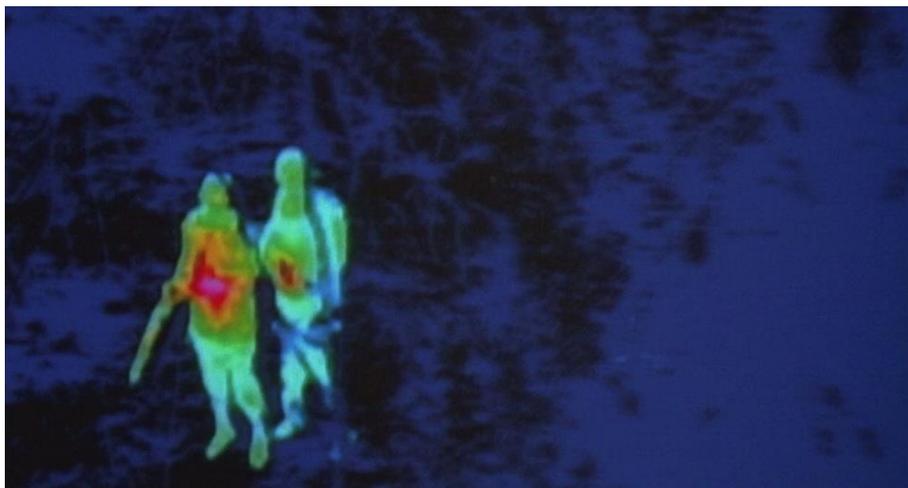
Figura 18 - Sequência final de *A Morte do Demônio*.



Fonte: Reprodução

Em *O Predador* (1987), de John McTiernan, a câmera subjetiva na criatura revela como a mesma enxerga os humanos – algo que se assemelha aos artefatos que registram o calor (Figura 19). O recurso tornou-se uma marca da produção, aparecendo ainda em sequências.

Figura 19 - Plano subjetivo do monstro em *O Predador*.



Fonte: Reprodução

Há, desse modo, transformações no gênero nos anos 1960, 1970 e 1980 que se expandiram para as produções recentes. É necessário citar que nas décadas de 1980 e 1990 houve um crescimento expressivo de sequências e franquias com o intuito de prolongar a permanência de personagens de sucesso nas telas, como o Jason de *Sexta-feira 13* ou Freddy Krueger, de *A Hora do pesadelo* (HUTCHINGS, 2004). Em vários casos, a fórmula tornou-se repetitiva e podemos citar *Pânico* (1996), de Wes Craven, como um pós-*slasher* que de certa forma revitalizou o gênero, especialmente com referências a produções consagradas (HUTCHINGS, 2004).

No próximo subcapítulo, algumas características do horror pós-*slasher* e do *found footage* na proposição de experiências estéticas são abordadas.

3.2 Características do *found footage* - atmosferas e ambiências

O contexto pode ser pensado como algo importante na compreensão da trajetória social dos filmes, por exemplo, muitas adotam tamanho realismo narrativo que acabam gerando desconfiança entre os respectivos consumidores. Prova disso é que há quem pense que o Conde Drácula de fato existiu na Romênia e não seja apenas personagem de Bram Stoker (LAYCOCK, 2011). O aspecto de amadorismo dos filmes *found footage* é um esforço na busca desse realismo, que é integrado à narrativa:

Com exceção de cenários apocalípticos como *Cloverfield Monstro* e *Diário dos Mortos*, o horror ao vivo tipicamente faz uso de lendas urbanas em vez de representar cenários fantásticos. Os antagonistas sobrenaturais desses filmes estão geralmente limitados a demônios ou entidades similares, alienígenas, ou ocasionalmente animais lendários como o Monstro do Lago Ness. Mais do que qualquer outro subgênero do horror, o horror ao vivo é dependente do conhecimento cultural em torno dessas criaturas para estabelecer um entendimento subtextual com o público³³ (LAYCOCK, 2011, p. 14, tradução nossa).

Existe uma conexão dessas obras com histórias da cultura popular, conforme já citado, com aquilo que circula no cotidiano, o que foi constatado na visualização dos 53 filmes *found footage*. O banal das narrativas é reforçado nas imagens geradas, mesmo assim é primordial entender que não é apenas isso que impulsiona o sucesso desses filmes:

Elas [as produções *found footage*] incluem o baixo custo de produção (pois não é necessário construir cenários ou pagar cachês a estrelas, já que esse tipo de ficção funciona tão melhor quanto mais comum for sua aparência e menos conhecidos forem seus atores), a proliferação de dispositivos de registro de imagem e som em alta definição, e toda uma cultura audiovisual que combina o consumo regular de vídeos amadores e a exposição da intimidade, através de plataformas multimídia e da disseminação dos *reality shows* (CÁNEPA; CARREIRO, 2014, p. 3).

A relação com o registro documental é outra característica que engloba as produções nesse perfil: “essa poética se transfigura na busca por uma aparência de verossimilhança que permita despertar na plateia um modo particular desse efeito de real, através, inicialmente, da estilística documental, e mais recentemente, da emulação do registro amador” (CÁNEPA; CARREIRO, 2014, p. 8). A falha técnica de câmeras não tão bem manuseadas se torna algo naturalizado nesses filmes, por exemplo, e isso ajudaria a torná-los mais assustadores, segundo Heller-Nicholas (2014). Não se trata de pensar se o que está na tela é possível de acontecer ou não, mas se de fato acontecesse é desse modo que pareceria, registrado com artefatos que todos nós temos ao alcance (câmeras de vídeos, *smartphones*, *webcams*, etc). “O paradoxo – e poder – do *found footage* de horror é esse tipo particular de realismo que depende explicitamente tanto da exposição quanto

³³ No original: “With the exception of apocalyptic scenarios like *Cloverfield* and *Diary of the Dead*, live-record horror typically draws on actual urban legends rather than portraying fantastic scenarios. The supernatural antagonists of these films are generally limited to demons or similar entities, aliens, or occasionally cryptid animals such as the Loch Ness monster. More than any other sub-genre of horror, live-record horror is dependent on the cultural lore surrounding these creatures to establish a subtextual understanding with the audience”.

do artefato midiático” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 7, tradução nossa)³⁴. Heller-Nicholas observa que a câmera atua geralmente como substituta do olho humano no cinema de horror e em outros gêneros como um todo.

Mas ao tentar imitar o olhar humano, o *found footage* expõe as falhas maquinicas da empreitada: “No seu melhor, os filmes *found footage* detêm a capacidade de minar a dominante e geralmente sádica supremacia de contemplação exposta pela inadequação de tudo *ver*” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 23, tradução nossa)³⁵. Ver demais, em um realismo que chegaria a causar estranhamentos no espectador. Essa tendência de algum modo substituiria o mecanismo ou diminuiria a importância do sobrenatural nos filmes, como argumenta Klaus’Berg Bragança:

Por este ângulo pode-se afirmar que o apelo realista inerente a qualquer exemplar de *found footage* de horror não busca respaldar seus excessos ficcionais. Não se trata de reabilitar pensamentos arcaicos em um mundo pós-sacralizado, sejam pensamentos mitológicos, folclóricos ou religiosos – bruxas, alienígenas, fantasmas, demônios, zumbis ou qualquer monstro do imaginário permanecerão apenas como ficções. A estética do subgênero parece apontar para a realidade imediata de um mundo que não precisa de monstros ficcionais para ser horrível ou amaldiçoado (BRAGANÇA, 2016, p. 247).

A pesquisa empírica realizada para esta tese questiona em parte as afirmações de Bragança no que diz respeito ao declínio do sobrenatural no horror contemporâneo em favor de um realismo que ocuparia agora essa função. Os elementos tradicionais do medo, como monstros, demônios, fantasmas, assassinos em série, bruxas, etc, permanecem, porém com mudanças. A realidade imediata do mundo é assustadora, salienta Bragança (2016), mas ela se expressa de fato por meio da mitologia já codificada pelo gênero ao longo dos anos e aprendida pelo público. Alexandra Heller-Nicholas tem opinião semelhante, uma vez que desde o lançamento de *A Bruxa de Blair* há a ameaça de eventos reais apresentados pelas produções corroendo os códigos estabelecidos, só que isso está longe de torná-los obsoletos nesse tipo de filme (2014).

O tensionamento entre sobrenatural e realismo acontece no horror de modos diversos, já o primeiro necessita do segundo para que se estabeleça uma situação de fruição com o público. Algumas estratégias realistas eram adotadas, inclusive, fora do filme,

³⁴ No original: “The paradox—and power—of found footage horror is that its particular type of realism hinges explicitly upon exposing itself as a media artifact”.

³⁵ No original: “At their best, found footage films hold the capacity to undermine the dominant and often sadistic supremacy of the gaze by exposing this inadequacy to fully *see*”.

durante as exibições. Segundo Hutchings (2004), em sessões de *A Marca do vampiro* (1935), mulheres eram contratadas para simular gritos exacerbados e desmaios a fim de impressionar outros espectadores. O período de maior exploração desses truques para estreitar a relação com a audiência ocorreu no final dos anos 1950 e 1960, pois nessa época iniciava-se a rivalidade com a televisão (HUTCHINGS, 2004). O produtor William Castle chegou a criar dois truques: Emergo e Percepto. Na exibição de *A Casa dos maus espíritos* (1959), Castle usou Emergo, um esqueleto de plástico que era suspenso sobre a plateia na sala de cinema (Figura 20) em momentos tensos da produção.

Figura 20 - Emergo durante uma exibição de *A Casa dos maus espíritos* (1959).



Fonte: Internet <<https://scifihorrorfantasy.wordpress.com/emergo1/>>

Já em *Força diabólica* (1959), o Percepto era usado na vibração de algumas cadeiras do cinema, gerando euforia e gritos entre as pessoas. O filme, com a parceria William Castle e Vincent Price, já trazia uma trama em que a reação física constituía tema central: o medo poderia causar o surgimento de um parasita instalado na espinha dorsal. Para expulsá-lo do corpo, era necessário gritar muito, expressar todo o horror necessário para que o bicho saísse do organismo.

Os truques em sala de cinema buscavam intensificar a experiência com a obra e guiar as sensações do público, no entanto, nem sempre essas saíam conforme o planejado.

Para Hutchings (2004), esses sustos promoviam por um lado uma espécie de vitimização da plateia, que “sofreria” as atrocidades dos filmes junto com as personagens. Por outro, muitas pessoas encaravam com humor as ações dos produtores, rindo e jogando pipoca ao alto durante as intervenções, o que corrobora a ideia de que as experiências estéticas mesmo direcionadas não são controláveis. Cabe ressaltar que o uso de choques elétricos leves já era algo explorado em espetáculos de lanterna mágica, como observa Kittler (2016) ao contar a história de um dono de café em Leipezig, chamado Schröpfer, que promovia espetáculos misteriosos no período de 1770.

Com o tempo, o estreitamento da relação com o público se manteve no âmbito da narrativa fílmica e, no caso do *found footage*, elementos já citados são fundamentais na exploração do realismo: legendas no começo e final dos filmes, câmera diegética, trêmula, planos fixos ou fragmentados demais, variedade de artefatos, etc. Contudo, os modos de narrar em filmes nesse estilo não são simples como a poética expressa na tela pode sugerir. Se valer de técnicas documentais faz com que essas obras explorem os erros, problemas de manuseio do aparato pelos personagens, ou seja, elementos que referendam a verdade do registro (CARREIRO, 2013). Fato semelhante ocorre na captação do som, observa Carreiro: os ruídos e sobreposições de sons são, na maioria dos casos, mantidos como instrumento de atestar a crueza das situações registradas (2013).

Em análise da franquia *Atividade Paranormal*³⁶, David Bordwell (2012) salienta que o grande problema dos falsos documentários é a premissa de que alguém está filmando aqueles acontecimentos e, para o diretor, nem sempre essa é uma questão fácil de ser resolvida. Algumas soluções já foram testadas, como o protagonista ser um cineasta explorando determinando tema ou fazendo um vídeo diário: “Ou você pode fingir que as pessoas filmadas são celebridades (como em *O Ocaso de uma lenda*, de 1984, dirigido por Rob Reiner). Ou fazer o ato de filmar um esforço em documentar acontecimentos dramáticos³⁷” (BORDWELL, 2012, tradução nossa). Outro impasse é como justificar a divulgação daquelas imagens, o que Bordwell vê sendo feito por meio da transformação dos registros em documentário para a televisão ou das gravações encontradas após o desaparecimento das personagens retratadas.

³⁶ Artigo publicado no site do autor. Disponível em:

<<http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>>. Acesso: mar. 2017.

³⁷ No original: “Or you can pretend that the people being filmed are celebrities (as in *Spinal Tap*). Or make the act of filming an effort to document dramatic occurrences”.

As visualidades dessas produções, do mesmo modo, apresentam peculiaridades. A imagem técnica traz em sua gênese algo de fantasmagórico, por meio de uma materialidade produz algo imaterial, observa Erick Felinto (2008) a partir de discussões, principalmente, de Sconce (2000). Felinto discute como os espectros são construídos na cultura, no imaginário contemporâneo e de que forma são materializados em mídias como o cinema e a televisão, e cita Friedrich Kittler para salientar que os meios reiteram a produção do que é diáfano: “a mídia desde sempre provê aparições de espectros [...] os meios de comunicação são sempre aparatos de voo para o grande além [...] Em nossa paisagem midiática, os imortais vieram existir novamente” (KITTLER apud FELINTO, 2008, p. 18).

No caso do cinema, Felinto reitera que “a materialidade do meio captura a imaterialidade do olhar. Esse mistério é, com efeito, como o mistério do fantasma: substancial e intangível ao mesmo tempo. E também o enigma do cinema: imagem sensível, combinação do real e do imaginário” (FELINTO, 2008, p. 47). Nossas televisões, telas de cinema, computadores seriam caixas de armazenar fantasmas e esse processo estranho das máquinas foi gestado muito antes do desenvolvimento do cinema, ainda na época das câmaras escuras e lanternas mágicas, desenvolvidas a partir do século XVII, conforme discutido no capítulo dois (MANNONI, 2003).

Sobre a televisão, há a possibilidade da transmissão ao vivo, do acompanhamento em tempo real de uma catástrofe, algo difícil para outras mídias, conforme Mary Anne Doane: “A catástrofe ... parece sempre ter algo a ver com a tecnologia e seu colapso em potencial. E isso também sempre é atingido por um fascínio com a morte” (DOANE apud SCONCE, 2000, p. 114, 2000, tradução nossa³⁸). A oportunidade em se ver algum fato acontecendo é sedutora, e quando se trata de alguma tragédia, esse efeito se amplifica e traz questionamentos acerca da falibilidade da técnica: o que houve de errado para que o inesperado acontecesse?

Além disso, há uma permanência televisiva que segundo Sconce assusta:

³⁸ No original: “Catastrophe does... always seem to have something to do with technology and its potential collapse. And it is also always tainted by a fascination with death”.

Os espectadores que assistem a um filme de horror em uma sala de cinema, afinal, podem retornar à segurança de suas casas e deixar a experiência para trás. A própria premissa da "TV assombrada", por outro lado, permitiu que o medo permanecesse com o espectador. A presença eletrônica singular ligada a este novo meio sugeria que, mesmo depois de um programa ter terminado e o receptor ter sido desligado, o aparelho de televisão ainda se erguia como uma porta de entrada para o desconhecido simplesmente permanecendo inerte e vigilante na sala de estar (SCONCE, 2000, p. 165, tradução nossa³⁹).

Nos primórdios do cinema, final do século XIX, havia uma mistura de curiosidade e desconforto diante de imagens que se moviam de forma que parecia mágica, como salienta Tadeu Capistrano:

A fotografia, o cinema e os aparelhos de raios-X, como “duplos” da realidade, ressuscitaram o imaginário da figura humana apartada do seu referente: o corpo. Esta mistura de prazer visual e estranheza perceptiva afetava o público da época na medida em que o consumo de imagens era radicalizado através de uma *flanerie* imersiva que transportava o observador para outros espaço-tempos tecnologicamente construídos. Neste sentido, a proliferação de imagens técnicas começou a acumular um grande arquivo ligado ao “reino dos mortos”, pois o corpo passou a ser um mero suporte para a produção dos espectros que povoavam tais imagens, fascinando o público espectral da época (CAPISTRANO, 2004, p. 4).

Sendo assim, não é de se estranhar que o gênero de horror tenha encontrado ambiente fértil de histórias e produções imagéticas nas mídias audiovisuais. Superfícies esquisitas, fragmentadas constituem algo recorrente, de certo modo até familiar em filmes que simulam imagens videográficas, de câmera de vigilância ou digitais. Tal visualidade é a forma complementar para conteúdos que dialogam com o fantástico, o estranho. Essa familiaridade das imagens aumenta o desconforto diante delas, como destacam Cánepa e Ferraraz (2013), ao analisar os filmes da série *Atividade Paranormal* a partir do ensaio *O Estranho*, de Sigmund Freud: “Filmes de horror como *Atividade Paranormal* parecem oferecer a possibilidade de um realismo maior, no que isso signifique uma aproximação com a experiência cotidiana cada vez mais disseminada das gravações amadoras em ambientes domésticos” (2013, p. 96). A presente tese entende que o realismo dessas produções é diferenciado, pelo menos do modo como é entendido no cinema.

³⁹ No original: “Viewers who watch a horror film at a theater, after all, can return to the safety of their homes and put the experience behind them. The very premise of the “haunted TV”, on the other hand, allowed fear to linger with the viewer. The unique electronic presence bound to this new medium suggested that even after a program was over and the receiver was turned off, the television set itself still loomed as a gateway to oblivion simply by sitting inert and watchful in the living room”.

Conforme Felinto, o cinema de horror tem estreita relação com o Surrealismo, pois “o gênero frequentemente evocou o clima de sonho e as elaborações freudianas típicas da poética surrealista” (FELINTO, 2008, p. 106). Todavia, não é o sonho ou o fantástico o mais evocado nas obras *found footage*, e, sim, uma estranheza diante de ambientes e situações cotidianas, mesmo que permeadas por temas sobrenaturais, como já abordado.

A partir de características narrativas e de proposição de experiências estéticas por esses filmes podemos desenvolver relações com o conceito de *Stimmung*, de Hans Ulrich Gumbrecht. Pensado a partir dos estudos literários, o termo é de difícil tradução, conforme explica o autor – em inglês pode ser relacionado a *mood* (ambiência) e *climate* (clima, atmosfera):

Mood refere-se a uma sensação interior, um estado de espírito tão privado que não pode sequer ser circunscrito com grande precisão. *Climate* diz respeito a alguma coisa objetiva que está em volta das pessoas e exerce uma influência física. Só em alemão a palavra se reúne, a *Stimme* a *stimmen*. A primeira significa “voz”; a segunda, “afinar um instrumento musical”; por extensão, *stimmen* significa também “estar correto”. Tal como é sugerido pelo afinar de um instrumento musical, os estados de espírito e as atmosferas específicas são experimentados num *continuum*, como escalas de música. Apresentam-se a nós como nuances que desafiam nosso poder de discernimento e de descrição, bem como o poder da linguagem para as captar (GUMBRECHT, 2014, p. 12).

A conexão do *Stimmung* com a música não é à toa, explica Gumbrecht, pois o sentido da audição “é uma complexa forma de comportamento que envolve todo o corpo. [...] Cada tom percebido é, claro, uma forma de realidade física (ainda que invisível) que ‘acontece’ aos nossos corpos e que, ao mesmo tempo, os ‘envolve’” (2014, p. 13). Podemos afirmar que o teórico empreende aqui um desdobramento da dimensão da presença no estudo da experiência estética, tudo aquilo que toca aos corpos e é inapreensível pelo sentido ou o desestabiliza (GUMBRECHT, 2010). Há uma defesa em tornar os estudos dos efeitos de presença um objeto das humanidades. Ter o corpo ‘tocado’ pelos objetos abrange a presença:

Tal como aqui as descrevo, as atmosferas e os ambientes incluem a dimensão física dos fenômenos; inequivocamente, as suas formas de articulação pertencem à esfera da experiência estética. Pertencem, sem dúvida, àquela parte da existência relacionada com a presença, e as suas articulações como formas de experiência estética. (Claro que isso não significa que cada articulação da presença que vale como “estética” valha também como atmosfera ou como ambiente) (GUMBRECHT, 2014, p. 16).

Apesar das descrições de características da experiência, o autor alerta que “o momento da experiência estética permanece um evento individual que não pode ser

induzido nem garantido. Não há qualquer prova desses eventos, além da certeza empírica daqueles que os experimentam” (GUMBRECHT, 2014, p. 68).

As atmosferas e ambiências potencializadas por determinadas obras do mesmo modo levam a sensações de encontro com o tempo em que foram escritas e das respectivas narrativas, haveria assim uma chance de perceber, sentir, ser tocado por um passado por meio da fruição artística: “É que aquilo que nos afeta no ato da leitura envolve o presente do passado em substância – e não um sinal do passado, nem a sua representação” (GUMBRECHT, 2014, p. 25). Não há assim uma busca de verdade na proposta investigativa baseada no *Stimmung*, pois esses não são fixos ou decifráveis: “O que importa, sim, é descobrir princípios ativos em artefatos e entregar-se a eles de modo afetivo e corporal – render-se a eles e apontar na direção deles” (GUMBRECHT, 2014, p. 30).

Discussão empreendida já em *Produção de Presença* (2010), Gumbrecht aprofunda o pensamento acerca da presentificação do passado que certas obras conseguem promover:

Por princípio, textos e artefatos absorvem a atmosfera de seus tempos. Porém, quer em termos estéticos, quer em termos históricos, tudo depende da medida em que os textos operam nessa absorção, e da intensidade com que os atos de leitura e de declamação tornam de novo presentes esses ambientes. [...] Ainda que possamos nem sempre dar por isso, não podemos – nem deveríamos – duvidar de que a atmosfera de um determinado presente pode tocar-nos de maneira direta; ao mesmo tempo, sentimos que esse mundo e a sua atmosfera nunca se materializarão por completo, e nunca assumirão, para nós, uma forma definitiva (GUMBRECHT, 2014, p. 57 e 58).

Esses passados retornam como sensações, ambiências que envolvem os corpos daqueles que entram em contato com os mundos narrados pelas obras. Tocar de maneira direta é uma figura de linguagem para a dimensão corpórea dos fenômenos, como eles podem nos afetar de maneira intensa. O autor foca as observações na literatura, mas em seu livro traz análise até da música (Janis Joplin).

Em contraste com o que é “representado” nos textos e imagens de épocas anteriores – um nível de experiência que muitas vezes requer explicação e tradução para os termos do nosso presente -, os *Stimmungen* do passado podem nos atingir de modo direto e sem mediação, desde que estejamos abertos a isso. Os *Stimmungen* conseguem, por assim dizer, ultrapassar as barreiras da interpretação hermenêutica (GUMBRECHT, 2014, p. 92).

As ambiências e atmosferas são perceptíveis no universo dos filmes de horror pelos diversos motivos elencados ao longo deste trabalho até aqui, portanto não cabe

repeti-los. Podemos, no entanto, destacar algumas características das produções de falso *found footage* como detentoras de possíveis ambiências.

Uma delas é a da repetição: imagens, enquadramentos recorrentes. Isso é perceptível, por exemplo, nos filmes da série *Atividade paranormal*, em que planos da câmera de vigilância e de vídeo doméstico aparecem várias vezes do mesmo modo, algo que está relacionado com o fantasmagórico:

Se o fantasma é ruptura com o fluxo normal do tempo, ele também pode ser retorno ou repetição. Contrariando o descarte, ele volta para lembrar-nos daquilo que esquecemos, que pensávamos haver posto de lado. Como repetição, ele representa um momento que se reencena indefinidamente, uma *imagem congelada* ou uma fração de tempo. É como se tomássemos um pedaço da película de um filme, cortando-a e colocando o fragmento em *loop* perpétuo (FELINTO, 2008, p. 51).

Bordwell (2012) observa que planos longos e parados são comuns em ‘filmes de festival’, mas que isso acabou incorporado às produções recentes de horror *found footage*: “É claro que planos longos e ‘vazios’ são recrutados pelo motivo convencional de manter o silêncio e de repente quebrá-lo com explosões assombrosas. O gênero, podemos dizer, motiva o estilo. A mesma audiência não seria tão tolerante com um plano prolongado de Tarkovsky ou Hou⁴⁰” (BORDWELL, 2012, tradução nossa).

A redundância está ainda na televisão, e as imagens desse meio têm sido exploradas nos filmes. Em *[Rec]* (2007) e na refilmagem norte-americana *Quarentena* (2008) uma reportagem televisiva é simulada e, conforme a narrativa avança e se torna povoada por zumbis, o filme enfatiza o efeito claustrofóbico alcançado pelo trabalho de câmera, frenético, tenso. No entendimento de Felinto, “a televisão é uma máquina de produzir fantasmas. Sua tela, escura ou acesa, brilha em reflexos como um espelho fantasmagórico. Suas imagens capturam, seduzem, demandam nossa inteira atenção” (2008, p. 85). Heller-Nicholas (2014) afirma que manipulação temporal é expressa diegeticamente nesses filmes, vemos fitas literalmente retornando ao passado para a exibição de novo do já visto.

Já Dubois observa que a televisão se diferencia da fotografia e do cinema por conta da transmissão do imediato: “Imagem amnésica cujo fantasma é um ‘ao vivo’ planetário perpétuo, ela abre a porta à ilusão (simulação) da co-presença integral” (DUBOIS, 2004,

⁴⁰ No original: Of course the long “empty” takes are recruited to the conventional cause of sustained silence and sudden, startling outbursts. The genre, we might say, motivates the style. The same audience wouldn’t be so tolerant of a protracted shot in Tarkovsky or Hou. Artigo publicado no site do autor. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>>. Acesso: mar. 2017.

p. 46). Se algo está mais próximo, se apresenta em tempo real, tem chances de tornar-se ainda mais assustador. Contudo, Dubois pensa aqui a partir da tevê ao vivo, que é um aspecto do meio, não sua totalidade. Além disso, hoje o digital já está em presença ampla no ambiente de produção e difusão televisivo.

A utilização de imagens televisivas no gênero de horror, que se potencializou a partir dos anos 2000, não é nova. Em uma produção de grande sucesso, *Poltergeist – o fenômeno* (1982), de Tobe Hooper, uma menina é sugada para dentro da tevê por um espírito maligno que se vale do aparelho para estabelecer comunicação. Em *O Chamado* (2002), de Gore Verbinsky, o espírito de Samara sai da televisão em uma das cenas mais assustadoras da película (FELINTO, 2008). O fantasma da garota espalha sua maldição por meio de uma fita de vídeo. Após assistirem ao conteúdo do VHS, as pessoas recebem uma ligação telefônica (outro aparato comunicacional) na qual são informadas de que morrerão em sete dias.

Esses exemplos reafirmam a estreita relação entre tecnologias e o sobrenatural nos filmes do gênero em questão, e o que conforme Andriopoulos (2014), Sconce (2000) e Kittler (2016) já foi discutido anteriormente. E mais: a forma como os novos aparelhos são mostrados no cinema pode dar pistas de como as pessoas ainda demonstram certo temor diante dessas máquinas, observa Felinto (2008). A rápida transformação das mídias gera uma espécie de medo diante do desconhecido que elas trazem, de diferentes hábitos que precisam ser desenvolvidos – um exemplo pode ser a manipulação das telas acionadas pelo toque do dedo. O autor completa, salientando que “a cultura contemporânea é, mais que qualquer outra, uma *tecnocultura* assombrada por fantasmas eletrônicos e tecnológicos” (FELINTO, 2008, p. 124). Nas obras do *corpus*, são recorrentes as cenas em que personagens demonstram repulsa à presença da câmera, ao mesmo tempo em que são ouvidas frases como: “grave tudo”. Esse comportamento já aparece em *Canibal Holocausto* (1980), uma vez que as vítimas seguem com a câmera ligada durante o ataque da tribo de canibais.

Diante dessa discussão, seriam os filmes de horror recentes uma materialização desse temor frente às novas tecnologias? Felinto (2008) levanta a questão, porém para respondê-la se faz oportuno um olhar peculiar para as tradições do horror ao longo da história, o que vai além dos objetivos desta tese. O medo da ciência já foi explorado por diversas produções, como os filmes que misturaram horror com ficção-científica do auge da Guerra Fria (CÁNEPA, 2008).

A fruição com os filmes de horror se organiza de maneira peculiar. Os *found footage* simulam documentário, amadorismo, usam câmeras frenéticas, trêmulas, enfatizam o estranho, o violento, o sobrenatural das narrativas que apresentam. Ao mesmo tempo em que essas obras tentam narrar com uma visualidade amadora, supostamente mais próxima do real; o que se vê na tela não é o realismo cinematográfico, mas o dos diversos aparatos que sintetizam imagens conectados aos dispositivos de olhar.

A repetição, as imagens televisivas, as manipulações temporais, o medo da tecnologia são alguns dos possíveis caminhos de sensações e observações de ambiências.

3.3 Imagem e realismo estilhaçado

Imagem em movimento pode ser uma definição clichê para o cinema, costumeiramente usada em qualquer abordagem do senso comum. Mesmo assim, essas duas palavras trazem uma potência conceitual sem precedentes na história da relação humana com superfícies visuais. Segundo André Bazin, “o cinema vem a ser a consecução no tempo da objetividade fotográfica. [...] Pela primeira vez, a imagem das coisas é também a imagem da duração delas, como que uma múmia da mutação” (BAZIN, 1983, p. 126). Máquinas podiam, finalmente, registrar o mundo acontecendo em determinado tempo e levá-lo para pessoas de outros lugares, épocas. Essa transformação implicou mudanças perceptivas e comportamentais diante das imagens.

A imagem da duração das coisas na tela impulsiona o debate a respeito do quanto sombras e luzes buscam se inspirar no real. Para Bazin, quando o cinema intenta a produção realista [...] “ele quer dar ao espectador uma ilusão tão perfeita quanto possível da realidade compatível com as exigências lógicas do relato cinematográfico e com os limites atuais da técnica” (BAZIN, 1991, p. 243). Por isso, as transformações técnicas que visem a ampliar o realismo não podem ser refutadas, salienta Bazin (1991). Um desses recursos, fortemente defendido pelo crítico francês, é a profundidade de campo, que levaria o espectador a uma experiência mais próxima da que ele mantém com o real, bem como conservaria a ambiguidade da imagem.

Ao discorrer sobre os precursores do cinema, Bazin (1991) destaca o desejo que movia nomes como Nicéphore Niepce e Thomas Edison nas pesquisas e experiências com artefatos de imagem: “A imaginação deles identifica a ideia cinematográfica com uma

representação total e integral da realidade; ela tem em vista, de saída, a restituição de uma ilusão perfeita do mundo exterior, com o som, a cor e o relevo” (p. 29). Assim, o mito que guia a invenção do cinema é o do realismo total, uma recriação plena do mundo, salienta o autor: “Se em sua origem o cinema não teve todos os atributos do cinema total de amanhã, foi, portanto, a contragosto e, unicamente, porque suas fadas madrinhas eram tecnicamente impotentes para dotá-lo de tais atributos, embora fosse o que desejassem” (BAZIN, 1991, p. 30). Ou seja, havia um desejo de transformar os aparatos técnicos de modo que eles capturassem a vida, o mundo, o movimento, o mais próximo possível do real, e desta forma, na concepção de Bazin, o cinema ainda não teria sido inventado. A motivação principal dessa criação será o mito do cinema total, e não o desenvolvimento técnico simplesmente.

Bazin refuta a condição do surgimento do cinema à técnica por si só. O fetiche do “progresso” dos artefatos como algo primordial para a invenção é algo disseminado, que acompanha escritos de vários teóricos de cinema. Conforme Kracauer (2009), o homem conquistou outros espaços e tempos graças às mudanças técnicas, que o transformam em um dado a ser transmitido. Tal processo já faz parte do trivial da existência, observa o autor: “Encontram-se possuídos de forças num cotidiano que os manobra a serviço dos excessos técnicos e, apesar ou talvez em decorrência da justificação humanitária do taylorismo, tornam-se, em vez de senhores das máquinas, maquinizados” (KRACAUER, 2009, p. 86). A relação com a máquina é complexa e, nesse intercâmbio, os filmes reafirmam o sistema dominante: “A sociedade é muito poderosa para tolerar películas diferentes daquelas que lhe convêm. O filme precisa espelhar a sociedade, quer queira, quer não” (KRACAUER, 2009, p. 312).

Essas ideias de Kracauer complementam as abordagens de Baudry sobre o cinema, o aparato não questiona a estrutura social que o engendra, apenas o reafirma. Primeiro, deve-se distinguir qual a relação entre o realismo de que fala Kracauer e o apresentado nos filmes de horror *found footage*.

Em *Theory of film* (1997), Kracauer destaca que a fantasia é um dos temas por excelência do cinema. Segundo o autor, há dois modos de tratar o fantasioso nas telas: no primeiro deles, “a fantasia finge a mesma legitimidade estética que a realidade⁴¹” (p. 84); enquanto que no segundo, a fantasia tem um papel de menor importância diante da

⁴¹ No original: “Fantasy pretends to the same aesthetic legitimacy as actuality”.

realidade física. Os monstros para alcançarem o propósito do medo na tela precisam transmitir certo realismo, porém nem sempre esse é alcançado pelo excesso de truques e manipulações do aparato: “Sonhos criados pelo dispositivo em filmes realistas vão além daqueles exagerados no que eles não apenas reconhecem a ascendência do mundo real na capacidade de seus sonhos, mas são na verdade derivados de planos deste mundo⁴²” (KRACAUER, 1997, p. 89, tradução nossa).

A manutenção da realidade da câmera, observa Kracauer, pode assim ampliar o suspense e o medo nesse tipo de filme justamente pela escolha da contiguidade física dos planos. Com menos truques, as manipulações alcançam, em certos casos, maior efetividade nos propósitos da narrativa de horror. O autor destaca, ainda, que a encenação e os cenários são fundamentais na “reprodução fiel do real” (KRACAUER, 2013, p. 58).

A questão que fica é se esse realismo de que fala o autor se equivale ao percebido nas produções *found footage*. Acredito que em parte, pois nas obras contemporâneas é a simulação que se sobressai, já que o uso da câmera, “problemas” técnicos, tornam-se a própria realidade da trama, ou melhor, determinam a *mise-en-scène*⁴³. Segundo Alexandra Heller-Nicholas, há algo sobre a textura do horror *found footage* que assume que a “tecnologia é incapaz de capturar o que os cineastas diegéticos estão tentando documentar”. A imagem supostamente amadora, portanto, é o que tem largo impacto na constituição da experiência estética fílmica, ao contrário do realismo da encenação, cenário e direção de arte proferidos por Kracauer. A *mise-en-scène* dos filmes de horror contemporâneos se vale de estratégias distintas das abordadas pelo teórico alemão para estabelecer o medo, incômodo no espectador.

A duração das coisas por meio da respectiva imagem abordada por Bazin implica o tempo impresso na tela. Como observa Badiou, “o cinema é uma arte das massas porque transforma o tempo em percepção, torna visível o tempo⁴⁴” (BADIOU, 2004, p. 32, tradução nossa). Ter uma emoção do tempo é diferente de viver o tempo, pontua o filósofo: “Todos temos naturalmente uma vivência imediata do tempo, mas o cinema

⁴² No original: “Device-created dreams in realistic films go beyond stagy ones in that they not only acknowledge the ascendancy of the real world in their capacity of dreams but are actually derived from shots rendering that world”.

⁴³ *Mise-en-scène*, ou encenação, é entendida nesta pesquisa a partir de David Bordwell (2008), que a define como sendo composta por: cenário, iluminação, figurino, maquiagem e atuação dos atores dentro do quadro.

⁴⁴ No original: el cine es un arte de masas porque transforma el tiempo em percepción, vuelve visible el tiempo.

transforma essa vivência em representação, mostra o tempo⁴⁵” (BADIOU, 2004, p. 32, tradução nossa). A música é outra arte que possibilita esse tipo de experiência, afirma Badiou. No caso do *found footage*, o tempo experimentado apresenta características peculiares em relação ao tempo do realismo cinematográfico.

Paul Virilio (2002) discorre sobre essas peculiaridades temporais da sociedade contemporânea ao tratar das características distintas entre as imagens da fotografia e do cinema em relação às geradas pela síntese digital. A dialética na visualidade cinematográfica é conhecida, enquanto que as possibilidades da lógica paradoxal da imagem numérica permanecem um mistério. O autor destaca que na virtualidade “o *paradoxo lógico* é finalmente o desta imagem em tempo real que domina a coisa representada, este tempo que a partir de então se impõe ao espaço real” (VIRILIO, 2002, p. 91). Máquinas de percepção sintética se expandem, observa Virilio, e superam nossa capacidade visual, subvertendo a noção de realidade.

Muitas vezes há no realismo do dispositivo *found footage* um fluxo de “tempo real”, uma impressão dele, apesar de a maioria das obras reiterar o passado anunciando que são resultado da edição de arquivos documentais encontrados, ou seja, imagens que carregam a marca do tempo. Heller-Nicholas (2014) argumenta que as marcas do tempo, muitas vezes, são criadas na pós-produção dos filmes - granulações, falhas, variações de cor do vídeo, por exemplo, que aparecem em obras digitais. Esses efeitos confirmam a tentativa de se simular uma deterioração imagética, confirma a autora, uma ação do tempo que não existe por se tratar de um falso arquivo.

Ao tratar do apelo realista das produções audiovisuais contemporâneas, Ilana Feldman (2008) diz que há um tensionamento da dualidade transparência (cinema clássico) e opacidade (cinema moderno) a partir do modo como o realismo tem sido apresentado por meio de produções que possuem o amadorismo como efeito de verdade:

Vale notar que, contemporaneamente, o conceito de transparência é radicalmente distinto do que o fora para o cinema clássico e contra o qual lutara os cinemas modernos, que pleiteavam a opacidade da imagem a partir de procedimentos reflexivos. Hoje, a reflexividade e suas marcas - como rastros da filmagem, presença da equipe, tematização do dispositivo etc. - torna-se condição da própria transparência (FELDMAN, 2008, p. 63).

⁴⁵ No original: “Todos tenemos naturalmente una vivencia inmediata del tiempo, pero el cine transforma esa vivencia en representación, muestra el tiempo”.

Não é apenas a característica da transparência que está em xeque nas produções contemporâneas. O ato de narrar passa por uma crise diante de filmes que privilegiam o mostrar; além disso essas produções, disseminadas pelos canais de vídeo da internet, se assemelham à linguagem do primeiro cinema (TIETZMANN; ROSSINI, 2013). Os autores Roberto Tietzmann e Miriam de Souza Rossini mapeiam algumas recorrências desses audiovisuais: “plano único aberto, montagem reduzida ao mínimo, câmera parada, em panorâmica ou seguindo a ação, e uma temática fortemente calcada no registro das ações do cotidiano. É isso que temos buscado caracterizar como uma estética marcada pelo registro do acontecimento” (TIETZMANN; ROSSINI, 2013, p. 2). Muitos dos filmes de horror *found footage* se encaixam nessa descrição proposta.

Ao caracterizar o audiovisual de acontecimento, Tietzmann e Rossini afirmam que há uma profusão de formatos para captação e difusão de produtos, no entanto o mesmo movimento não é perceptível no âmbito estético. Ou seja, faz-se pertinente o debate acerca do que há de fato de novo no audiovisual a partir das novas tecnologias. O aspecto imagético pode ser diferente do da película; já a linguagem, nem tanto.

Características do cinema moderno, de arte, acabam incorporadas pela produção *mainstream*, fenômeno para o qual Bordwell do mesmo modo atenta. Há nesses filmes quase que uma “visualidade tátil” (HELLER-NICHOLAS, 2014) promovida pelas distorções da imagem feitas em pós-produção. Para buscar o real, a imagem se torna ainda mais irreal.

Todavia, o baixo orçamento não é unanimidade no processo. Em outubro de 2015, chegou às salas de cinema *Atividade Paranormal: Dimensão fantasma*, filme mais recente da franquia que teve início em 2007. A obra é dirigida Gregory Plotkin e é em 3D, uma aposta que liga o *found footage* com o horror tradicional, o que observamos nas análises⁴⁶.

A quantidade de questões que se estabelecem diante das produções recentes do gênero horror é múltipla – abre diversos caminhos de investigação que reafirmam a complexidade desse objeto para a Comunicação e os estudos de cinema. Essas produções são híbridas, uma vez que carregam as marcas de outras visualidades que as atravessam, inclusive dos instrumentos ancestrais ao cinema. De certo modo, elas tensionam o próprio cinema, os aparelhos, o modo como lidamos com eles.

⁴⁶ As informações são do site Adoro Cinema. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-110574/>>. Acesso: fev. 2017.

O cinema surgiu da relação humana com máquinas e esta sempre se deu de maneira difusa. Em determinadas obras, o aparato é mostrado, enquanto que em outras a evidência do mesmo serve para “quebrar” a ilusão, demonstrar parte do funcionamento cinematográfico. Essa dualidade se dá desde o primeiro cinema e se coloca como fundamental para a compreensão do meio enquanto realizador de arte derivada de processos tecnológicos.

Kracauer (2009) considera o cinema um sintoma da sociedade que o engendra: “O lugar que uma época ocupa no processo histórico pode ser determinado de modo muito mais pertinente a partir da análise de suas discretas manifestações de superfície do que dos juízos da época sobre si mesma” (KRACAUER, 2009, p. 91). Os filmes de horror dos últimos anos são um indício de que as transformações tecnológicas possuem uma relação estreita com narrativas estranhas, fantásticas. Embora os aparatos audiovisuais propiciem esse tipo de debate desde o século XIX, agora as questões se colocam de forma recorrente pelo modo como o dispositivo do olhar se apresenta.

Conforme Thomas Elsaesser, nossa ideia de cinema não-hollywoodiano está ligada, geralmente, a alguma estética realista (2015, p. 37). O autor usa esse argumento para abordar o cinema contemporâneo com propostas diversas às hegemônicas: além do realismo, geralmente os diretores são autodidatas que estudam cinema posteriormente na Europa ou Estados Unidos, circulam em festivais transnacionais, mantêm uma relação complexa com a cultura de origem, realizam filmes que trazem característica do ambiente digital de produção. Todavia, esse realismo é diferente, pois:

[...] quando as diferentes mídias de construção das representações cinemáticas estão em evidência, por exemplo, por meio da apresentação das tecnologias de reprodução mecânica (aparelhos televisores, gravadores de vídeo, câmeras digitais, fotografias, etc), estas tendem a ser infundidas com fantasia mágica, nutridas por histórias de fantasmas e aparições espectrais, ou então funcionam como evidência do real, em vez de sua traição ou perda (ELSAESSER, 2015, p. 39).

Elsaesser argumenta que o apelo perceptivo de obras com essas características é envolver o corpo todo, a plenitude dos sentidos, em uma concepção parecida com a abordagem de Gumbrecht acerca do *Stimmung*. Há, hoje, uma “volta ontológica” diferente do realismo ontológico problematizado por Bazin, pois o que está em jogo, salienta Elsaesser, é a perda de força do modelo visual da perspectiva e o paradigma sujeito /objeto. Um dos aspectos que contribui para isso é o uso de diversos aparatos técnicos além da câmera, como celulares. Envolver o corpo não é mérito exclusivo das

produções da atualidade, portanto, faz-se necessário certa relativização das afirmações de Elsaesser.

Uma característica desses filmes seria a presença de personagens cujas capacidades sensoriais fogem à normatividade:

O mundo, percebido através destas sensibilidades restritas e aumentadas, manifesta-se como tendo propriedades especiais. Relações de tamanho são diferentes, distância e proximidade assumem características igualmente perigosas, registros temporais não mais se alinham, coisas terríveis e miraculosas podem acontecer. Repetições, retrair etapas e restabelecimentos corporais são o que garantem uma pequena quantidade de identidade ou um senso de autopresença (ELSAESSER, 2015, p. 45).

Com essa proposta, podem ser citados filmes como: *O homem-urso* (2005), de Werner Herzog, *O Labirinto do fauno* (2006), de Guillermo Del Toro, *Mar adentro* (2004), de Alejandro Amenábar, *O Escafandro e a borboleta* (2007), de Julian Schnabel, etc. Outro aspecto é que em filmes assim, muitas vezes, não se tem clareza se a personagem está viva ou morta, por exemplo em *O Sexto sentido* (1999), de M. Night Shyamalan e *Contra a parede* (2004), de Fatih Akin. Assim como as pessoas, objetos e lugares ocupam função diferenciada, causando uma instabilidade perceptual.

O autor analisa *Casa Vazia* (2004), de Kim Ki-duk, mas suas constatações podem ser pensadas em um espectro amplo a respeito desse novo realismo. Entre as recorrências, está a da ubiquidade, que “implica [...] uma espacialização do tempo, que se manifesta em comportamentos aparentemente compulsivos, comparáveis a uma resposta a um trauma – uma compulsão de repetir, um retorno obsessivo às mesmas cenas” (ELSAESSER, 2015, p. 56). Essa ubiquidade não está atrelada apenas a seres humanos, pois pode se manifestar em relação a objetivos.

Já a frontalidade da encenação, além de reconfigurar a perspectiva, remete ao primeiro cinema, afirma Elsaesser:

[...] o novo realismo ontológico herda o ceticismo da visão epistemológica do cinema, mas sem se basear em alegações sobre a verdade de sua “evidência visível”, ou no ceticismo em relação à sua crítica ideológica. Este conceito de realismo cinematográfico responde à incompreensibilidade de “outras mentes”, mas também “mostra algum respeito” por esta alteridade. Isto é um desafio, mas também uma chance para uma nova maneira de “ser e estar no mundo” – e, assim, uma descrição tão boa quanto qualquer outra de algumas das expectativas, para além das estruturas normativas, que se podem ligar à ideia do “cinema mundial” atualmente (ELSAESSER, 2015, p. 57).

Tal argumento é do mesmo modo referido por Tietzmann e Rossini (2013) ao refletirem sobre o audiovisual de acontecimento. Embora fale de outro escopo de filmes,

as ideias de Elsaesser se aplicam em alguns pontos ao realismo dos filmes *found footage*, especialmente na reconfiguração da perspectiva, da frontalidade da imagem, ubiquidade, personagens dúbias e fantasmagóricas (algo já tradicional do gênero horror). Esses elementos são tensionados no capítulo a seguir, que trata dos procedimentos metodológicos de análise.

A forma como a relação homem / máquina ocorre no *found footage* expande a ideia de representação da tecnologia no cinema para dar lugar a uma simulação de um ambiente estranho, de fato desconhecido, composto por pixels e números organizados em combinações infinitas. O problema não é ver o monstro na tela, mas senti-lo cada vez mais próximo e, ao mesmo tempo, desmaterializado, em lugar algum e em todos ao mesmo tempo. O medo é da ubiquidade da imagem fantasmagórica que sai das múltiplas telas para o grande ecrã do cinema, onde vem assombrar e expandir as questões acerca do dispositivo do olhar.

4 [PAUSE] DIANTE DO DESCONHECIDO - Metodologia e análises

O capítulo apresenta a organização das categorias de análise e o estudo em profundidade de excertos dos 18 filmes. As inferências do entrelaçamento do aporte teórico com o que é visualizado dentro das três categorias: Análise da câmera subjetiva diegética; Imagem técnica como constituidora de ambiências; A câmera sem olho humano são apresentadas. Os autores dos capítulos anteriores dão o suporte para o exercício analítico.

4.1 O processo metodológico para as análises

O uso da câmera subjetiva diegética, a câmera sem olho humano e a imagem técnica como constituidora de ambiências foram as categorias de análise definidas após a assistência de 53 filmes e o cruzamento das recorrências com o referencial teórico. O *corpus*, composto por 18 obras, é estudado a partir dessas categorias, que marcam a observação do dispositivo do olhar e das experiências estéticas com o horror que o mesmo potencializa. Gumbrecht (2010) salienta que a experiência estética ocorre em ‘momentos de intensidade’, instantes em que a produção de presença se manifesta de forma proeminente em relação ao sentido. De certa forma, desejamos a vivência desses momentos:

Ora, se o que nos fascina em momentos de experiência estética, se o que nos atrai sem vir acompanhado de uma consciência clara dos motivos para tal atração é sempre algo que nossos mundos cotidianos não conseguem disponibilizar; e se, além do mais, pressupomos que nossos mundos cotidianos são cultural e historicamente específicos, segue-se que também os objetos da experiência estética terão de ser culturalmente específicos (GUMBRECHT, 2010, p. 129).

Essas sensações que o mundo do cotidiano não dispõe podem ser acessadas por diversos meios, entre eles a arte, o consumo de bens culturais, como o cinema, e mais especificamente, os filmes de horror. Os instantes de medo, tensão, nojo, incômodo, estranhamento, vertigem, constituem possíveis momentos de intensidade, prováveis gatilhos de experiências estéticas. Gumbrecht reconhece a dificuldade em se analisar experiências do âmbito sensível, mesmo assim defende que “a circunstância não é motivo para não se chamar atenção para o fenômeno e descrever as suas variantes” (2014, p. 13). O importante é fugir de argumentações absolutas: “Em muitos casos, mais vale apontar

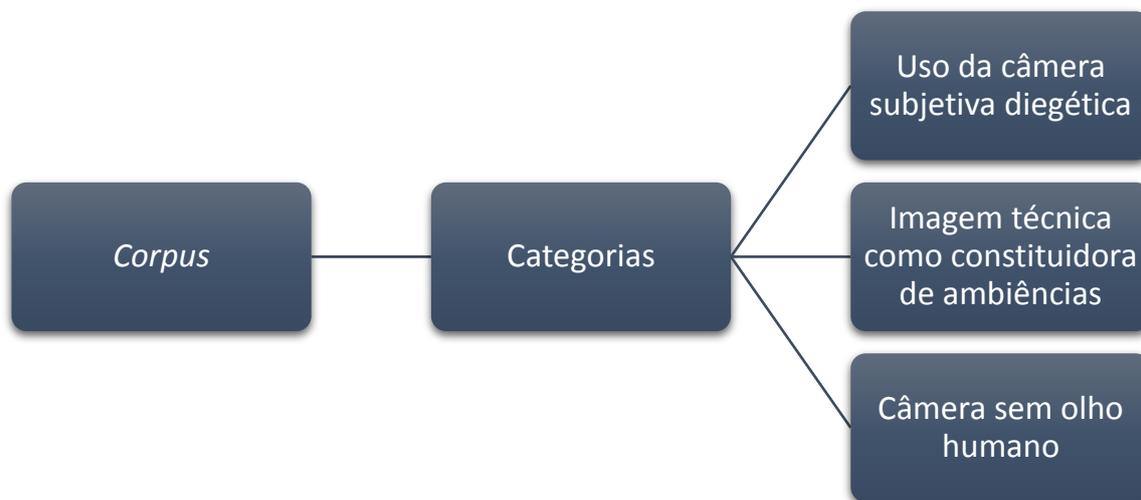
na direção de ambientes possíveis do que descrevê-los em seus pormenores (muito menos celebrá-los)” (GUMBRECHT, 2014, p. 28). Sem recomendar propostas rígidas de análise, o autor salienta:

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

Mesmo que se tente descrever e delimitar ambiências, esse processo é complexo. Talvez, o mais prudente seja apontar momentos, instantes das obras que possuem uma condição para que prováveis fenômenos com essas características emergjam, sem qualquer garantia fixa de que isso ocorra.

Assim, algumas sequências de cada produção, cenas ou breves excertos são investigados, sobretudo os que tensionam as categorias, evitando-se assim uma análise integral dos filmes (Figura 21). A escrita busca uma construção sem delimitações, intercalando a descrição com a discussão dos trechos, fluida com a retomada de parte do referencial teórico. A divisão é feita por categoria e ao final da análise o capítulo de inferências se desdobra nas considerações finais, como uma síntese das observações empreendidas ao *corpus*, tendo como foco o dispositivo do olhar no cinema e a gênese deste no horror *found footage*.

Figura 21 - Esquema síntese da análise fílmica proposta.



Fonte: Dados da pesquisa organizados pela autora

Como as questões iniciais surgiram dos materiais empíricos em relação ao referencial teórico buscado, essa etapa da pesquisa constitui o ápice da proposta – é aqui que a autoria da tese se constrói de fato, a investigação intenta o alcance dos objetivos propostos. Assim, me coloco no texto, reitero posições, pois defendo a postura subjetiva do pesquisador no estudo da experiência estética no audiovisual (ACKER, 2014). Há uma expressiva bibliografia sobre análise fílmica – autores como Jacques Aumont e Michel Marie são referências no assunto, mas nenhum deles coloca caminhos rígidos, já que essa possibilidade simplesmente inexistente. Impor limites, criar fórmulas prontas é enquadrar o *corpus* numa tendência única, o que provavelmente prejudica a especificidade de cada filme, a apreensão das chances de experiência estética, os meandros do dispositivo do olhar em cada um deles. Apesar disso, as categorias organizadas servem de guia para a escolha dos trechos. Sendo assim, é pertinente retomar que o *corpus* de análise é composto pelas seguintes obras:

- *Estranhas Criaturas (Alien Abduction Incident in Lake County)* (1998) - direção de Dean Alioto;
- *A Bruxa de Blair (The Blair Witch Project)* (1999) – direção de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez;
- *Atividade paranormal (Paranormal activity)* (2007) – direção de Oren Pely;

- *Atividade paranormal 2 (Paranormal Activity 2)* (2010) – direção de Tod Williams;
- *Atividade paranormal 3 (Paranormal Activity 3)* (2011) – direção de Henry Joost e Ariel Schulman;
- *Atividade paranormal 4 (Paranormal Activity 4)* (2012) – direção de Henry Joost e Ariel Schulman;
- *Atividade paranormal 5 – Dimensão fantasma (Paranormal Activity –The Ghost Dimension)* (2015) – direção de Gregory Plotkin;
- *Amizade desfeita (Unfriended)* (2015) – direção de Levan Gabriadze;
- *O Sanatório (El Sanatorio)* (2010) – direção de Miguel Alejandro Gomez;
- *O Misterioso assassinato de uma família (Atrocious)* (2010) – direção de Fernando Barreda Luna;
- *Desaparecidos* (2012) – direção de David Schurmann;
- *Apollo 18 – A Missão proibida* (2011) (*Apollo*) – direção de Gonzalo López-Gallego;
- *[Rec]* (2007) – direção de Jaume Balagueró e Paco Plaza;
- *[Rec] 2 – possuídos* (2009) - direção de Jaume Balagueró e Paco Plaza;
- *Cloverfield monstro (Cloverfield)* (2008) – direção de Matt Reeves;
- *As Fitas de Poughkeepsie (The Poughkeepsie tapes)* (2007) – direção de John Erick Dowdle;
- *V/H/S* (2012) – direção de Adam Wingard, David Bruckner, Ti West, Glenn MCquaid, Joe Swanberg, Radio Silence;
- *V/H/S/2* (2013) – direção de Simon Barrett, Adam Wingard, Eduardo Sanchez, Gregg Hale, Timo Tjahjanto, Gareth Huw Evans e Jason Eisener.

Ao longo das análises dos excertos, a trama dos filmes é brevemente citada quando necessário, mas não há uma contextualização exaustiva uma vez que a sinopse de todas as 53 obras aparece no Anexo I.

4.2 Análise da câmera subjetiva diegética

A câmera subjetiva diegética é talvez o recurso narrativo mais recorrente nos filmes de horror *found footage*. Como já citado, há a conexão com a câmera subjetiva que virou marca do *slasher* das décadas de 1970 e 1980. Porém, se naqueles filmes o ponto de vista era o do monstro ou do ser ameaçador; hoje, ele se desloca, sobretudo, para o foco da vítima. Segundo Edward Branigan (2005), o “plano-ponto-de-vista” (PPV) é um plano em que a câmera assume a posição de um sujeito de modo a nos mostrar o que ele está vendo” (p. 251). O autor destaca que, além de pessoas, essa estratégia é usada em animais, coisas e até mortos, como ocorre nos belos planos de *Vampyr* (1932) (Figura 22), de Carl Dreyer.

Figura 22 - Morto “vê” o próprio caixão ser fechado em *Vampyr* (1932).



Fonte: Reprodução

Conforme Carreiro, o ponto de vista varia nas obras de horror contemporâneo, embora haja um elemento que se mantenha constante:

A posição do observador pode variar (em alguns filmes o ponto de vista é da vítima; em outros, de uma testemunha; há casos em que o registro é providenciado pelo agressor, e filmes em que o ponto de vista transita entre as três opções anteriores), mas algo nunca varia: o dispositivo de registro (a câmera, o computador, o celular, o gravador de sons) sempre faz parte da diegese, do universo fílmico. Os personagens têm consciência desse dispositivo e se envolvem com ele (CARREIRO, 2016, p. 124).

A câmera é sempre diegética nessas produções, mas nem sempre subjetiva. A análise aqui proposta investiga a relação do cruzamento dessas duas características. Em *O Misterioso assassinato de uma família* (2010) a exploração ocorre com ênfase no período noturno e há uma alternância entre os pontos de vista dos irmãos.

Após um pedido de ajuda da mãe para que procurem o irmão mais novo na floresta próxima à casa, dois irmãos adolescentes pegam câmeras e partem para a escuridão da noite. A sequência investigada, que tem aproximadamente 15 minutos (40min19s a 54min33s), começa com a câmera diegética pelo ponto de vista da garota, que segue o irmão mais velho. Ambos gritam nomes, da mãe, do caçula, se chamam entre si enquanto penetram no ambiente estranho. Movimentos de câmera bruscos, desorientação, falta de informação narrativa por meio do uso do aparato exposto na diegese.

Com pouca luz, as câmeras têm acionados os mecanismos de visão noturna (*night shot*) – assim os manipulares das mesmas conseguem se guiar com mais rapidez pelo bosque e o espectador, pela narrativa. Seguimos com a menina e a tensão cresce assim que o irmão sai do ângulo de visão dela. Os gritos aumentam, a respiração se torna mais ofegante e a câmera passa a ser subjetiva diegética. Sussurros, imagem trêmula, um túnel de árvores (Figura 23, esquerda), o olhar da jovem e o que ela vê são os gatilhos do horror até então nesse trecho:

Figura 23 - Vegetação acaba causando o choque entre os irmãos.



Fonte: Reprodução

Há nessa situação cortes que intercalam a subjetividade diegética do irmão com a da irmã (Figura 23). Só sabemos dessa mudança por meio do som, um elemento fundamental para a constituição da narrativa em filmes desse estilo, que demandam um conflito entre legibilidade narrativa e verossimilhança documental. Conforme Carreiro (2014), a qualidade do som pode entrar em conflito com a crueza de um suposto registro documental:

No que diz respeito ao som, o grau de excelência técnica alcançado pela tecnologia contemporânea de captação, edição e reprodução garante que o público seja capaz de ouvir com clareza, e de qualquer ponto da sala de exibição, qualquer som individual desejado pelo diretor ou pelo *sound designer* do filme. No caso dos falsos documentários de horror, contudo, essa abordagem que valoriza a perfeição técnica contém uma cilada. A boa qualidade técnica pode arruinar o caráter de documento histórico e espontâneo que os registros sonoros e imagéticos supostamente deveriam ter, ou precisariam ter, para alimentar a ilusão (ainda que consentida) do público, a respeito de estar olhando para uma janela que acessa o real (CARREIRO, 2014, p. 4).

No caso de *O Misterioso assassinato de uma família*, a má qualidade do som em certos trechos colabora com esse suposto caráter de espontaneidade de que fala o autor. A situação se torna ainda mais próxima do espectador em função do que se escuta – o som preenche, ou melhor, cria as imagens que faltam no âmbito do que a câmera subjetiva diegética apresenta.

A voz humana carrega a ação, bem como os barulhos estranhos que saem do bosque. Os elementos sonoros, aliados aos movimentos bruscos, antecipam que algo de ruim irá acontecer com ambos. Esse recurso é tradição do cinema de horror, sendo comum que certo silêncio ou uso de trilha mais branda antecipe o susto.

Dubois (2004) destaca que há na imagem videográfica uma espécie de achatamento, sem o trabalho de profundidade de campo desenvolvido pelo cinema. Tal aspecto é perceptível na câmera subjetiva diegética do filme espanhol, constata-se uma imagem que “cola” nas árvores e trilhas da floresta, mantendo na maior parte do tempo o ângulo dos olhos das personagens. O fora de campo se dá pelo som, que completa os espaços restritos da tela.

De repente, a menina começa a gritar muito. Estamos com ela, porém um corte nos leva de volta ao irmão, que ouve a aflição da voz e torna a correr em busca da irmã. Na ação, os dois acabam se chocando e caem no chão (Figura 23). O aparelho falha, apresenta problemas imagéticos e na captação do som, reiterando o impacto do choque.

Quando estão parados, o enquadramento muda (Figura 24), saindo da faixa dos olhos, demonstrando o ato de abaixar a câmera.

Figura 24 - Choque altera enquadramento.



Fonte: Reprodução DVD

A partir desse instante, a garota larga o equipamento por causa dos problemas da batida e segue com o irmão – esse agora o detentor do olhar na narrativa. Temos duas vozes, duas respirações ofegantes que saem em busca da mãe e do irmão mais novo. O rapaz entrega uma pequena faca para a defesa da moça e parte em corrida mata adentro, pois julga haver percebido o vulto da mãe. Pela velocidade, a menina fica para trás. Novamente, a câmera subjetiva diegética se sobrepõe no instante de tensão, perpassada pelo uso do som da voz humana em desespero.

Após alguns instantes, não há mais a voz da menina, somente a respiração difícil do irmão, que chega a se sentar para um descanso e melhor raciocínio a respeito do que está acontecendo. Quando faz isso, a câmera é colocada ao lado e segue ligada, registrando o rapaz preocupado com uma lanterna.

Ao levantar-se novamente, o irmão pega o aparelho e retoma a busca, só que agora sem a visão noturna da câmera acionada, apenas usa a lanterna, o que limita o ângulo de visão na tela. Porém, esse recurso dura pouco tempo e um corte traz de volta a possibilidade de se enxergar mais em meio ao breu. Outra vez, certo silêncio antecede a ação: o rapaz é arrastado por trás por algo que obviamente não vemos em função de a câmera estar diante dos olhos dele.

A junção de pouca luz com câmera subjetiva diegética é amplamente explorada no *found footage*. A visibilidade limitada gera desconforto, pontuado pelo som, geralmente gritos, respirações ofegantes. É assim na sequência final de *A Bruxa de Blair* (1999), com duração de 3:30, quando Heather (Heather Donahue) e Mike (Michael C. Williams) vão procurar Josh (Joshua Leonard) na casa abandonada na floresta.

Heather e Mike carregam câmeras, mas é pelo ponto de vista dela que se desenrola a ação. O amigo aparece seguidas vezes à frente, também vasculhando o ambiente escuro

e inóspito do lugar. A ação das personagens enfatiza os movimentos da cabeça para os lados, alto e abaixo reiteradamente, além dos giros bruscos quando algum som ou grito chama a atenção. Ou seja, não há qualquer pudor no efeito de vertigem ou de incômodo que isso possa ocasionar ao público. Por diversas vezes, ouvi ser esse um dos principais motivos pelo qual muitas pessoas desgostam de filmes *found footage*.

Os supostos gritos de Josh aumentam e Mike resolve subir uma escada para o segundo andar da casa, e, nesse instante, o ponto de vista se transfere para a câmera em poder dele, a velocidade do andar da personagem pelo ambiente cresce. Heather o segue e há novamente uma alternância, quando Mike resolve descer ao porão, onde ele é atacado por algo e a câmera cai.

No chão, o artefato permanece ligado – recurso que é analisado na outra categoria da tese. O ponto de vista retorna para Heather, que grita ainda mais, em especial quando vê Mike na posição em que as crianças ficavam antes do ataque da bruxa (Figura 25), conforme a lenda local.

Figura 25 - Mike desce as escadas e depois aparece como as vítimas da bruxa.



Fonte: Reprodução

Depois de muito gritar, Heather é do mesmo modo atacada, a câmera cai, apresenta falhas, porém segue registrando uma imagem esquisita. Algo inovador, se tornaria clichê anos depois nas produções com esse estilo. Percebemos nesses dois filmes abordados a câmera subjetiva diegética explorada em alternância entre dois pontos de vista. O recurso narrativo amplia o escopo visual do espectador e mantém a atenção pelos cortes e mudanças de olhares.

Em *Estranhas Criaturas* (1998), um *found footage* anterior ao sucesso de *A Bruxa de Blair*, não há essa alternância, uma vez que a câmera é coordenada pelo filho mais novo Tommy (Kristian Ayre) da família atacada por alienígenas. Ao longo de toda a obra, acompanhamos a negação da presença da câmera entre o grupo, que reiteradamente pede

que o artefato seja desligado. A narração do jovem durante a captação de imagens imprime um direcionamento do olhar ainda mais enfático. A luz também é pouca, em função do corte de energia provocado pelos supostos ETs.

O excerto em discussão tem início aos 11:14 quando os irmãos encontram a nave espacial na propriedade. Há uma discrepância nesse momento do uso da câmera subjetiva diegética em relação ao modo que era usada no filme até então: imagem tremida, com movimentos bruscos, baseados nas mexidas de cabeça da personagem. Nesse instante, o plano é praticamente fixo, ocorre um *zoom* como tentativa para se descobrir de que modo se apresentam as criaturas que saem da nave. A tensão das vozes, a curiosidade dos irmãos contrasta com o plano geral praticamente fixo se comparado com a tendência anterior (Figura 26).

No acompanhamento da saída dos seres ameaçadores da nave, um dos irmãos pega a câmera de Tommy, que fica reclamando. Nesse instante, o ponto de vista se altera, mas nada fora do padrão que o caçula vinha estabelecendo na trama. Só há alterações logo no momento em que Brian começa a manejar o equipamento. Em função dos protestos do irmão menor, o artefato retorna às mãos de Tommy.

Figura 26 - Movimentos de câmera não são bruscos quando os ETs aparecem.





Fonte: Reprodução

Planos menos bruscos acompanham os movimentos dos ETs. Quando os seres percebem a presença de uma câmera, verifica-se o avanço deles para os donos do objeto (Figura 26). Menos movimento aqui significa um desconforto maior em razão da caminhada da ameaça em direção aos irmãos e, por consequência, ao espectador. O acompanhamento da chegada do inimigo dura até 13:43, quando os irmãos percebem que foram vistos após terem uma arma com luz vermelha apontada na direção deles. A forte iluminação ofusca a tela e, pela reação de gritos das personagens, também as incomoda.

Esse é o primeiro trecho do filme em que os alienígenas aparecem ao público e, curiosamente, isso ocorre logo no começo da obra. Eles vão se mostrar novamente somente no final, quando abduzem a família toda. Geralmente, nos filmes de horror, o foco do medo, tensão, não é definido pelas personagens e espectadores na arrancada. No *found footage* ocorre na mesma linha – pouco vemos e, se o fazemos, raramente no início do filme. Apesar da escolha da direção, a ideia não minimizou as surpresas da narrativa.

A permanência da câmera majoritariamente nas mãos de Tommy dá a ele um poder de destaque na obra em relação às outras personagens, já que o olhar impresso na tela e a narração em voz *over* confirmam isso. Aliás, diversos títulos se valem dessa estratégia: o espectador vê, ouve a voz, os gritos, a respiração, o choro e, às vezes, acompanha a morte de outras personagens e da própria que carrega a câmera. É quase

como se estivéssemos juntos desse guia, colados em seu ombro, arrastados pelos desafios e perigos que enfrenta.

“Aconteça o que acontecer, nunca pare de gravar”. A frase que está na capa de [Rec] (2007) dá um indício da proposta do filme. A repórter Ángela Vidal (Manuela Velasco) é acompanhada pelo cinegrafista Pablo (Pablo Rosso), que não aparece ao longo de toda a trama, mas é quem direciona o olhar com as imagens que manipula através de seus enquadramentos comentários e impressões da situação no edifício atacado por um vírus que transforma os habitantes em estranhas criaturas.

A presença da câmera no local é questionada diversas vezes por moradores, autoridades, e os próprios bombeiros. O cinegrafista e a repórter chegam a afirmar que a mesma está desligada, mas seguem registrando os fatos. Essa aversão foi comentada nesta pesquisa e já aparece em *Canibal Holocausto* (1980).

Há que se destacar a constância de planos-sequência em [Rec] (e no *found footage* em geral) e a forma como são realizados. Se em *Estranhas Criaturas* o amadorismo do caçula da família transparecia na manipulação da câmera, aqui o fato do cinegrafista ser de televisão é o mote para os diretores imprimirem um tom “profissional” no registro das imagens e na articulação de como pensar rápido no acompanhamento das ações.

No *Dicionário teórico e crítico de cinema*, Jacques Aumont e Michel Marie afirmam que:

Para a reflexão teórica, especialmente sobre a montagem, o plano-sequência sempre foi um objeto incômodo; ele obriga admitir que pode haver montagem no interior de um plano (Eisenstein, Mitry) e coloca sérios problemas a qualquer modelo de segmentação dos filmes, como mostram as dificuldades da grande sintagmática da banda imagem (Metz) sobre esse assunto.

Do ponto de vista estético, ele foi defendido (a propósito de Welles e Wyler) por André Bazin, que via nele, junto com a profundidade de campo, um instrumento de realismo, que permitia evitar a fragmentação do real, e respeitava, portanto, a um só tempo, o próprio real e a liberdade do espectador. Vários autores (Mitry, Comolli) frisaram que essa concepção do realismo era apenas uma possibilidade entre outras, e que, aliás, o plano sequência não era tão “realista” e “transparente” quanto Bazin havia acreditado, que seu valor dependia das normas estéticas em vigor (AUMONT; MARIE, 2003, p. 231)

O uso do plano-sequência na película espanhola evidencia justamente o alerta de Mitry e Comolli: nem sempre o uso desse recurso garante transparência narrativa. De 08:44 a 14:00 e de 14:01 a 18:43 temos dois planos-sequência que apresentam a entrada dos bombeiros e da equipe de tevê no prédio. A ação se desenrola até o ataque da primeira mulher zumbi ao policial e a movimentação de todos para tentar salvar a vida do homem.

Nesse trecho, temos apenas os cortes assinalados acima, porém a narrativa é frenética justamente pelos movimentos de câmera e lente efetuados por Pablo.

Alguns momentos desses dois excertos podem ser evidenciados como tentativas em contar mais ao espectador para além do ângulo de visão do cinegrafista. Como há uma transmissão para a televisão, isso se justifica no roteiro. Logo na entrada ao edifício, acompanhando a correria dos bombeiros, há um plano geral do ambiente, situando o local, apresentando as pessoas envolvidas, colocando o público a par do conflito existente.

Em seguida, Pablo passa pelo policial que desce as escadas e se posiciona atrás deste, apresentando outro plano geral do local. Não há cortes bruscos, o plano reordena a ação (Figura 27) para a subida das escadas e verificação do que se passa no andar superior.

Figura 27 - Plano geral situa o espectador na ação. Repórter orienta o cinegrafista.



Fonte: Reprodução

Figura 28 - Pablo fica atrás do policial que comanda a subida dos bombeiros.



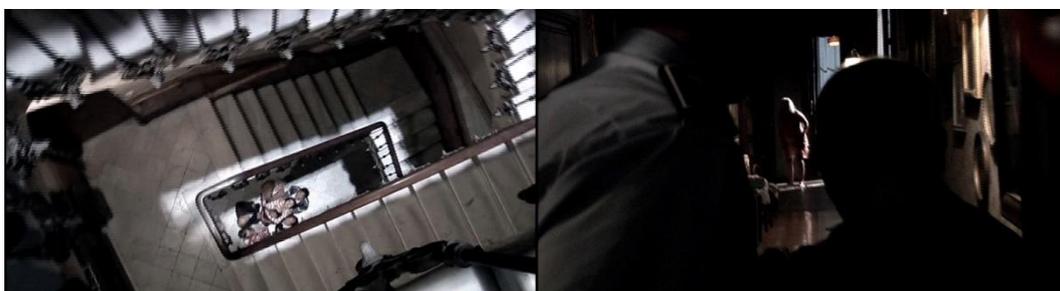


Fonte: Reprodução

É possível indicar que pelos ângulos, enquadramentos (Figura 28), em certas partes a câmera subjetiva diegética é quase que naturalizada, pois nos esquecemos dela, pelo manejo do artefato realizado pelo cinegrafista. Ao longo de toda película, Pablo nunca aparece na tela.

A perspectiva, já citada como um aspecto que entra em obsolescência no *found footage*, do mesmo modo é usada na produção. Ou seja, não podemos dizer que seja um recurso em extinção no cinema contemporâneo, por mais fragmentado que esse se constitua (Figura 29 e 31).

Figura 29 - Moradores no andar de baixo e mulher zumbi: imagens em perspectiva.



Fonte: Reprodução

A aproximação de todos em direção à mulher que está com comportamento alterado segue sem mudanças bruscas. A situação só se altera quando ela ataca o policial que chega perto, o que acaba provocando a morte dele na sequência. A câmera trêmula e a fuga ocorrem pelo susto e a iminência de ser a próxima vítima. O choque se intensifica porque antes do ataque, Pablo deixa a câmera para baixo, a fim de despistar os policiais (Figura 30). No entanto, o profissional segue gravando e, assim que a moradora pula no pescoço do homem, ele acende a luz e registra tudo sem pudor, ou tentativa de auxílio. Aliás, esse mote é recorrente nas obras: a figura que filma sem parar, mesmo que isso signifique colocar a vida dos outros ou a própria em jogo.

Figura 30 - A posição de câmera baixa muda totalmente com o ataque ao policial.



Fonte: Reprodução

É importante frisar que o retorno ao andar térreo é o oposto da subida – a transparência das imagens quase que faz com que o público esqueça que o manejo do aparelho esteja ao cargo de uma personagem, como já identificamos. Na descida, as imagens do ponto de vista de Pablo são repletas de cortes bruscos, confusão, movimentos que geram até incompreensão sobre o que está se passando. Conseguimos constatar que [Rec] joga com essas duas possibilidades de registro da imagem: a suposta “profissionalização” de quem opera o artefato e a narrativa apresentada aos solavancos, que usualmente pode confundir o espectador.

Figura 31 - Perspectiva aparece à esquerda. À direita, Pablo registra a própria morte.



Fonte: Reprodução

Na sequência [Rec] 2 – *possuídos* (2009) há uma variação no uso da câmera subjetiva diegética (é comum a mudança de artefato de um filme para outro dentro de uma mesma franquia, como veremos com *Atividade Paranormal*). Uma equipe de elite da polícia espanhola adentra o prédio com câmeras digitais interligadas: uma maior fica com um dos agentes, enquanto os outros possuem equipamentos menores acoplados nos capacetes (Figura 32).

Figura 32 - Câmeras interligadas à esquerda e com luz noturna à direita.



Fonte: Reprodução

A visualização do ponto de vista da personagem aparece compartilhada com outra tela: um ponto de vista alheio, o do colega em serviço. A narrativa joga o tempo todo com esses olhares (Figura 32 e 33).

Já quando a câmera no capacete de um dos agentes é expandida e toma a tela toda, à esquerda percebe-se um quadro com os níveis sonoros da ação, vozes, ruídos. Há uma clara intenção da trama em destacar a inovação do aparato tecnológico, a prótese do olho planejada para se ver mais e melhor, algo que nos remete à discussão empreendida por Chauí (1988) acerca dos artefatos visuais da Modernidade.

Figura 33 - O olhar do policial é visto em tempo real pelos companheiros.



Fonte: Reprodução

Os deslocamentos que aparecem na Figura 32 mostram que o olhar do policial é acompanhado em tempo real pelos companheiros em função da interligação das câmeras. Assim como no primeiro filme, a perspectiva se evidencia como na imagem à esquerda da figura 33. Já o nome no canto superior direito indica de quem é o ponto de vista.

O trecho para análise se inicia aos 25 minutos e vai até os 26:32, quando um dos agentes entra em um duto de ar-condicionado para averiguação. O homem rasteja pelo local, uma vez que não é possível ficar em pé. O espaço apertado, a respiração ofegante, sons estranhos amplificam a situação de desconforto (Figura 34). Guiado pelo colega, que está conectado pela câmera, o policial consegue chegar ao armário que guarda a ampola do sangue que supostamente poderia resolver o problema de possessão.

Figura 34 - Policial rasteja por um duto de ar-condicionado.



Fonte: Reprodução

Ao tentar sair, o homem é surpreendido por um ser possuído que avança na direção dele, da câmera, do público. Em *[Rec]* isso ocorre diversas vezes, monstros atacam o aparelho de registro de imagem e quem o porta prossegue com a filmagem. Há quase que uma atitude antropofágica de comer a câmera, a vítima, e, finalmente, devorar a imagem (Figura 35).

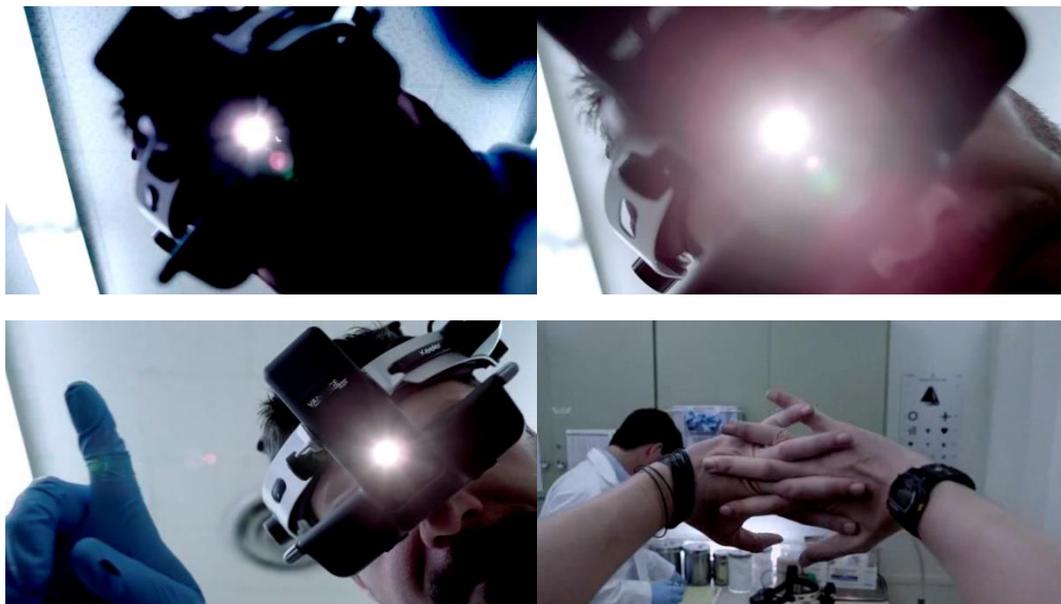
Figura 35 - O ser possuído avança em direção ao policial.



Fonte: Reprodução

A relação corpo/superfície visual é do mesmo modo evidente em um dos episódios de *V/H/S 2* (2013), quando um homem passa por uma cirurgia em um olho, tendo uma câmera instalada como prótese (Figura 36). A partir de então ver é sinônimo de filmar para ele, pois lente está literalmente dentro da cabeça de quem narra a história.

Figura 36 - Homem recebe câmera e chip de gravação na cabeça.



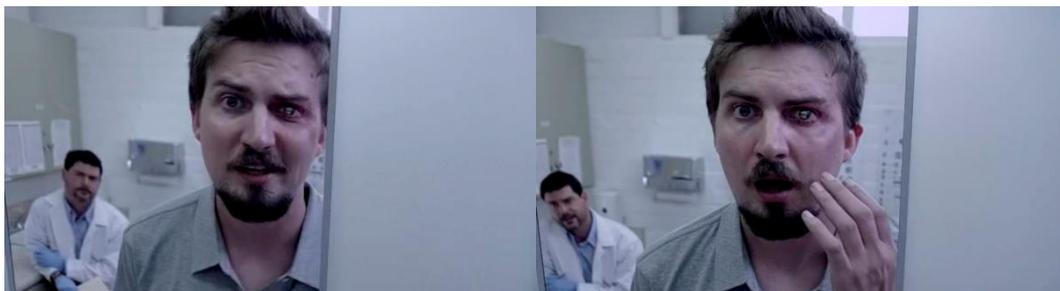
Fonte: Reprodução

Após a cirurgia, o médico deixa claro que o olho biológico está lutando contra o da câmera, mas que seria questão de tempo o hábito entre ambos. É metafórica essa abordagem a respeito da relação homem / máquina, como explicitado nesta pesquisa, especialmente no capítulo dois. O olho câmera ajuda a ver mais e melhor, mas no período de testes, coisas estranhas podem ocorrer, alerta o médico. Esse “ajuste” remete ao argumento de Zielinski (2006), de que a existência do tecnológico com o orgânico sempre se deu em tensão. Nessa trama de *VHS 2*, percebemos inclusive as piscadas da personagem⁴⁷ que viram cortes na montagem.

Ao contrário da estratégia de *[Rec]*, enxergamos a personagem que registra a imagem em uma passagem diante do espelho, pode-se perceber a “câmera-prótese” dentro do olho (Figura 37).

⁴⁷ O ator desse episódio de *V/H/S 2* é Adam Wingard, que também é um dos diretores do filme. Ele lançou *A Bruxa de Blair* em 2016.

Figura 37 - Homem observa o olho, misto de máquina e corpo.



Fonte: Reprodução

O novo olho tem problemas e apresenta falhas na imagem, acompanhadas de ruídos, enfatizando o descompasso na comunicação entre o artefato e o cérebro de quem o possui. O excerto para observação vai de 23:30 a 25:10 e traz a fuga final da personagem dos espíritos que aparecem em função da prótese. Ele corre desesperado da piscina, onde uma jovem desconhecida que lhe conta sobre os problemas dessas próteses (ela tem uma no ouvido e ouve vozes por causa disso) acabou de morrer afogada. No caminho pela casa, ele vê por diversas vezes os fantasmas (Figura 38), sempre nos ruídos visuais e sonoros do artefato, como se fossem uma interferência técnica.

Felinto (2008) comenta o uso de instrumentos técnicos para suposta captação do mundo sobrenatural. Esse episódio de *V/H/S 2* trata justamente dessa possibilidade. Contudo, a personagem aqui não está disposta a se comunicar como esses seres de imagem, quer apenas se livrar deles, não precisar enxergá-los mais.

A correria pela casa e o encontro com os espíritos se assemelha às fugas empreendidas pelas personagens que manejam câmeras em produções *found footage*: desorientação, pouca iluminação, gritos, respiração ofegante, gritos, planos tremidos, cortes na imagem. A diferença aqui é que a câmera está/é a personagem.

Figura 38 - Homem corre pela casa e se depara com fantasmas.



Fonte: Reprodução

Desesperado, o protagonista efetiva o ato extremo de arrancar a câmera do olho com uma navalha. A cena é de uma agonia semelhante à do clássico surrealista de Luis Buñel e Salvador Dalí, *O Cão Andaluz* (1929) (Figura 39).

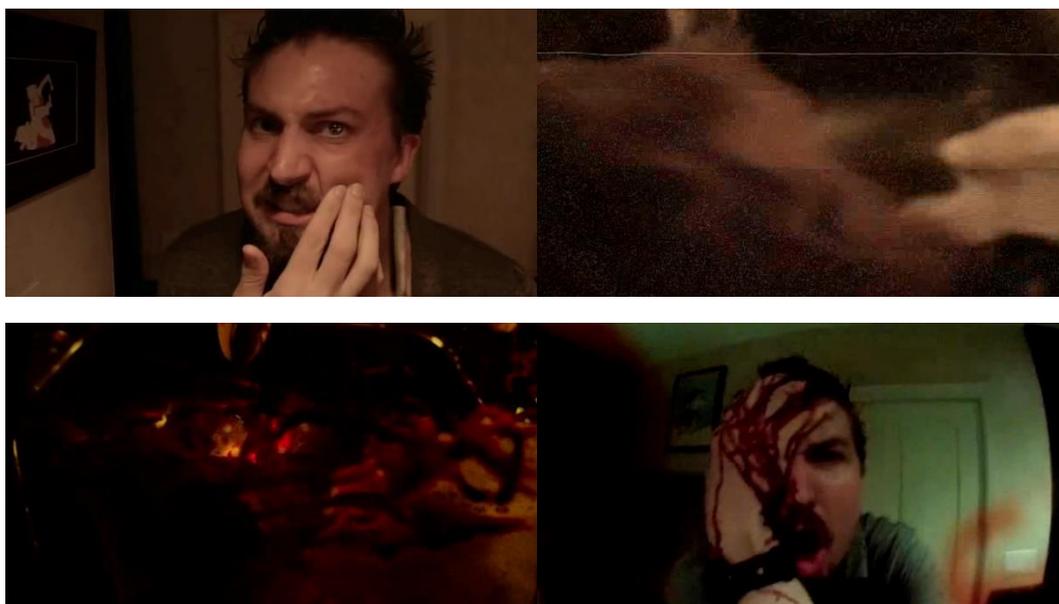
Figura 39 - A famosa imagem do olho cortado em *O Cão Andaluz*.



Fonte: Reprodução

No filme de 1929, o olho de um boi é cortado em substituição ao humano. No episódio de *V/H/S 2*, toma conta da tela o interior do órgão da personagem, em um misto de sangue, nervos e interferências visuais maquínicas (Figura 40).

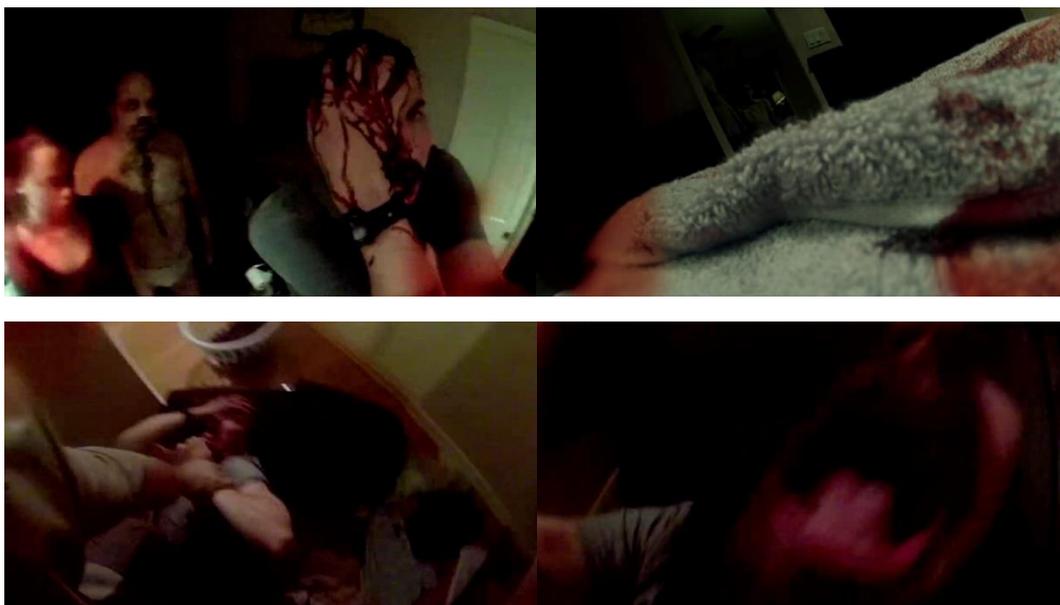
Figura 40 - Personagem arranca a câmera do olho com uma navalha.



Fonte: Reprodução

Após se livrar da prótese, a personagem a segura e vira para si (Figura 40), o que justifica o fato de os espectadores seguirem acompanhando a narrativa. Porém, mesmo depois do ato, ele continua vendo os espíritos que o pegam e o obrigam a, literalmente, engolir o aparelho. Ou seja, o homem permanece com a máquina no corpo de qualquer maneira, como se não houvesse maneira de escapar de tal condição (Figura 41).

Figura 41 - Mesmo sem a câmera no olho, os espíritos permanecem no entorno.



Fonte: Reprodução

A dualidade material/imaterial mantém-se nos estudos sobre imagens digitais (FLUSSER, 1985; CRARY, 2012): números, cálculos imateriais remetem a coisas materiais, imagens se constituem sem referente no mundo físico. As metáforas problematizadas por *V/H/S 2* colocam esses impasses. Os fantasmas que assombram o protagonista não passam de imagens digitais, portanto, imateriais. Mesmo assim, essas figuras têm forte poder no ambiente da personagem, de certa forma algo parecido com a dimensão das imagens na nossa vida hoje.

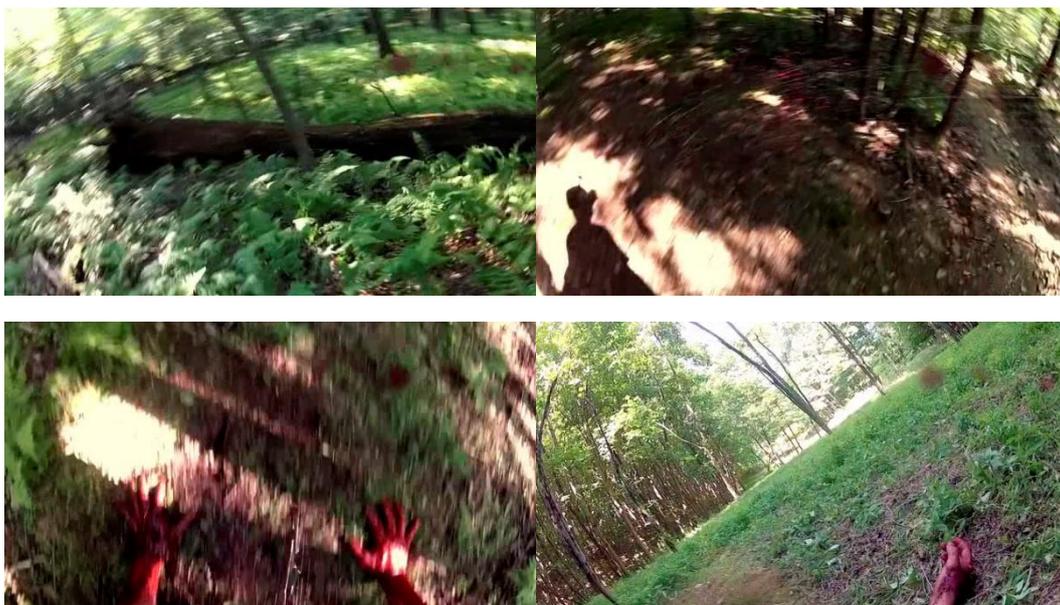
Apesar de extirpar a fonte imagética do corpo, da vida, o homem vê a câmera retornar à força ao seu interior, como se produção de imagens fosse como o monstro da mitologia grega Hidra de Lerna: quando uma cabeça era cortada, outras duas surgiam no lugar. Os perigos, temores com a tecnologia, temática que já aparece em filmes de horror há mais tempo conforme discutido (FELINTO, 2008; HUTCHINGS, 2004), estão

presentes na obra. A inovação técnica representada pela prótese é ambígua, necessita de ajustes e esse pequeno detalhe é vetor para um mundo completamente desconhecido.

Ainda em *V/H/S 2*, em outro episódio, um homem é atacado por zumbis em meio a uma floresta enquanto andava de bicicleta. Ele tem uma pequena câmera acoplada no capacete, que registra tudo. Cabe enfatizar que esses aparelhos presos a capacetes não podem entrar na categoria de análise “Câmera sem olho humano”, pois embora não tenham um olho como guia de maneira direta, são movimentados pela ação do corpo humano, diferentemente dos exemplos investigados nesse outro grupo do *corpus*.

O trecho vai de 29:50 a 31:21 e traz uma transformação zumbi. Além dos gemidos, respiração ofegante, vômitos, espirros de sangue da personagem, os planos tremidos, movimentos bruscos salientam a perda da consciência humana para o monstro (Figura 42).

Figura 42 - Homem se transformando em zumbi em *V/H/S 2*.



Fonte: Reprodução

Pela sombra na imagem à direita (Figura 42), vê-se que o ciclista anda com dificuldade. Em conjunto com os aspectos citados acima, o clima é de vertigem, sobretudo após a queda e rolagem, que deixa marcas como as gotas de sangue na câmera (Figura 42 canto direito). O plano final inclinado determina a perda da vida humana por parte da personagem e o início da breve existência zumbi. O fora de campo é trabalhado com precisão nesse trecho, pois a partir dos sons e movimentos de câmera, praticamente “vemos” a transformação.

A esta altura das análises da câmera subjetiva diegética, identificamos o quão variada a exploração pode ser. Contudo, um dos modos mais vistos é o da corrida, fuga em meio a um ambiente escuro, desconhecido, conforme observado em filmes como *A Bruxa de Blair*, *O Misterioso assassinato de uma família* e *[Rec]*. Nessas propostas, elementos trabalhados no fora de campo são fundamentais para a constituição da narrativa, sendo um deles o som, como discutido por Carreiro (2014; 2015). A confusão, a desorientação, o estranhamento nos tiram no aspecto informacional, mas expandem nossas experiências sensíveis em consonância com aspectos sonoros.

Em *Desaparecidos* (2012), a narrativa se constrói por meio de seis câmeras quase que em sua plenitude no uso subjetivo. A mata densa e a escuridão são o ambiente para movimentos aleatórios e gritos. O trecho para enfoque vai de 58:21 a 1:01 e traz duas amigas do grupo que procuram o irmão de uma delas, Rodrigo. Junto com os gritos e respirações nervosas, ouve-se um grunhido de alguma criatura que elas não conseguem identificar, sendo que as viradas bruscas de câmera seguem esses barulhos. De maneira repetida, aparecem falhas no vídeo, recurso esse para determinar os cortes de montagem.

Figura 43 - Escuridão e câmera subjetiva diegética é o mote de *Desaparecidos*.



Fonte: Reprodução

Gritos e movimentos bruscos se intensificam quando as personagens encontram o corpo de Rodrigo (André Madrini) pendurado em uma árvore. A irmã Alexa (Charlene Chagas) o acaricia na tentativa de reanimá-lo, enquanto que a amiga larga a câmera pela alça e o balanço do artefato revela o quão ensanguentado estava o corpo do rapaz (Figura 43).

Em uma proposta diferenciada, *Cloverfield monstro* (2008), o único *blockbuster* das análises, é praticamente todo pelo ponto de vista da personagem Hudson, Hud (T. J. Miller), encarregado de filmar a festa de despedida do amigo Robert, Rob (Michael Stahl-

David). Um *found footage* de ação, repleto de efeitos especiais, enfatiza um uso da câmera que vai além do tremido, correria, locais escuros e gritos. Mesmo em meio ao caos, Hud abre os planos, fica atrás dos amigos nas fugas (pelo motivo óbvio de poder filmá-los), apresenta ângulos que beiram ao inverossímil pela situação em que se encontra, embora ele diga por diversas vezes que quer registrar tudo para que as pessoas saibam no futuro que Nova York foi atacada por um monstro gigante.

Entretanto, há outros motivos que justificam mais planos gerais na filmagem de Hud do que usualmente verificamos: o fato de *Cloverfield* evocar um imaginário midiático sobre catástrofes do século XXI nos Estados Unidos, como afirma Homy King:

Essas imagens evocam e referenciam eventos catastróficos midiáticos de um grupo de desastres temporariamente adjacentes: os ataques de 11 de Setembro, o Furacão Katrina, a epidemia de SARS, e o terremoto e tsunami ocorridos em 2004 no Oceano Índico. Elas são imagens que resolutamente pertencem ao começo do século XXI, ainda que sejam caracterizadas pela falta de um fato singular verdadeiro análogo historicamente (KING, 2012, p. 125, tradução nossa⁴⁸).

Essa referência a algumas imagens contemporâneas está presente na sequência escolhida para análise, que apresenta a tentativa de fuga de NY por parte dos jovens, de 1h:03 a 1h:07. O grupo segue em disparada pelas ruas tumultuadas. Hud⁴⁹, atrás de todos, foca a objetiva em planos mais abertos para mostrar o caos da cidade. Gritos de pessoas, sirenes, helicópteros, estouros de bombas, tiros, rugidos do monstro impõem um clima de frenesi à sequência (Figura 44).

Figura 44 - Hud foge e registra o monstro e os estragos.



⁴⁸ No original: “Such images evoke and reference catastrophic media Picture from a group of temporally adjacent disasters: the attacks of September 11, Hurricane Katrina, the SARS epidemic, and the 2004 Indian Ocean earthquake and tsunami. They are images that belong resolutely to the early twenty-first, yet they are characterized by the lack of a singular or true historical analogue”.

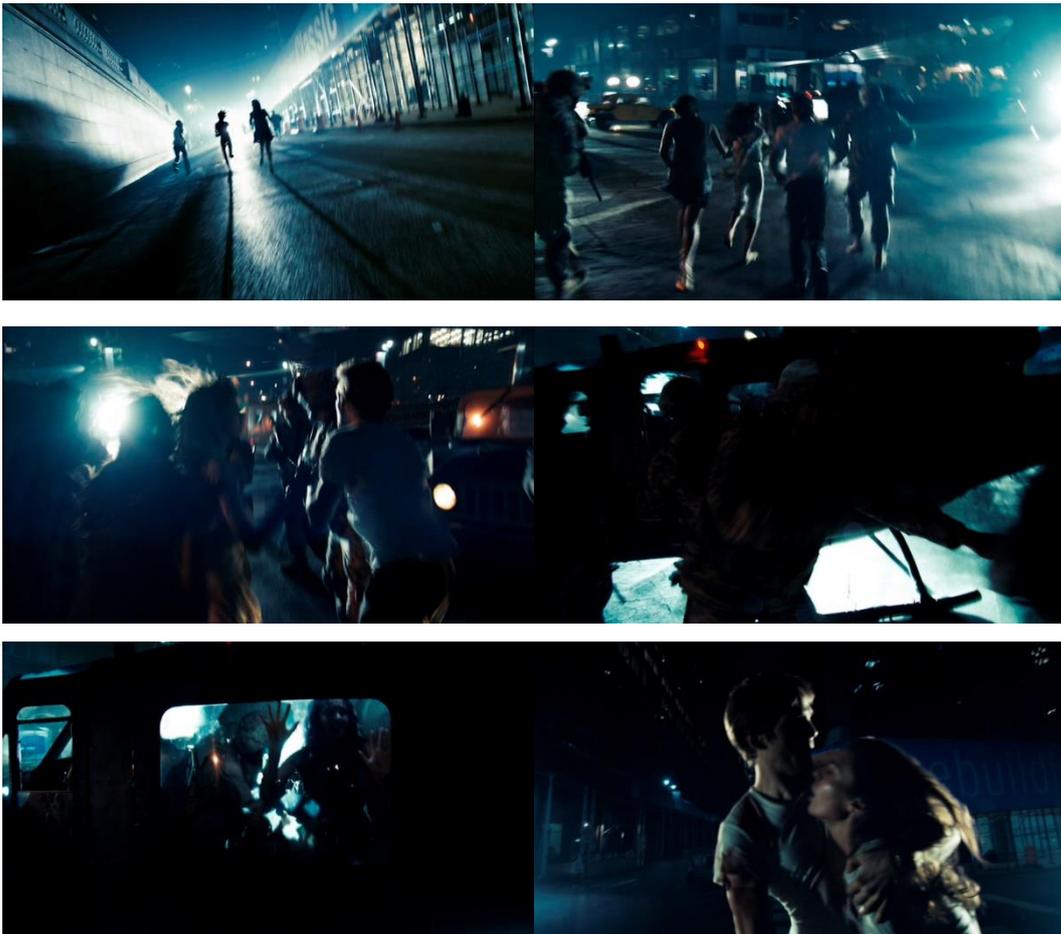
⁴⁹ Hud é também a sigla para *heads-up display*, uma interface visual muito usada para jogos em que as paisagens e objetos se formam conforme o nível do olho. A tecnologia foi desenvolvida originalmente para pilotos de caça (KING, 2012).



Fonte: Reprodução

No avanço rápido pelas ruas, apesar do medo, pânico, o jovem cinegrafista vira a lente para revelar a criatura responsável pelo desastre na metrópole. Em seguida, faz um movimento lateral para a esquerda e acompanha um tanque de guerra ser esmagado pela pata do monstro (Figura 44). Tudo isso rapidamente – há uma espécie de simultaneidade nas ações estabelecida pelo manejo rápido do cinegrafista. Semelhante a *[Rec]*, em certos momentos existe quase que um esquecimento de que se trata de uma câmera subjetiva diegética.

Figura 45 - Grupo entra em helicóptero e acompanha a destruição da criatura.





Fonte: Reprodução

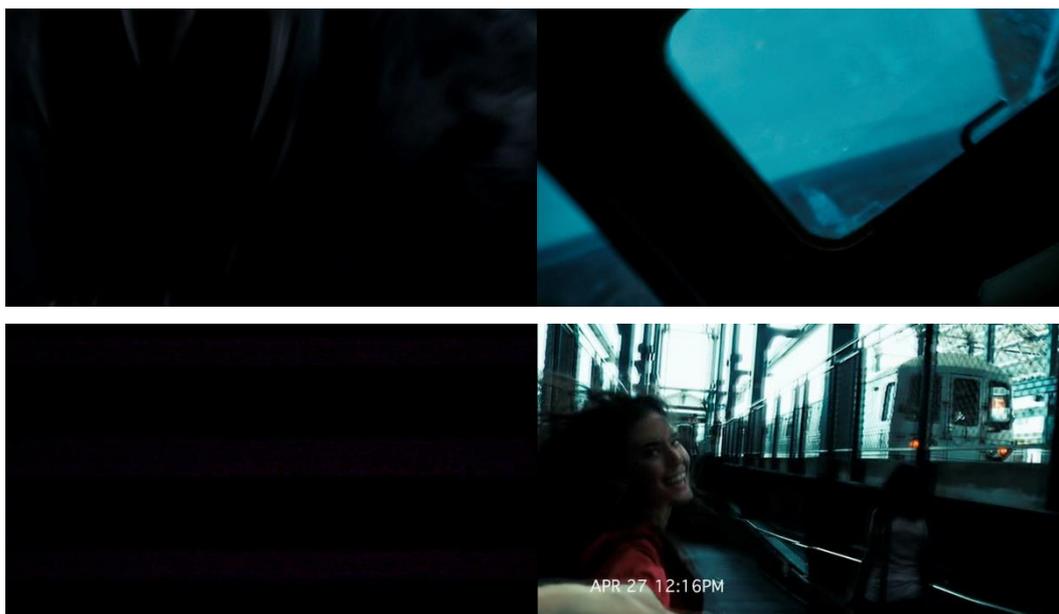
Pessoas correndo descontroladamente, Nova York em chamas, o que vemos nas Figuras 44 e 45 corrobora os argumentos de King (2012), de que há em *Cloverfield* uma alusão às catástrofes do começo do século XXI. Os planos do monstro atingido por bombas já são feitos de dentro do helicóptero, onde estão Hud, Rob e a namorada Beth (Odete Yustman). Mas a criatura reage e praticamente abocanha a aeronave – novamente a exploração de ataque à câmera (Figura 46). O helicóptero dá giros bruscos, Hud inicia uma reza desesperada em meio aos sons estranhos da aeronave até atingir o solo.

A queda é representada por meio de diferentes tipos de imagem: quando bate no chão a câmera falha, em seguida aparece Beth em um passeio com Rob, aliás essa situação é vista mais vezes ao longo do filme, pois a gravação já estava na câmera usada por Hud. Isso acontece, pois a câmera pertence a Rob. Após o plano de Beth, o que se vê é um banco de helicóptero destruído (Figura 46).

Apesar do susto, as personagens não morrem e conseguem sair do local. A câmera subjetiva diegética nessa produção se dá de modo contrário a vários outros filmes do

corpus: praticamente inexistente aura de mistério pelo fato de se olhar apenas pelo ponto de vista de uma personagem. Aqui a câmera de Hud vê tudo, quer ver tudo para apresentar ao futuro o que ocorreu na cidade norte-americana naquele dia, a tensão, o medo, a adrenalina se estabelecem justamente por se ver demais.

Figura 46 - Ao bater no chão, câmera mostra imagens antigas de Beth e Rob.



Fonte: Reprodução

Já em *O Sanatório* (2010) temos o aparelho comandado por um espírito. Um grupo está em um antigo sanatório tentando captar fenômenos paranormais para a realização de um documentário. Acuados, com medo por um colega ter sido arrastado por corredores, todos estão no andar superior do prédio quando uma das câmeras deixadas abaixo começa a “subir” as escadas (Figura 47). O trecho dura de 1h a 1h:02.

Figura 47 - Monitor revela que tem “alguém” guiando a câmera.



Fonte: Reprodução

A reação dos documentaristas ao perceber a aproximação do aparelho é de desespero (Figura 47 e 48). Nota-se outra vez o uso da imagem em perspectiva – o que problematiza a ideia de Elsaesser (2015) que o cinema contemporâneo esteja deixando de lado essa proposta de visualidade ancestral e fundamental, sobretudo, na indústria de matriz clássica.

Figura 48 - Entidade guia a câmera para o andar superior do sanatório.



Fonte: Reprodução

O fantasma sobe lentamente as escadas, guiando a constituição de uma imagem que por diversas vezes apresenta falhas (Figura 48). O fato de mover-se devagar torna a situação mais tensa e remete a um aspecto de filmes antigos: o de que geralmente certas ameaças movem-se sem pressa e mesmo assim alcançam as vítimas: tais como o assassino em série Jason, da franquia *Sexta-Feira 13* ou os zumbis de *A Noite dos Mortos vivos* (1968), de George Romero. Todos na sala acompanham o deslocamento da ameaça e o olhar deles se entrelaçam com o da entidade. O fantasma não chega a aterrorizar, pois a vidente do grupo abre a porta e a câmera cai no chão, como se tivesse sido largada.

A intensificação de problemas na imagem e ruídos conforme o espectro sobe as escadas de algum modo indica que a imagem produzida, “feita” pelo ponto de vista do fantasma é ruim, obtusa. Outra questão é a montagem paralela entre o espírito que avança e as pessoas na sala, cada vez mais apavoradas.

Podemos citar ainda o uso da câmera subjetiva diegética compartilhada com outro olhar, só que dessa vez por *webcam*. Em *Atividade Paranormal 4* (2012), Alex (Kathryn

Newton) conversa com o namorado pela interface do computador quando ouve barulhos estranhos na garagem. Ao se dirigir ao local, a garota pega o equipamento e segue com a tela virada compartilhada com o namorado que vê com a namorada o ambiente (Figura 49).

Figura 49 -Alex vira o computador para que o namorado veja com ela.



Fonte: Reprodução

Já em *As Fitas de Poughkeepsie* ocorre o uso da câmera subjetiva diegética pelo assassino em série. A exploração lembra a do *slasher*, contudo nos filmes das décadas de 1970 e 1980 percebia-se um distanciamento do agressor em relação às vítimas, o que não ocorre aqui. O assassino fala com as pessoas, está próximo, pode agir a qualquer momento. Os movimentos bruscos e as falhas na imagem amplificam a sensação de ameaça, uma vez que a o uso desse recurso narrativo se dá em momentos diversos do filme.

Em um deles, dos 06min39s a 09min19s, o *serial killer* se aproxima de uma garotinha após passar de carro em frente à casa dela. À medida que ele se chega perto da menina e tenta conversar, a imagem se distorce. Ele elogia as bonecas, mas a pequena afirma não poder falar com estranhos.

Figura 50 - Assassino se aproxima de criança brincando no pátio.





Fonte: Reprodução

O plano geral da chegada situa a casa da criança, o ambiente (Figura 50). Ao se aproximar, o enquadramento se torna um primeiro plano dela, cada vez mais assustada (Figura 50). O *plongée* confirma o aumento do medo em relação àquela presença estranha. A pequena é lacônica, irrita o assassino, que acaba cometendo o crime no local. O ato em si não é mostrado ao espectador, que obtém a informação pelo gesto brusco com a câmera e os sons emitidos pelo homem. Não há qualquer grito emitido pela vítima. Depois do crime, o assassino corre para o carro, ainda segurando a câmera, conforme identificamos na Figura 50.

É pertinente compreender que o uso da câmera subjetiva diegética se dá de diversas formas nas obras pesquisadas, só que uma questão fica: como ocorre o processo de identificação com as personagens nas produções que usam tal estratégia narrativa? Essa discussão é profícua nos estudos de cinema de horror, conforme vimos no capítulo três, principalmente na polêmica envolvendo o *slasher*. Segundo Browne, o processo de identificação leva o espectador a estar com a câmera e “com” a pessoa representada:

Encontra-se aí sua dupla estrutura, definida como aquele que vê/é visto. Trata-se de um forte processo emocional que coloca em questão qualquer explicação da posição do espectador centralizado em um único ponto ou no centro de um sistema simplesmente óptico (BROWNE, 2005. p. 240).

Porém, no *found footage* de horror, em muitas situações, o foco de identificação não aparece na tela, quando a personagem que filma se manifesta apenas pela voz. Isso

pode significar um impasse para esse processo, mas é preciso levar em conta o desenrolar da narrativa, como essa personagem cinegrafista se coloca na trama. Por exemplo, nos identificamos mais com Tommy, de *Estranhas Criaturas*, e Hud, de *Cloverfield*, do que com Pablo de *[Rec]*. Isso acontece porque a identificação se dá de maneiras múltiplas:

Evidentemente, o espectador está em vários lugares ao mesmo tempo: com aquele que vê no interior da ficção, com a aquele que é visto, e, ao mesmo tempo, em posição para avaliar e responder aos argumentos de cada um deles. Isso indica que, tal como aquele que sonha, o espectador fílmico é um sujeito plural: em sua leitura, ele é e não é ele mesmo (BROWNE, 2005, p. 246).

Portanto, isso quer dizer que se o ponto de vista na tela é o do monstro, assassino em série ou espírito não significa que o público vá se identificar com eles. Na análise do trecho de *As Fitas de Poughkeepsie* nos identificamos com a menina, ser olhado, tal qual ocorre com a personagem Dallas de *Nos tempos das diligências* (1939), de John Ford, em sequência investigada por Browne. Na etapa seguinte, discorreremos sobre as especificidades da imagem nos filmes e como elas podem ser vetores para possíveis ambiências.

4.3 Imagem técnica como constituidora de ambiências

A abordagem de Gumbrecht (2014) acerca da ambiência destaca fenômenos que tocam nossos corpos, os envolvem. Pensar as imagens técnicas nos filmes *found footage* com essas características diz respeito às possíveis produções de presença ou até mesmo atmosferas que elas possam evocar em função das “falhas” ou “imperfeições” que manifestam, ou até mesmo pelo decalque na tela de interfaces tecnológicas de produção de imagem contemporâneas ou antigas, como podemos identificar a partir das análises. Como já citamos por Heller-Nicholas (2014), os falsos ruídos que a visualidade desses filmes traz ampliam o horror por darem a impressão de que se aquilo que está na tela estivesse ocorrendo conosco, talvez seria daquela forma que registraríamos.

Em *Atividade Paranormal 3* (2011), a textura do VHS é contínua na narrativa, uma vez que a história se passa na década de 1980 e o pai de Kate e Kristie trabalha justamente com produção e edição de vídeos de casamento. O contraste de cores, a data indicada na tela, os efeitos de rebobinar a fita são vistos reiteradamente.

Esses efeitos tomam proporção não apenas pelo artefato presente o tempo todo, mas principalmente pela opção por planos gerais dos ambientes. O quarto das meninas, a

cozinha, o pátio da casa (Figura 51), há uma variedade de planos gerais que acentuam as características da imagem magnética.

Figura 51 - Planos gerais em VHS enfatizam a ambiência dos anos 1980.



Fonte: Reprodução

Durante a exploração do *video home system*, outras peculiaridades são apresentadas, como as dos monitores de edição do pai da família (Figura 52), que instala câmeras pela casa e registra as manifestações estranhas. É como se acontecesse a inserção de mais uma camada das atmosferas de uma visualidade de três décadas atrás.

Figura 52 - Visualidade do VHS se apresenta em camadas diferentes.



Fonte: Reprodução

Na figura 52 conseguimos identificar mais de uma textura de VHS sendo explorada no plano, no instante em que Dennis (Christopher Nicholas Smith) e seu assistente investigam um lençol que se ergue como um fantasma atrás da moça que exerce a função de babá na casa. A imagem videográfica traz aspectos distintos, como sinaliza Dubois:

Em vídeo, os modos principais de representação são, de um lado, o modo plástico (a “videarte” em suas formas e tendências múltiplas) e, de outro, o modo documentário (o real - bruto ou não – em todas as suas estratégias de representação). E, sobretudo – é o que os une contra a transparência -, ambos com um senso constante do ensaio, da experimentação, da pesquisa e da inovação. Não por acaso, o termo mais englobante que se escolheu para falar desta diversidade de gêneros das obras eletrônicas foi videocriação (DUBOIS, 2004, p. 78)

Não se trata de classificar *Atividade Paranormal 3* como filme experimental, não obstante conseguimos encontrar traços de manipulações diversas na produção, algo que pode ser encarado como esforço de experimentações dentro do gênero horror. Há sim um uso reiterado do vídeo como mecanismo de registro bruto, documental.

As câmeras de vigilância (artefato que é observado na categoria a seguir) são bastante usadas na trama, tal qual o segundo filme da franquia. Elas estão na verdade desde o primeiro filme e permanecem em todos.

As situações estranhas que ocorrem na casa, no entanto, não revelam o causador das mesmas – em nenhum momento Toby, o espírito ou demônio, que as meninas afirmam ver aparece de forma explícita. Mesmo assim, a presença dele se dá pelos registros videográficos, em última análise, a ameaça aqui é uma imagem.

A única ação da entidade ocorre justamente no final do filme, no trecho que vai de 1h19min a 1h21min. O pai corre pela casa em fuga de mulheres estranhas, supostamente bruxas, que cercam o lugar. Após deparar-se com a esposa morta, tenta se aproximar da filha Katie, que o ataca. Dennis cai e junto com ele a câmera, que permanece em registro – a mesma situação que acontece no primeiro filme. O plano é fixo, levemente inclinado e apresenta o assassinato do editor de vídeos pela sogra, que leva as netas para o andar superior da casa (Figura 53).

Antes de subir, Kristie chama Toby, olhando para o alto. Ouve-se um som diferente, semelhante a um grunhido animal. Em seguida, a imagem sofre interferência, como que pela ação da entidade. Toby passa, mas só “aparece”, se manifesta pelo vídeo.

Figura 53 - Toby atende Kristie e se manifesta pelo vídeo.



Fonte: Reprodução

O sobrenatural se desvelar através de artefatos tecnológicos é de certa maneira algo que já acontecia no cinema de horror há bastante tempo, conforme vimos no capítulo três. Porém, podemos afirmar que no *found footage* essa estratégia é parte fundamental da maioria das produções. Há que se inferir de que modo esse uso da tecnologia se diferencia nas obras recentes.

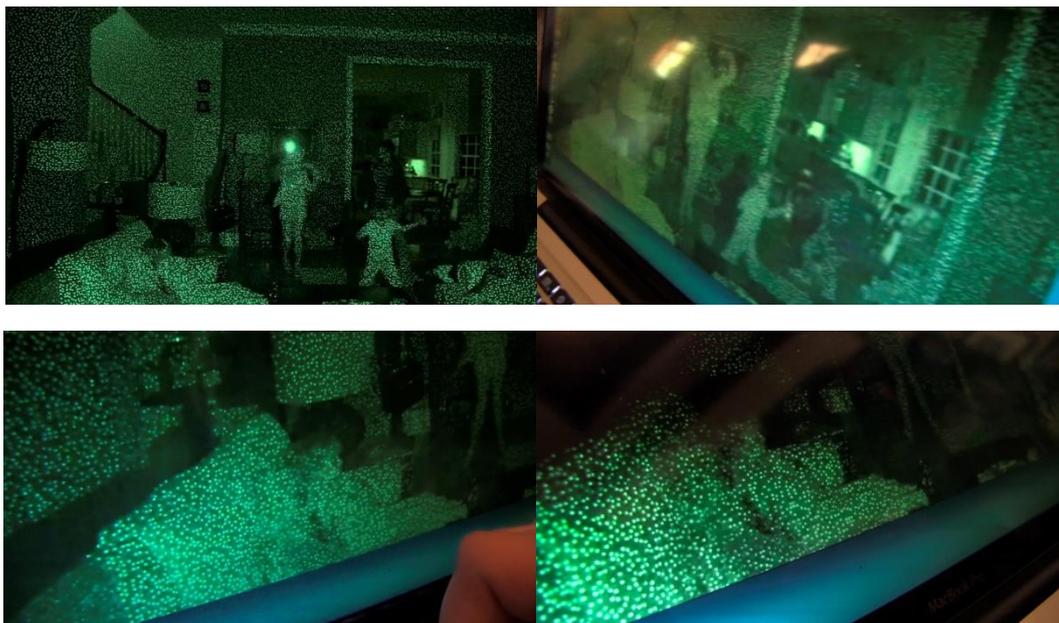
Em *Atividade Paranormal 4* (2012), os adolescentes e as crianças da casa usam a visão noturna da câmera do Kinect, sensor de movimentos do videogame Xbox 360 ou Xbox One. A imagem é peculiar e, por meio dela, novamente o espírito Toby se movimenta.

Todos dançam, brincando com a produção imagética do aparelho, exceto Robbie (Brady Allen) (que na verdade é Hunter do segundo filme, sobrinho de Katie), que permanece sentado. O plano da dança é geral (Figura 54). Há um corte e aparecem os jovens revendo o vídeo no computador, quando percebem um movimento estranho no sofá ao lado de Robbie: Toby (Figura 54). Assim como em *Atividade Paranormal 3*, é por meio de outro artefato que se consegue perceber as aparições de fantasmas. Na obra anterior, isso se dá pelo monitor usado para a edição de vídeo, enquanto que no quarto filme, ocorre pelo computador.

Os aparelhos servem assim não apenas para captar as comunicações do sobrenatural, como também para armazená-las, reproduzi-las, dar a chance de vê-las em velocidades

variadas, compartilhá-las na rede - o namorado de Alex (Kathryn Newton) chega a afirmar que colocará o vídeo de Robbie e Toby no *Youtube*. Além de um contato com o desconhecido, há agora a chance de instituir uma permanência e reprodução deste de muitas possibilidades, manipulações, texturas, filtros.

Figura 54 - Toby aparece em câmera de videogame.



Fonte: Reprodução

Na figura 54 no canto superior esquerdo vemos o grupo dançando, brincando com a imagem estranha, dispersa pelos corpos e objetos em pontos esverdeados. Já à direita e nas imagens inferiores, percebe-se que os adolescentes veem uma presença na imagem ao lado de Robbie, algo se mexe e os assusta.

Na sequência seguinte, que vai de 19min05 a 19min58, Alex acorda no meio da noite ao ouvir barulhos estranhos, desce as escadas e se depara com Robbie com o Kinect em visão noturna. Um plano aberto destaca o menino ao centro. Ele sussurra coisas incompreensíveis. O distanciamento da garota em relação a ele aumenta a tensão (Figura 55).

A jovem chama o vizinho várias vezes e o circunda, sempre mantendo alguma separação, o que revela o medo dela.

Figura 55 - Alex flagra Robbie se comunicando com Toby na sala.



Fonte: Reprodução

A garota pergunta se Robbie teve um pesadelo e ele responde que não conseguiu dormir. A aproximação da câmera torna o rosto do menino estranho, com tons fantasmagóricos. Assim como Toby, ele também vira uma imagem nessa sequência. Durante a conversa, algo passa atrás do pequeno, uma espécie de vulto (canto direito inferior da Figura 55), o que espanta Alex, que muda a direção da câmera, tentando buscar a coisa fugidia.

Embora haja um teor fantasmagórico no rosto do menino, é impossível negar a beleza do uso desse tipo de imagem, o brilho, a cor esverdeada, os pontos luminosos (Figura 55). De todos os filmes observados e entre os 18 elencados para análise, esse o único que se vale desse tipo de suporte.

No plano geral do canto direito superior da figura 55, quando Alex vê o que Robbie está fazendo, identificamos o uso da perspectiva, conforme apontamos em produções como *[Rec]* e *Cloverfield*, por exemplo.

As “falhas” na imagem são amplamente usadas nas obras como vetores para a comunicação de fantasmas, demônios, etc. Vimos isso na análise do episódio de *V/H/S 2*, quando a câmera dentro do olho da personagem permite as aparições (Figuras 40 e 41). A imagem disforme, tremida, acompanhada de um chiado, apresenta criaturas horrendas, borradas pela visualidade peculiar.

Em *V/H/S* há um episódio, inclusive, em que todas as ameaças são imagens disformes. Os seres que atacam um grupo de amigos no bosque possuem contornos humanos, mas estão embaçados, surgem como coisas fora de foco. Sempre que essas imagens/monstro começam a se manifestar a câmera sofre interferências, alterações na cor, textura, som, como se as entidades agissem sobre a estrutura maquínica de registro (Figura 56).

Tal como ocorre no segundo filme da série, é apenas por meio da objetiva que os borrões assassinos aparecem.

Figura 56 - Entidades assassinas só podem ser vistas pela câmera.



Fonte: Reprodução

Na figura 56 vemos que conforme a imagem embaçada avança sobre a vítima, maior é a interferência (superior direito). O homem permanece cético aos avisos, até ser atacado e assassinado. Após a morte dele, a namorada tenta escapar, mas percebe pelas manifestações da câmera que o local é repleto de seres sobrenaturais. Ela corre de maneira tão desordenada que a visualização se torna incompreensível. Até que a jovem acaba atacada por algo que pula de uma árvore e lhe toma a câmera – o próprio objeto é usado como arma (Figura 57). Depois de desmaiar, a mulher tem a barriga cortada pelo ser/imagem, que registra a ação com o aparelho.

Figura 57 - Vítima é morta por golpes realizados com a câmera em *V/H/S*.



Fonte: Reprodução

Em alguns filmes *found footage* identificamos a ânsia dos zumbis, monstros em devorar a câmera, enquanto nesse caso o aparelho é usado para matar a vítima e gravar a sessão de tortura. De inimigo a ser aniquilado, o artefato passa a cúmplice para o registro da morte.

Figura 58 - Entidade usa a câmera para registrar a morte da vítima.



Fonte: Reprodução

Essas falhas são diferentes de um suporte ao outro. Em *V/H/S*, os ruídos evidenciam os pixels da imagem (Figura 58), característica semelhante que encontramos em *Desaparecidos* (Figura 59).

Figura 59 - A imagem digital fragmentada é usada em *Desaparecidos*.



Fonte: Reprodução

Os estilhaços de pixels servem ainda para pontuar os cortes e elipses da narrativa e reiterar que a produção audiovisual é amadora e as câmeras ficam soltas pela alça no

pescoço das personagens. Quase sempre o uso do recurso é acompanhado de ruídos sonoros (Figura 59).

Já nos filmes que exploram o uso da fita para gravação, as falhas de imagem são diferenciadas e seguidamente enxerga-se o ato de rebobinar, uma visualidade constante na vida cultural das pessoas até meados dos anos 2000, mas que foi escasseando com o declínio do *home vídeo*. Hoje, sobretudo para as gerações mais novas que não viveram esse período, o horror *found footage* é uma das manifestações da cultura em que é possível experimentar o contato com essa tecnologia, praticamente obsoleta comercialmente.

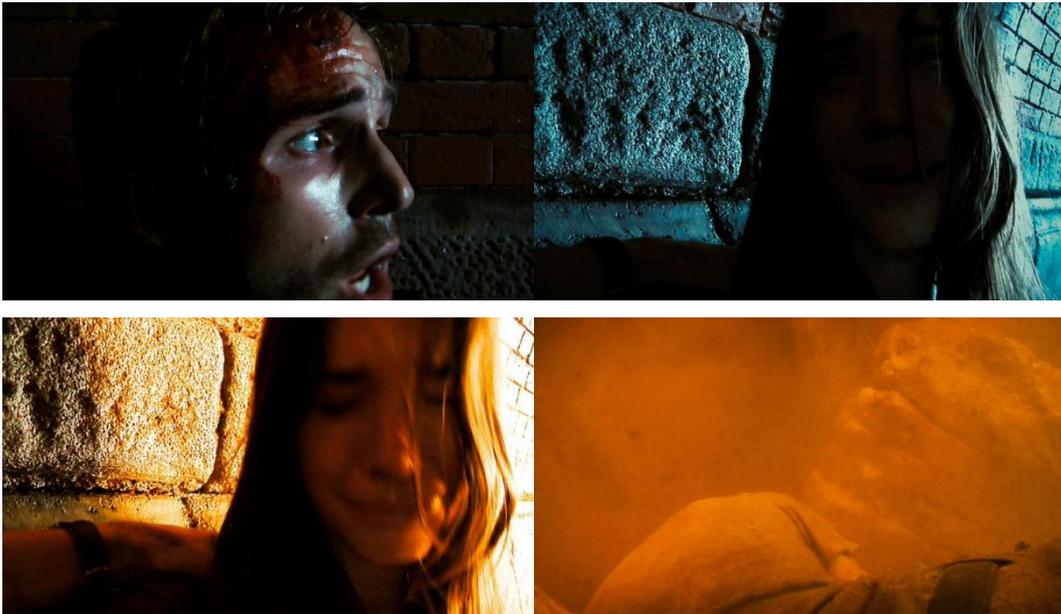
A imagicidade do vídeo pode constituir uma ambiência de um passado tecnológico desconhecido para muitos enquanto cotidiano. Pelo argumento de Gumbrecht (2014), de que determinados passados podem nos tocar através de certas obras, nesse caso, temos o passado da técnica sendo simulado no cinema como instrumento de reiteração de um incômodo com as narrativas propostas.

O ato de voltar a fita mostra o retorno ao passado acontecendo de forma maquínica: vemos o retorno ao ontem, ao antes, a imagem traz a duração dessa ação. Em *Cloverfield* isso acontece diversas vezes, mas pelo meio digital, tanto em relação às gravações da noite da invasão, quanto a outras mais antigas, que mostram um dia de passeios e namoro entre Rob e Beth. As cenas salientam a relação afetuosa entre ambos em contraste com o caos que as vidas de todos se tornaram com a chegada do monstro.

A proposta do antes e depois da relação do casal é pontuada na sequência final. Após a queda do helicóptero, Hud é atacado pela criatura e morre. Rob e Beth pegam a câmera e fogem ao Central Park.

Escondidos embaixo de uma ponte, eles gravam depoimentos até o exército jogar a bomba para o extermínio final dos monstros e, conseqüentemente, dos habitantes de Nova York que não conseguiram fugir. Depois das explosões, a câmera segue ligada exibindo a gravação original, do passeio de Rob e Beth pouco tempo antes da tragédia (Figura 60).

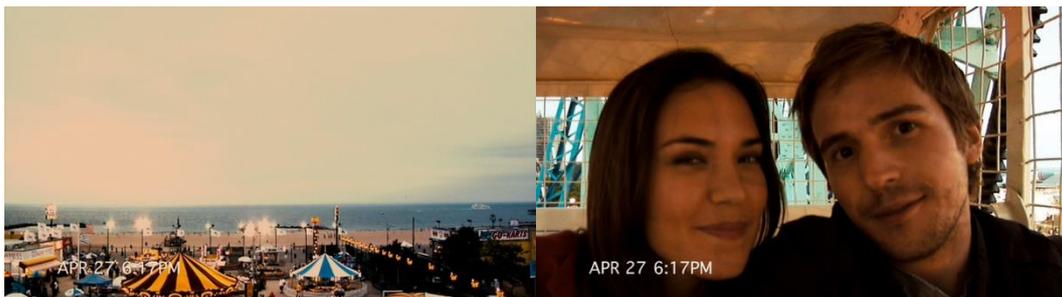
Figura 60 - Rob e Beth gravam despedida até a explosão da bomba em N.Y.



Fonte: Reprodução

A vida humana se esvai, porém a tecnologia permanece, se mantém, uma estratégia que identificamos em muitos filmes, fundamentalmente no uso de câmeras de vigilância ou em tripé. Quando a câmera está na mão, ela cai e o enquadramento mostrado geralmente é inclinado ou com falhas técnicas (canto inferior direito da Figura 60).

Figura 61 - Gravação segue mostrando o casal e um dia de passeio.



Fonte: Reprodução

Cloverfield se encerra com as imagens do jovem casal em uma roda gigante – Beth afirma que teve um ótimo dia, estabelecendo um tom irônico com o desfecho trágico de ambos (Figura 61). Há o fato aqui da permanência da imagem, do arquivo, a apreensão da vida pela técnica, aquilo que Kittler (2008) afirma acerca do retorno do mundo dos mortos.

Ao discutir a relação com o pós-Guerra em *Depois de 1945*: latência como origem do presente, Gumbrecht aborda a constituição de um presente amplo, cuja organização é influenciada pela tecnologia:

Quando nada puder ser deixado para trás, cada passado recente se impõe, no presente, sobre os passados prévios armazenados, e neste presente do novo cronótopo, que sempre está aumentando, haverá um sentido menor daquilo que cada um dos “agoras” - cada presente – realmente “é”. [...] O presente sempre em expansão começou a nos dar a impressão de que estamos encurralados num momento de estagnação. O tempo deixa de ser considerado um agente absoluto de mudança. Ao mesmo tempo, dentro do presente em expansão, certas atividades e comportamentos – certamente todas as formas de comportamento facilitadas pela tecnologia eletrônica – vão acelerar e consumir cada vez mais do tempo que temos ao nosso dispor, sem produzir nenhum sentido de direção nem de realização (GUMBRECHT, 2014, p. 318).

A coexistência de um presente amplo é possível em função da tecnologia de armazenamento e reprodução. Como observa Gumbrecht (2015), vários passados retornam:

Em vez de deixarem de oferecer pontos de orientação, *os passados* inundam o nosso presente; os sistemas eletrônicos automatizados de memória têm um papel fundamental nesse processo. Entre os passados que nos engolem e o futuro ameaçador, o presente transformou-se numa dimensão de simultaneidades que se expandem. Todos os passados da memória recente fazem parte deste presente em ampliação; é cada dia mais difícil excluirmos do tempo de agora qualquer tipo de moda, ou música, das últimas décadas. O amplo presente, com seus mundos simultâneos, ofereceu, sempre e já, demasiadas possibilidades; por isso, a identidade que possui – se possui alguma – não tem contornos definidos (GUMBRECHT, 2015, p. 16).

Em muitas obras *found footage* esse retorno é uma constante e entre elas está *Cloverfield*. Durante as gravações de Hud, Beth e Rob aparecem pelos registros remanescentes do encontro. Aliás, o filme começa e termina com eles, gravados em 27 de abril. O casal de namorados permanece enquanto imagem e retorna, para sempre (Figura 61).

Já em *Atividade Paranormal 3*, há o predomínio do VHS, há na tela a visualidade da fita sendo rebobinada (Figura 62), o que, juntamente com o aspecto da imagem em si, confirmam a ambiência audiovisual dos anos 1980, década em que se passa a história.

Figura 62 - Processos do VHS são explorados em *Atividade Paranormal 3*.



Fonte: Reprodução

A discussão de um presente amplo por Gumbrecht se conecta a uma das características do vídeo identificadas por Dubois (2004):

Desse modo, a imagem de vídeo não existe no espaço, mas apenas no tempo. É uma pura síntese de tempo em nosso mecanismo perceptivo [...]. Em suma, nada mais lábil e fluido que a imagem de vídeo, que escorre por entre os dedos ainda mais certamente que e finamente do que a imagem do cinema. Como o vento. A imagem de vídeo, sinal elétrico codificado ou ponto de varredura de uma trama eletrônica, é pura operação, sem outra realidade “objetal” que a materializa no espaço do visível. Sem corpo, nem consistência, a imagem eletrônica só serve, poderíamos dizer, para ser transmitida (DUBOIS, 2004, p. 64)

Assim, é compreensível porque em muitos filmes *found footage* há a ideia, simulação de uma transmissão em tempo real – o uso vídeo contribui profundamente para essa impressão.

É curioso perceber que algo intencional em uma produção de 2011 não o é em outras do final da década de 1990, pois ali o uso do vídeo não intenta tanto essa simulação do passado da tecnologia, uma vez que ela ainda pode ser considerada contemporânea e não tão obtusa na memória dos espectadores. Como exemplo, podemos citar os casos de *Estranhas Criaturas* e *Bruxa de Blair*, obras de 1998 e 1999, respectivamente.

Nesses filmes não há uma simulação do passado do VHS, mas o uso da tecnologia como ainda acontecia na década de 1990. No filme dos anos 2000, a exploração das fitas é diversas vezes mostrada, como que para marcar a escolha visual do passado. Tanto que no começo do *Atividade Paranormal 3*, quando Katie deixa na casa da irmã Kristie uma caixa contendo fitas, o cunhado pergunta: *VHS? That is old school. / VHS?* Isso está ultrapassado. Os suportes são compreendidos como algo que caiu em desuso, embora sejam eles que carregam o registro do segredo da família.

Percepção semelhante se tem em *Atividade Paranormal 5*, quando os vídeos de Katie e Kristi, os que vemos no terceiro filme, são encontrados por outra família. Ocorre o achado de uma câmera que mistura o videográfico e o digital em um aspecto estranho e que consegue captar espectros pela casa (Figura 63).

Figura 63 - Câmera antiga é descoberta pela família em *Atividade Paranormal 5*.



Fonte: Reprodução

A ambiência imagética que a câmera efetiva traz ruídos, falhas, ondulações, alterações de cor, borrados e embaçados que mais adiante se revelam como manifestações do espectro maligno (Figura 64). O som da mesma forma se mostra modificado, com barulhos diferentes, acompanhando as mudanças visuais.

Figura 64 - Artefato antigo distorce, embaça, produz imagens com cores alteradas.



Fonte: Reprodução

Ao contrário do que verificamos nas outras produções da franquia, no quinto filme a ameaça demoníaca aparece em vários momentos, e não apenas no final. A forma se materializa em imagem como uma fumaça, perceptível pela câmera encontrada (Figura 64). Vídeo e pixels se sobrepõem como se a ambiência técnica de *Atividade Paranormal 5* promovesse uma síntese de todos os artefatos usados nos filmes da franquia.

Aos 1h24min, ocorre a confrontação com o demônio Toby. Os habitantes da casa entram em um círculo com Leila (Ivy George), a filha do casal que tem sido o alvo das manifestações sobrenaturais. Guiada pelo pai Ryan (Chris J. Murray), a câmera gira, evidenciando o pânico dos presentes na sala (Figura 65).

Um recurso plenamente maquínico – o *night shot* da câmera – permite ao olho humano uma capacidade que intrinsecamente ele não possui: o de enxergar no escuro. A imagem fragmentada, escura, por vezes pode confundir o espectador sobre quem ou o que está na condução da diegese, no entanto, essa opacidade auxilia na expansão da sensação de tensão sobre a vulnerabilidade das personagens. É justamente esse recurso usado na *mise-en-scène*. Nessa sequência, a fantasmagorização das pessoas não é a prioridade – como vemos em usos do recurso em *Atividade Paranormal 4* ou *[REC]*, pois o objetivo é justamente desorientar o espectador e ampliar o desconforto com os ataques do desconhecido.

Crary (2012) argumenta que o estereoscópio foi um instrumento que permitiu uma espécie de tangibilidade do mundo por meio da imagem. Se formos relacionar essa ideia ao uso da câmera no horror *found footage*, podemos identificar tipos, ou melhor, graus de tangibilidade da imagem que se apresentam quase que em fluxo contínuo em alguns excertos, entre eles os que se valem da visão noturna.

Figura 65 - Visão noturna pontua o desespero e impotência das personagens.



Fonte: Reprodução

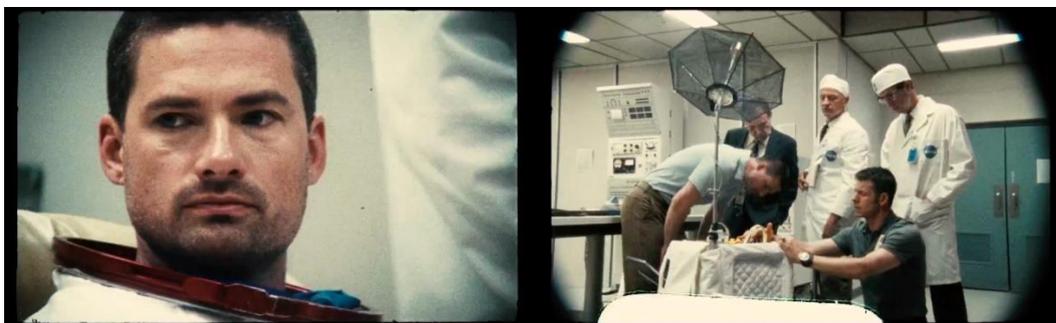
Apesar da visibilidade alterada, a criatura é destacada (canto inferior direito da figura 65), assim como ocorre em outras passagens do filme. Em *Atividade Paranormal 5*, o espectador sabe desde o início qual a ameaça pela qual as personagens passam e isso se dá, sobretudo, pela construção em imagem de Toby, peculiar dentro das exploradas até então na franquia.

O VHS, como citamos, é destacado em diversas produções, mas há outras bitolas identificadas. Em *Apollo 18 – A Missão proibida* (2011) a câmera de 16mm é simulada para contar a história da suposta missão à lua que deu errado e se tornou arquivo confidencial dos Estados Unidos. Textura, cor, formato da tela trazem uma ambiência da década de 1970, dos vídeos de família, da missão lunar Apollo 11, ocorrida em 1969, e tão presente no imaginário popular, pois ainda hoje as respectivas imagens aparecem na televisão em programas e documentários. Conforme Klaus-Berg Bragança (2012), a estética do filme realça o clima de mistério que geralmente as obras sobre o espaço já possuem:

As dúvidas calcadas na vastidão indefinida do universo atualizaram as tramas de horror e alguns filmes procuraram realçar essas incertezas através de estratégias retóricas que mobilizam a imaginação a conceder uma razão para os excessos ficcionais serem respaldados e validados como hipóteses possíveis. Filmes que constroem estratégias de visualidades embasadas em formatos mais aptos a condicionar afetos devido a um estatuto de veracidade, como o documentário, a tele-reportagem, o reality show e o vídeo amador. As narrativas tentam fomentar uma impressão de realismo para sustentar suas ficções (BRAGANÇA, 2012, p. 65).

Há um estatuto de veracidade em *Apollo 18* e o aspecto visual reforça esse mecanismo narrativo.

Figura 66 - Apollo 18 simula o uso da câmera 16mm.



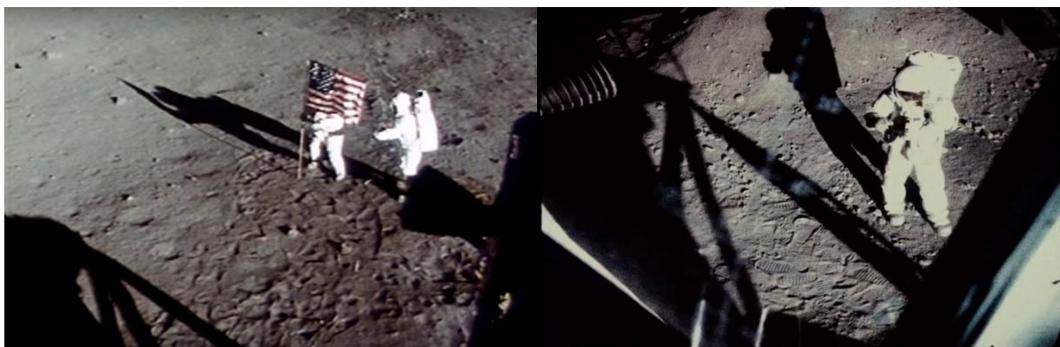


Fonte: Reprodução

Pela Figura 66 percebemos as variações de textura, luminosidade, formato de lente e tela das imagens. Acima há os astronautas no ambiente de trabalho, enquanto abaixo, os vemos em um vídeo caseiro de churrasco em família e amigos. Os arquivos são apresentados em paralelo aos depoimentos.

Nas sequências lunares, fica ainda mais contundente a relação entre as imagens do filme e as de fato documentais em 16 mm da missão Apollo 11⁵⁰ (Figura 67).

Figura 67 - À E, a imagem da Apollo 11 e à D, um plano de *Apollo 18*.

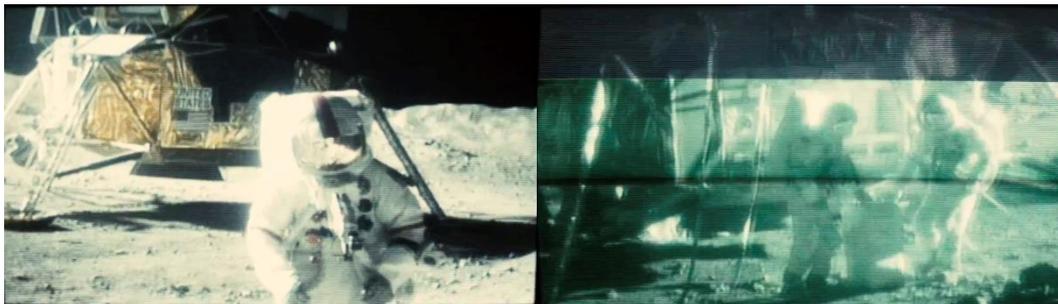


Fonte: Reprodução

Na lua, os astronautas instalam câmeras conectadas à nave e um aspecto visual diferente dos demais é apresentado. Assim como em vários filmes, quando uma força obtusa começa a agir, as imagens falham, as câmeras mostram problemas e emitem sons esquisitos. Em *Apollo 18* tal recurso segue a tendência (Figura 68).

⁵⁰ Vídeos de arquivo da Apollo 11 estão disponíveis em <https://www.youtube.com/watch?v=6GtCvZIXeVk>. Acesso: dez. 2016.

Figura 68 - Força oculta se comunica e interfere no funcionamento da gravação.



Fonte: Reprodução

As alterações imagéticas durante um momento de tensão são o destaque da sequência para análise, que vai de 39min12s a 42min05s. Um dos astronautas sai da nave para consertar a antena de comunicação e acaba sentindo que algo estranho entrou no traje protetor, já que ele se debate e pede ajuda ao colega que está dentro do veículo aeroespacial (Figura 69). No começo do trecho, estabelece-se uma montagem paralela que marca a tensão do diálogo entre ambos.

Figura 69 - Montagem paralela dos astronautas.



Fonte: Reprodução

À medida que aumenta o desespero de Nate (Lloyd Owen) por estar sendo atacado por algo desconhecido, crescem também as incidências de interferências na imagem e ruídos sonoros desconexos (Figura 70).

Figura 70 - O ataque a Nate amplia falhas na imagem e ruídos estranhos.



Fonte: Reprodução

Depois do ataque, há um corte na imagem e Ben (Warren Christie) se encaminha ao exterior da nave para resgatar o companheiro (Figura 70). Percebe-se outro andamento, cujo registro ficou afetado pelo deslocamento e falta de gravidade. Em certos instantes, a imagem torna-se apenas um borrão (Figura 70).

O deslocamento na superfície lunar é lento, conforme percebemos em vídeos reais da Apollo 11. Assim, identifica-se uma opção do diretor em tentar reproduzir essa ambiência que não conhecemos enquanto experiência concreta, porém temos um imaginário sobre ela a partir das gravações da chegada à lua em 1969 e que circulam em diversas mídias até hoje.

Juntamente dessa movimentação vagarosa, há nesse trecho a imagem com problemas como fundamental para a proposição de sensações de desconforto, estranhamento, medo sobre o que pode estar ocorrendo com o homem lá fora (Figura 70).

Figura 71 - Interferências são usadas em momentos de tensão nos filmes.



Fonte: Reprodução

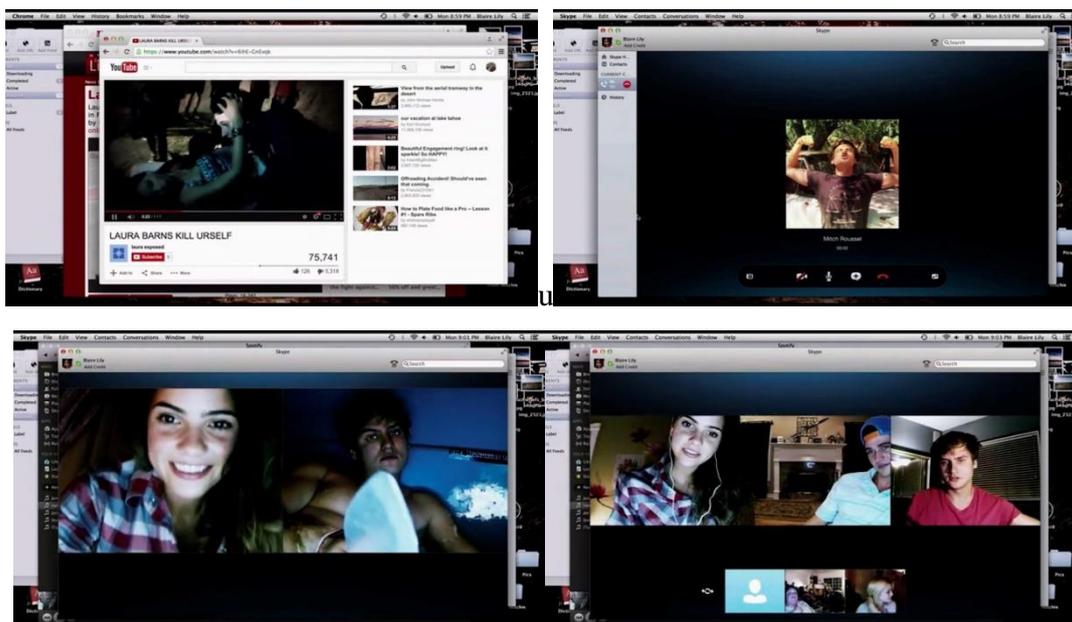
As falhas e a câmera lenta (Figuras 70 e 71) estendem a percepção do que poderia ser fazer gravações na superfície lunar. O ambiente por si já é muito perigoso e, como se apresentam essas estratégias narrativas de registro, dá a impressão de guardar uma perigosa ameaça aos visitantes.

O estranhamento da imagem com falhas para evidenciar o contato com alguma entidade ou demônio aparece em vários filmes. Cabe ressaltar que em *Amizade desfeita* (2015) isso transcorre por *webcam*, já que a obra toda simula o uso do *Skype* e a navegação por sites e *chats* para a construção narrativa. Estamos diante de um cinema sem referencialidade, já citado por Dubois (2004) e Crary (2012). A maior parte da trama se desenvolve pelas ações da personagem Blaire (Shelley Hennig) de uma interface a outra,

falando com todos os amigos, ou mantendo conversas paralelas com o namorado Mitch (Moses Jacob Storm) enquanto interage com o grupo.

As imagens da obra são resultado de cálculos matemáticos, conhecimento científico aplicado (FLUSSER, 1985) que retorna em superfícies familiares a quem usa o computador todos os dias, ou seja, o público ao qual *Amizade Desfeita* se destina (Figura 72). Aliás, a produção do filme levou para o ambiente virtual a proposta do filme, criando perfil e página para a personagem Laura Barns na rede social *Facebook*⁵¹.

Figura 72 - Filme simula narrativa totalmente pela interface do computador.



Fonte: Reprodução

A encenação acontece pela atuação dos atores dentro do quadro informático (Figura 72). Como pensar o plano nessa estratégia? É como se a “câmera” ficasse sempre em um plano fixo, parado, o que se relaciona com a problematização do audiovisual de acontecimento (TIETZMANN; ROSSINI, 2013). Ao contrário do que vemos em outros filmes, não há qualquer uso da imagem em perspectiva, pois a visualidade achatada da tela do computador se sobrepõe (Figura 73).

As distorções visuais se acentuam nas intervenções do espírito de Laura Barns (Heather Sossaman), mas já estão em diversos momentos nos diálogos entre os amigos, salientando os problemas de conexão nos aplicativos de vídeo *chat*. Identifica-se uma

⁵¹ A página de homenagem a Laura pode ser acessada em: <<https://web.facebook.com/Laura-Barns-850524571676524/?fref=ts>>. Acesso: mar. 2017.

ambiência de certa pastosidade, algo parecido ao demônio fluido em 3D de *Atividade Paranormal – A Dimensão Fantasma*.

Figura 73 - A navegação de Blaire é acompanhada pelo espectador.



Fonte: Reprodução

As narrativas correm em paralelo: Blaire com os amigos, no chat com o namorado, nas respectivas navegações ou nos esforços de comunicação com o intruso no grupo virtual, que depois descobre-se tratar-se do espírito de Laura Barns. Há aqui a ubiquidade da *web* levada ao filme, não apenas pela simultaneidade, como também pela presença de algo inexplicável, um espírito que penetra a rede e literalmente assombra por meio dela.

O entrelaçamento dos olhares das personagens é construído majoritariamente pelo ponto de vista de Blaire, uma vez que ela é a protagonista e o principal alvo da vingança de Laura. Em apenas dois momentos da trama ela compartilha a tela do PC com os demais.

É comum o universo dos computadores apresentar problemas complicados, quase que sobrenaturais, tais como os ataques de *hackers*, *crackers*, os vírus disseminados para a corrosão de sistemas complexos (Figura 74). A produção levanta esse eixo dramático, porém não o mantém: o estranho no *Skype* é um espírito.

À medida que a narrativa avança, as falhas nas imagens se intensificam, fundamentalmente nas personagens mais alteradas emocionalmente (Figura 74).

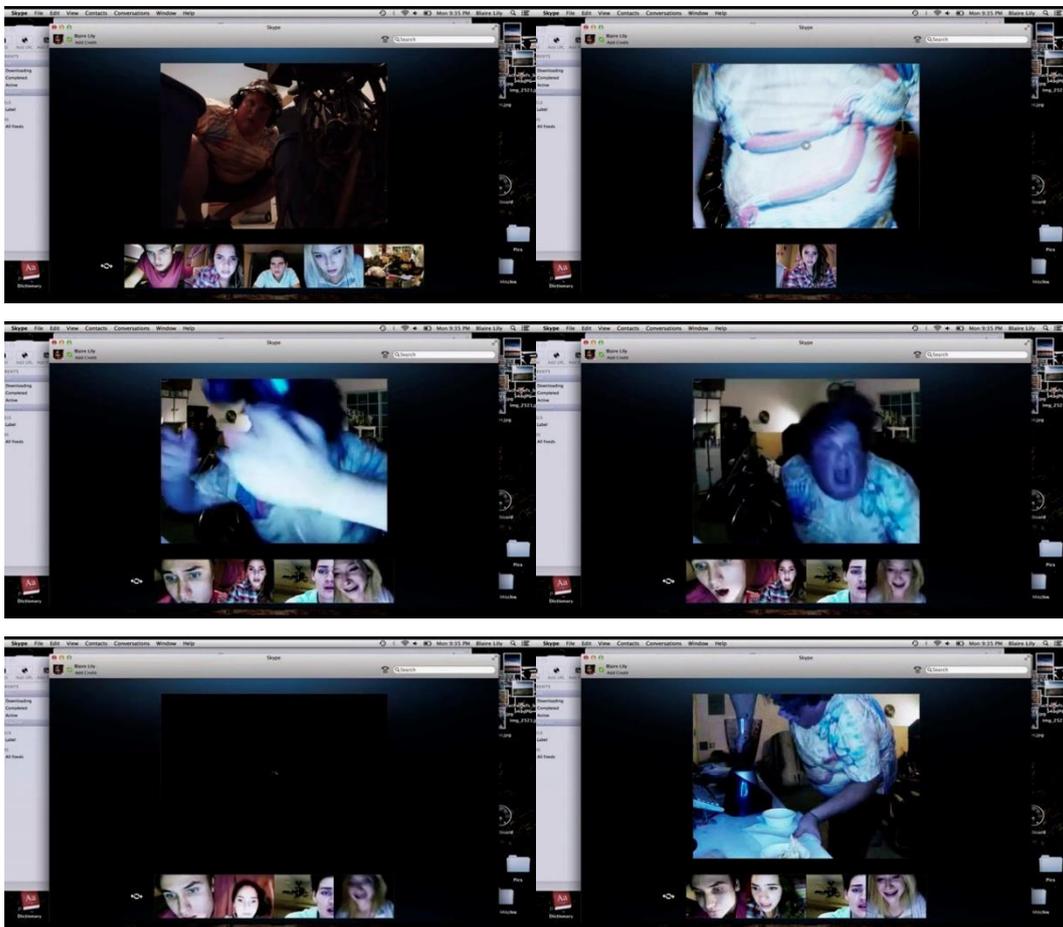
Figura 74 - Mitch cobra explicações por traição da namorada e imagem se altera.

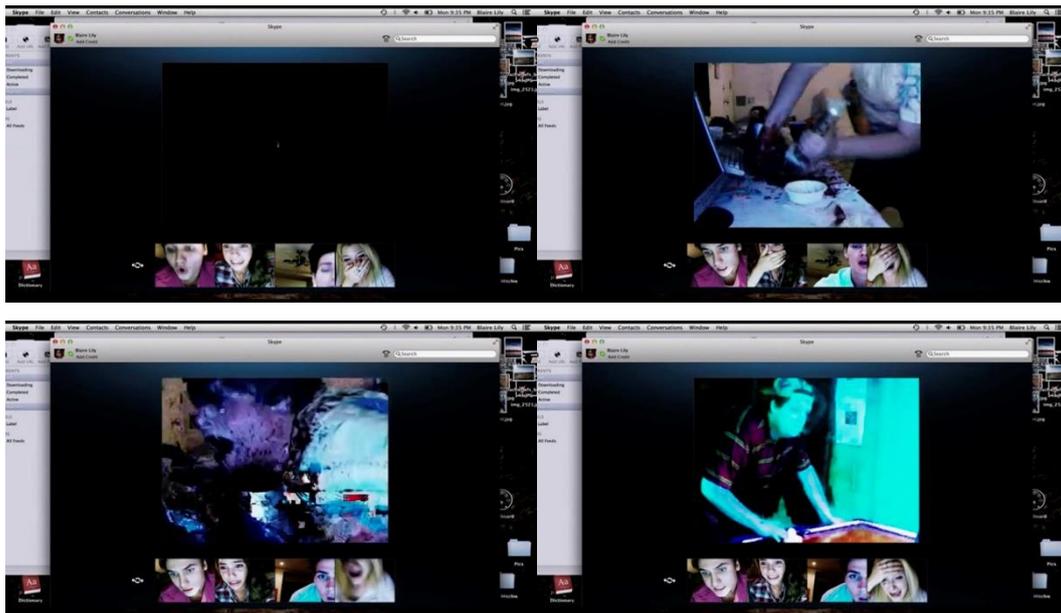


Fonte: Reprodução

As distorções visuais são enfatizadas nos ataques de Laura a cada um dos amigos. Todavia, constata-se aqui algo diferente em relação aos outros filmes que fazem uso da imagem imperfeita como gatilho para manifestação de uma força sobrenatural, como é possível ver na cena da morte de Ken (Jacob Wysocki) (Figura 75), que vai de 47min13s a 47min50s.

Figura 75 - Morte de Ken é vista ao vivo pelos amigos.





Fonte: Reprodução

Ken vê algo no canto de seu quarto, uma câmera que também registra para os outros membros do chat. Em seguida, ocorrem vários cortes entre planos estáticos, congelados pelo download do vídeo (Figura 75) e em ação com falhas do rapaz se torturando sob efeito do espírito de Laura e morrendo. Além das falhas, há essa escolha pelo carregamento da imagem que acentua a tensão dos amigos diante do que estaria ocorrendo.

Ao final, a imagem congela novamente na foto do perfil de Ken na rede social e ninguém sabe ao certo o que ocorreu a ele, apenas se presume. Em *Amizade Desfeita* a interface do computador é parte da narrativa, entre outros atributos, nesse de salientar os problemas de conexão e carregamento de vídeos e fotos.

Diversas características das imperfeições das imagens no *found footage* e possíveis ambiências foram observadas nesta categoria. Na próxima, outro elemento preponderante do dispositivo do olhar no gênero é discutido: o uso da câmera de vigilância ou sem o controle do olho humano.

4.4 Câmera sem o olho humano

Na presença da câmera sem olho humano, duas estratégias se acentuam: a vigilância e o artefato que cai após alguma perseguição ou morte das vítimas. No primeiro,

geralmente os planos são abertos, em *plongée* (câmera alta), estáticos, em que os atores entram e saem do quadro. Já no segundo, os planos são fragmentados, diversas vezes confusos pela carência de informações mais claras sobre o que está se passando com as personagens. Assim, o som se torna ainda mais fundamental na função de estabelecer a narrativa, uma vez que a imagem é fragmentada.

Um exemplo do aparelho que cai e mantém o registro está na sequência final de *Canibal Holocausto*, quando o último membro do grupo de exploradores é assassinado pela tribo de canibais e consegue ainda virar a câmera e registrar a própria morte (Figura 76).

Figura 76 - Personagem registra a própria morte em *Canibal Holocausto*.



Fonte: Reprodução

Na vigilância, a fundamental recorrência é a da câmera estática, o olho onipresente, que tem a função de captar manifestações do sobrenatural. Segundo Kittler, esse intuito já existia no começo da fotografia:

Um dos passatempos preferidos do ocultismo, que surgiu por volta de 1850 como adaptação à telegrafia elétrica, foi a caça a fotografias fantasmas. O obturador da câmera ficava aberto, mesmo quando nada se via na escuridão. Essas não-fotografias eram reveladas na esperança arnheimiana de que um espírito invisível ao olho humano houvesse se materializado exclusivamente na camada fotográfica (2016, p. 196).

É exatamente o que acontece em vários filmes – um aparelho é colocado em determinado local para a gravação do desconhecido, tal como ocorre na franquia *Atividade Paranormal*. Contudo, esse é apenas um dos usos desses artefatos no cinema, pois a ocorrência frequente dos mesmos se dá pela naturalização das imagens de câmera de vigilância no cotidiano nos mais variados ambientes: bancos, empresas, escolas,

universidades, condomínios, ruas centrais das cidades, etc. Até a *webcam* de nosso notebook pode consistir em mecanismo de vigilância, mesmo desligada⁵².

A banalização dessas imagens se ampliou ainda mais após os ataques terroristas ao World Trade Center, em Nova York, e ao Pentágono, em Washington, em 11 de setembro de 2001 (HELLER-NICHOLAS, 2014). A necessidade de vigiar o outro aumentou, assim como o medo, a paranoia. Diversos filmes contemporâneos abordam essas problemáticas pós-ataques, entre eles o ganhador do Oscar de Melhor Filme de 2006 *Crash – No Limite*, de Paul Haggis. E, obviamente, o debate está em muitas produções do *corpus* de pesquisa.

Embora as visualidades de vigilância tenham se intensificado com a propagação das tecnologias, os mecanismos para observar e controlar pessoas são bem mais antigos, como observa Foucault (2009), estão no surgimento de prisões, hospitais, escolas, centros de psiquiatria durante a Modernidade:

[...] o asilo psiquiátrico, a penitenciária, a casa de correção, o estabelecimento de educação vigiada, e por um lado os hospitais, de um modo geral todas as instâncias de controle individual funcional num duplo modo: o da divisão binária e da marcação (louco-não louco; perigoso-inofensivo; normal-anormal); e o da determinação coercitiva, da repartição diferencial (quem é ele; onde deve estar; como caracterizá-lo, como reconhecê-lo, como exercer sobre ele, de maneira individual, uma vigilância constante, (etc). De um lado, “pestilentam-se” os leprosos; impõem-se aos excluídos a tática das disciplinas individualizantes; e de outro lado a universalidade dos controles disciplinares permite marcar que é “leproso” e fazer funcionar contra ele os mecanismos dualistas da exclusão (FOUCAULT, 2009, p. 165).

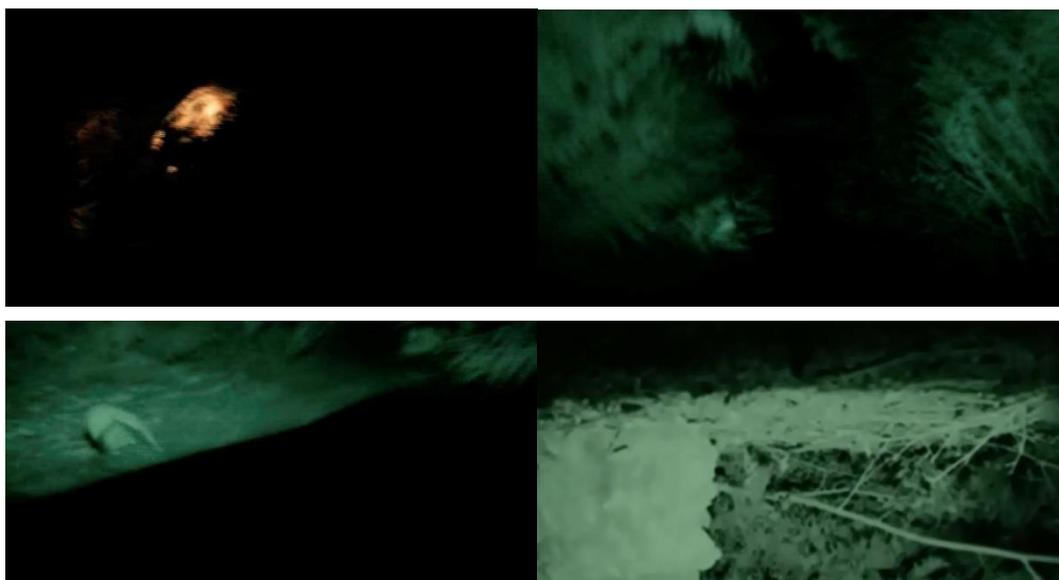
As diversas vigilâncias operam em funções distintas na sociedade e se propagam com o intuito de separar, distinguir, às vezes muito mais do que proteger. Por isso é uma categoria complexa e buscamos compreender como ela se insere no dispositivo do olhar do horror *found footage*.

A ideia de “câmera sem olho humano” em si é falsa, uma vez em que se tratando de cinema sabemos haver sim o olho humano por trás de toda a construção narrativa que acompanhamos. Todavia, simula-se uma ausência de interferência humana no registro imagético, ou até uma aparente autonomia dos artefatos em determinados momentos. Essas especificidades organizamos nas análises.

⁵² Em junho de 2016, Mark Zuckerberg, presidente do *Facebook*, gerou debates ao postar uma foto em que ao fundo aparecia seu notebook pessoal com a *webcam* tapada. O diretor do FBI, James Comey, também já afirmou que cobre a *webcam* de seus aparelhos. Reportagem do site da Revista *Época*. Disponível em: <<http://epoca.globo.com/vida/experiencias-digitais/noticia/2016/06/por-que-mark-zuckerberg-bloqueia-camera-do-computador.html>>. Acesso: dez. de 2016.

Gritos, angústia, o aparelho cai, há um som de falha técnica e o plano parado pontua a ausência de olho humano no comando em *O Misterioso Assassinato de uma família* aos 48min36s. A sequência é a da ida dos irmãos para o bosque (Figura 77) a fim de investigar o desaparecimento do irmão menor (mesmo trecho analisado na categoria anterior).

Figura 77 - Registro da máquina, sem a condução de olho humano.



Fonte: Reprodução

Partes do chão, vegetações, falha técnica ocasionada pela queda, ângulo que desorienta – o que a câmera registra é ainda mais obtuso (Figura 77). De algum modo, ela funciona como uma previsão de que o estranhamento visual será narrativo, como o desfecho que a procura dos irmãos pela mata terá. O rapaz segue, por um tempo, com a iluminação convencional do aparelho até que resolve ligar a visão noturna. Em seguida, ele é arrastado, o que faz com que a câmera caia no chão e registre a imagem do canto inferior direito da Figura 77.

Há mecanismos discursivos que movem as formas como a câmera sem olho humano registra nas produções *found footage*. Segundo Foucault, o discurso não é um fenômeno de expressão, “a tradução verbal de uma síntese realizada em algum outro lugar, nele buscaremos antes um campo de regularidade para diversas posições de subjetividade” (2004, p. 61). Determinadas linhas discursivas regem a câmera sem olho humano por esse tipo de produção contemporânea, e no caso de *O Misterioso assassinato de uma família* a escolha é por poucos instantes de exploração desse aspecto, mas que,

conforme afirmado, antecipa instantes de horror e exacerba o estranhamento, tanto da situação vivida pelas personagens como pela exploração da técnica.

O garoto se recompõe, retoma a câmera e corre muito. Os planos aqui se tornam errantes, às vezes o aparato aponta diretamente para chão, em outras, no ângulo do olhar. O medo faz com que a intenção de filmar fique ainda mais complicada.

Figura 78 - Rapaz coloca a câmera ao chão para o resgate da irmã.



Fonte: Reprodução

A câmera é deixada de lado para o atendimento, o enquadramento de baixo mostra o encontro dos irmãos (Figura 78), enfatizado por gritos. Embora a lente esteja baixa, a informação visual é completa, pois é possível compreender o que ocorre na ação, o que nem sempre se dá quando a câmera é largada em algum lugar por uma personagem ou simplesmente cai.

A sequência final de *Atividade Paranormal* (2007) é outro exemplo de câmera caída, mas com a preservação de um ângulo que registra a ação sem opacidade, apesar de inclinado. No excerto, Katie (Katie Featherston) sai correndo do quarto, seguida pelo marido Micah (Micah Sloat). A câmera, colocada em um tripé, registra imagens do quarto vazio por cerca de um minuto. A suposição do que se passa chega por meio dos gritos de

ambos. De repente, o corpo de Micah voa (Figura 79) pelo quarto e derruba a câmera, uma vez que ele foi assassinado pela esposa.

O plano inclinado introduz a entrada de Katie, e a escolha por essa estratégia salienta a revelação da possessão confirmada. A figura em inclinação tornou-se estranha, cheira o corpo do marido em trejeitos animais. Ao final, ela sorri para o aparelho e ao espectador e acaba atacando o artefato – novamente isso se repete como em tantos outros filmes de tentativas em devorar os aparelhos, enfim, as imagens.

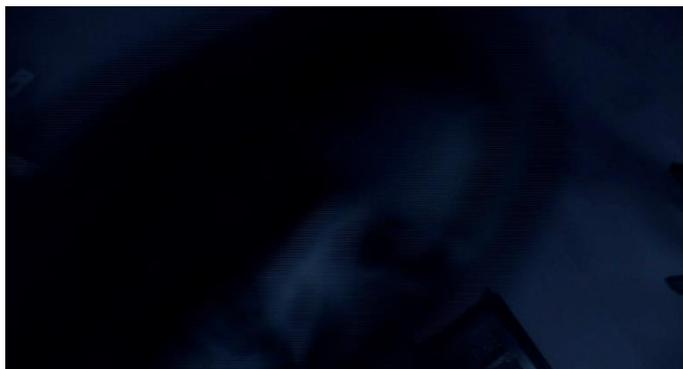
Figura 79 - Katie joga o corpo do namorado contra a câmera.



Fonte: Reprodução

O plano fixo diante do qual coisas estranhas acontecem é marca da franquia. Esses tempos mortos geralmente antecipam tensões ou se completam pelo uso do som, o que verificamos no princípio da sequência. A imagem se cria a partir da expectativa gerada sobre o que ou quem entrará pela porta do quarto. Apesar de caída, a câmera permanece enquadrando todo o ambiente em que ocorre a maior parte da trama (Figuras 79 e 80), ou pelo menos das ações do demônio/espírito que assombra Katie.

Figura 80 - Plano final traz o rosto da protagonista com aspectos monstruosos.



Fonte: Reprodução

A câmera derrubada pelo corpo de Micah mantém o plano mais transparente do que o percebido em *O Misterioso assassinato de uma família*, quando o artefato ao chão leva à tela alguma interferência ocasionada pelo dano técnico (Figura 77). A franquia possui uma relação de exacerbar o uso da lente que tudo capta:

Atividade Paranormal apenas sublinha como nos tornamos receptivos à ubiquidade da tecnologia de vigilância. Sebastien Lefait tem conectado de forma útil a cultura de vigilância à forma como o primeiro *Atividade Paranormal* constrói seus sustos. "[O filme] lembra constantemente os espectadores de que a realidade da presença repousa sobre a sua disposição de suspensão da descrença", disse ele. "A este respeito, a especificidade do filme reside na forma como ele unilateralmente associa a suspensão da descrença ao alegado poder revelador da câmera de vigilância" (LEFAIT apud HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 90, tradução nossa)⁵³.

A experiência com o horror depende muito desses planos abertos, parados, desse olho onipresente, que não é o do assassino do *slasher*, que se esgueira e segue as vítimas; esse está lá, como se o artefato apresentasse uma pseudoneutralidade que na verdade torna a ubiquidade assustadora. É como se houvesse uma cumplicidade entre máquina e sobrenatural, um depende do outro para a comunicação com o mundo.

Em meio a essas situações, existe uma crença das personagens, frequentemente as masculinas, no poder das câmeras para captação das ameaças às respectivas famílias. Em *Atividade Paranormal 2* elas se espalham por vários cômodos da casa, frequentemente

⁵³ No original: "*Paranormal Activity* underscores just how accepting we have become of the ubiquity of surveillance technology. Sebastien Lefait has usefully linked surveillance culture to the way that the first *Paranormal Activity* constructs its frights. '[The film] constantly reminds the spectators that the reality of the presence rests on their willing suspension of disbelief,'" he said. "In this regard, the film's specificity lies in the way it unilaterally associates the suspension of disbelief to the alleged revelatory power of the surveillance camera".

colocadas no alto para a constituição de ângulos abertos – de um aparelho do primeiro filme vemos a multiplicação para a diversidade em formatos e quantidade nas produções seguintes. A adaptação foi gradual, até porque o uso da câmera de vigilância de maneira recorrente no cinema alterou em parte a relação com a narrativa, os modos como é encadeada, como argumenta Heller-Nicholas, novamente a partir de Sebastien Lefait:

Sebastien Lefait tem se concentrado nas imagens de vigilância em *Atividade Paranormal* e *Atividade Paranormal 2*, sugerindo que esses filmes oferecem "uma reflexão sobre o estado do cinema em um mundo de vigilância". Enquanto esta filmagem de vigilância é responsável em grande parte pela verossimilhança, o significado do primeiro filme transcende especialmente isso, expondo como nesse clima o próprio horror deve adaptar-se às mudanças de espetatorialidade que a cultura de vigilância trouxe. "Graças aos numerosos momentos metacinemáticos, o filme mostra que o surgimento de sociedades de vigilância prejudica a eficiência tradicional dos filmes de horror sobrenatural e torna necessário corrigir as regras do gênero", afirma Lefait. "A expansão da vigilância altera o contrato de visualização de qualquer tipo de material audiovisual e, inevitavelmente, altera como as revelações podem ser encenadas" (LEFAIT apud HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 131, tradução nossa)⁵⁴.

A câmera de vigilância, de certa maneira, subverte cânones desse horror tradicional, um deles pode ser o ponto de vista do assassino do *slasher*, conforme já discutimos, ou a escassez de visualização plena do quê ou quem atormenta as famílias. Assim, é comum ouvir que essas produções são incômodas, ou mostram nada em termos de concretude visual do horror⁵⁵.

⁵⁴ No original: "Sebastien Lefait has focused on the surveillance footage in *Paranormal Activity* and *Paranormal Activity 2*, suggesting that these films offer "a reflection on the state of cinema in a surveillance world." While this surveillance footage is responsible in large part for their verisimilitude, the significance of the first film especially transcends this by exposing how in this climate horror itself must adapt to the changes in spectatorship that surveillance culture has brought. "Thanks to its numerous metacinematic moments, the film shows that the rise of surveillance societies impairs the traditional efficiency of the supernatural horror films, and makes it necessary to correct the rules of the genre," Lefait said. "The spread of surveillance changes the viewing contract of any type of audiovisual material, and inevitably amends how revelations can be staged."

⁵⁵ Comentário registrado por mim ao final de uma sessão em sala de cinema de *Atividade Paranormal 4* em 2012.

Figura 81 - Vigilância em vários cômodos da casa em *Atividade Paranormal 2*.



Fonte: Reprodução

Dentro da franquia, a obra que mais se vale do poder revelatório da vigilância é a segunda. Montagens paralelas dos cômodos da casa registrados em imagens vão tecendo a trama e preparando o olhar do espectador para as ações de Katie, que vai à casa da irmã para raptar o sobrinho Hunter (Figura 81).

Se o espectador de cinema precisa se adaptar à narrativa desses aparelhos, como salientam Heller-Nicholas e Lefait (2014), o mesmo estranhamento não ocorre em relação à estrutura imagética em si (Figura 81), visto que todos estamos acostumados com essa ambiência visual, tão constante em condomínios, ruas, bancos, estabelecimentos comerciais, escolas, universidades, programas de televisão dos mais variados tipos, desde telejornais até vídeos amadores exibidos em programas de entretenimento ou viralizados pela Internet.

É em *Atividade Paranormal 2*, também, que se percebe uma frequência de tempos mortos. No trecho de 28min55s a 30min35s ocorre a sequência em que o bebê Hunter começa a chorar. A mãe Kristi (Sprague Grayden) vai acalmá-lo e começa a andar pelo quarto. Por mais de uma vez, ela caminha até a janela para observar algo que a intriga (Figura 82).

Figura 82 - Kristi se move no espaço e a câmera permanece imóvel.



Fonte: Reprodução

O plano não é em sequência, pois identificamos cortes, embora sejam poucos. Em um dos momentos em que Kristi olha pela janela, a porta do quarto abre sozinha (Figura 82) – truque clássico dos filmes de horror. É como se algo entrasse no ambiente, porém não é isso que assusta a mãe e sim um barulho que vem do pátio.

A ausência de um plano subjetivo em Kristi evidenciando o que ela observa na rua intriga, pois esse olhar é vetado ao espectador, que permanece com o ângulo da vigilância. Essa insistência de obras que usam esse mecanismo visual provoca muito mais um desconforto pelo plano parado que sonega informações narrativas propositalmente, do que pelo medo que intenta. Todavia, tal objetivo não é descartado. Podemos afirmar que o desconforto serve ao horror de outros momentos do filme e vice-versa.

No terceiro filme acontece algo instigante na manipulação da tecnologia, uma vez que a história se passa na década de 1980, durante a infância das irmãs Katie e Kristi. O uso das câmeras de vigilância é acionado, mas essas são instaladas pelo pai, que tem experiência em produção e edição de vídeos de eventos sociais, como os de casamento (Figura 83). O aparato técnico tem um caráter artesanal e de improvisação que o remete ao filme de Oren Peli.

Figura 83 - A foto da família sendo registrada também pelo vídeo.



Fonte: Reprodução

No começo da obra, por volta dos 14 minutos, o jovem casal registra troca de carícias quando um terremoto acontece. Os tremores fazem com que o tripé da câmera caia e, semelhante à escolha de queda de câmera de *Atividade Paranormal*, o aparelho toca o chão, contudo não passa por danos técnicos perceptíveis. O plano é inclinado e ao mesmo tempo claro ao mostrar o ambiente sacudindo, poeira caindo do teto e sendo

aparada por alguma coisa estranha presente no quarto. É o vídeo registrando um dos primeiros fenômenos e chamando a atenção do pai, que mostra a gravação à esposa sem convencimento desta acerca das manifestações sobrenaturais (Figura 84).

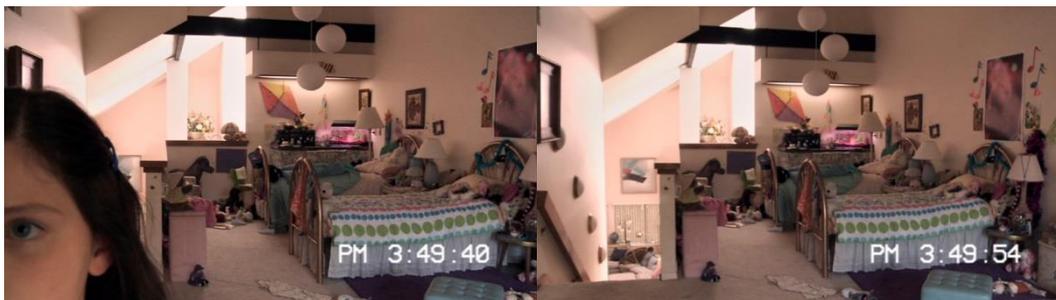
Figura 84 - Vigilância mostra algo entre a poeira que cai do teto.



Fonte: Reprodução

O que é visto no quarto é repetido em mais de uma tela na ilha de edição a fim de enfatizar a eficiência do aparelho em captar o desconhecido. Como a materialidade é outra – parte-se do olho da câmera para dentro de outro aparelho que agora reproduz infinitamente as imagens. São esses fenômenos que convencem o pai a espalhar câmeras em outros locais, como o quarto das filhas e a cozinha (Figuras 85 e 86).

Figura 85 - Katie se incomoda com a câmera no quarto em um primeiro momento.



Fonte: Reprodução

Figura 86 - Pai orienta filhas para que não mexam na câmera.



Fonte: Reprodução

A câmera colocada na cozinha traz uma característica peculiar: é uma improvisação de Dennis em um ventilador que gira e movimenta o aparelho de registro acoplado a ele.

Figura 87 - Dennis cria um mecanismo para gravação e testa na cozinha.



Fonte: Reprodução

A câmera-ventilador pontua nuances diferenciadas do uso da vigilância nos filmes *found footage*, o que ocorre, principalmente, pela sistemática de funcionamento (Figura 87). O trecho investigado vai de 29min30s ao 31min 34s.

Na primeira, a luz da cozinha está apagada e a o ventilador gira lentamente em panorâmicas que acentuam a tensão do filme sobre o que está por vir (Figura 88). Porém, se em *Atividade Paranormal* vemos Katie em pé ao lado da cama por um período prolongado que só concebemos pela aceleração da gravação registrada, aqui a lentidão do girar do ventilador é interrompida várias vezes em montagem paralela com outros cômodos da casa. Essa estratégia dá mais agilidade à narrativa ao mesmo tempo em que reitera os mecanismos de controle audiovisual da família.

A montagem cria uma expectativa no público em relação ao que o aparelho movido pelo ventilador pode evidenciar, o que não se concretiza plenamente, pois o filme joga com a espera da audiência com o horror, aspecto recorrente no gênero, que acaba postergada.

Figura 88 - Câmera no ventilador com os amigos.



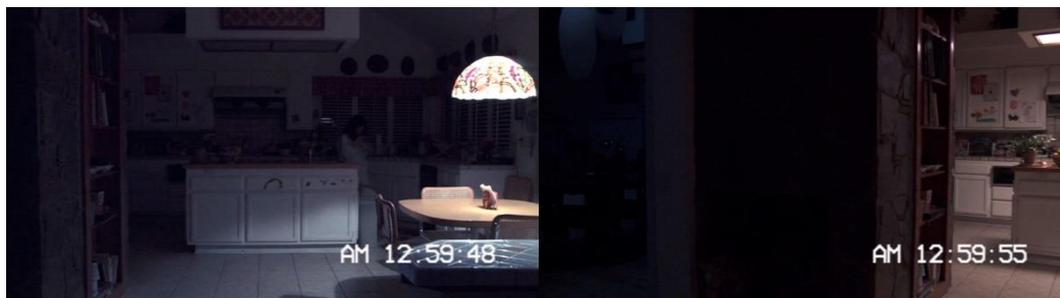


Fonte: Reprodução

O tempo entre as ações é salientado pela hora que aparece no canto inferior direito do vídeo, assim percebemos tudo o que ocorre enquanto a câmera no ventilador registra (Figura 88).

No outro momento em que a engenhoca de Dennis é usada, já temos a manifestação de algo. A mãe Julie (Lauren Bittner) desce para comer na cozinha, durante a madrugada, e uma lâmpada estoura na sala (Figura 89). Até que o fato aconteça, o movimento do artefato cria a tensão para tanto:

Figura 89 - Lâmpada vai esquentando até estourar.





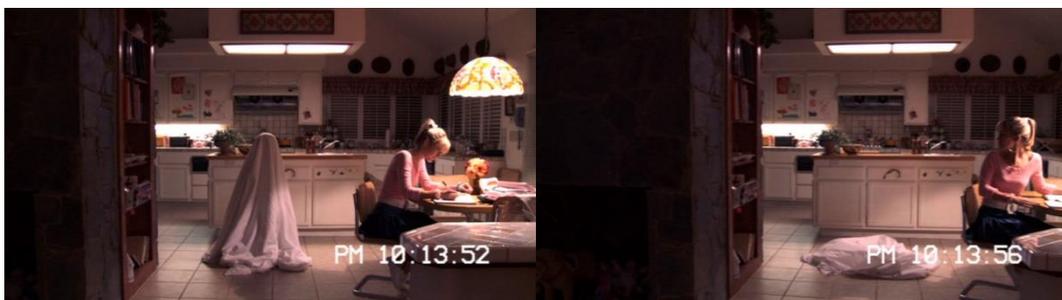
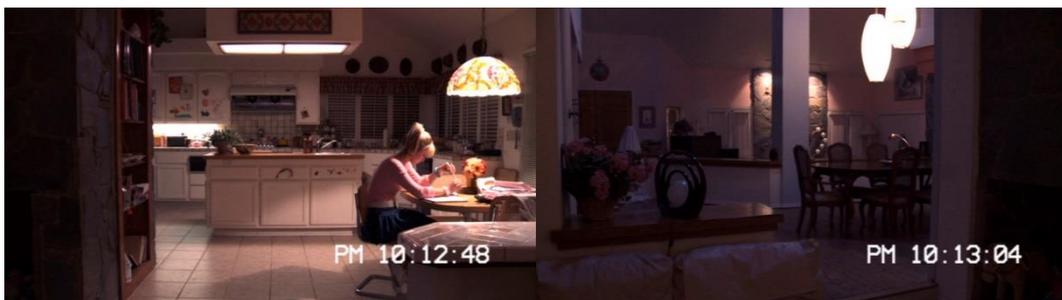
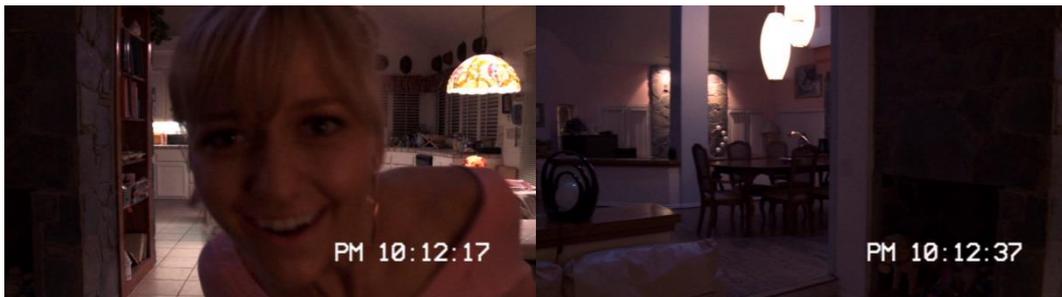
Fonte: Reprodução

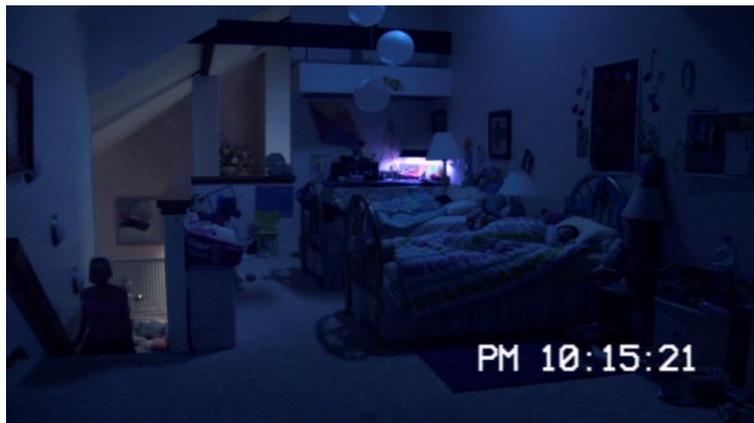
O ângulo da câmera no ventilador se distingue dos outros usos da vigilância pela casa por estar mais baixo (Figura 89) e por funcionar como marcador do avanço do sobrenatural dentro da família. O terceiro momento, e o mais longo, 40min29s a 45min29s, em que o recurso aparece destaca essa questão e traz outra comunicação das entidades que estão na casa, Toby talvez, o espírito que se comunica com as irmãs.

Os movimentos das lentes jogam com essa espera do público e, nesse caso, o espírito se manifesta de modo mais claro que nas outras circunstâncias (Figura 90).

Figura 90 - Toby se manifesta para a câmera no ventilador.







Fonte: Reprodução

A babá Lisa (Johanna Braddy) ainda brinca com a câmera, sabe da existência, porém não se incomoda (Figura 90). Esses três trechos se encerram da mesma forma: no quarto das meninas. Como se a ameaça saísse dali, o que de fato acontece. É pertinente comentar que se no uso da câmera subjetiva diegética temos uma constância de proximidade entre personagens e artefatos; na exploração da câmera sem olho humano ou em vigilância há um distanciamento e uma preponderância de planos abertos, montagem apenas necessária. Parte-se de certa “neutralidade” ou “isenção” que esse tipo de imagem teria, no entanto não é assim que acontece.

Em *Atividade Paranormal 5 – Dimensão fantasma*, de modo semelhante aos outros filmes da franquia, temos a exploração da câmera sem o olho humano bastante focada na vigilância. Inclusive, com a repetição de alguns truques, como o do lustre balançando de *Atividade Paranormal 3*.

Em uma sequência que vai de 30min36s a 32min45s, a menina Leila (Ivy George) anda até a sala da casa. Nada de muito usual acontece, fora o balançar do lustre. Não é apenas essa característica que liga a obra à de 2011, como estabelece a conexão com toda a série, sobretudo pela montagem paralela de várias imagens de vigilância (Figura 91).

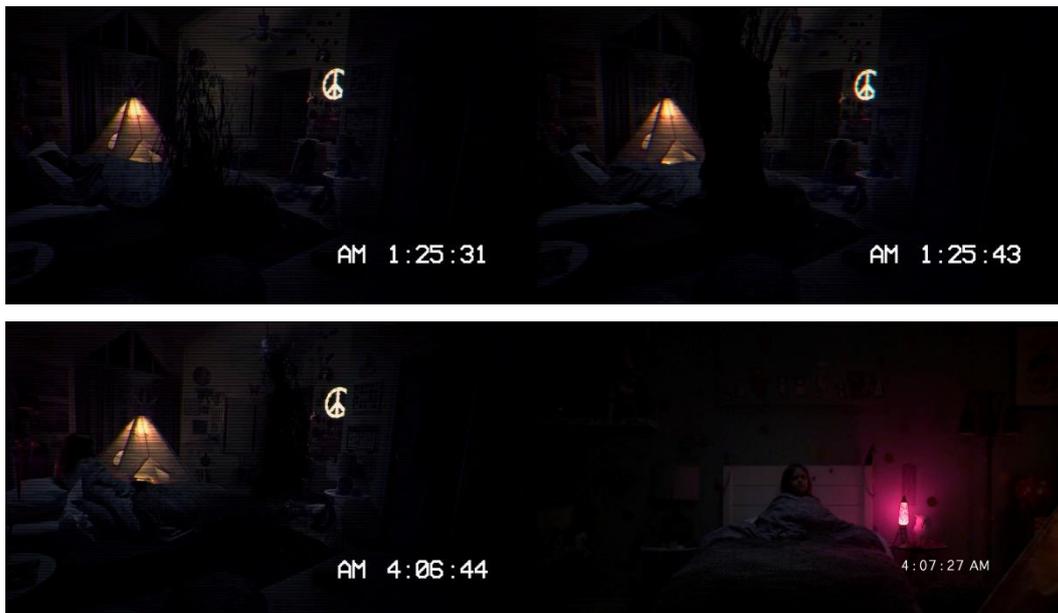
Figura 91 - Câmera de vigilância em Atividade 5 segue padrão dos outros filmes.



Fonte: Reprodução

Montagem paralela de planos dos cômodos monitorados, indicação do horário no canto inferior direito nada de novo ou surpreendente em termos de vigilância na comparação com os antecessores (Figura 91). Entretanto, em um aspecto o quinto filme se diferencia bastante dos demais: a imagem do demônio ou espírito maligno (Figura 92).

Figura 92 - Contato de Leila com o demônio.



Fonte: Reprodução

O ser disforme, líquido, aparece ao longo de praticamente toda narrativa (Figura 92). O zunido da criatura é permeado por um som que lembra o mexer na água, relacionando-se à imagem que se forma e desaparece em rapidez. Diferente das outras obras, *Dimensão fantasma* amplia a representação visual do monstro, coloca-o em três dimensões, dá a ele um espaço na trama que era comedido no restante da franquia. Temos praticamente um retorno ao um tipo de horror clássico em que a fonte do medo se exhibe aos espectadores.

Na figura 92 observamos a coisa aparecendo ao lado da câmera da menina. Em seguida, há um plano e contraplano de diálogo entre os dois, embora ouçamos apenas o que Leila fala.

A câmera de vigilância mantém um padrão nos filmes com pequenas variações. Já no artefato sem olho humano, jogado ou colocado ao chão, apresenta características errantes, planos fragmentados nos quais a importância do som é expandida para o entendimento do que se passa na narrativa.

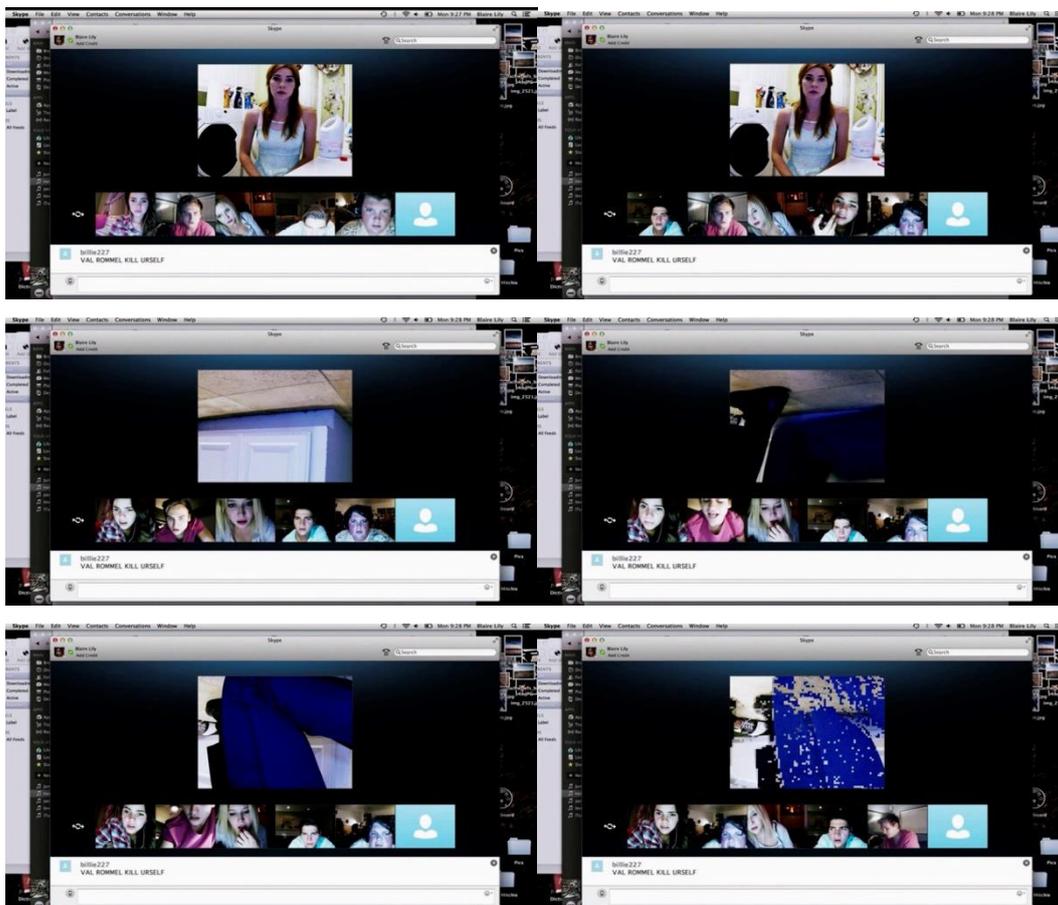
Em *Amizade Desfeita*, quando Val (Courtney Halverson) comete suicídio diante do computador, assistida pelos amigos, o equipamento cai e o plano pouco explicita o que ocorreu à garota (Figura 94). A revelação ocorrerá apenas ao final do filme.

A sequência (34min01s a 37min11s) se inicia com a garota catatônica diante da *webcam*. Todas a chamam, sem resposta. Quando Blaire liga para a amiga, percebe o celular vibrando no canto inferior direito da tela, só que Val se mantém olhando para o

nada (Figura 93). Até que há um movimento brusco, o equipamento cai e a imagem mostrada pouco revela o que está acontecendo com a jovem. Os latidos de um cão ao fundo reforçam a ideia de que Val está sozinha e não reage aos apelos.

A polícia chega ao ambiente e os amigos veem pés e pernas passarem em frente à câmera do computador, chamam, só que não são ouvidos. Os policiais dão o código da ocorrência que significa suicídio. A movimentação no plano indica falhas técnicas e lentidão – novamente os problemas de conexão aparecem.

Figura 93 - Computador de Val cai após suicídio e mostra plano confuso.



Fonte: Reprodução

O plano está de ponta cabeça, as vozes dos policiais que chegam não são ouvidas com nitidez (Figura 93). De repente, o corpo de Val surge de modo que reforça o tema sobre perigo ou até morte da integrante do vídeo *chat*.

Figura 94 - Corpo de Val aparece na tela após manipulação pelos policiais.



Fonte: Reprodução

Enquanto a imagem quase que congelada do policial confunde os amigos, Blaire pesquisa no *Google* o código da ocorrência. A janela do site se sobrepõe à da *webcam* de Val (Figura 94), constituindo um desdobramento interpretativo das informações que faltam a respeito da amiga. O conteúdo de uma interface completa o que falta na outra.

Em *Desaparecidos* a câmera caída que permanece em registro se destaca em diversos momentos, uma vez que cada personagem possui um aparelho e à medida que vão sendo assassinados esses instrumentos ocupam uma função e modos para gravação. Em um desses trechos (46min28s a 47min18s), a imagem de uma perna ensanguentada ocupa a tela com densa vegetação ao fundo (Figura 95). Nada mais é mostrado, todavia a respiração forte e grunhidos de alguma criatura são ouvidos. O plano não muda, até o corpo ser arrastado.

Figura 95 - Câmera da vítima registra ações do assassino.



Fonte: Reprodução

Após o corpo retirado, o plano se mantém por mais alguns segundos, falha na imagem e corte (Figura 95). Nesses usos da câmera sem olho humano em que o artefato é jogado ou colocado ao chão, a imagem é achatada e sem enquadramento em perspectiva, algo usual na categoria da câmera subjetiva diegética, mas que aqui não se mantém. Essa “desumanização” do olhar na tela traz uma percepção do que é o aparelho em um certo uso supostamente amador, errante, acidental. Nesse aspecto, há uma exacerbação das estruturas do digital nos filmes, conforme identificamos na imagem técnica como constituidora de ambiências. A imagem digital ou a computacional desmaterializam-se por completo nesses usos no cinema:

Ao contrário do cinema, a televisão já não é mais uma óptica. Podemos erguer um rolo de filme contra o Sol e reconhecer o que há em cada imagem individual. Os sinais de televisão podem ser interceptados, mas não contemplados, pois existem apenas como sinais elétricos. Só na entrada e na saída da sequência de transmissão, no estúdio ou na tela, os olhos ainda encontram um objeto de contemplação. O processamento digital de imagens pretende dar cabo também desses últimos restos do imaginário.

A razão é simples: os computadores, na forma como existem desde a Segunda Guerra Mundial, não foram construídos para o processamento de imagens. Acatando um pensamento de Vilém Flusser, podemos conceber a história de seu desenvolvimento como a abolição de qualquer dimensão (KITTLER, 2016, p. 324).

Constatamos nesses dois usos na categoria câmera sem olho humano (vigilância e artefato ao chão que segue o registro) diferenças: no primeiro, os posicionamentos dos aparelhos sugerem o poder total do olhar, o processo maquínico que tudo vê e controla; já no segundo há uma incompletude informacional e frutiva da imagem, uma presença ampla do que falta. O que é sonegado ao espectador, no entanto, pode constituir fator determinante para a tensão, medo, nojo, horror, enfim, experiências estéticas com a narrativa. O horror se concretiza também no não visto.

O capítulo abordou os processos metodológicos e as análises empreendidas a partir dos 18 filmes elencados. Percebemos que muitas outras problematizações poderiam ter sido levantadas dessas categorias teórico-empíricas, todavia as constatações alcançadas nos auxiliam nas discussões do problema de pesquisa e objetivos, o que verificamos na etapa das considerações do trabalho.

5 [STOP] CÂMERA CAI, MAS AINDA FILMA – Considerações

Desde o mestrado, há seis anos, que respondo à mesma pergunta. Há seis anos que preciso justificar por que resolvi pesquisar a experiência estética no cinema e se de alguma forma isso é possível. Uma das explicações recorrentes é de que tal investigação demanda o reconhecimento da postura subjetiva do autor, o que abre possibilidade para críticas severas à cientificidade maleável dessas propostas. Outra questão é de que a experiência estética é única, pessoal, não pode ser reproduzida, o que limita as chances de ser estudada. Esse é um impasse praticamente impossível de ser resolvido, pois mesmo que a justificativa seja aceita, a dúvida retorna, e retorna.

A ideia de começar as considerações da tese desse modo enfatiza que não tenho uma resposta sólida para o problema do estudo da experiência estética no audiovisual. Simplesmente não sei como resolvê-lo, pois permanece um enigma metodológico. Talvez essa condição seja mesmo necessária para a manutenção da ambiguidade, das múltiplas possibilidades de fruição com os objetos. Todavia, gostaria de argumentar que é possível investigar a experiência estética dos fenômenos no âmbito da cultura de massa, nesse caso no cinema. O fundamental é assumir o risco, a subjetividade e compreender o quanto o sensível é fugidio e, ao mesmo tempo, indissociável do sentido.

A subjetividade não tira o mérito das análises, basta lembrar artigos clássicos sobre filmes, como o de François Truffaut sobre *O Cidadão Kane* (1940), obra-prima de Orson Welles, ou as análises de Ismail Xavier a respeito das adaptações da obra de Nelson Rodrigues para o cinema.

Ao investigar imagem, conseqüentemente nos deparamos com as discussões sobre fotografia de Roland Barthes em *A Câmera clara*; com o artigo de Michel Foucault a partir de *As meninas*, de Diego Velázquez; ou ainda as conjecturas de André Bazin a respeito do Neorrealismo italiano. Esses textos, de sensibilidade ímpar, se tornaram clássicos para a abordagem do tema e, acima de tudo, sem justificativas em função do comportamento adotado nas pesquisas e posições filosóficas.

Esses escritos estão cristalizados no escopo acadêmico de investigação audiovisual sem excessivos incômodos com a subjetividade impregnada neles. Dessa forma, a preocupação com a experiência estética e a aceitação das subjetividades na

investigação audiovisual não são coisas novas, mas caminhos de estudo já bastante consolidados.

Além dos fenômenos estéticos permeados pelas materialidades do cinema, adentrei na questão do dispositivo, conceito usado de maneira difusa no começo do projeto. O dispositivo ora era o artefato; ora a maquinaria cinematográfica como um todo, não havia um foco claro, situação que só se alterou quando centrei a análise na formação do olhar.

Os modos de ver no Ocidente foram se desenvolvendo em uma rede de relações de poder, hábitos, discursos culturais, artísticos e sociais. Por isso autores como Foucault, Crary e Agamben foram necessários para compreender tais processos de formação do olhar não apenas com o determinismo da técnica, pois essa também é atravessada por subjetividades. Da pintura da Renascença ao filme em 3D ou por *webcam*, muitos foram os artefatos responsáveis por moldar um certo tipo de olhar majoritário a partir dos hábitos visuais que se estabeleceram em função deles.

Alguns desses instrumentos permaneceram e se desenvolveram para outros meios, já muitos desapareceram no tempo. Enquanto certos aparelhos disfarçavam o respectivo funcionamento, outros revelavam todo o engendramento das imagens. O processo foi descontínuo, errante, porém nos textos de arqueologia da mídia consultados para a pesquisa, em especial Dubois (2004), Mannoni (2003), Zielinski (2006), Crary (2012) e Sconce (2000), a concepção de que há um desejo de tangibilidade do mundo por meio da fruição com imagens se mostrou recorrente.

Ver mais, melhor, mais próximo, pelo uso de algum instrumento ver o que meu olho sozinho não consegue, essa questão aparece continuamente entre quem narra os processos históricos da formação do nosso olhar. Essa ideia possui conexão com aquilo que Heller-Nicholas identifica como “visualidade tátil” do horror *found footage*. O sujeito apartado da representação desde os tempos da câmara escura busca meios de tentar subverter essa condição, mesmo que de maneira simulada. A experiência do horror necessita dessa tangibilidade para se fortalecer entre os espectadores.

A câmera subjetiva diegética talvez seja o ápice dessa abordagem no gênero – nada pode ser mais tátil narrativamente falando do que possuir o instrumento de registro em mãos e no olho. Esse é um dos aspectos, juntamente com a câmera de vigilância, que mais bem caracteriza esse tipo de produção. Ter o aparelho é ter poder e, mais ainda, saber que isso significa a oportunidade de deixar para a posteridade tudo o que se passa

naquele momento. É o caso de Hud que segura a câmera até ser devorado pelo monstro em *Cloverfield*, pois sua função é fazer com que as pessoas saibam no futuro o que ocorreu em Nova York naquela noite.

O poder de tudo gravar traz um paradoxo para o horror *found footage*, pois deter a câmera não garante qualquer possibilidade de sobrevivência. É como se as personagens cinegrafistas desses filmes já soubessem que serão apenas imagens, arquivos, dali por diante. O suposto poder, portanto, é efêmero, fluido, incerto. Isso corrobora a permanente instabilidade do sujeito observador formatado a partir da Modernidade, cristalizado após os processos de sujeição dos inúmeros aparelhos pelos quais nosso olhar tem se moldado.

Na vigilância ocorre fenômeno parecido, já que se percebe uma crença das personagens na onipresença da máquina em captar o desconhecido. Identifica-se um deslumbramento com o artefato que vê além, o que remete às discussões de Sconce (2000) sobre as conexões das mídias com o sobrenatural.

Uma abordagem do *found footage* que aparece em muitos textos consultados é sobre a medo da técnica expresso nas obras, a relação dialética de dependência e temor às máquinas produtoras de imagens. Essa problemática se coloca, porém precisa ser relativizada, pois talvez haja muito mais uma fixação pelos artefatos do que o contrário. Tamanha é essa conexão que em vários filmes nem mesmo a iminência da morte impede o registro audiovisual.

O medo diante dos aparelhos dá lugar à curiosidade acerca de seus funcionamentos. As manipulações, explorações de formatos, tipos de imagem são múltiplos no *corpus* estudado, uma vez que apontamos em certos momentos como as personagens mexem nos equipamentos em busca das melhores imagens. Há sim um fetiche pela técnica para ver de modo tangível, ver de formas diversas e também sentir, um desejo por efeitos de presença.

No âmbito da experiência estética, o medo nem sempre é o protagonista – óbvio que esse não é o único objetivo de um filme de horror, mas é um aspecto pelo qual o *found footage* recebe críticas de fãs do gênero. Filmes chatos, cansativos, repetitivos, nos quais não se “vê” nada. Mas talvez não será esse o objetivo fundamental dessas produções? O incômodo, a vertigem, a desorientação, a claustrofobia são deveras recorrentes e colocam o horror em outro nível frutivo, não melhor ou pior, apenas diferente do habitual na grande indústria. A tese não adentrou nas conexões entre essas

produções e o cinema experimental, contudo elas existem e muitas vezes são desconsideradas em função de um julgamento qualitativo dos filmes.

A respeito dos fenômenos estéticos, cabe ressaltar que a reincidência da câmera subjetiva diegética posiciona o gênero em uma situação distinta da debatida por Baudry (1983) acerca da experiência do cinema. O horror *found footage* é um fenômeno pós-sala de cinema, ainda que muitas produções circulem em grandes espaços de shopping centers e sejam lançadas em 3D. Para perceber isso, basta considerar que o caso do primeiro grande sucesso foi de um filme que contou com ampla campanha de marketing pela Internet: *A Bruxa de Blair* (1999). Ou seja, ver filmes é cada vez mais uma atividade privada e individual, se está sozinho, do mesmo modo que as personagens que correm pela noite escura com uma câmera na mão. A visualidade dos *games*, a navegação pelas interfaces computacionais ou dispositivos móveis, deixam marcas nas narrativas com esse estilo.

Se ocorre uma variedade de artefatos, do mesmo modo há diversos tipos de imagens, texturas, cores diferentes que até o desenvolvimento do *found footage* não haviam sido exploradas no gênero horror. O caráter experimental dessas visualidades precisa ser considerado e entendido como um tensionamento das experiências estéticas dos espectadores com as obras.

Essas imagens intentam ambiências, conceito de Gumbrecht (2014) que auxiliou a problematização para além da querela do realismo dos *found footages*. As texturas estranhas, as falhas, ruídos, os “erros” dos equipamentos potencializam as experiências a partir de atmosferas, muitas dessas de aparelhos visuais que não são mais consumidos massivamente, com destaque para o VHS. A textura do vídeo está em várias produções e para as gerações mais jovens representa algo diferenciado. Há sim uma *presentificação* do passado desses artefatos, dos modos como eram usados, um retorno de hábitos que são reconfigurados pelo contexto do horror.

Em muitos trechos de filmes, a aparição demoníaca, do fantasma, ser estranho ou assassino em série, se dá justamente nos instantes de falha da imagem. Identificamos aqui uma herança dos usos que se fazia dos artefatos técnicos para a comunicação com o sobrenatural (ANDRIOPOULOS, 2014; SCONCE, 2000) em que o outro mundo se manifestava naquelas operações do mesmo modo estranha dos artefatos. Seria uma ação conjunta da caixa preta dos aparelhos (FLUSSER, 1985) ao ato de se confrontar com o impensável (THACKER, 2011).

As ambiências possíveis pelas imagens, a perseguição pela experiência tátil com a narrativa, marcam um fenômeno contemporâneo de busca pela apreensão do tempo, das memórias, da vida. Um desejo de possuir as imagens e seus mundos, algo que se sobrepõe à intenção de registro ou de representação do mundo. Podemos afirmar ainda que a ideia de Gumbrecht (2015) do presente amplo se aplica aos filmes estudados nesse aspecto.

Essas temporalidades coincidentes implicam que o horror *found footage* pode ser pensado como um presente amplo de diversas tecnologias midiáticas e suas respectivas visualidades. É possível observar registros que se assemelham aos do primeiro cinema misturados às interfaces computacionais e das *webcams*, passado e futuro do audiovisual em sinergias ou conflitos em um mesmo presente amplo.

Já na conexão olho - câmera podemos apontar que o órgão humano é que tornou-se prótese dos aparelhos em um contínuo, profundo, amplo e errante processo de sujeição do olhar que começou muito antes do estabelecimento do cinema. Definir qual artefato influenciou mais a formação do dispositivo do olhar no cinema é impossível, porém podemos identificar que vários instrumentos tiveram seus papéis, funções que estabeleceram nossos modos de ver hoje. Logo, deslumbrar-se com as transformações do digital ou a popularização dos usos dos equipamentos cada vez mais leves, avançados e baratos é desconhecer os contextos históricos que as possibilitaram.

O uso da câmera de vigilância nos filmes mantém um padrão com pequenas variações, geralmente é colocada no alto, enfatizando planos gerais dos ambientes. Já no artefato sem olho humano, jogado ou colocado ao chão, percebemos um predomínio do errante, planos fragmentados nos quais a importância do som é expandida para o entendimento do que se passa na narrativa. No primeiro, há a evidência do poder do aparelho que tudo vê e controla; já no segundo há uma incompletude informacional e fruitiva da imagem, uma presença ampla do que falta. O tudo ver e o ver pouco são propósitos de experiências estéticas com o horror, mas ambas ocorrem de formas distintas. Os posicionamentos dos aparelhos sugerem o poder total do olhar, o processo maquínico que tudo vê e controla. O que é sonogado ao espectador, no entanto, pode constituir fator determinante para a tensão, medo, nojo, horror, enfim, experiências estéticas com a narrativa. O horror se concretiza no ver em demasia e no não visto.

Algumas das constatações da pesquisa aqui apresentadas mostram que as produções *found footage* podem receber críticas, mas não pela falta de questões que colocam acerca do horror na contemporaneidade e do uso das imagens. Esses filmes

talvez não chegam a empreender rupturas, no aspecto pensado por Badiou (2004), só que mesmo assim desestabilizam concepções já tradicionais sobre a experiência estética com o horror no âmbito da cultura de massa e dos usos imagéticos dentro do cinema comercial.

O horror *found footage* não é um modo de produção favorecido somente pelas mudanças técnicas. Há uma ligação narrativa profunda com o advento do *slasher* no final da década de 1970, em especial na câmera subjetiva / subjetiva diegética e no teor transgressor de alguns filmes. Mesmo assim, encontramos diversas películas conservadoras, conforme Wood (2003), entre elas as da franquia *Atividade Paranormal*. Dessa forma, podemos perceber que o escopo de produções é variado em propostas e temáticas.

As análises identificaram ainda que em filmes que simulam a estética do vídeo, tais como *Atividade Paranormal 3*, *VHS e VHS 2*, *Estranhas Criaturas e As Fitas de Poughkeepsie*, a relação das personagens com a câmera é muito mais em uma dimensão de instrumento, na perspectiva do conceito de Flusser (1985). Já em filmes como *Atividade Paranormal 4*, *[REC 2]* e *Amizade Desfeita*, por exemplo, a conexão é muito mais no âmbito do confronto do humano com aparelhos.

Apesar da multiplicidade de realizações, o fenômeno *found footage* já encontra-se em declínio. Em 2016, filmes como *A Bruxa* (*The Witch*), de Robert Eggers, alcançaram sucesso de público e crítica passando longe da estética do falso documentário. Já no começo de 2017, o horror sul-coreano foi exibido em muitas salas brasileiras com *Invasão zumbi* (*Busanhaeng*), de Yeun Sang-Ho, em uma saga de fuga de mortos-vivos com referências ao clássico *A Noite dos mortos vivos*, de Romero. Outras releituras do gênero ganham força, curiosamente 10 anos depois do começo da produção em larga escala, 2007, com o lançamento do primeiro *Atividade Paranormal*.

As transições são constantes e isso não desqualifica as inquietações do *found footage*. Mesmo que as obras nesse estilo se tornem raras nada impede que voltem em alguns anos para novos ciclos de produção e reconfigurações dentro do gênero. Entre os vieses de pesquisa, a presente tese buscou o foco no estudo do dispositivo do olhar e algumas potencialidades de experiência estética, as quais foram discutidas ao longo do trabalho, principalmente nas análises, e retomadas aqui nas considerações.

Os modos de ver no cinema não são transformados por esses filmes de horror, mas eles trazem muitas camadas da formação do nosso olhar ao longo do tempo. Todos os gêneros o fazem? De certa forma sim. O que há de diferente é que o *found footage* faz

isso de maneira deliberada, quer pensar as materialidades, o fazer cinema; busca refletir sobre o tempo dessa máquina e, fundamentalmente, a respeito daquela zona cinza que não conhecemos, não adentramos. Enfim, pensa a experiência do cinema e seus respectivos fantasmas.

REFERÊNCIAS

- ACKER, Ana Maria. O dispositivo no cinema de horror *found footage*. In: XVII Encontro da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual - Socine, 2014, Palhoça. **Anais de textos completos XVII Encontro Socine**. São Paulo: Socine, 2014. v. 1. p. 80-90.
- _____. Estudo da experiência estética no cinema: possibilidades e limites da análise fílmica. **Revista Orson**, n. 7, 2014. p. 66 – 81.
- AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? **Outra travessia**, n. 5, Florianópolis, segundo semestre de 2005. p. 9 – 16.
- _____. O que é o contemporâneo? e outros ensaios. **Chapecó: Argos, 2009**.
- ALTMAN, Rick. **Los géneros cinematográficos**. Barcelona: Paidós, 2000.
- ANDRIOPOULOS, Stefan. **Aparições espectrais: O idealismo alemão, o romance gótico e a mídia óptica**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Texto & Grafia: Lisboa, 2011.
- _____. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.
- BADIOU, Alain. El cine como experimentación filosófica. In: YOEL, Gerardo (org.). **Pensar el cine I. Imagen, ética y filosofía**. Buenos Aires: Manantial, 2004, p. 23-81.
- BADLEY, Linda. Bringing it all back home: horror cinema and video culture. In: CONRICH, Ian (Org.). **Horror zone: The Cultural experience of contemporary horror cinema**. London: I.B Tauris, 2010.
- BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983. p. 383-399.
- BAZIN, André. Ontologia da imagem fotográfica. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983. p. 121-128.
- _____. **O Cinema – ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens: Foto, cinema, vídeo**. Campinas: Papyrus, 1997.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. **Magia e técnica, arte e política**. (Obras Escolhidas vol. 1). São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 165-196.
- BISKIND, Peter. **Como a geração sexo, drogas e rock'n'roll salvou Hollywood**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**. Campinas: Papyrus, 2008.

_____. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Tradução: Luís Carlos Borges. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

_____. Return to Paranormalcy. **Observation on film art**. Novembro, 2012. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>>.

BRAGA, José Luiz. A prática da pesquisa em Comunicação: abordagem metodológica como tomada de decisões. **E-compós**, Brasília, v. 14, n. 1, jan. – abr., 2011. p. 1 – 33.

BRAGANÇA, Klaus’Berg Nippes. Realidade perturbada – choques corporais, espectros domésticos e a tecnofobia da vigilância no found footage de horror. **Tese** (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, Niterói, 2016.

_____. A Retórica que veio do Espaço: Imaginação sentimental, razão oculta e fronteiras da ficção no cinema de horror contemporâneo. In: **Revista Contracampo**, n. 25, dez de 2012. Niterói: Contracampo, 2012. P. 61 – 79.

BROWNE, Nick. O espectador-no-texto: a retórica de *No tempo das diligências*. In: RAMOS, Fernão (org.). **Teoria contemporânea do cinema - volume II**: Documentário e narrativa ficcional. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 229-249.

BUSCOMBE, Edward. A ideia de gênero no cinema americano. In: RAMOS, Fernão (org.). **Teoria contemporânea do cinema - volume II**: Documentário e narrativa ficcional. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 303-318.

CÁNEPA, Laura. **Medo de quê? Uma história do horror nos filmes brasileiros**. 2008. 498 p. Tese de doutorado (Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 2008.

CÁNEPA, Laura; FERRARAZ, Rogério. Fantasmagorias das imagens cotidianas: o estranho e a emulação do registro videográfico doméstico no cinema de horror contemporâneo. In: BRASIL, André; MORETTIN, Eduardo; LISSOVSKY, Mauricio (Org.). **Visualidades hoje**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2013. p. 79 – 99.

CÁNEPA, Laura; CARREIRO, Rodrigo Octávio. Câmera intra-diegética e maneirismo em obras de George Romero e Brian de Palma. In: XXIII Encontro Anual da Compós, 2014, Pará. **Anais eletrônicos**. Disponível em: <<http://compos.org.br/encontro2014/anais/>>. Acesso em março de 2017.

CAPISTRANO, Tadeu. Do terror fantasmagórico ao horror visceral: literatura, cinema e sensacionalismo. In: IX Congresso Internacional da ABRALIC, 2004, Porto Alegre. **Anais eletrônicos**. Disponível em: <<http://www.abralic.org.br/htm/congressos/anais-eventos.htm>>. Acesso em março de 2017.

CARREIRO, Rodrigo Octávio. A Câmera diegética: clareza narrativa e legibilidade documental em falsos documentários de horror. In: XXII Encontro Anual da Compós, 2013, Bahia. **Anais eletrônicos**. Disponível em: <http://compos.org.br/data/biblioteca_2088.pdf>. Acesso em março de 2017.

_____. Legibilidade X verossimilhança: o som no falso documentário de horror. In: XV Encontro Internacional da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema – SOCINE, 2011, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos**. Disponível em: <<http://www.socine.org.br/anais/2011/interna.asp?cod=103>>. Acesso em março de 2017.

_____. A Câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos *found footage* de horror. **Significação**, v. 40, nº 40, 2013. p. 224 – 244.

_____. Imperfeição calculada: [Rec] como paradigma do *sound design* em falsos documentários de horror. **E-Compós** (Brasília), v. 17, p. 1-16, 2014.

_____. **O triunfo do amador**: o som em *O Massacre da Serra Elétrica*. In: XIX Estudos de Cinema e Audiovisual Socine – Anais de Textos completos – São Paulo: Socine, 2016. p. 282 a 288.

_____. O Fenômeno do *Found Footage* de Horror. In: GARCIA, Demian (org.). **Cinemas de Horror**. São José dos Pinhais, PR: Editora Estronho, 2016. p. 119 – 124.

CARROLL, Noël. **A Filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas, SP: Papyrus, 1999.

CHAUÍ, Marilena. Janela da alma, espelho do mundo. In: **O Olhar**. NOVAES, Aduino et al. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

CONRICH, Ian. **Horror zone**: The Cultural experience of contemporary horror cinema. London: I.B Tauris, 2010.

COSTA JUNIOR, José Fernando da; PALLÚ, Christofer. Da impureza como categoria política. In: GARCIA, Demian (org.). **Cinemas de Horror**. São José dos Pinhais, PR: Editora Estronho, 2016. p. 209 – 227.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

_____. **Suspensões da percepção**: atenção, espetáculo e cultura moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

_____. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Cia das Letras, 1994.

ELSAESSER, Thomas. Cinema Mundial: Realismo, evidência, presença. In: MELLO, Cecília (org.). **Realismo fantasmagórico**. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária – USP, 2015. p. 37 – 60.

FELDMAN, Ilana. O Trabalho do amador. In: **Visualidades hoje**. BRASIL, André; MORETTIN, Eduardo; LISSOVSKY, Mauricio (Org.). Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2013. p. 59 – 77.

_____. O Apelo realista. **Revista Famecos**. Porto Alegre, n. 36, agosto de 2008. p. 61 – 68. Disponível em:
<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4416>>.

FELINTO, Erick. **A Imagem Espectral**: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2008.

_____. He Had no Reflection: vampirismo, percepção e as imagens técnicas. **Revista Alceu** - v. 10 - n.20 - p. 137-147 – Rio de Janeiro, jan./jun. 2010. Disponível em:
<http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Alceu20_Felinto.pdf>. Acesso em março de 2017.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

_____. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 2009.

_____. **A História da sexualidade I**: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

_____. **A Arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

_____. **As Palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, PUC-Rio, 2010.

_____. **Atmosfera, ambiência, Stimmung**: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC Rio, 2014.

_____. **Depois de 1945**: latência como origem do presente. São Paulo: Editora UNESP, 2014.

_____. **Nosso amplo presente**: o tempo e a cultura contemporânea. São Paulo: Editora UNESP, 2015.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. Gothic textures in found footage horror film. In: **The Gothic Imagination** (blog). University of Stirling, Scotland, Winter 2014. Disponível em: <<http://www.gothic.stir.ac.uk/guestblog/gothic-textures-in-found-footage-horror-film/>>. Acesso: maio 2015.

_____. **Found footage horror films: fear and the appearance of reality**. Jefferson, NC: McFarland, 2014.

HUTCHINGS, Peter. **The Horror film**. London: Routledge, 2004.

INGLE, Zachary. George A. Romero's *Diary of the Dead* and the rise of the diegetic camera in recent horror films. **O13Media** - Rivista on-line del Master in Produzione e Linguaggi Cinema, Video, Televisione Università Roma Tre. Anno 4, numero 09. Roma, gennaio, 2011. p. 31 - 36.

KING, Homy. The *Host* versus *Cloverfield*. In: BRIEFEL, Aviva; MULLER (org.); Sam. **Horror after 9/11**. Austin: University of Texas Press, 2012.

KITTLER, Friedrich. **Mídias ópticas**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016

KRACAUER, Siegfried. **O Ornamento da massa**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

_____. **Theory of Film: The Redemption of Physical Reality**. New Jersey: Princeton Press, 1997.

_____. **Teoría del Cine: La redención de la realidad física**. Barcelona: Paidós, 2013.

LAYCOCK, Joseph. What If It's Real?: Live-record Horror and Popular Belief in the Supernatural. **O13Media** - Rivista on-line del Master in Produzione e Linguaggi Cinema, Video, Televisione Università Roma Tre. Anno 4, numero 09. Roma, gennaio, 2011. p. 12 - 18.

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2003.

PRIMATI, Carlos. Tempo de Horror: uma introdução ao cinema da morte. In: GARCIA, Demian (org.). **Cinemas de Horror**. São José dos Pinhais, PR: Editora Estronho, 2016. p. 119 – 124. p. 9 – 26.

RAMOS, Fernão. Os “quatro cavaleiros do apocalipse” nos estudos de cinema no Brasil. In: **XII Estudos de Cinema e Audiovisual, volume I – SOCINE**. CÂNEPA, Laura et al (Org.). São Paulo: Socine, 2011. p. 47-60.

SCONCE, Jeffrey. **Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television**. Durham: Duke University Press, 2000.

THACKER, Eugene. **In the Dust of this Planet**. [Horror of Philosophy, vol. 1]. Washington, USA: Zero Books, 2011.

TIETZMANN, Roberto; Miriam, ROSSINI. O registro da experiência no audiovisual de acontecimento contemporâneo. In: **22º Encontro Anual da Compós**, 2013, Bahia. Anais do XXII Encontro Anual da Compós. Bahia: Póscom UFBA, 2013. v. 1. p. 1-15. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1998.pdf>. Acesso em março de 2017.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.

_____. **Os gêneros do discurso**. São Paulo: Martins Fontes, 1980.

VERNET, Marc. Cinema e Narração. In: AUMONT, Jacques et al. **A Estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.

VIDAL, Ariovaldo José. Apresentação. In: WALPOLE, Horace. **O Castelo de Otranto**. São Paulo: Nova Alexandria, 2010.

VIRILIO, Paul. **A Arte do motor**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

_____. **A Máquina de visão**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

_____. **O olhar e a cena – Melodrama, Hollywood, Cinema Novo**, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

_____. (org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir**. São Paulo: Annablume, 2006.

ZRYD, Michael. Found Footage Film as Discursive Metahistory: Craig's Baldwin's Tribulation 99. **The Moving Image**. V. 3, n. 2, pp. 40-61 - University of Minnesota Press, USA. Fall 2003.

WILLIAMS, Linda. Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. **Film Quarterly** - v. 44, n. 4, pp. 2-13 – California, USA, Summer 1991.

WOOD, Robin. An Introduction to the American Horror Film: I. Repression, the Other, the Monster, **American Nightmare**. Toronto: Festival of Festivals, 1979.

_____. **Hollywood: from Vietnam to Reagan... and beyond**. New York: Columbia University Press books, 2003.

ANEXO I

1 - *Matadouro* (2012) – direção de Carlos Júnior. Brasil. Duração: 1:11.

O filme traz legendas no começo e no fim, explicando a origem das imagens. A trama é sobre assassinatos em série em uma estrada de São Paulo. O filme mostra dois núcleos distintos de personagens que morreram nessa estrada: duas amigas e outros quatro jovens: três rapazes e uma moça. O assassino aparece na tela no final.

Ausência de sobrenatural, com ênfase em cenas de tortura, estupro, muito sangue, gritos. Câmera trêmula, cortes pontuados pelo som de gravação da câmera, imagem amadora (pouco tratamento).

Legendas começo do filme

“Eu apenas gostava de matar. Queria matar” – Ted Bandy

“Entre 2005 e 2009, pouco mais de 36 pessoas desapareceram à beira da estrada em uma única região no interior de São Paulo”.

“As imagens a seguir foram editadas pelos réus e encontram-se em posse de D.J.T. A divulgação deste filme foi autorizada após a identificação da última vítima”.

Legendas final do filme

“As buscas pelo grupo de quatro estudantes, que nunca chegaram ao seu destino, começaram dois dias após seu desaparecimento. O carro foi localizado em menos de vinte e quatro horas”.

“Um dia depois, o corpo de D.J, 21 anos, foi encontrado próximo ao local onde o carro foi abandonado. Cerca de sete semanas depois, a polícia encerrou o caso quando descobriu o que a imprensa chamou de ‘Matadouro Humano’”.

“Descobriu-se que H.G.L, 27 anos, e D.J.T, 25 anos, também eram responsáveis pelo desaparecimento e assassinato de mais de trinta outras pessoas. Todas as vítimas foram filmadas”.

“Quando foram pegos, foi perguntado a H.G.L porque ele havia torturado, filmado e matado todas aquelas pessoas. Ele apenas respondeu: ‘Porque deu vontade’”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

2 – *As Fitas de Poughkeepsie (The Poughkeepsie tapes)* (2007) – direção de John Erick Dowdle. Estados Unidos. Duração: 1:24.

Apresenta-se como falso documentário sobre um assassino em série que ataca na cidade de Poughkeepsie, Nova Iorque, e grava os crimes. Os fatos começaram em 1993. A obra intercala imagens do *found footage* do assassino com o documentário – bastante parecido com os programas de crime da televisão. Ausência de sobrenatural: cenas de tortura, morte, imagens de corpos mutilados. Poucos cortes no vídeo do assassino nas cenas de tortura.

Legendas final do filme

“Para Cheryl Dempsey”.

“Os cineastas estão profundamente gratos às famílias por compartilharem suas histórias conosco. Nossos corações estão com vocês. E aqueles que perderam alguém repentinamente nunca serão esquecidos”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

3 - O Último filme de terror (*The Last Horror Movie*) (2003) – direção de Julian Richards. Inglaterra. Duração: 1:18.

O filme começa como uma obra convencional de horror até ser interrompido com uma gravação feita por cima da fita: o serial killer Max (Kevin Howarth) anuncia ao espectador que ele verá agora o filme realizado por Max. O homem comete crimes e os grava com a ajuda de um assistente. Quanto o *camera-man* tenta matar também, não consegue e acaba sendo liquidado por Max. O rapaz disse que não consegue matar, mas podia filmar as ações do assassino porque na câmera “elas não pareciam reais”. Ausência de fator sobrenatural: cenas de tortura física e psicológica, sangue, violência, morte. Todavia, a maioria das cenas de morte é sugerida pelo fora de campo.

Não apresenta legendas explicativas. Destaque para a figura de Max, que interpela por diversas vezes o espectador, como se ele fosse cúmplice do que vê na tela. Remete um pouco ao clássico *Violência gratuita* (1997 e 2007), de Michael Haneke.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

4 - Estranhas Criaturas (*Alien Abduction Incident in Lake County*) (1998) - direção de Dean Alioto. Estados Unidos. Duração: 1:31.

Uma família é atacada por extraterrestres na noite de Ação de Graças e o filho mais jovem grava tudo em vídeo. A fita é encontrada posteriormente pela polícia e a partir dela é montada um documentário. Algumas pessoas dão breves depoimentos: autoridades,

psicólogo, antropóloga, diretor de cinema, especialista em vídeo (esse reiterando que o vídeo é falso), músico. Presença de sobrenatural: o ataque é efetivado por ETs. Violência física (branda), psicológica. O filme é todo na penumbra, pois a luz é cortada pelos aliens logo no início.

Por duas vezes aparece a legenda no meio do filme:

“Aviso: esse programa contém imagens fortes que podem incomodar. O telespectador está avisado”.

Legenda começo do filme (com narração em voz *over*)

“No outono de 1997, um jovem de 16 anos documentou em vídeo o jantar de Ação de Graças da sua família. O que ele documentou foi mais do que uma simples reunião familiar”.

“Se o conteúdo da fita for real, pode ser a evidência mais importante sobre a possibilidade de que não estamos sozinhos no Universo”.

“Esta fita contém material explícito e imagens assustadoras”.

“Você verá o conteúdo da fita por completo, sem edição. Chegue a sua própria conclusão. A abdução extraterrestre aconteceu?”

Legenda final do filme

“Se você tiver qualquer informação sobre o paradeiro dessas pessoas, por favor, contate os produtores em 1-800-555-0022”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

5 - O Sanatório (*El Sanatorio*) (2010) — direção de Miguel Alejandro Gomez. Costa Rica. Duração: 1:10.

Um antigo sanatório, localizado na cidade de Cartago, Costa Rica, envolve diversas histórias de assombração. O local inspirou uma série de lendas por ter sido também um orfanato e prisão. Um grupo de jovens documentaristas resolve investigar o caso e realizar um filme a respeito. Eles se dirigem até o sanatório, acompanhados de uma médium, mas são atacados e mortos pelos fantasmas. Presença de sobrenatural: fantasmas, demônios. Cenas de violência física, sangue, mutilações.

Legendas começo do filme

"O sanatório Durán abriu suas portas em 1919, foi um hospital para tuberculosos situado em Cartago, Costa Rica".

"Desde que abriu, histórias de fantasmas, mortes estranhas e desaparecimentos, têm dado uma fama horrenda ao sanatório".

Reportagens de jornal simuladas

"Fantasmas em sanatório assustam pacientes".

"O lugar se tornou uma lenda urbana. Há quem afirme ter visto coisas, outros dizem que são bobagens".

Reportagens de jornal simuladas

"Freira fantasma em sanatório"

"Em outubro de 2010, um grupo de jovens começou a produção de um documentário sobre os fantasmas que habitam no velho SANATÓRIO DURÁN".

"Eles nunca terminaram o filme..."

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

6 - *O Misterioso assassinato de uma família (Atrocious)* (2010) – direção de Fernando Barreda Luna. Espanha / México. Duração: 1:10.

Jovens fazem um documentário sobre a lenda da jovem Melinda, que teria se perdido há muitos anos no bosque de Garraf, na Espanha. Segundo a história, se você está perdido na floresta, o espírito da moça lhe ajuda a encontrar a saída. Os dois irmãos, mais o caçula da família, ainda criança, são encontrados mortos nessa casa de campo. A mãe também desaparece.

Ao final, descobre-se que a mãe matou os filhos, em função de uma psicose. O filme tem muita câmera subjetiva e a peculiaridade de mostrar uma mulher manejando o aparato (geralmente essa função é desempenhada por homens em produções com essas características). Ausência de sobrenatural: cenas de violência, morte, sangue.

Reportagens televisivas simuladas esclarecem a trama ao final.

Legenda começo do filme

“Advertência – Departamento de Polícia Nacional”.

Legenda quase ao final do filme

“Anexo de evidência – material capturado pela polícia de Sitges”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

7 - *Noroi (The Curse)* (2005) – direção de Koji Shiraishi. Japão. Duração: 1:54.

Um jornalista, Masafumi Kobayashi, documenta em vídeo fenômenos sobrenaturais. Em 2004, ao concluir o documentário intitulado “A Maldição” (Noroi), some misteriosamente. A esposa dele morre em um incêndio estranho na residência do casal. O filme mostra as gravações do documentário de Kobayashi. Presença de sobrenatural: demônios, rituais de magia. Cenas de violência, tortura, sangue, morte.

Uso de câmera subjetiva, alusões a programas de televisão em meio ao documentário do personagem principal.

Legenda começo do filme

“Os nomes das pessoas e organizações deste filme foram parcialmente modificados”.

Legenda final do filme

“Masafumi Kobayashi ainda está desaparecido”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

8 - *Desaparecidos* (2012) – direção de David Schurmann. Brasil. Duração: 1:13.

Jovens são convidados para uma festa em Ilhabela, litoral de São Paulo. No convite, pede-se que todos levem câmeras digitais. Durante o evento, um rapaz sai para a mata com uma garota e seus amigos vão procurá-lo, pois ele é asmático e esqueceu a bombinha com a irmã. Eles nunca mais retornam. O que aconteceu é registrado pelas câmeras de cada um, encontradas posteriormente pela polícia.

Presença de sobrenatural: embora não fique claro o que captura e mata os jovens, pelos sons, movimentos e a imagem final, presume-se que seja uma espécie de monstro. Violência, sangue, morte, tortura psicológica. Câmera trêmula, imagem ‘pixelizada’ e escura, câmera subjetiva.

Legenda começo do filme

“Em outubro desse ano, em Ilhabela, litoral de São Paulo, as autoridades encontraram seis câmeras de vídeos abandonadas em plena mata. As imagens gravadas nessas câmeras foram mantidas em sigilo. Até agora...”

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

9 - *Fenômenos paranormais (Grave Encounters)* (2011) – direção de Colin Minihan e Stuart Ortiz. Canadá. Duração: 1:34.

Uma equipe de televisão, que realiza programa sobre eventos paranormais, resolve investigar o antigo Hospital Psiquiátrico Collingwood, hoje abandonado. O apresentador

de Encontros Macabros (*Grave Encounters*), Lance Preston, quer passar a noite com a produção dentro do antigo sanatório, a fim de registrar os fenômenos. No entanto, eles nunca mais saem de lá. Presença de sobrenatural: espíritos, assombrações. Cenas de violência, tortura psicológica e física, morte, sangue. Pouca luz, câmera trêmula.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

10 - A Última transmissão (*The Last Broadcast*) (1998) – direção de Lance Weiler e Stefan Avalos. Estados Unidos. Duração: 1:26.

Legenda começo do filme

“As pessoas que seguem não são atores”.

O diretor David Leigh realiza um documentário sobre o assassinato de três homens na floresta Pine Barrens, dois deles apresentadores de um programa de investigação de eventos paranormais chamado *Fact or Fiction*. Eles foram ao local para investigar a lenda do Demônio de Jersey. O acusado e condenado pelos crimes é um jovem estranho, fã do programa, que acompanhava o grupo na expedição. Jim Suerd cometeu suicídio na prisão e Leigh espera esclarecer o caso com a restauração fragmentos de vídeo que ele recebeu misteriosamente.

Ausência de sobrenatural: os crimes foram cometidos por David Leigh. Imagens de pessoas mortas, sangue, embora a violência que as provocou não apareça na tela. Câmera trêmula, imagem bastante desgastada, explora bastante as características do VHS.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

11 - Vampiros (*Vampires*) (2010) — direção de Vincent Lannoo. Bélgica. Duração: 1:28.

Uma equipe realiza um documentário com uma família de vampiros na Bélgica. O filme é produzido após várias tentativas, já que os vampiros acabavam mordendo e matando os cineastas anteriores. Presença de sobrenatural: vampiros. Cenas de morte, sangue, violência, tortura.

Embora perceba-se um tom amador na obra, não há imperfeições na gravação, poucos cortes abruptos. A narrativa é até bastante transparente para um filme *found footage*.

Legenda começo do filme

“Há três anos, contataram nossa equipe para filmar um documentário sobre a comunidade vampírica da Bélgica. Intrigados por esse estranho pedido, enviamos uma equipe de

filmagem... Foi um fracasso. Depois de vários meses de silêncio, nos convidaram a fazer outra tentativa. Enviamos outra equipe de filmagem. A equipe nunca regressou. Passamos os anos seguintes tentando negociar o envio de outra equipe sob condições seguras. Esse novo documentário está dedicado a Jean, Hélène, José, Clarisse e ao braço de Jerome. Deram vossas vidas para tornar esse filme possível”.

Legenda final do filme

“Sem os quais (vampiros) essa película não teria sido vista nesta noite”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

12 - Projeto A Casa Assombrada (*The Haunted House Project*) (2010) – direção de Cheol-há Lee. Coreia do Sul. Duração: 1:23.

Uma família de cinco pessoas é assassinada em uma casa. Algum tempo depois, uma equipe de jovens cineastas decide gravar um documentário no local. A ideia é registrar possíveis fenômenos sobrenaturais.

Presença de sobrenatural: espíritos. Destaque para interessantes sequências em câmera subjetiva (ambiente claustrofóbico). Cenas de violência, sangue, morte.

Legenda começo do filme

“26 de junho de 2010. Uma equipe que estava filmando um documentário sobre ‘Exploradores de Casas Assombradas’ desapareceu. As seis pessoas desaparecidas são: a produtora Lee Young-Joo, a cinegrafista Choi Gyu-Suk, a técnica de áudio Jung Ji-Young, e os três exploradores de ‘Casas Assombradas’ Lim Wan-Soo, Won Mi-Jin e Choi Woo-Ram.”

“28 de junho de 2010. A equipe de produção que estava procurando por eles encontrou as fitas. Elas estavam muito danificadas”.

“5 de julho de 2010. As fitas foram digitalmente restauradas...E suas últimas horas restantes podem ser testemunhadas através delas.”

“Alô? Às 4h40 da manhã, no dia do incidente, Won Mi-Jin ligou para a emergência e foi gravado”.

“- Por favor ajudem, pessoas morreram aqui. Alguém está tentando me matar!”

“Este é o começo do documentário que a produtora Lee Young-Joo estava trabalhando antes do incidente”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

13 - A Conspiração (*The Conspiracy*) (2012) – direção de Christopher MacBride. Canadá. Duração: 1:24.

Dois documentaristas resolvem investigar a vida de um ativista chamado Terrance G, que divulga supostas teorias da conspiração de governos poderosos, como o dos Estados Unidos. O homem desaparece misteriosamente e os cineastas vão em busca dele, se infiltrando em uma sociedade secreta chamada Tarsus Club. Ausência de sobrenatural: planos mais fragmentados, principalmente, no uso de câmera escondida pelos realizadores. Cenas de violência, todavia pouco explícita. Se encaixa mais como filme de suspense do que de horror.

Legenda começo do filme

“Em julho de 2011, dois cineastas começaram um documentário centrado em um teórico local da conspiração, ‘Terrance G’.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

14 - *The Tapes* (2011) – direção de Scott Bates e Lee Alistton. Inglaterra. Duração: 1:17.

Uma garota tenta gravar, com a ajuda do namorado e de um amigo, um vídeo para enviar ao programa de tevê *Big Brother*. No entanto, o trio decide investigar um local estranho onde ocorreriam práticas sexuais pouco convencionais. Ao chegarem lá, descobrem que se trata da sede de uma seita satânica. Ausência de sobrenatural: rituais de magia, tortura física e psicológica, sangue, morte.

Há uma ênfase no uso da câmera subjetiva, planos fragmentados.

Legenda começo do filme

“A filmagem que você verá é real”.

“Em fevereiro de 2008, a polícia encontrou várias fitas de vídeo no local onde ocorreu um assassinato brutal”.

“Os pais das vítimas assassinadas deram o consentimento para que mostrássemos a vocês...”

Legenda final do filme

“Em fevereiro de 2008: Polícia descobre os corpos de Nathan e Danny”.

“Nenhum membro da Irmandade de Belzebu foi encontrado ainda”.

“Gemma Baker ainda está desaparecida”.

Aparato de gravação: câmera de vídeo.

15 - *Filha do mal (The Devil Inside)* (2012) – direção de William Brent Bell. Estados Unidos. Duração: 1:15.

Uma mulher possuída mata três membros da igreja durante uma tentativa de exorcismo. Ela é condenada à internação em uma instituição e transferida para Roma. Vinte anos após o ocorrido, a filha dela viaja até a Itália para investigar o caso. Presença de sobrenatural: demônios. Cenas de violência, sangue, morte.

A imagem não é muito fragmentada, todavia, torna-se granulada e com interferências durante os rituais de exorcismo.

Legenda começo do filme

“O Vaticano não autoriza a gravação de exorcismos da Igreja Católica”.

“O Vaticano não aprova este filme”. “O Vaticano não aprova este filme nem financia sua conclusão”.

“30 de outubro de 1989”.

Legenda final do filme

“Os fatos em torno do Caso Rossi continuam não resolvidos”.

“Para mais informações sobre o andamento da investigação visite:

www.therossifiles.com”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

16 - *O Túnel (The Tunnel)* (2011) – direção de Carlo Ledesma. Austrália. Duração: 1:30.

O governo de Sidney resolve usar a água que inunda parte dos túneis no subsolo da cidade, mas há a informação de que pessoas sem teto moram por lá e estariam sumindo misteriosamente. Uma equipe de televisão vai até o local para investigar e acaba atacada por estranhas criaturas, provavelmente zumbis.

Falso documentário em estética pouco fragmentada, com narrativa praticamente transparente. Usa bastante imagens de câmera de vigilância. Há ainda uma ênfase em câmera subjetiva, especialmente a partir do momento em que a narrativa se torna tensa.

Presença de sobrenatural: zumbi (embora não haja uma explicação clara no filme sobre o que são os monstros que atacam nos túneis). Cenas de violência e morte.

Legenda começo do filme

“O filme a seguir descreve eventos ocorridos em outubro de 2007. Ele contém prova material, oficial da polícia”.

“Várias pessoas envolvidas nesses eventos recusaram-se a ser entrevistadas”.

Legenda final do filme

“O paradeiro de Jim ‘Tangles’ Williams permanece desconhecido. A família dele ainda procura por respostas”.

“A investigação policial foi encerrada devido a evidências contraditórias”.

“Apesar de vários pedidos, nenhum representante do Governo ou da polícia aceitou ser entrevistado para este filme”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

17 - *Sete noites de escuridão (7 Nights of Darkness)* (2011) — direção de Allen Kellogg. Estados Unidos. Duração: 1:30.

Um grupo de seis pessoas participa de um *reality show*, no qual eles precisam passar sete dias em um antigo hospício. Os que conseguirem a façanha dividirão o prêmio de 1 milhão de dólares. No entanto, o programa não é finalizado e nunca vai ao ar.

Presença de sobrenatural: espíritos, fantasmas. Imagens fragmentadas, ambiente escuro, câmera subjetiva. Cenas de violência, mas não explícita.

Legenda começo do filme

“Em 30 de abril de 2010, seis participantes de um *reality show* entraram em um hospício abandonado, conhecido como Madison Seminary, para passar sete noites. O programa nunca foi ao ar. No entanto, um editor conseguiu complicar as imagens”.

“O prêmio para ficar sete noites no edifício era parte da quantia de 1 milhão de dólares. O prêmio seria dividido entre os participantes que não fossem embora. O prêmio nunca foi pago”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

18 - *Zumbis – os mensageiros do Apocalipse (The Zombie Diaries)* (2006) – direção de Kevin Gates e Michael Bartlett. Inglaterra. Duração: 1:20.

Um vírus se espalha pelo planeta, transformando pessoas em zumbis. Algumas delas tentam se defender, fugindo para longe das cidades, munidas de armas para defesa das criaturas. Presença de sobrenatural: zumbis. Cenas de violência, tortura e morte.

Planos fragmentados, muito uso de câmera subjetiva. Destaque para um plano em câmera subjetiva, cujo operador está sendo assassinado.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

19 - O Mistério da passagem da morte (*The Dyatlov Pass Incident*) (2013) – direção de Renny Harlin. Estados Unidos. Duração: 1:40.

Um grupo de jovens documentaristas busca investigar a morte misteriosa de nove viajantes russos, ocorrida em 1959, nos Montes Urais. Chegando lá, coisas estranhas acontecem e eles desaparecem.

A imagem não é muito fragmentada, ou ‘suja’, exceto nos momentos de maior tensão no filme. Ausência de sobrenatural: teletransporte, segredos militares, conspirações de estado. Cenas de violência e morte.

Legenda começo do filme

“Esses são os fatos. Em fevereiro de 1959, nove viajantes russos, aventuraram-se pela imensidão dos Montes Urais. Duas semanas depois, os nove foram encontrados mortos. Esse fato ficou conhecido como ‘O Incidente na Passagem Dyatlov’”.

Legenda final do filme

“Em 2013, os principais cientistas do mundo não conseguem explicar o que aconteceu ao grupo de Dyatlov. Mas há quem acredite que as respostas estão lá, enterradas sob neve e rochas, esperando para serem encontradas”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

20 – A História de Collingswood (*The Collingswood Story*) (2002) – direção de Michael Costanza. Estados Unidos. Duração: 1:20.

Uma jovem está em Collingswood, New Jersey, para estudar e conversa todas as noites com o namorado por *webcam*. No entanto, ela descobre que a casa para a qual ela recém se mudou foi habitada por integrantes de uma seita satânica. Ausência de sobrenatural: culto religioso sombrio, cenas de mortes, violência.

Por ser todo em *webcam*, a maioria dos planos é fixa. Só há mais movimento de câmera quando a personagem Rebeca anda pela casa com o computador conectado ao telefone. Ambientes escuros e ênfase em primeiros planos e *closes*.

Artefato de gravação: *webcam*.

21 - *The Amityville Haunting* (2011) – direção de Geoff Meed. Estados Unidos. Duração: 1:26.

Uma família se muda para uma casa em Amityville, onde em 1974 um rapaz matou os pais e os irmãos. Coisas estranhas acontecem no local. Presença de sobrenatural: espíritos. Ênfase em câmera subjetiva e câmera de vigilância.

As fragmentações e ruídos da imagem são recorrentes durante a manifestação dos espíritos.

Legenda começo do filme

“Em 1974, em Amityville, Long Island, Ronald ‘Butch’ DeFeo Jr. assassinou sua família. Em 1975, a família Lutz se mudou para a casa”.

“Nos dois anos seguintes, uma aterrorizante presença sobrenatural os expulsou da casa”.

“Trinta e dois anos depois a presença voltou”.

“O que você está prestes a ver é real”.

Legenda final do filme

“O tempo e localização da gravação a seguir são desconhecidos (voz da menina dizendo que eles viverão na casa eternamente)”.

“Esse arquivo foi compilado por Geoff Meed e editado por Cody Peck”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo e *webcam*.

22 - Tape 407 (2012) – direção de Dale Fabrigar e Everette Wallin. Estados Unidos.

Duração: 1:29.

Duas meninas viajam para Los Angeles na noite de Ano-Novo, quando o avião em que estão se acidenta. Destaque para o uso de câmera subjetiva, imagem fragmentada nos momentos de tensão.

Presença de sobrenatural: monstros (semelhantes a dinossauros, mas o filme não especifica o que são). Cenas de violência, morte, sangue.

Legenda começo do filme

Aviso

Tape 407: confidencial

“A filmagem a seguir foi compilada a partir da gravação encontrada no acidente aéreo da Optima Air – Voo 37^a – 31 de dezembro de 2010 – 1º de janeiro de 2011”.

“Exibição e distribuição sem permissão oficial e consentimento é proibido e passível de punição da lei”.

“Esse caso está sob investigação e revisão”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

23 - *Megan is missing* (2011) – direção de Michael Goi. Estados Unidos. Duração: 1:25.

Duas amigas se falam quase que diariamente via *webcam*. Um dia, uma delas conhece um homem e desaparece após um encontro com ele. A outra investiga o caso e também some três semanas depois. Muitos planos fixos (*webcam*). A imagem não é muito fragmentada.

Ausência de sobrenatural: assassino em série. Cenas de violência, tortura física e psicológica, estupro, morte.

Legenda começo filme

“O filme a seguir é baseado em fatos reais”.

“Em 14 de janeiro de 2007, Megan Stewart, de 14 anos, desapareceu. Três semanas depois, a melhor amiga dela, Amy Herman, também sumiu”.

“Esse filme foi montado com transmissões de celular, arquivos de computador, vídeos caseiros e reportagens”.

Artefato de gravação: *webcam*, celular, câmera de vídeo e câmera de segurança.

24 – *Skew* (2010) – direção de Sevé Schelenz. Estados Unidos e Canadá. Duração: 1:22.

Um casal sai para uma viagem de carro e leva um amigo, que grava tudo. No entanto, ele começa a ver coisas estranhas pela lente da câmera e fatos inusitados acontecem. Recorrência do uso de câmera subjetiva. O rosto do rapaz que filma não aparece (isso ocorre somente no final e pelo reflexo de um espelho).

Presença de sobrenatural: espíritos. A imagem se fragmenta mais nos momentos de tensão e quando coisas estranhas aparecem. Há recorrência na ação de voltar a fita.

Artefato de gravação: câmera de vídeo e de vigilância.

25 – *Lucky bastard* (2009) – direção de Robert Nathan. Estados Unidos. Duração: 1:33.

Um rapaz vence uma seleção para filmar uma cena de sexo com uma atriz pornô. A promoção é de um site pornográfico, *Lucky bastard*. Porém, ele não consegue fazer a cena e acaba dispensado pela equipe. Indignado, o homem retorna ao set e mata a todos. Ausência de sobrenatural: *serial killer*. Cenas de tortura física e psicológica, morte.

Planos pouco fragmentados, imagem transparente, bastante uso da câmera de vigilância.

Legenda começo do filme:

“*Lucky Bastard* foi um site pornográfico que convidava os usuários a terem sexo com estrelas pornô”.

“A filmagem a seguir era para ser a última gravação em vídeo para o site”.

“Formulários de permissão foram assinados pelos participantes. O material é legal para ser apresentado”.

“Durante muito tempo a indústria pornográfica tem ultrapassado não apenas as fronteiras da obscenidade, mas também do senso comum”.

“Quem brinca com fogo... eventualmente acaba queimado”.

Legenda final do filme

“O site *Lucky bastard* foi tirado do ar”.

“A Polícia de Los Angeles não fez qualquer comentário sobre o caso *Lucky bastard*”.

“Ashley Saint não trabalha mais na indústria pornográfica”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo e de vigilância.

26 – *Registros secretos de Serra Madrugada* (2013) – direção de Homero Meyer.

Brasil. Duração: 42 minutos.

Um grupo de jovens realiza um documentário sobre a misteriosa morte de duas crianças em uma usina abandonada. Eles vão até o local investigar e acabam sofrendo as consequências.

Planos fragmentados, pouca luz. Ausência de sobrenatural: assassino em série. A imagem se torna ainda mais fragmentada durante os ataques do assassino.

Legenda começo do filme

“As imagens a seguir foram cedidas por uma fonte que não quis ser identificada”.

“Segundo as autoridades, a região denominada ‘Serra Madrugada’ não existe”.

Legenda final do filme

“Todos os integrantes da equipe continuam desaparecidos”.

“Divulgue esse filme para que não sejam esquecidos”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

27 – *Re-cut* (2010) – direção de Fritz Manger. Estados Unidos. Duração: 1:19.

Dois rapazes filmam um documentário sobre os bastidores da carreira de uma jornalista. Eles a acompanham na realização de uma reportagem sobre o assassinato de duas meninas. Todos acabam vítimas do assassino, que realiza um *snuff* com o equipamento dos jovens diretores.

Planos fragmentados, câmera subjetiva. Ausência de sobrenatural: cenas de violência física e psicológica, sangue, morte.

Legenda começo filme

“1. Filme *Snuff* – substantivo. Gíria – um filme pornográfico que mostra em 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”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo e câmera em miniatura.

28 – Atividade paranormal (*Paranormal activity*) (2007) – direção de Oren Pely.
Estados Unidos. Duração: 1:26.

Um jovem casal se muda para uma casa, onde coisas estranhas começam a acontecer. O marido registra tudo com uma câmera, inclusive os fenômenos estranhos que ocorrem com a esposa dele, possuída por uma força demoníaca. Presença de sobrenatural: demônios. Planos fragmentados em alguns momentos, mas se sobressai o uso de câmera fixa durante as madrugadas. Pouca luz na maior parte da película.

O filme abre a franquia *Atividade paranormal*.

Legenda começo do filme:

“A Paramount Pictures gostaria de agradecer às famílias de Micah Sloat e Katie Featherstone e ao Departamento de Polícia de San Diego”.

Legenda final do filme:

“O corpo de Micah foi descoberto pela polícia em 31 de outubro de 2006”.

“O paradeiro de Katie segue desconhecido”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

29 - Atividade paranormal 2 (*Paranormal Activity 2*) (2010) – direção de Tod Williams.
Estados Unidos. Duração: 1:31.

O filme se passa antes dos eventos da primeira obra. A irmã de Katie, Kristi, se muda com a família para uma casa, onde coisas estranhas começam a acontecer. Muitos planos parados de câmera de vigilância. Presença de sobrenatural: espíritos demoníacos, bruxa.

Legenda começo do filme:

“A Paramount Pictures gostaria de agradecer à família das pessoas falecidas e ao Departamento de Polícia de Carlsbad”.

Legenda final do filme:

“Micah foi morto em 8 de outubro de 2006”.

“9 de outubro de 2006”.

“Ali retornou do passeio da escola e encontrou os corpos de Kristi e Daniel Rey em 12 de outubro de 2006”.

“O paradeiro de Katie e Hunter permanece desaparecido”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo e de vigilância.

30 – Atividade paranormal 3 (*Paranormal Activity 3*) (2011) – direção de Henry Joost e Ariel Schulman. Duração: 1:24.

O filme apresenta momentos da infância de Katie e Kristi, quando as meninas começam a ver um espírito ou demônio chamado Toby. O namorado da mãe delas instala câmeras pela casa afim de registrar os fenômenos. Planos fragmentados e reprodutores da estética do VHS (a ação da obra se passa em 1988).

Presença de sobrenatural: espíritos demoníacos, bruxas.

Artefato de gravação: câmeras de vídeo.

31- Atividade paranormal 4 (*Paranormal Activity 4*) (2012) – direção de Henry Joost e Ariel Schulman. Duração: 1:35.

Dá seguimento às ações do segundo filme. A família da jovem Alex vive em frente a uma casa estranha, onde vivem uma mulher e um garotinho. A família ajuda a cuidar do menino, que tem atitudes estranha. A estranha do outro lado da rua é Katie. Presença de sobrenatural: espíritos demoníacos e bruxas.

Planos fragmentados e sujos, dispersos em vários artefatos de gravação.

Artefato de gravação: câmera de vídeo, de vigilância, *webcam* e celular.

32 – [Rec] (2007) – direção de Jaume Balagueró e Paco Plaza. Espanha. Duração: 1:18.

Uma equipe de televisão acompanha o cotidiano do corpo de bombeiros. Os agentes saem para atender a uma chamada em um prédio. Chegando lá, descobrem que o local está com uma estranha epidemia, que transforma as pessoas em zumbis. Uma repórter e sua câmera ficam presos no prédio e registram tudo. Presença de sobrenatural: zumbis.

Planos fragmentados, escuros, sujos. Destaque para a câmera, cuja voz se ouve, mas ele praticamente não aparece.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

33 – [Rec] 2 – possuídos [Rec] 2 (2009) - direção de Jaume Balagueró e Paco Plaza. Espanha. Duração: 1:25.

Continuação do primeiro filme. O prédio segue sitiado e um padre, que é médico, acaba sendo enviado ao local para investigar o caso. Mantém o clima claustrofóbico da primeira produção – planos fragmentados, sujos, imagem escura. Presença de sobrenatural: zumbis, criaturas demoníacas.

Artefato de gravação: câmera de vídeo e de vigilância portátil (colocada no capacete dos policiais que invadem o prédio).

34 – Quarentena (Quarantine) (2008) – direção de John Erick Dowdle. Estados Unidos. Duração: 1:30.

Refilmagem norte-americana de [Rec]. Uma repórter acompanha uma noite de trabalho dos bombeiros em Los Angeles, quando eles são chamados para atender a uma ocorrência em um prédio. No local, pessoas estão sendo infectadas por um estranho vírus que as transforma em zumbis.

Planos rápidos, fragmentados, pouca luz. Presença de sobrenatural: zumbis.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

35 – Apollo 18 – A Missão proibida (Apollo 18) (2011) – direção de Gonzalo López-Gallego. Estados Unidos. Duração: 1:26.

Falso documentário sobre a missão espacial Apollo 18, que teria ocorrido em 1972. Os astronautas chegam à Lua e são atacados por estranhas criaturas – provavelmente alienígenas. Presença de sobrenatural: ETs.

Planos fragmentados, sujos, que exploram a interferência. Há uma simulação de cor dos vídeos da década de 1970. Câmera subjetiva.

Legenda começo do filme:

“Vinte de julho de 1969 – o astronauta da Apollo 11 Neil Armstrong é o primeiro homem a andar na lua”.

“Em 1970, as missões Apollo 18, 19 e 20 foram canceladas em função de preocupações orçamentárias”.

“Em 7 de dezembro de 1972 – Apollo 17, a última missão oficial, pouso na lua”.

“Em 2011, oitenta horas de gravação são disponibilizadas no site www.lunartruth.com”.

“Este filme foi editado a partir daquela gravação”.

Legenda final do filme

“Oficialmente, Apollo 17 foi a última missão planejada pela Nasa para a lua”.

“Versão oficial - Tenente Coronel John Grey morreu em um acidente durante missão de treinamento em Tallahassee, FL”.

“O corpo dele jamais foi encontrado”.

“Versão oficial – O F-14 do comandante Nathan Walker caiu no Oceano Pacífico, perto da Base Aérea de Kadena”.

“O corpo dele jamais foi recuperado”.

“Versão oficial – Capital Benjamin Anderson foi morto durante uma evacuação no mar da China”.

“O corpo dele jamais foi recuperado”.

“As missões Apollo trouxeram 840 libras de rochas lunares para a Terra”.

“Centenas delas foram entregues em países estrangeiros”.

“Muitos desses ‘presentes’ foram roubados ou estão desaparecidos”.

“www.lunartruth.com”

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

36 – O Último exorcismo (*The Last exorcism*) (2010) – direção de Daniel Stamm.

Estados Unidos. Duração: 1:31.

Um homem forja fenômenos paranormais para um programa de televisão. Certo dia, ele vai investigar uma possível possessão demoníaca de uma garota e tenta mostrar a fraude. No entanto, dessa vez o caso é real. Presença de sobrenatural: demônio.

Estética documental e os planos não são muito fragmentados. O câmera não aparece, mas interage com o personagem principal (explora o uso da câmera subjetiva).

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

37 – *Cloverfield monstro (Cloverfield)* (2008) – direção de Matt Reeves. Estados Unidos. Duração: 1:25.

Amigos se reúnem para uma festa e um deles grava o evento. Durante a confraternização, Nova Iorque é atacada por um monstro gigantesco. Presença de sobrenatural: monstro.

Planos fragmentados, rápidos, imagem suja, com interferência. Destaque para a câmera subjetiva. *Blockbuster found footage*, *Cloverfield* soube explorar os efeitos especiais sem perder o clima de vídeo amador.

Legenda começo do filme:

“Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Documento #USGX-8810-B467. Cartão digital SD. Múltiplos materiais do caso designado ‘Cloverfield’”.

“Câmera recuperada no incidente ‘US-447’ na área antes conhecida como ‘Central Park’”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

38 – *Occult* (2009) – direção de Kôji Shiraishi. Japão. Duração: 1:49.

Pessoas sofrem um atentado em ponto turístico de Myogasaki, Japão. Um dos sobreviventes fica com marcas, provocadas pela faca do assassino. Agora, ele ouve vozes e diz que precisa continuar a missão do homem que o atacou. Uma equipe de documentaristas o acompanha na realização de um novo atentado. Planos pouco fragmentados, exploração da imagem fotográfica no filme.

Presença de sobrenatural: extraterrestres e/ou forças ocultas. Cenas de violência física, sangue, morte.

Legenda começo do filme

“Doze de agosto de 2005. Um atentado ocorreu em Myogasaki. Duas pessoas morreram e uma outra ficou seriamente ferida”.

“Três anos depois”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

39 - *Monster* (2008) – direção de Erik Estenberg. Estados Unidos. Duração: 1:26.

Duas cineastas norte-americanas viajam para Tóquio a fim de realizar um documentário sobre o aquecimento global. Após a chegada, um terremoto atinge a capital japonesa. Entretanto, não se trata de um fenômeno natural, mas sim um ataque de um monstro misterioso.

Planos bastante fragmentados e com pouca luz, muitos cortes. Há muita granulação na imagem, em especial nos momentos de tensão. Presença de sobrenatural: monstro.

Legenda começo do filme

“Em 17 de janeiro de 2003, às 7h08min, em terremoto atingiu o Japão”

“O tremor matou mais de 7 mil pessoas”.

“O evento foi registrado em fita por duas cineastas norte-americanas”.

“Mas não era um terremoto”.

“Los Angeles, 14 de janeiro de 2003”.

Legenda final do filme

“Até hoje, nenhuma das garotas foi encontrada”.

“Partes desse vídeo foram postadas pela primeira vez na internet em 19 de agosto de 2007.”

“Elas foram postadas pelo pai das jovens”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

40 - *Long pigs* (2006) – direção de Chris Power e Nathan Hynes. Estados Unidos.

Duração: 1:18.

Dois documentaristas acompanham a rotina de um assassino em série que pratica canibalismo. Planos pouco fragmentados, exceto nas cenas de morte e violência. Ausência de sobrenatural: assassino em série. Cenas de sangue, violência, morte. O filme tem muitos primeiros planos por conta da fala do personagem para a câmera.

Legenda começo do filme

“Treze de dezembro – 11h48min”.

“Dois inexperientes ‘cineastas’ começaram a realizar um documentário sobre um assassino em série e canibal confesso, que garantiu a eles acesso irrestrito a sua história de vida. O que você verá é a verdadeira filmagem deles”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

41 – *Hollow* (2012) – direção de Michael Axelgaard. Inglaterra. Duração: 1:31.

Uma mulher, seu namorado e dois amigos viajam até uma cidade do interior, onde o avô dela acabou de morrer. Ele era pastor e morava perto de uma árvore estranha, onde fatos inusitados acontecem, como suicídios de jovens casais. O lugar tem muitas lendas e os amigos decidem investigá-las. Presença de sobrenatural: espírito maligno.

Há o uso contundente de câmera subjetiva diegética. Os planos são fragmentados, e boa parte do filme é realizada com pouca luz.

Legenda começo do filme

“Esta gravação é da Polícia de East Anglia. Foi preparada de acordo com a Lei Criminal 1988 e 2003 e não deve ser copiada ou mostrada a pessoas não autorizadas. O uso não autorizado pode levar a uma multa, um período de prisão ou ambos. Incidente em Greyfriar’s Hollow. Caso n. 1105 – 23.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

42 – *Zero Day* (2003) – direção de Ben Coccio. Estados Unidos. Duração: 1:31.

Dois garotos planejam um atentado contra a escola onde estudam. Antes do fatídico dia – que eles resolveram denominar *zero day* - ambos gravam a preparação do ataque. Ausência de sobrenatural: cenas de violência, morte.

Os planos são fragmentados e a imagem bastante granulada em diversos momentos. Ênfase em primeiros planos e *closes* – há diversos diálogos com a câmera.

Artefato de gravação: câmera de vídeo e de vigilância.

43 – *Bigfoot The Lost Coast Tapes* (2012) – direção de Corey Grant. Estados Unidos. Duração: 1:25.

Um grupo de documentaristas tenta gravar um *reality show* sobre evidências acerca da existência do Pé Grande. Um homem, que jura possuir tais provas, leva a equipe para uma cabana no meio da floresta. No entanto, as coisas saem diferente do planejado. Presença de sobrenatural: monstro. Cenas de violência, morte, sangue.

Planos mais fragmentados nos momentos de tensão. Bastante uso da câmera subjetiva.

Legenda começo do filme

“Em Lost Coast, no noroeste da Califórnia, o Sasquatch tem sido visto mais do que em qualquer outra região”.

“A maioria dos cientistas vê o Pé Grande como uma mistura de mito e folclore. Mas alguns pesquisadores têm feito novas descobertas controversas”.

“O material do filme a seguir foi uma tentativa para documentar tal descoberta”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo

44 – V/H/S (2012) – direção de Adam Wingard, David Bruckner, Ti West, Glenn MCquaid, Joe Swanberg, Radio Silence. Estados Unidos. Duração: 1:56.

Seis histórias de horror *found footage*. Planos fragmentados, bem como a narrativa. Uso de câmera subjetiva e imagem ainda mais desconcertante nos momentos de tensão da obra.

Presença e ausência de sobrenatural: vampiros, assassinato, monstro, espíritos. Cenas de violência explícita, sangue, morte. Destaque para uma criatura totalmente formada pelas imperfeições da imagem em um dos contos.

Artefatos de gravação: câmera de vídeo (VHS e digital) e *webcam*.

45 – V/H/S/2 (2013) – direção de Simon Barrett, Adam Wingard, Eduardo Sanchez, Gregg Hale, Timo Tjahjanto, Gareth Huw Evans e Jason Eisener. Estados Unidos. Duração: 1:35.

Cinco histórias de horror, seguindo o estilo do primeiro filme. Presença de sobrenatural: espíritos, zumbis, aliens. Cenas de sangue, violência, morte. O filme aposta em planos fragmentados e, novamente, câmera subjetiva. Destaque para a história em que uma câmera é instalada dentro do olho de um personagem, que passa a ver fantasmas desde então.

A imagem se estilhaça, borra especialmente nas cenas de maior violência e apreensão.

Artefato de gravação: câmera de vídeo (digital e VHS) e de vigilância.

46 – Paranormal Effect (2010) – direção de Ryuichi Asano e Teruo Ito. Estados Unidos e Japão. Duração: 1:29.

Uma jovem visita o Japão com o namorado. Eles vão morar em um apartamento, onde acontecem situações estranhas. As coisas ficam piores após a ida a um bosque, no

qual descobrem uma caverna misteriosa. Os planos são menos fragmentados e há o uso de câmera subjetiva. Presença de sobrenatural: espíritos.

Artefato de gravação: câmera de vídeo e de vigilância.

47 – *Lake Mungo* (2008) – direção de Joel Anderson. Austrália. Duração: 1:23.

O filme apresenta-se como um documentário sobre a morte de Alice Palmer, uma garota que se afogou em um lago durante passeio com os pais e o irmão. A obra tem planos pouco fragmentados, se valendo da linguagem clássica do documentário baseado em depoimentos. A imagem é mais suja e disforme nos trechos que pretensamente teriam captado o espírito da garota.

Presença de sobrenatural: espírito. Imagem de morte.

Legenda começo do filme:

“Em dezembro de 2005, um trágico acidente desencadeou uma série de eventos extraordinários, o que levou uma família em luto e a cidade vitoriana de Ararat, a se tornarem o centro de atenção da mídia. Este filme é um documentário desses eventos”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo (digital e VHS) e celular.

48 – *Unaware* (2010) – direção de Richard Allen Crook. Estados Unidos. Duração: 1:20.

Um casal vai passar o final de semana na casa do avô do rapaz. Nesta casa, há um celeiro que abriga equipamentos, documentos militares e extraterrestres. O filme tem planos fragmentados, apresenta o recurso da câmera subjetiva. Nos instantes dos ataques dos monstros, as imagens se tornam estranhas, com cortes rápidos e sujos.

Presença de sobrenatural: ETs. Cenas de violência, sangue, abdução.

Legenda começo do filme:

“O filme a seguir resulta de um esforço colaborativo de reconstrução de aproximadamente três horas de gravação”.

“Fontes confirmaram que nada do que você verá foi gerado por computador”.

Legenda final do filme:

“Esses indivíduos ainda não reapareceram e ainda estão presumidamente desaparecidos”.

“Apesar de diversos questionamentos, as autoridades se recusaram a admitir se existe ou não alguma investigação sobre esse incidente”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

49 – Anneliese – the exorcist tapes (2011) – direção de Jude Gerard Prest. Estados Unidos. Duração: 1:27.

O filme narra a história do exorcismo de Anneliese Michel, uma jovem alemã, ocorrido em 1976 (a trama é inspirada em um caso real). A obra se apresenta como sendo derivada de registros da época – por isso há a simulação de imagem de super oito e VHS. Planos são mais fragmentados nos momentos de tensão da obra.

Presença de sobrenatural: possessão demoníaca.

Legenda começo do filme:

“O material contido nesse filme é real”.

“Ele foi gravado como parte de um estudo médico”.

“O estudo foi conduzido por 17 dias durante o verão de 1976”.

“O material não foi adulterado”.

“Ele contém cenas de natureza explícita e não deve ser assistido por uma audiência jovem”.

Legenda final do filme

“Anneliese Michel morreu em 1º de julho de 1976”.

“De inanição”.

“Os pais dela e dois padres foram acusados de homicídio por negligência”.

“Eles nunca fraquejaram da crença de que Anneliese estivesse possuída pelo demônio”.

“Hoje, o túmulo dela permanece como um lugar de peregrinação, um monumento à eterna batalha do homem contra o demônio”.

Artefato de gravação: câmera digital simulando VHS e super oito.

50 – Por trás da máscara – o surgimento de Leslie Vernon (Behind the mask the rise of Leslie Vernon) (2006) – direção de Scott Glosserman. Estados Unidos. Duração: 1:27.

Um rapaz se disfarça de figura estranha em uma pequena cidade norte-americana – ele assume a identidade de Leslie Vernon, jovem que morreu há anos de forma violenta, e espera se tornar um mito à altura de Michael Myers e Jason Voorhees. Uma jornalista acompanha seus passos e espera realizar um documentário sobre o assassino em série.

O filme não é no estilo *found footage* plenamente – no final, a jornalista para de gravar o documentário para tentar salvar as vítimas. Os planos são pouco fragmentados,

já que a linguagem é praticamente invisível. Ausência de sobrenatural: assassino em série. Cenas de violência explícita, sangue, morte.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

51 – A Bruxa de Blair (*The Blair Witch Project*) (1999) – direção de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Estados Unidos. Duração: 1:21.

Três estudantes de cinema vão ao interior de Burkittsville, Maryland, investigar a lenda de uma bruxa que teria habitado a localidade de Blair. Após a chegada ao local, coisas estranhas começam a acontecer. Os jovens desaparecem e o filme é montado a partir das gravações encontradas nas câmeras de vídeo deles.

Planos fragmentados, câmera na mão, aspecto de amadorismo, o filme chamou a atenção do público e da crítica para a produção de falsos *found footages*. A obra chegou a ser promovida como um documentário na época – o site ainda está disponível em <http://www.blairwitch.com/>. Presença de sobrenatural: bruxa.

Legenda no começo do filme:

“Em outubro de 1994, três estudantes de cinema desapareceram na floresta próxima a Burkittsville, Maryland, enquanto filmavam um documentário”.

“Um ano depois, a filmagem deles foi encontrada”.

Artefato de gravação: câmera de vídeo.

52 – Amizade desfeita (*Unfriended*) (2015) – direção de Levan Gabriadze. Estados Unidos. Duração: 1:23.

Uma menina, Laura Barns, comete suicídio após um vídeo dela ser exposto na Internet por seus amigos de maneira indevida. Após um ano da morte da jovem, os amigos conversam por Skype sobre o fato e começam a morrer de forma misteriosa. O filme é pela interface do computador – planos estáticos na maior parte do tempo. Toda a narrativa é simulada por *webcam*. Presença de sobrenatural: espírito maligno.

Legenda no começo do filme:

Não é uma legenda convencional, mas a abertura de um vídeo com alerta de conteúdo impróprio na web:

“Aviso: O suicídio de Laura Barns pode ter conteúdo não adequado a todas as idades”.

“Ao clicar em CONTINUAR você confirma que tem 18 anos ou mais”.

Artefato de gravação: Dispositivo móvel e *webcam*.

53 - Atividade paranormal 5 – Dimensão fantasma (*Paranormal Activity –The Ghost Dimension*) (2015) – direção de Gregory Plotkin. Estados Unidos. Duração: 1:28.

Família se muda para uma casa, onde descobre câmeras e fitas antigas das pessoas que já habitaram a residência. O uso desses artefatos revela a presença de forças estranhas no local. Sequência da franquia *Atividade Paranormal*. O filme é o primeiro da série em 3D, sendo que esse recurso é explorado apenas na manifestação do desconhecido. Presença de sobrenatural: Demônio, bruxa.

Legenda no começo do filme:

“Santa Rosa – CA”.

“Setembro de 1988”.

Após a sequência de abertura, nova legenda:

“Santa Rosa – CA”.

“29 de novembro de 2013”.

Artefato de gravação: Câmera de vídeo (digital e VHS).