

Só nos resta mentir: realismo e verossimilhança no cinema de horror ¹

Paulo Souza dos SANTOS JÚNIOR²
Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

O artigo discute a íntima e curiosa relação que cinema de horror e realismo vêm desenvolvendo no curso da história. Discutimos a demanda pelo real e como ela surge como reforço narrativo e estético no cinema, intensificando os afetos, sobretudo, no caso do horror, o medo. Apresentamos os *found footage* de horror como produtos contemporâneos que atendem esse anseio através do uso de estratégias miméticas da realidade.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; comunicação; *found footage*; horror; realismo.

Um gênero em busca do real

O horror, desde sua gênese, esteve associado a negação de códigos realistas, oferecendo todo um universo sobrenatural, com funcionamento e possibilidades muito particulares. Ocorre que ao longo dos anos o gênero se desenvolveu e aos poucos nasceu e cresceu dentro do horror um desejo pelo real, uma necessidade de mostrar as coisas tal e qual elas parecem. O último, e talvez mais marcante, dos passos dados nesse caminho foi responsável por constituir um grupo de filmes que aqui chamaremos de *found footage* de horror, obras ficcionais que reivindicam estatutos do documentarismo e dessa forma se apresentam ao público como documentos, retratando os fatos como supostamente aconteceram. Essa curiosa demanda pelo realismo dentro de um gênero que sempre flertou com universos fantásticos motiva a investigação que ora empreendemos nessa pesquisa.

Realismo, mimese e verossimilhança

Os efeitos especiais do cinema hollywoodiano frequentemente nos oferecem criações ou recriações de universos incrivelmente realistas. Essa noção de realidade

¹ Trabalho apresentado na DT 4 – Comunicação Audiovisual do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 5 a 7 de julho de 2018.

² Mestrando do Curso de Comunicação do PPGCOM-UFPE, e-mail: psouzamail@gmail.com

muitas vezes está vinculada a construção de universos fantásticos, que podem parecer incrivelmente reais por sua capacidade de nos convencer, tamanho o nível de detalhamento de seus detalhes e texturas. Pode estar vinculada também a recriação de tempos passados ou a destruição de ambientes conhecidos, colocados em tela tal qual estamos habituados a vê-los em nosso convívio pessoal, presencialmente ou através das mediações midiáticas. Essa demanda realista, esse elogio ao detalhe, também está presente em amplos campos da comunicação e entretenimento, como em videogames e suas técnicas de animação que os aproximam de filmes convencionais, simuladores de voo ou corrida que oferecem rica experiência imersiva, muitas vezes aplicada a propósitos profissionais, imagens publicitárias que fazem uso de objetos processados em programas gráficos avançados, entre tantas outras manifestações em busca de uma experiência realista.

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

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

O realismo surge, enquanto movimento, na segunda metade do século dezanove, se distanciando do idealismo clássico e do emocional romântico, em busca de retratar a vida como ela nos parece ser, na tentativa de se despir dos artifícios artísticos. Forjado em um período da ascensão da pequena burguesia, os realistas se engajaram em

compromissos sociais e retrataram a vida da classe trabalhadora e o cotidiano da sociedade. A razão e a ciência foram eram basilares para o movimento, não mais se buscava um mundo idealizado, abriu-se espaço para os dissabores do cotidiano, a impotência humana diante das forças naturais e sociais. Em nosso estudo não buscamos dar conta de definir o realismo em todas as suas múltiplas linguagens, vertentes e ramificações artísticas, mas de entender as motivações dessa demanda humana por construir artisticamente objetos que retratam a vida cotidiana, o banal, o mundo natural.

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

Conforme aponta Gumbrecht (2010, p. 50), o pensamento passa a ser observado a partir da visão de um “sujeito, observador excêntrico e incorpóreo” que analisa “o mundo, um conjunto de objetos puramente materiais, que inclui o corpo humano”. O declínio ocidental dos fundamentos religiosos, sobretudo do cristianismo, levou Friedrich Nietzsche (2000, p. 141) a propor no Livro Três de *A Gaia Ciência* (1882) um de seus mais conhecidos aforismos: “Deus? Ainda não sentimos nada da decomposição divina?... Os deuses também se decompõem! Deus morreu! Deus continua morto! E fomos nós que o matamos”! Um manifesto reconhecimento do racionalismo como corrente hegemônica do pensamento intelectual, após séculos de construção de conhecimento associado aos preceitos e mitologias religiosos. Artistas envolvidos em um movimento de elogio ao racional e a ciência, naturalmente não lançariam suas preocupações sobre representação de elementos imateriais, intangíveis por mãos humanas. O sobrenatural, por consequência lógica, não demandaria, ou sequer estaria submetido a qualquer espécie de realismo, visto que não habita os domínios do mundo natural.

Ocorre que, conforme descreve Stam (2008, p.27) observamos nas sociedades, manifestadamente no domínio das artes, anseios por mundos muito mais amplos do que o domínio da razão tende a propor, “há ‘mais no céu e na terra’, portanto, do que se imagina dentro dos cânones provincianos do verismo ocidental”. A premissa de enterrar formas “arcaicas e irracionais” de consciência não foi bem-sucedida, “pelo contrário, seus espectros assombram, ou melhor, animam toda a história da ficção moderna”, uma profícua série de obras onde identificamos a presença de elementos fantásticos preenche toda a história da ficção moderna. Em prol da sobrevivência desses elementos que parecem acompanhar nossa humanidade desde tempos remotos o realismo foi reunido junto a nomes que parecem até contradizer a acepção popularmente associada ao real: realismo fantástico, realismo mágico, realismo maravilhoso, entre outros.

Noções de realismo variam ao longo do tempo, oscilam entre culturas e geram divergências entre indivíduos. “Enquanto na cultura ocidental o natural, ou seja, o semelhante à percepção visual, é visto como realista, outras culturas alheias à nossa idiosincrasia verão o natural como codificado” (FLORES, 2001, p.147). Buscaremos aqui, a partir de uma perspectiva ocidental, entender alguns mecanismos criativos associados ao realismo e reconhecer a ascensão de um apelo realista na sociedade contemporânea, cuja uma das manifestações mais proeminentes se situa no cinema.

Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013, p. 101) propõem pensar o realismo como “uma amálgama dos recursos utilizados por cineastas para disfarçar o fato de que o que é apresentado ao espectador não é real”. Assumindo assim que a construção dos eventos narrativos intenciona iludir os sentidos humanos, através de alguma ligação do que é mostrado em tela com a realidade vivida. “Naturalmente, o que aparece na tela não é a realidade. Só porque é reconhecível não significa que seja real. São apenas luzes cintilantes em uma sala escura, em que o significado é gerado entre o público e a tela (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p. 101).

Mas o realismo não pode ser pautado apenas sob o ponto de vista de acurácia na reprodução do mundo, “há uma confusão entre o estético e o psicológico, entre o verdadeiro realismo, que implica exprimir a significação a um só tempo concreta e essencial do mundo, e o pseudorealismo (...), que se contenta com a ilusão das formas” (BAZIN, 2014, p. 29-30). Esse “verdadeiro” realismo demandaria então uma relação com o objeto artístico que transcende os sentidos, que afetivamente também seja capaz de imprimir emoções e reflexões vinculadas ao referente representado.

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

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

No cinema, como nas demais linguagens, mesmo sabendo que as ficções não são reais, seus efeitos continuam o sendo. Entretanto, é preciso criar um efeito verossímil, um universo diegético que preserve coerências em seu próprio corpo, por mais que ele esteja repleto de elementos mágicos e fantásticos. Aqui, retomamos os conceitos aristotélicos para expandir nosso entendimento sobre as possibilidades de relacionamento entre os

objetos artísticos e o real, vendo o realismo não como uma replicação precisa de um universo, mas da representação de muitos universos possíveis dentro de uma criação artística. A “construção mimética é presidida por um critério fundamental: a verossimilhança”. Ela “situa a mimese nas fronteiras ilimitadas do ‘possível’”. Observe que se trata de um possível dentro de um universo ilimitado, é o possível, não o verdadeiro, que se coloca “como objeto temático da mimese” (COSTA, 2006, p. 53-54). A professora Lígia Militz da Costa (2006, p. 54) conclui apontando que esse possível verossímil é “lógico, causal e necessário, como modo de arranjo interno”. Sendo assim, a mimese estaria subordinada a duas faces: “‘externa’ ligada “à relação de seu objeto temático com as referências exteriores de tempo e espaço; e ‘interna’, referente à seleção e disposição estrutural”.

Dessa forma, concluímos que subversão das leis naturais de nosso mundo, não afastam a possibilidade de uma obra provocar efeitos potentes através do uso de estratégias realistas. Cabe ao autor uma outra preocupação, a de revestir seu objeto de uma coerência interna, cujas leis e fenômenos obedecem a construção de seu próprio universo. Dessa forma, entendemos como nos parece muito mais crível a aparição sobrenatural de um espectro fantasmagórico em um filme de horror que um lutador de artes marciais que consegue realizar saltos impossíveis e derrotar dezenas de adversários em poucos segundos. As ações de um mundo sobrenatural estão autorizadas a acontecerem dentro de seu regime, causando muito menos estranheza que ações dentro de um mundo natural, cuja dinâmica conhecemos. “Tudo é verossímil ou possível na mimese, até o inverossímil, desde que motivado, isto é, simulado como admissível” (COSTA, 2006, p. 53). Talvez isso explique o fato de muitas das séries de sucesso do cinema terem sido capazes de criar universos próprios, regidos por leis específicas, onde se cria toda uma mitologia desses novos mundos. Conforme bem observa Christian Metz:

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

Portanto é muito mais sensato pensar em universos de cinema de horror que sejam plausíveis, que pensar estritamente em realismo. Um bom filme fantástico deve ser então verossímil, de forma a não gerar questionamentos sobre as razões de ser de sua própria

estrutura. A obra pode, dessa forma, conduzir a uma “mitificação do real”, na busca de “produzir um efeito de encantamento a partir do ‘efeito de real’, que reduz a zero as motivações explícitas de sua diegese, que remove o sistema de valores racionais para instalar o impossível lógico e ontológico da não contradição” (CHIAMPI, 1980, P. 165).

Um apelo realista

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

Ao apresentar o conceito de “apelo realista”, Feldman (2008) propõe uma relação com a “vontade de verdade” nietzschiana, um pensamento que alinha uma reconhecida demanda humana em busca de verdade, mesmo que para isso se constitua de uma rede de proposições artificiais que simulem os efeitos esperados. A proposição de Nietzsche (2006, p.19) em *Crepúsculo dos Ídolos* aponta que “as características dadas ao ‘verdadeiro ser’ das coisas são as características do não-ser, do nada — construiu-se o ‘mundo verdadeiro’ a partir da contradição ao mundo real: um mundo aparente, de fato, na medida em que é apenas uma ilusão ótico-moral”. E é em torno da busca por esse mundo “verdadeiro” que as ficções se constroem, com todas as suas estratégias de mimetização e intensificação de efeitos.

A ideia de um desejo pelo real, um “apelo realista” ou “vontade de verdade” é de extrema valia para o entendimento das questões que atravessam essa pesquisa, visto que

enxergamos os *found footage* de horror como respostas da indústria do cinema a essa demanda de consumo.

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

E aqui talvez aqui consigamos entender o interesse do espectador por esse efeito intensificado de medo, a importância da aparência de verdade para a experiência do horror. Esse apelo realista “não seria pautado por um apelo ao real tão-somente, mas por um apelo ao real como um efeito, como um semblante ficcional, porque agora minimante organizado e intensificado”.

Ficções que geram emoções reais

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

Quando vemos uma criança com medo de algum monstro é comum racionalizar a situação e tentar convencê-la da impossibilidade da existência daquele ser. Um processo lógico e racional, que pretende utilizar realidade como antídoto para fantasia. No entanto, essa argumentação lógica desaparece quando nos sentamos em uma sala de cinema e nos colocamos durante duas horas vulneráveis diante do objeto fílmico, imersos em uma série de construções ficcionais, mas que nos afetam e emocionam. Essa condição paradoxal é discutida por Noel Carroll (1999, p. 119), que nos oferece como exemplo a partir da sensação de medo gerada quando estamos à beira de um abismo. Ocorre que “não ficamos assustados pelo acontecimento de nosso pensamento de cair, mas, sim pelo conteúdo de nosso pensamento de cair – talvez a imagem mental de despencar no espaço”. Diante

dessa exposição, o medo, principal afeto do cinema de horror, seria provocado pela construção mental de uma ideia desenhada na mente humana.

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

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

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

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

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

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

Uma ficção, sobretudo no gênero de horror, tem seus efeitos intensificados a medida que os eventos em tela se revestem das qualidades estéticas que estão associadas à nossa relação com o mundo. Essa relação, mediada pelos sentidos, pode ser simulada de maneira verossímil, seja no aspecto puramente plástico, seja pela criação de atmosferas sensíveis, que capturem narrativamente o espectador.

Só nos resta mentir

Hipolytte Bayard é talvez o menos prestigiado no rol dos inventores da fotografia, seu trabalho jamais teve relevante reconhecimento, o que o levou, ainda em vida, a realizar um curioso protesto. Na célebre fotografia intitulada como "autorretrato de um homem afogado", "Bayard apresenta-se como uma vítima de um ato de suicídio, provocado pelo fracasso das autoridades francesas em reconhecer sua própria descoberta do processo fotográfico" (SAPIR, 1994, p. 619). Utilizando uma fotografia de seu corpo, supostamente morto por afogamento, ele imprimiu veracidade ao fato. A imagem é o primeiro autorretrato fotográfico e a primeira imagem técnica forjada da história.

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

Em um momento de encantamento e descobertas em relação as potencialidades de manipulação da fotografia, suas capacidades técnicas e recursos de linguagem, seria até lógico imaginar que essa ingenuidade levaria uma falsa imagem documental a gerar efeitos emocionais reais. Mas seria a crença público fator determinante para produção de emoções reais? Uma outra história envolvendo fotografias vai nos apontar que não.

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

Após o ansioso processo de revelação e confecção das cópias, pela primeira vez a mãe via a imagem seu bebê, um momento de notável emoção mediado pela fotografia, que naquele momento cumpria sua "função histórica de dar informação visual de forma precisa e fidedigna" (FONTCUBERTA, 2015, p. 2). Anos mais tarde, passada a emoção da situação e já com um certo distanciamento, o autor foi capaz de ponderar:

O que teria acontecido se a enfermeira tivesse fotografado outro bebê? Provavelmente teríamos ficado igualmente satisfeitos. Havia tanta necessidade, tanta urgência, tantas emoções contidas, que qualquer reticência haveria equivalido à impertinência de um desmancha prazeres (FONTCUBERTA, 2015, p. 3-4).

A necessidade da verdade aqui parece perder sentido, da mesma forma que o próprio conceito vem se fragilizando com o advento da pós-modernidade. Ao longo das últimas décadas artistas e teóricos passaram a problematizar mais enfaticamente o real, uma dinâmica que aprofunda a crise a respeito dos domínios e limites da verdade. A clareza dessa delimitação parece fazer cada dia menos sentido, "a verdade se tornou uma categoria pouco operativa; de alguma forma, só conseguimos mentir" (FONTCUBERTA, 2015, p. 4).

As discussões contemporâneas, põem em xeque mesmo gêneros historicamente vinculados a ideia de real, como a fotografia etnográfica. Questiona-se, por exemplo, quão performático é o gesto daquele personagem documentado, a influência do dispositivo no ambiente, as escolhas de enquadramento, etc. Os cânones da verdade estão cada vez mais frágeis, "o velho debate entre o verdadeiro e o falso foi substituído por outro: entre 'mentir bem' e 'mentir mal'" (FONTCUBERTA, 2015, p. 4).

Os dois casos aqui apresentados, ambos vinculados a fotografia, são propostas de pensar em como o contato com objetos visuais pode provocar emoções, sejam eles reais

ou ficcionais, criados com propósito de gerar ilusão ou de atestar a verdade, as emoções estão presentes e afetam os corpos que se põem em contato.

Mentir ao público, como fez Bayard, poderia nos levar a um conflito ético, mas aparentemente não a um conflito estético, visto que mesmo os objetos sabidamente ficcionais são capazes de provocar efeitos reais. O medo de uma história de fantasmas poderia ser facilmente dirimido se essa emoção estivesse restrita ao domínio da lógica, mas ao contrário disso “o medo é ‘real’, mesmo que, objetivamente, o perigo não exista” (LEGRENZI, 2002, p. 39), o medo surge a partir do temor de interrupção do estado de prazer, “a certeza da infelicidade não tem, cognitivamente, relação com a improbabilidade de perigo (LEGRENZI, 2002, p. 39). O medo, ainda que originado por um simulacro de realidade, ativa reações fisiológicas e psicológicas que afetam diretamente a sua audiência.

Falsos *found footage* de horror

Após refletir sobre os aspectos discutidos identificamos, no cinema de horror, a ascensão e consolidação de um peculiar estilo de filme. Misteriosamente um grupo de pessoas desaparece e morre. Restam aos investigadores apenas as gravações daqueles eventos terríveis. De alguma maneira essas imagens são cedidas ou se tornam públicas e através delas o público irá descobrir exatamente que eventos levaram aquele episódio trágico. Partindo dessa estrutura narrativa, nas últimas duas décadas, nos mais variados cantos do mundo, se intensificou a produção de um conjunto de filmes que compartilham diversas características de estilo, uma produção massiva que obteve êxito comercial e ganhou corpo sobretudo dentro do gênero de horror.

Acadêmicos de origens diferentes têm abordado sobre esse fenômeno, a partir de múltiplas abordagens teóricas (CARREIRO, 2013, 2014, 2017; GRANT, 2013; FELDMAN, 2008; CÁNEPA 2013, 2014; FERRARAZ, 2013; HELLER-NICHOLAS, 2011; REYES, 2015; BRAGANÇA, 2016; RØDJE, 2017; ACKER, 2015, 2017).

Found footage é originalmente um subgênero do documentário, produzido por realizadores como Harun Farocki (1944), Gustav Deutsch (1952), Bill Morrison (1965) e Péter Forgács (1950), onde se busca a ressignificação de imagens de arquivo a partir de construções de montagem. Isso gera algumas imprecisões teóricas para os que buscam definir os chamados “*found footage* de horror”. Entretanto, para gerar desambiguação dos

termos, sempre que nos referirmos ao termo *found footage* estaremos tratando do estilo associado as ficções de horror, objeto dessa dissertação.

Definir falsos *found footage* de horror é por si só uma tarefa complexa. A busca pela precisão no uso dos termos leva diversos pesquisadores a proposição de denominações distintas, como “*point of view (POV) films* ou *discovered footage films* (termo criado por David Bordwell)” (CARREIRO, 2013, p.226). Mas o que esses termos buscam abranger?

Esse grupo de filmes busca atestar a veracidade de suas imagens através da premissa que os eventos foram capturados por dispositivos internos a diegese, exibindo histórias onde, em geral, não restam testemunhas sobreviventes e toda documentação dos eventos está gravada em vídeo. Como supostamente estamos assistindo esses eventos, as imagens que documentam o evento foram “descobertas” ou “encontradas”, o que daria pleno sentido ao termo “filmagem encontrada” ou *found footage*. Como tudo não passa de um artifício ficcional para gerar credibilidade narrativa e potencializar o efeito de horror (apesar dessa forma de filmar poder ser utilizada por qualquer gênero fílmico, há uma quase absoluta concentração no gênero de horror), a construção do termo “falsos *found footage* de horror” será aqui adotada como mais próxima de uma precisão teórica.

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

A busca por um efeito intensificado de medo é exatamente o que faz dos falsos filmes *found footage* uma manifestação contemporânea da fusão de dois interesses humanos, pelo medo e pelo real. Os recursos de busca por uma “verdade”, que vai tornar mais crível a experiência de imersão, o fortalecimento da ideia que se aquela experiência acontecesse realmente com alguém, seria daquela forma que os eventos aconteceriam. Essas ideias têm clara vinculação com a proposição cognitivista, de Noel Carroll (1999), que o medo é fruto do pensamento de como seria vivenciar determinado evento se ele realmente acontecesse.

Umberto Eco (1991, p. 187) reflete sobre esse particular comportamento do espectador que, "mais do que viver experiências, procura adivinhar a reconstrução de experiências alheias; a atitude do observador que opera uma *mimese de experiências* – e, nesse sentido, vive certamente uma experiência própria de interpretação e mimese". É partindo dessa busca por imersão na experiência da ficção, que mimetiza as experiências tal qual as imaginamos, que talvez possamos encontrar pistas sobre a atração do público por um produto filmado sob as convenções de estilo dos *found footage*.

Concluimos que o interesse humano pelas experiências de real e de horror persistem e ressurgem ciclicamente, se manifestando em diferentes veículos de expressão artística. Apontamos aqui os *found footage* de horror como um fenômeno sobre o qual ainda precisam ser lançados olhares, para que se iluminem os vieses que justificam a existência e difusão desse conjunto de filmes, tarefa que buscamos cumprir em nossa trajetória de pesquisa e que certamente colabora para compreensão da fruição estética e demandas do espectador de audiovisual.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zigmunt. **Medo líquido**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

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

CÁNEPA, Laura; CARREIRO, Rodrigo. **Câmera intradieética e maneirismo em obras de George A. Romero e Brian De Palma**. In: Revista Contracampo, v. 31, n. 1, ed. dezembro-março ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Págs: 101-121. DOI: 10.5327/Z22382577201400310673.

CARREIRO, Rodrigo. **A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror**. In: Revista Significação, v. 40, n. 40, 2013. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/71682>. Acesso em 20/04/2017.

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

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

ECO, Umberto. **Semiótica & filosofia da linguagem**. São Paulo: Ática, 1991.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A linguagem do cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013. 191 p. Tradução de Francine Facchin Esteves.

FELDMAN, Ilana. **O apelo realista**. Revista Famecos (Unisinos), n. 38, Porto Alegre, agosto de 2008.

FLORES, Laura González. **Fotografia e pintura: dois meios diferentes?** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011. 274p.

FOANTCUBERTA, Joan. **O Beijo de Judas: Fotografia e Verdade.** Barcelona: Gustavo Gili, 2010.

GRANT, Barry Keith. **Digital Anxiety and the New Verite' Horror and SF Film.** Science Fiction Film and Television, 6(2), 153–175. 2013.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir.** Rio de Janeiro: Contraponto, PUC-Rio, 2010.

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

LEGRENZI, Paolo. **A Felicidade.** Loyola, 2002.

LOPES, D. V; RAMARI, T. H. **Dos bondes elétricos a Michael Haneke: um olhar retrospectivo sobre o consumo de imagens de violência.** In: Rev. Comun. Midiática (online), Bauru/SP, V.11, N.1, p. 108-121, jan./abr. 2016.

MARÇAL, Marcia Romero. A tensão entre o fantástico e o maravilhoso. **FronteiraZ : Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária**, [S.l.], n. 3, nov. 2012. ISSN 1983-4373. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/article/view/12541/9111>>. Acesso em: 24 dez. 2017.

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

RØDJE, Kjetil. **Intra-diegetic cameras as cinematic actor assemblages in found footage horror cinema.** Film-Philosophy. International Salon-Journal. 2017. ISSN 1466-4615. 21(2), s 206- 222 . DOI: <http://dx.doi.org/10.3366/film.2017.0044>

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