

Aconteça o Que Acontecer, Não Pare de Filmar: A Relação Sujeito e Tecnologia no Cinema de Horror *Found Footage*¹

Jéssica Patrícia SOARES²
Gabriela Machado Ramos de ALMEIDA³
Universidade Luterana do Brasil, Canoas, RS

RESUMO

Este artigo apresenta um recorte de uma pesquisa em andamento sobre a presença das tecnologias de registro de imagens de forma diegetizada em filmes de horror *found footage*. O trabalho busca investigar o modo como a relação do homem com a tecnologia na vida cotidiana aparece em obras marcadas pelo uso de câmeras diegéticas, por uma estética amadora e por imperfeições técnicas na imagem e som, que emulam uma linguagem realista próxima do documentário. O artigo se baseia nas teorias do cinema e do dispositivo cinematográfico e oferece uma primeira abordagem, de caráter analítico-descritivo, de quatro filmes que compõem o corpus empírico da pesquisa: *REC* (Jaume Balagueró e Paco Plaza, 2007); *Atividade Paranormal* (Oren Peli, 2007); *The Den* (Zachary Donohue, 2013) e *Amizade Desfeita* (Levan Gabriadze, 2014).

PALAVRAS-CHAVE: Cinema de horror; *Found footage*; Dispositivo cinematográfico

1 INTRODUÇÃO

O escritor H.P Lovecraft dizia que a emoção mais antiga e forte do ser humano é o medo. Apesar de o medo ser um instinto primitivo, o horror como gênero moderno surgiu tardiamente, em meados do século 18, possuindo como fontes na literatura o gótico inglês, o *Schauer-roman* alemão e o *roman noir* francês (CARROLL, 1999, p. 16). No final do século 19, a ficção de horror já era um gênero literário consolidado, de modo que o cinema incorporou a ficção de horror no século 20, apesar dos filmes de horror serem constantemente desqualificados, mesmo diante da sua popularidade junto ao público (CÁNEPA, 2008, p. 79).

Quase um século depois de *O Gabinete do Doutor Caligari* (1920), considerado um dos primeiros filmes de horror e um dos principais do cinema expressionista alemão, o gênero está em alta, especialmente com o chamado horror *found footage*, que é objeto

¹ Trabalho apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017. O título do artigo faz referência a uma fala que se repete diversas vezes ao longo de um dos filmes que são objeto de estudo da pesquisa, *REC*.

² Estudante do Bacharelado em Jornalismo da Universidade Luterana do Brasil (ULBRA). E-mail: jsspatricia@gmail.com.

³ Doutora em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professora e coordenadora adjunta do curso Jornalismo da ULBRA. E-mail: gabriela.mralmeida@gmail.com.

de investigação desta pesquisa. O rótulo, que originalmente dizia respeito a um conjunto de filmes cuja promessa central é conterem imagens “verdadeiras” que teriam sido encontradas em contextos diversos – por exemplo, após a morte de quem as captou – hoje contempla também obras de horror produzidas a partir de recursos e estratégias como câmera diegética na mão, câmeras de vigilância, imagens amadoras e *chats online*, visando um forte apelo realista como forma de provocar o público.

A presença da tecnologia na vida cotidiana das pessoas – algo historicamente renegado nas produções de horror (telefones fixos que não funcionam, celulares que ficam sem sinal no meio de rodovias e florestas são recursos de roteiro tão utilizados que se tornaram clichês)⁴ – tem aparecido como elemento central no horror *found footage*, tanto no âmbito dos enredos quanto como aspecto definidor da visualidade e da estética dos filmes.

Este artigo apresenta, assim, um recorte de uma pesquisa em andamento sobre a presença das tecnologias de registro de imagens de forma diegetizada neste cinema, com o objetivo de compreender como a relação do homem com a tecnologia aparece em obras marcadas pelo uso de câmeras diegéticas, por uma estética amadora e por imperfeições técnicas na imagem e som, que emulam uma linguagem realista próxima do documentário.

Para esta investigação inicial, foram selecionados quatro filmes: *REC* (Jaume Balagueró e Paco Plaza, 2007); *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2007); *The Den* (Zachary Donohue, 2013) e *Amizade Desfeita* (*Unfriended*, Levan Gabriadze, 2014), que buscamos abordar por meio de procedimentos analítico-descritivos que permitem elencar algumas de suas principais características e discuti-las à luz dos autores nos quais a pesquisa se baseia, como os pesquisadores que vêm se dedicando ao estudo do horror no cinema contemporâneo e especificamente ao *found footage*, a exemplo de Alexandra Heller-Nicholas (2014), Rodrigo Carreiro (2011 e 2013), Laura Cánepa (2008 e 2013) e Ana Acker (2015, 2017), bem como das teorias do cinema e do dispositivo cinematográfico, especialmente Jean-Louis Baudry (1970 e 1983).

⁴ Exemplos de filmes recentes que utilizam a falta de sinal de celular como recurso para isolar seus personagens são vários, tais como: *Jogos Mortais* (2004), no qual um dos reféns do *serial killer* Jigsaw tenta efetuar uma ligação, mas descobre que o celular só está habilitado para receber chamadas; *A Centopeia Humana* (2009), que expõe duas amigas aos perigos de um médico sádico após o carro delas quebrar em meio a uma rodovia isolada e sem sinal de celular; *Rua Cloverfield, 10* (2016), no qual acompanhamos uma mulher que, após sofrer um acidente, acorda confinada em um *bunker*, completamente isolada do mundo externo, inclusive de sinal para celular; *A Casa de Cera* (2005), em que uma das personagens encontra um cesto com vários celulares, e nenhum está com bateria, todos resquícios de vítimas do *serial killer* que transforma pessoas em esculturas de cera.

2 O *FOUND FOOTAGE* COMO SUBGÊNERO DO CINEMA DE HORROR

A definição do horror no cinema é considerada a partir da capacidade de uma obra inscrita neste gênero de provocar o afeto⁵ do qual deriva seu nome: um sentimento de horror (CARROLL, 1999, p. 30). Carroll denomina o horror presente no cinema de “horror artístico” e, para o autor, isso implica que os componentes da narrativa cinematográfica necessitam ser “essencialmente ameaçadores e impuros”, em uma combinação de medo e repulsa em relação aos “monstros” ou demais entidades causadoras da sensação de horror em obras do gênero.

Carroll, no entanto, avança em relação a esta definição mais inicial do que seria o horror artístico e apresenta outra categoria a partir da qual é possível pensar sobre os efeitos almejados pelas obras de horror, o “pavor artístico”, que provoca uma resposta emocional, como “uma sensação de incômodo e de assombro, talvez de momentânea angústia e de pressentimento” (CARROLL, 1999, p. 63) no público com base em acontecimentos misteriosos, que transitam pelo sobrenatural. Trata-se, assim, de uma definição um pouco mais ampla em relação às emoções causadas pelo horror e, portanto, mais abrangente para diferentes filmes com propostas variadas.

O cinema de horror é conhecido pelos ciclos que compõem a sua história, normalmente em relação à codificação excessiva de determinados recursos narrativos e estéticos que revela padrões de repetição em diversos filmes de uma mesma época, como os monstros clássicos do estúdio Universal Pictures nas décadas de 1930 e 1940, com sucessos como os filmes *Drácula* (Tod Browning, 1931) e *Frankenstein* (James Whale, 1931) ou mesmo, muitas décadas depois, o subgênero *slasher* (no qual um assassino em série persegue pessoas, em sua maioria jovens, até a morte) que prevaleceu nos anos 1980, fazendo despontar ícones do horror como Freddy Krueger e Jason Voorhees. A década de 1990, contudo, produziu poucas produções que marcariam a história do gênero. Entre elas é possível destacar *Drácula de Bram Stoker* (Francis Coppola, 1992), adaptação do clássico romance de 1897; *Pânico* (Wes Craven, 1996), resgatando o *slasher movie* com o assassino mascarado *Ghostface* e *A Bruxa de Blair*

⁵ A noção de afeto utilizada neste artigo espelha-se no proposto por Noël Carroll em *A filosofia do horror ou Paradoxos do coração*, em que o autor afirma que “como os romances de suspense ou de mistério, os romances são chamados de horror de acordo com sua deliberada capacidade de provocar certo afeto (*affect*). De fato, os gêneros do suspense, mistério e horror derivam seus próprios nomes dos afetos que pretendem provocar [...] um sentimento do horror” (CARROLL, 1999, p. 30). Mais adiante, destaca que alguns indicadores para definir uma obra de horror são as respostas emocionais do público, que devem ocorrer paralelas às emoções dos personagens do filme. Assim, se os personagens veem os monstros nos filmes com “medo, mas também com nojo, com um misto de terror e repulsa”, o público idealmente deve sentir o mesmo, sendo esse o afeto almejado. (CARROLL, 1999, p. 39)

(1999), que, embora não tenha sido o primeiro filme com essas características, impulsionou o chamado *found footage* no gênero de horror, alcançando números expressivos de bilheteria – nos Estados Unidos faturou US\$ 141 milhões, ocupando a terceira posição no ranking do gênero (ACKER, 2015, p. 2).

Misturando ficção e documentário, o *found footage* de horror teve como marco inicial o filme italiano *Holocausto Canibal* (*Cannibal Holocaust*, Ruggero Deodato, 1980), no qual um professor organiza uma expedição até a Amazônia para encontrar um grupo de jovens que havia desaparecido durante a gravação de um documentário. Ao chegar na floresta, são encontrados os rolos do que teriam sido as filmagens realizadas pelos jovens, contendo gravações de mutilações e abusos, entre outras cenas que chocaram o público. Na época, a estética amadora das filmagens e o argumento publicitário de divulgação da obra, vendida como um documentário encontrado na Amazônia propriamente, fez com que muitos acreditassem que as imagens de *Holocausto Canibal* fossem reais, e Deodato foi acusado de filmar um *snuff movie*, registro de assassinato real filmado com o objetivo de ser distribuído de forma marginal (CÁNEPA e FERRARAZ, 2013, p. 53).

Além de *Canibal Holocausto*, filmes como *Snuff* (Michael e Roberta Findlay, 1976) e o já citado *A Bruxa de Blair* foram bem sucedidos em transmitir ao público, ao menos inicialmente, a falsa autenticidade de seus registros videográficos. A publicidade em torno de *A Bruxa de Blair* foi idealizada para que o público acreditasse que seu material era verdadeiramente um documentário encontrado após o desaparecimento do grupo que protagoniza a trama. *Snuff* (1976) apresenta a história de uma gangue de motoqueiros inspirada na “família Manson”, grupo que formou uma espécie de seita nos Estados Unidos na década de 1960 e foi responsável pelo assassinato da atriz Sharon Tate e de mais quatro pessoas em 1969, em Los Angeles. O trunfo do filme para transmitir autenticidade e, conseqüentemente, atrair o público, foi divulgar que o material continha cenas de um assassinato real ocorrido na América do Sul (CÁNEPA, FERRARAZ, 2013, p. 52).

O interesse do público em *A Bruxa de Blair* demonstrou um espaço para “filmes constituídos parcial ou inteiramente por imagens (e sons) de textura amadora, íntima ou caseira” (CARREIRO, 2013). O fenômeno de filmes como este, que a indústria tenta codificar como documentários e vender como se fossem “verdadeiros”, alçou o *found footage* a subgênero do horror, devido à evolução de seu próprio conjunto de códigos e

convenções em uma categoria distinta de horror que é facilmente identificável em suas particularidades, algumas das quais decorrem de aspectos tradicionais nos documentários (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 16).

No princípio, *found footage* foi o nome atribuído aos filmes que simulavam ser documentários e cuja premissa era que as pessoas que captaram as imagens - de estética amadora e com imperfeições técnicas - estão mortas ou desaparecidas. Contudo, esse conceito foi expandido devido à popularização desse estilo e seu uso em obras com propostas diferentes dos *found footage* de referência, como *A Bruxa de Blair* (1999), porém cuja estética assemelha-se com os rasgos e fissuras na imagem e no áudio e com a intenção de transmitir uma ideia de real ao público. Heller-Nicholas (2014) propõe uma definição mais ampla para o *found footage*, que não diz respeito apenas à premissa/promessa de que as imagens seriam “material encontrado”, mas sim a um tipo de estética realista e de aparência amadora emulada pelas imagens presentes nos filmes:

Um tipo muito particular de estética do cinema amador define o *found footage* de horror contemporâneo, e uma de suas características mais imediatamente reconhecíveis é materializada através de uma gravação trêmula feita à mão, má qualidade de imagem e som, e quase sempre através da inclusão diegética da câmera (HELLER-NICHOLAS *apud* BRAGANÇA, 2016, p. 17).

Analisando expoentes do *found footage*, pode-se constatar que uma de suas premissas é aproximar o espectador da narrativa contada, seja pelo uso de procedimentos estilísticos como imperfeições na imagem e o aparecimento dos aparatos de gravação, como a câmera e o microfone, como pela escolha dos enredos, que geralmente constituem situações em que a presença de uma câmera filmando constantemente é justificada, como em gravações de documentários ou reportagens para a televisão. Segundo Cánepa e Ferraraz (2013), determinados elementos, alguns já mencionados anteriormente, são comuns aos filmes estilo falso *found footage*, como:

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

A proliferação entre os diretores de cinema e a popularidade perante o público transformou o *found footage* em uma tendência no cinema de horror contemporâneo. Pode-se considerar que o sucesso desse estilo de narrativa, aliado ao uso cotidiano de aparatos tecnológicos, como o computador e o celular, incentivaram a produção de outros tipos de filmes baseados em registros videográficos caseiros, como *Amizade Desfeita* (2014) e *The Den* (2013). Embora não sejam baseados em “material encontrado”, obras como estas também poderiam ser classificadas como *found footage* de horror de acordo com a proposição conceitual ampliada de Heller-Nicholas. No gênero de horror ainda não são muitos exemplos de filmes que utilizam unicamente gravações de *webcam* em sua produção, contudo alguns fatores podem ser destacados em uma tentativa de compreender a experimentação em cima das imagens amadoras e documentais.

Canepá e Ferraraz (2013, p. 51) destacam a popularização dos equipamentos digitais de captação de imagem nos últimos anos e a ressignificação de registros banais, distribuídos de forma “viral” em redes de compartilhamento, como uma influência sensível nas produções culturais massivas, como o cinema. O *found footage* esforça-se para reproduzir esse tipo de imagens já conhecidas pelo público, muitas vezes presentes no cotidiano como nos filmes que utilizam as redes sociais em seu argumento.

Em *Ensaio sobre a análise filmica* (2009), Vanoye e Goliot-Leté estabelecem o filme como um produto cultural inscrito em um determinado contexto sócio-histórico, assim, uma obra jamais é isolada, mas integra um movimento ou se vincula, mais ou menos, a uma tradição. No caso do *found footage*, especialmente em *Amizade Desfeita* e *The Den*, compreender o contexto sócio-histórico é essencial para entender plenamente estas produções cinematográficas. A proposta de apresentar ao público tramas conectadas à realidade de uma época é historicamente característica do cinema de horror, que:

Ao longo do século XX [...] atentou-se para os ditames da realidade ao mesmo tempo em que não perderia de vista a imaginação atávica, sempre permitindo conciliá-las para devolvê-las como visões ou metáforas do mundo moderno. Acompanhando as crises, angústias e fobias que surgiam junto à sociedade, o gênero se atualizava constantemente, embora não abandonasse figuras tradicionais do horror: repetia certos padrões junto a inovações narrativas, estéticas e, não menos importantes, tecnológicas (BRAGANÇA, 2016, p. 14).

Portanto, o estilo de falso documentário do *found footage* é um modelo recorrente no cinema de horror contemporâneo, acompanhando a demanda por realismo do século 21, época marcada pela oferta desenfreada de imagens, presentes naturalmente em diferentes plataformas, e facilmente consumíveis. Causar assombro, surpresa e medo em um público acostumado a consumir, cada vez mais, imagens de todos os tipos, é um dos desafios do horror contemporâneo e que seguirá sendo discutido adiante.

3 O DISPOSITIVO CINEMATOGRAFICO NO HORROR *FOUND FOOTAGE*

Os filmes de horror *found footage* possuem determinados padrões que os tornam facilmente reconhecíveis (alguns dos mais já mencionados anteriormente). Um aspecto importante para as obras inscritas neste subgênero é a narrativa construída de modo que justifique a presença do aparato de captação de imagens e sons na diegese. A principal particularidade em relação ao cinema de horror “tradicional” recai nesse aspecto da câmera diegética, que influencia a narrativa cinematográfica e a percepção do espectador.

Referência nos estudos sobre o dispositivo cinematográfico, o texto de Jean-Louis Baudry, publicado em 1970 na revista *Cinéthique*, aborda a questão ideológica do dispositivo a partir do aparelho de base que seria uma “estrutura na qual, para ele, se baseia o cinema: projeção/tela, sala escura e câmera” (BAUDRY *apud* ALMEIDA, 2015, p. 57). Apesar da estrutura do aparelho de base de Baudry (1970) não corresponder plenamente às novas formas de consumo de produtos audiovisuais, vide o crescimento de serviços de *streaming* como Netflix e Amazon, que indicam novas formas de experimentar as imagens e narrativas, é possível destacar aspectos de seus textos e relacioná-los ao *found footage*.

Para Baudry (1970), o aparelho de base do cinema é estruturado de modo que o espectador seja uma “vítima” da impressão de realidade dessa dimensão ideológica do dispositivo cinematográfico (BAUDRY *apud* ALMEIDA, 2015, p. 59), tornando o sujeito passível perante o filme, não percebendo que o cinema é uma representação e não o “real”. Em relação ao *found footage*, a construção de uma estética realista é ainda mais essencial do que no cinema de ficção tradicional, considerando que os filmes deste estilo são produzidos de modo que a textura imagética e sonora colabora para que,

dentro da moldura ficcional, seja atribuído um efeito de real (CARREIRO, 2013, p. 228).

Devido às suas narrativas que invocam possessões demoníacas, monstros, assombrações fantasmas entre outros elementos que flertam com o sobrenatural e distanciam-se de acontecimentos cotidianos mais palpáveis ao público, há maior dificuldade de assimilação do espectador em relação às narrativas de horror. Nesse contexto, o dispositivo cinematográfico é utilizado para conferir maior veracidade às gravações, expondo os rasgos, fissuras e falhas nas imagens e sons a fim de criar uma transparência ao espectador, para que sua imersão dentro da obra aconteça por meio da assimilação em relação as imagens vistas.

Em função do tipo de contrato de leitura proposto pelo cinema de horror, dificilmente o espectador não irá ponderar, em algum momento, que o desenrolar de determinado acontecimento carece de veracidade, ou que a ação dos personagens diante de forças sobrenaturais, por exemplo, é absurda e pouco similar ao mundo histórico. Esses pensamentos recorrentes não desmerecem o conteúdo de um filme, pois tornam-se respostas naturais das pessoas perante os perigos desconhecidos que estão sendo vistos na tela, até mesmo um instinto de proteção que é acionado para que nosso medo seja apaziguado ao lembrarmos que aquilo “não é real”. Contudo, quanto mais realismo uma obra do gênero de horror transmitir, melhor, porque é necessário que o espectador seja envolvido pela experiência para que a intenção de produzir um afeto, nesse caso, um sentimento de horror, se concretize.

No cinema de ficção tradicional, a possibilidade de mover “livremente o dispositivo de registro, escolhendo a todo tempo o posicionamento de câmera mais favorável” (CARREIRO, 2013, p. 230) proporciona o que Baudry destaca como visão de mundo idealista, baseada na pintura renascentista na qual há um espaço centrado, um ponto de fuga. Contudo, tais mecanismos não alcançariam eficácia sem uma identificação do espectador com as imagens na tela (ACKER, 2017, p. 42). Já nas produções *found footage* a liberdade estilística é limitada, pois na busca por simular o real, o idealizador se depara com “uma série de restrições criativas que ele precisará driblar, se quiser que seu filme tenha a clareza narrativa de uma ficção tradicional somada à aparência de realidade de um documentário” (CARREIRO, 2013, p. 228). A relação entre câmera e sujeito no *found footage* é construída de modo que o aparato de registro de imagens e sons seja perceptível na narrativa.

Acker (2017) afirma que a presença da câmera no *found footage* é semelhante a um olho, ou à simulação deste, que se materializa na tela, independente das ações dos personagens da narrativa:

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 manjava, que ultrapassa até o poder do monstro ou entidade representada na tela (ACKER, 2017, p. 30).

Essa característica do *found footage* potencializa a identificação entre espectador e personagem, uma vez que o enredo é perceptível através do ponto de vista de quem manuseia a câmera, o que confere uma sensação de intimidade.

4 ALGUMAS CARACTERÍSTICAS ESTÉTICAS DOS FILMES E A PRESENÇA DO DISPOSITIVO

Para este artigo, foram escolhidos quatro filmes que estão incluídos no subgênero de horror *found footage* e cuja descrição permite materializar a discussão colocada até o momento: *REC* (2007), *Atividade Paranormal* (2007), *The Den* (2013) e *Amizade Desfeita* (2015). Antes de se configurar como análise propriamente dita, o procedimento descritivo conduzido nesta seção visa oferecer uma primeira abordagem aos filmes a partir das contribuições teóricas dos autores em que a pesquisa se baseia. Como se trata de um trabalho em andamento, o que se apresenta aqui é uma descrição da situação dramática inicial dos filmes e das suas principais características estéticas, no que se refere especificamente à presença das câmeras diegetizadas e ao tipo de imagem geradas por estas câmeras nos filmes.

Após *A Bruxa de Blair*, *REC* (2007) foi um dos primeiros filmes no estilo *found footage* a fazer sucesso no cinema de horror. Com 78 minutos de duração, o longa-metragem espanhol acompanha a equipe de um programa televisivo noturno durante uma gravação no quartel do Corpo de Bombeiros de Barcelona. A trama começa com Ángela Vidal, repórter de TV, junto a seu cinegrafista, Pablo, acompanhando os bombeiros no atendimento de um pedido de resgate de uma idosa, que está presa em seu apartamento. Com o desenrolar da narrativa, a equipe do programa de TV descobre que

um vírus desconhecido e contagioso, o princípio de uma epidemia zumbi, espalhou-se por todos do edifício.

Na obra, uma única câmera registra a ação dramática, a de Pablo, permitindo que na maioria do tempo não haja imperfeições na gravação, visto que, na diegese, o equipamento de filmagem é profissional e manipulado igualmente por profissional que trabalha com imagens. Somente perto do final, e em consequência da situação de perigo enfrentada pelos personagens, a gravação sofre interferências. As tomadas em geral são longas ou em planos-sequência, e os planos variam, aproveitando-se do *zoom* da câmera de Pablo para focar no rosto dos personagens, mas, também, dos planos gerais para proporcionar ao público a dimensão dos acontecimentos no prédio.



Figuras 1, 2 e 3: Exploração de diferentes ângulos e enquadramentos para acompanhar a ação em *REC*. Por vezes a câmera fica próxima ao chão, em um *contra-plongée* com intuito de “esconder” o aparelho dos personagens em cena, em outros momentos explora o close-up para demonstrar o desespero dos personagens diante dos acontecimentos no local.

Lançado no mesmo ano que *REC*, *Atividade Paranormal* (2007) é um filme estadunidense de 86 minutos, que acompanha o casal Katie e Micah em um enredo que se passa basicamente em sua casa. Logo no início, vemos Micah de frente para um espelho segurando a câmera que será usada para filmar eventos paranormais dos quais Katie se queixa que acontecem com ela desde que tinha oito anos. Para ajudá-la a compreender essas atividades estranhas, Katie convida um paranormal para visitar a casa e examiná-la. Com base nessa inspeção e nos relatos da protagonista, o paranormal revela que provavelmente um demônio persegue a jovem, causando os eventos anormais que ela presencia. No decorrer do filme, as manifestações da entidade tornam-se mais frequentes e direcionadas ao casal, tudo captado pelos dispositivos de registro de imagens que os protagonistas utilizam.

As principais cenas do filme, as gravações noturnas enquanto o casal dorme, são gravadas com a câmera estática sobre um tripé e em silêncio quase absoluto, salvo alguns ruídos inseridos com intuito de assustar. Quando a câmera está na mão dos protagonistas, prioriza-se o plano médio e especialmente o fechado, aproveitando-se do *zoom* da câmera para mostrar a expressão e intimidade entre os personagens.



Figuras 4, 5 e 6: Em diversos momentos de *Atividade Paranormal*, o dispositivo de registro das imagens, especialmente a câmera, aparece na cena. A mudança na textura e temperatura de cor da imagem quando câmera está na visão noturna ajuda o espectador a antecipar os momentos de maior tensão do filme.

Já *Amizade Desfeita* (2015), produzido também nos Estados Unidos, conduz o espectador ao longo de 82 minutos pela história de seis amigos em uma conversa pelo *Skype*. O enredo tem início com uma reunião virtual que ocorre um ano após o suicídio de Laura Barns, colega de escola dos personagens, que resolveu suicidar-se após a divulgação de um vídeo constrangedor (com imagens dela) na internet. Os amigos conversam juntos na videoconferência via *Skype*, quando uma sétima pessoa aparece no *chat*, e após diversas tentativas de excluir o “intruso”, esse usuário desconhecido começa a revelar segredos dos jovens, causando discussões entre eles, até que o grupo percebe que está envolvido em um jogo do qual somente um sairá vivo.

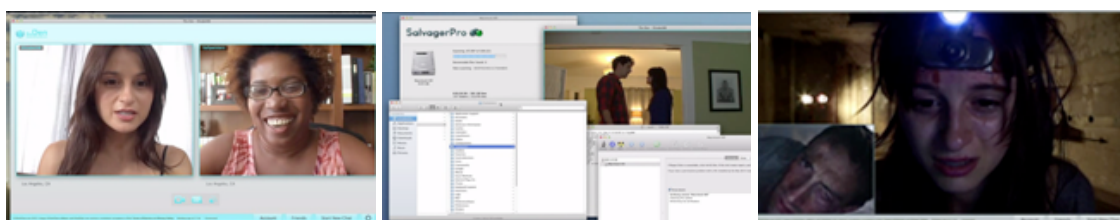
O filme transcorre por meio do registro de uma tela de computador, sendo dividido entre as imagens geradas por *webcam* dos personagens falando por *Skype*, abas de redes sociais como *Facebook* e *YouTube*, além de outros sites e aplicativos. Devido às gravações dos personagens se limitarem às janelas de conversa no *Skype*, a maioria da ação do filme é vista em plano fechado, mostrando basicamente o busto e o rosto dos jovens, e distanciando-se quase que exclusivamente para mostrar em profundidade um acontecimento dramático promovido pela entidade, que clama ser o espírito de Laura Barns em busca de vingança.



Figuras 7, 8 e 9: O excesso de elementos na tela do computador da protagonista de *Amizade Desfeita* confunde o direcionamento do olhar do espectador, assim como expõe informações necessárias ao público. Na conversa por *Skype*, as falhas técnicas na imagem e som são constantes.

The Den (2013), outra produção dos Estados Unidos, apresenta uma premissa semelhante no quesito técnico, utilizando a captação da tela do computador e as gravações de uma *webcam* para desenvolver a história. O filme começa com Elizabeth, a protagonista, abrindo em seu computador uma rede social chamada *The Den*, no qual as pessoas conversam entre si por videoconferência e podem ir trocando de parceiros de bate-papo conforme preferirem. Devido ao sucesso dessa rede virtual, a estudante de pós-graduação em Sociologia elabora um projeto de pesquisa com objetivo de analisar o tipo de pessoas que participam dessa plataforma. Assim, Elizabeth utiliza como método manter a câmera de seu computador ligada para gravar o que acontece no *The Den* e obter material para sua pesquisa. Contudo, durante uma rodada de bate-papo, aparece na *webcam* uma mulher amordaçada em frente à tela, sendo torturada e morta. O restante do filme acompanha a trajetória de Elizabeth na tentativa de descobrir o que aconteceu.

Além das imagens provindas da *webcam*, neste filme gravações de câmeras portáteis também são utilizadas, o que muda um pouco a montagem e o tipo de imagem. Contudo, assim como em *Amizade Desfeita*, o plano fechado é igualmente predominante, exceto nas cenas com maior ênfase dramática, nas quais a câmera distancia-se para mostrar ao espectador o desenrolar da ação.



Figuras 10, 11 e 12: Planos médio e fechado ao reproduzir as imagens gravadas pela *webcam* da protagonista de *The Den*, focando na expressão dos personagens, e novamente a mistura de elementos na tela do computador, oferecendo diferentes informações em uma mesma cena.

Nos quatro filmes, é possível escutar a voz da pessoa que filma ou, até mesmo, vê-la, como o protagonista de *Atividade Paranormal* (2007), quando ele aponta sua câmera para um espelho. Outro aspecto característico nos filmes *found footage* e presente em *The Den* e *Amizade Desfeita* é o direcionamento do olhar, pois “é a lente que dita as regras da narrativa” (ACKER, 2015, p. 48), guiando o público dentro da diegese e determinando o que será visto.

Nesse caso, *The Den* e *Amizade Desfeita* possuem como diferencial o excesso de elementos na tela, como as várias janelas de vídeo no *Skype* e a sobreposição das vozes dos personagens, recurso que confunde o espectador em relação a qual pessoa

dentro da cena observar, ou ainda as várias abas abertas no computador que aparecem em primeiro plano, ao passo que a imagem sendo captada pela *webcam* surge atrás.

Assim como a relação entre sujeito e câmera, especialmente a condição de fruição espectral nos filmes de horror *found footage* descritos acima é diferenciada: sua experiência de consumo também é modificada de acordo com o nível de reconhecimento do público em relação aos aparatos tecnológicos utilizados na narrativa. Um espectador que não conhece as funcionalidades do *Skype*, por exemplo, não compreenderá plenamente, ou ao menos não sem uma pequena explicação, o pânico dos personagens de *Amizade Desfeita* diante de um contato “fantasma” que é adicionado involuntariamente na conversa entre os amigos, e que continua no *chat* mesmo depois de se tentar removê-lo.

Em relação ao dispositivo cinematográfico, Almeida (2015) observa, a partir das discussões de Adrian Martin, que o dispositivo “não diz respeito apenas às condições de exibição do filme, mas sim a aspectos situados num nível interno às obras, com reflexos na sua narrativa”. Dessa forma, propõe que cada meio possui seu dispositivo geral, que “surge de uma mistura das propriedades estéticas e condições sócio-históricas – e cada obra, em particular, pode criar as suas próprias regras do jogo, seu próprio dispositivo” (MARTIN *apud* ALMEIDA, 2015, p. 67).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para que o apelo realista do dispositivo no filme de horror *found footage* afete devidamente o espectador, para além da estética amadora emulada pelas câmeras utilizadas nos filmes e das falhas intencionais na captação de imagem e som, é necessário determinado conhecimento prévio das experiências possíveis de serem ativadas no presente em função de tecnologias como câmeras amadoras, câmeras de vigilância, telefones celulares, redes sociais, etc. O que se pretende investigar com a pesquisa é a maneira como o cotidiano dos indivíduos amplamente permeado pela presença de tecnologias como as câmeras aparece como uma espécie de sintoma em um amplo conjunto de filmes de horror *found footage*.

Para aprofundar a discussão iniciada neste artigo, será realizada posteriormente um mapeamento das câmeras e imagens presentes em um conjunto substancial de filmes de horror *found footage*, a fim de criar uma tipologia que ajude a compreender os

diferentes usos da câmera diegética e da estética amadora neste subgênero. Considerando que uma das particularidades do *found footage* é essencialmente o uso da câmera diegética, o desenvolvimento de uma tipologia é oportuna para discutir o realismo e representação no cinema de horror, especialmente considerando-se esta categorização não foi encontrada até o momento em nenhum dos autores consultados para a realização da pesquisa.

Esta exploração inicial dos filmes e das teorias que foram buscadas para basear o trabalho possibilitou perceber o modo como o cinema de horror tem sido influenciado pela popularização de estilos audiovisuais de caráter intimista, como os *reality shows*, e documentais de origem amadora, como o uso de imagens gravadas pelo celular no jornalismo televisivo. Os quatro filmes de horror indicados neste artigo apresentam essa intimidade entre o corpo do sujeito, o corpo da câmera e a estética amadora, mas em diferentes níveis, como em *Atividade Paranormal* (2007), que potencializa a exploração da intimidade cotidiana dos protagonistas, e *Amizade Desfeita* (2015) que assume as fissuras e rasgos em suas imagens de *webcam* para legitimar a proximidade da situação com uma conversa real via *Skype*.

Por fim, com o trabalho realizado até o momento também é perceptível que, mesmo com a tendência de simular o real no cinema de horror contemporâneo, figuras que permeiam o imaginário sobrenatural não foram substituídas plenamente por “monstros” humanizados. Demônios, espíritos, zumbis e outras entidades características do gênero de horror continuam presente nos filmes atuais, todavia remodelados. Os zumbis em *REC* (2007) não possuem o caminhar lento ou as características físicas dos desajeitados zumbis em obras de referência como *A Noite dos Mortos-Vivos* (George A. Romero, 1968), mas são humanos cuja transformação é consequência da mutação de um vírus altamente contagioso, uma trama coerente com o “real”, porém que não abandona o “monstro” tradicional do gênero de horror.

REFERÊNCIAS

ACKER, Ana Maria. **O dispositivo no cinema de horror *found footage***. In: Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação Universidade Federal de Juiz de Fora, v. 9, n.1, 2015. Disponível em <https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/405>. Acesso em 15/04/2017.

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

ALMEIDA, Gabriela Machado Ramos de. **Ensaio, montagem e arqueologia crítica das imagens: um olhar à série História(s) do Cinema, de Jean - Luc Godard**. Tese de doutorado defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). 2015. Disponível em <http://hdl.handle.net/10183/119180>. Acesso em 12/03/2017.

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.

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

CÁNEPA, Laura. **Medo de quê? Uma história do horror nos filmes brasileiros**. Tese de doutorado defendida no Programa de Pós-Graduação em Multimeios do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). 2008. Disponível em <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000446825>. Acesso em 29/04/2017.

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

CARREIRO, Rodrigo. **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, SP: Papyrus, 1999.

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

VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas, SP: Papyrus, 2008