

**UFRRJ**

**INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS**  
**CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

**DISSERTAÇÃO**

**Cinema de horror e sociedade: *found footage* e medos modernos**

**Maria José Genuino Barros**

**2015**



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO**  
**INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS**  
**CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

**CINEMA DE HORROR E SOCIEDADE: *FOUND FOOTAGE* E MEDOS  
MODERNOS**

**MARIA JOSÉ GENUINO BARROS**

*Sob a orientação da professora*

**Eliska Altmann de Carvalho**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre em Ciências Sociais**.

**Seropédica, RJ**

**Junho de 2015**

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Biblioteca Central / Seção de Processamento Técnico

Ficha catalográfica elaborada  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B268c Barros, Maria José Genuino, 1986-  
Cinema de horror e sociedade: found footage e  
medos modernos / Maria José Genuino Barros. - 2015.  
106 f.: il.

Orientadora: Eliska Altmann de Carvalho.  
Dissertação(Mestrado). -- Universidade Federal Rural  
do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em  
Ciências Sociais, 2015.

1. Sociologia do cinema. 2. Cinema de horror. I.  
Altmann de Carvalho, Eliska , 1973-, orient. II  
Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.  
Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais III.  
Título.

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO**  
**INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS**  
**CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

**MARIA JOSÉ GENUINO BARROS**

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Ciências Sociais**, no Curso de Pós-Graduação em Ciências Sociais

**DISSERTAÇÃO APROVADA EM 29 / 06 / 2015**

---

**Eliska Altmann de Carvalho. Dr. UFRRJ**

**(Orientador)**

---

**Sabrina Parracho Sant'Anna. Dr. UFRRJ**

---

**Debora Breder Barreto. Dr. UFRJ**

## **DEDICATÓRIA**

Ao meu pai, com amor.

## **AGRADECIMENTOS**

À minha mãe, por todo apoio e amor, sem os quais seria impossível concluir esse projeto.

À minha avó, pela amizade e carinho nos momentos difíceis.

À professora Eliska, por todo suporte, paciência e confiança.

Aos meus irmãos, pelo apoio concedido.

À Michel Carvalho, com quem compartilhei essa curta jornada acadêmica.

Ao Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais da UFRRJ, por ter me concedido essa oportunidade.

## RESUMO

BARROS, Maria José Genuino. **Cinema de horror e sociedade: found footage e medos modernos**. 2015. 106p Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais). Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, RJ, 2015.

Análise sociológica sobre a representação dos medos e ansiedades de uma determinada sociedade em um dado período de tempo no cinema de horror através do estudo do seu mais recente subgênero, o *found footage*, e sua relação com as novas mídias e tecnologias. A partir do estudo do horror enquanto um gênero cinematográfico, busca-se definir o *found footage* enquanto um subgênero, através do mapeamento de suas obras e levantamento de suas principais características, observando sua relação com as novas mídias e tecnologias. O gênero cinematográfico de horror é compreendido como uma forma de arte capaz de representar as ansiedades do período e local no qual foi produzido. Desta forma, o impacto das novas mídias e tecnologias nas subjetividades contemporâneas alteram sua forma de ser e estar no mundo, o que muda o objeto dos seus medos e ansiedades. O *found footage* representa, portanto, os novos medos gerados pelas novas formas de inserção das subjetividades na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Cinema de horror. Sociologia. *Found footage*.

## ABSTRACT

BARROS, Maria José Genuino. **Cinema de horror e sociedade: *found footage* e medos modernos**. 2015. 106p. Dissertation (Master Science in Social Science) Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, RJ, 2015.

Sociological analysis of the representation of the fears and anxieties of a given society in a given period of time in the horror movie by studying his latest subgenre, the found footage and its relation to new media and technologies. From the study of horror while a film genre, we seek to set the found footage as a subgenre, by mapping their works and lifting its key features, noting its relation to new media and technologies. The film genre of horror is understood as an art form capable of representing the anxieties of the time and place in which it was produced. Thus, the impact of new media and technologies in contemporary subjectivities change their way of being in the world, which changes the object of their fears and anxieties. The found footage represents therefore new fears generated by new forms of insertion of subjectivity in contemporary society.

Key-words: Horror film. Sociology. Found footage.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	01
1 O HORROR ESTÁ EM TODA PARTE: FRONTEIRAS DE UM GÊNERO POPULAR	08
1.1 Breve história do horror	10
1.2 Definindo o horror: perspectivas teóricas	21
2 A CÂMERA NUNCA MENTE: O FOUND FOOTAGE DE HORROR	28
2.1 Perdidos na floresta	21
2.2 Canibais, alienígenas, bruxas e demônios: a história do <i>found footage</i> de Horror	35
2.3 Por que filmar? Definindo o <i>found footage</i> de horror	56
3 <i>FOUND FOOTAGE</i> E MEDOS “MAIS QUE MODERNOS”	62
3.1 A câmera nunca mente? O <i>Found footage</i> como um falso documentário e o discurso factual	62
3.2 As novas mídias e tecnologias e o novo “eu”	66
3.3 Novas mídias, novas tecnologias e novos medos	70
4 CONCLUSÃO	79
5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	80
6 ANEXO	87

## INTRODUÇÃO

Em 1999, aos treze anos de idade, fui ao cinema assistir ao filme do momento, *A bruxa de Blair* (1999), de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick. Fã do gênero horror desde os sete anos de idade – quando assisti pela primeira vez um filme da franquia *A hora do pesadelo* (1984) do agora carismático Freddy Krueger – fiquei atordoada com o filme. A trama em si era minimalista: tudo era latente, nada era exibido. A grande questão acerca de *A bruxa de Blair* era que boa parte do público que lotou os cinemas (e me incluo nele) acreditava que os eventos relatados sob a forma de documentário eram reais. Na trama, um grupo de jovens vão a uma floresta em Maryland fazer um documentário sobre uma lenda regional – a bruxa de Blair – desaparecendo logo em seguida. Anos depois suas filmagens são encontradas por uma outra equipe que decide ir atrás do misterioso desaparecimento. Logo, muitos acreditaram que aquelas filmagens eram um inventário dos últimos dias daqueles jovens.

Por que, então, um pseudo documentário impressionou mais o público naquele momento histórico do que um monstro com o rosto desfigurado que mata suas vítimas enquanto dormem? E por que, em um momento anterior, era esse mesmo monstro que lotava as salas? Como cientista social e amante do cinema de horror, tenho sido intrigada por essas perguntas desde então, o que me levou a uma outra questão: é possível tornar o cinema de horror como objeto da sociologia?

Contudo, antes de dar prosseguimento ao exame dessas questões, cabe perguntar: o que é cinema de horror? Por que estudá-lo?

O filósofo de arte Noël Carroll afirma em sua obra *A filosofia do horror ou paradoxos do coração* (1999) que o horror é o gênero que mais se consolidou após a década de 1970, tomando a maior parte das salas americanas em pequenos ou grandes circuitos. Isso porque a produção dessas obras tem sido maciça, tanto por estúdios grandes como por pequenas produtoras. Para o autor, isso pode ser comprovado com uma visita a uma locadora vizinha, na qual pode-se encontrar uma imensa gama de filmes do gênero. Também na internet é possível encontrar fóruns de discussão específicos para horror, assim como sites especializados em fornecer *downloads* desses filmes para apreciadores. Em outras palavras: o horror está em toda parte e não para de crescer.

Entretanto, o gênero também tem sido alvo de controvérsias. Assim como a pornografia, é objeto considerável de críticas estéticas e alvo frequente de pânico morais e pedidos de censura (Jancovich, 2002). Muitos críticos desdenham as obras e até liberais suspeitam das inclinações do público, associadas à perversão (Tudor, 2002). Se por um lado a violência e a carnificina – presentes em muitos filmes do gênero – fortalecem o preconceito existente, o público parece ignorar esse fato, consumindo essas obras em grande escala. Isso se dá principalmente devido a questões de produção (pois o horror está ligado historicamente a produções de baixo orçamento) e pelos temas recorrentes (morte, tortura, entre outros). Carroll (1999) explica na introdução de *A filosofia do horror* que alguns acadêmicos acolheram seu trabalho com desdém e desconfiança. O teórico Kendall Phillip (2005) argumenta que a rejeição por parte da academia, apesar do alto volume de trabalhos teóricos, se dá pelo fato de o horror não ser considerado um texto cultural digno de análise.

Embora seja um gênero popular e socialmente reconhecido, sua definição é matéria controversa no meio acadêmico. Esse fenômeno, por conseguinte, está inserido em um outro maior: a dificuldade de se definir o próprio conceito de gênero cinematográfico. Alguns teóricos, como David J. Russell (1998) e Kendall Phillip (2005), concentram sua definição em um elemento essencial, nesse caso: a figura do monstro. Tal figura surge em todas as definições como um elemento *sui generis*. Outro elemento também apontado com frequência são os temas

abordados pelos filmes, como o morbidez, a violência, entre outros. Esses e demais componentes devem estar entrelaçados em uma trama que objetive causar medo no espectador. Isso porque o horror é um gênero que está relacionado com o afeto que pretende despertar, nesse caso, o que leva seu nome. De acordo com o dicionário Houaiss (2009), horror pode ser definido como uma forte impressão de medo e repulsa, acompanhados ou não de arrepios, que é gerada pela percepção de algo ameaçador. Esse medo, no entanto, é sentido de forma estética, pois não representa risco real a quem o experimenta (França, 2011).

A definição mais complexa do gênero foi dada por Carroll (1999), em seu tratado geral sobre o horror através da filosofia estética e das emoções. Segundo ele, uma pessoa está artisticamente horrorizada<sup>1</sup> por um monstro determinado, como o Drácula, por exemplo, se e somente se: está em algum estado de agitação anormal, fisicamente sentido (como tremor, formigamento, entre outros) que foi causado por um pensamento de que o Drácula é um ser possível e pelos pensamentos avaliativos de que ele tem a propriedade de ser fisicamente (e talvez moral ou socialmente) ameaçador, como se descreve na ficção, e impuro, sendo que esses pensamentos costumam ser acompanhados pelo desejo de evitar o toque de coisas como o Drácula.

O monstro é impuro por ser intersticial, ou seja, um erro de categorização. Em sua obra *Pureza e perigo* (1966) a antropóloga Mary Douglas defende que o fato de insetos com asas, como a barata por exemplo, serem impuros vem do seu erro de categorização, porque apesar de possuírem pernas, característica de animais terrestres, eles voam. Monstros como zumbis, fantasmas, vampiros e múmias são considerados impuros por serem contraditórios, não estarem nem vivos nem mortos. Essa contradição que caracteriza a impureza é o fator que gera a repulsa e uma das características principais do gênero.

Esse conceito de monstro como ser intersticial explicita o teor cultural do horror. Em *Filosofia do horror*, Carroll (1999) atesta o estado “antinatural” do monstro o relacionando a um esquema conceitual de uma determinada cultura. A ameaça cognitiva representada pelo monstro é um desafio aos fundamentos do modo de pensar de uma cultura. Em *Monster theory* (1996), o teórico Jeffrey Jerome Cohen propõe compreender uma cultura a partir dos monstros que ela engendra. Segundo o autor, a sociedade criou e acomodou um “ambiente de medo”, uma espécie de medo total que satura no cotidiano, se manifestando sintomaticamente na forma de uma fascinação cultural com monstros – uma fixação originada no duplo desejo de nomear aquilo que é difícil de apreender e domesticar o que assusta. Portanto, o monstro é tomado por Cohen como representação social.

Esse fator retoma as questões por mim apontadas sobre a mudança da figura do monstro com o passar do tempo e de sua capacidade de gerar medo, assim como da possibilidade de se tomar o gênero como objeto sociológico.

No conjunto de trabalhos acadêmicos sobre o tema com os quais tive contato, os autores levantavam questões similares, buscando explicações através da sociologia. O sociólogo Andrew Tudor (2002), por exemplo, argumenta que o horror deve ser compreendido em seu contexto histórico, social e político, ou seja, como tipos particulares de filmes são consumidos por diferentes audiências em diferentes situações sociais. O teórico de cinema Robin Wood (2004) afirma que esses filmes têm sido fortemente influenciados pela evolução político-cultural. Já o teórico Paul Wells (2000) vai além: ao buscar uma definição para o gênero, afirma que suas “grandes narrativas” pertencem à esfera sociológica, como a alienação social, o colapso da ordem moral e espiritual, a crise profunda da identidade evolucionária, a abertura dos imperativos humanos mais íntimos e a necessidade de expressar as implicações da existência humana numa estética apropriada.

---

<sup>1</sup> *Art horror*, no original. De acordo com Carroll, o horror artístico se difere do horror natural ou terror pelo fato da emoção horror ser sentida de forma estética, não real.

O crítico Charles Derry também atenta para a relevância social do horror na introdução do seu livro *Dark dreams 2.0: a psychological history of the modern horror film from 1950s to the 21st century*, dando atenção especial ao fato de refletir os valores e medos de uma determinada sociedade:

My original volume emphasized the ways in which films reflect our society's values, and horror films reflect additionally our society's fears. Were I originating *Dark Dreams* today, I would include significant material on how film also has the capacity to influence society – and not always for the better. But writing as I was in the early seventies, when American society was rapidly changing and the American cinema was in a remarkable renaissance, positioning itself in opposition to the status quo, these horror films—with their unbridled sexuality, violence, and personal visions—impressed as progressive and passionate works of art. (2009, p. 3).<sup>2</sup>

Portanto, pude observar que esses teóricos discutem as questões levantadas da seguinte maneira: uma determinada obra em um determinado momento histórico refletiria os medos e ansiedades da sociedade na qual está inserida. Isso explicaria por que os monstros, um dos principais elementos do horror, se modificam através dos anos, perdendo apelo popular com o passar do tempo. Embora tenham sido criados e consumidos como tais, os filmes de horror do estúdio Universal da década de 1930 – com monstros como o de Boris Karloff em *Frankenstein* (1931), de James Whale, dificilmente seriam consumidos hoje por adolescentes que buscam bons sustos. Os gestos afetados de Bela Lugosi em *Drácula* (1931), de Tod Browning, podem causar mais risos do que medo. Se a especificidade do gênero é causar horror, e seus espectadores esperam por isso, esses filmes teriam que se comunicar com os medos sociais.

De certa forma, esses autores conseguem exemplos para sua tese. Wells (2000) alega que a história do cinema de horror é a história das ansiedades dos séculos XX e XXI, e a única questão seria identificar as maneiras pelas quais as diferentes narrativas refletiram o momento cultural e como o gênero muda e se adapta às ansiedades vigentes. Muitos filmes articulam diretamente essas ansiedades. O impacto da bomba atômica no Japão pós-guerra emerge do mar através de um animal geneticamente modificado que quer destruir Tokio em *Godzilla* (1954), de Ishirô Honda. O temor dos americanos pela invasão soviética durante a Guerra Fria é expresso na figura do extraterrestre que invade e domina a Terra, como em *Vampiros de almas* (1956), de Don Siegel, no qual alienígenas hostis assumem os corpos dos terráqueos. O teórico Barry Keith Grant (1986) chega a afirmar que o fato do horror lidar com temores socialmente relevantes é o que pode explicar sua popularidade, uma vez que permitiria ao espectador lutar contra esses temores.

Contudo, pode-se dizer que os filmes, de fato, refletem a sociedade na qual estão imersos? Estudos contemporâneos da sociologia do cinema têm se debruçado de forma mais precisa sobre a questão da relação entre os filmes e a sociedade no qual foram criados.

O primeiro trabalho a utilizar a sociologia para analisar a relação entre cinema e sociedade foi de Siegfried Kracauer. Em sua obra *De Caligari a Hitler: história psicológica do*

---

<sup>2</sup> “Meu volume original enfatizava as formas pelas quais os filmes refletem os valores da nossa sociedade, e os filmes de horror refletem adicionalmente os medos da nossa sociedade. Se *Dark dreams* fosse contemporâneo, eu incluiria um significativo material sobre como o filme também possui a capacidade de influenciar a sociedade – e não somente para o bem. Mas escrevendo no final dos anos 1970, quando a sociedade americana mudava rapidamente e o cinema americano estava em uma marcante renascença, se posicionando em oposição ao *status quo*, esses filmes de horror – com sua incontida sexualidade, violência e visões pessoais – impressionavam como progressivos e apaixonadas obras de arte.” Tradução nossa.

*cinema alemão*, publicado em 1947 nos Estados Unidos, o sociólogo alemão defendia a possibilidade de revelar, por meio de uma análise sistemática do cinema alemão, profundas tendências psicológicas dominantes no país no período entre 1918 a 1933. Para ele, as análises estéticas tratariam os filmes como se fossem estruturas autônomas, ignorando sua relação com a sociedade que os criou. Além disso, os filmes de um país refletiriam, mais que qualquer outro meio artístico, tendências psicológicas profundas da mentalidade coletiva, que não estariam conscientes, por dois motivos: porque nunca são resultados de um trabalho individual e porque se dirigem à massa anônima. Mesmo as películas mais artificiais, com diálogos “irreais” ou atores vestidos de forma improvável, representam a fisionomia psicológica de uma determinada sociedade em um determinado momento histórico.

O primeiro esforço de uma sociologia do cinema empenhado por Kracauer – preocupado com a relação entre filme e sociedade – foi acusado de ingênuo, todavia seu objeto é alvo constante de reflexões nas últimas décadas, servindo de modelo para pesquisadores como o historiador Pierre Sorlin, autor de em *Sociologie du cinema: Ouverture pour l'histoire de demain*, publicado em 1977. Embora concorde com Kracauer que os filmes estejam intimamente ligados às preocupações, tendências e aspirações de uma época, o autor defende que o cinema está impregnado da ideologia do período na qual se encontra, argumentando que o que a câmera capta não é a “realidade”, mas a vida percebida, reconstituída e imaginada por quem a opera.

A partir da crítica à pretensa ingenuidade da análise de Kracauer, Sorlin (1985) argumenta que o mundo não é visto como é, mas sim como os indivíduos o percebem através de seus hábitos, mentalidades, entre outros. Assim, o visível de uma época seria o que os fabricantes das imagens captam para transmitir e o que os espectadores aceitam sem assombro, o que um filme ou fotografia expõem em um determinado lugar e período. O cinema não exhibe o “real”, mas fragmentos do real que o público aceita e reconhece. Não é nem uma história, nem uma duplicação da realidade: é uma encenação social, pois seleciona alguns objetos e os redistribui, reorganizando um conjunto social que, por certos aspectos, evoca o meio do qual saiu mas, essencialmente, trata de uma tradução imaginária do mesmo. O cinema seria um aspecto, um fragmento da ideologia em geral porque se origina de um grupo de indivíduos que escolhe e reorganiza materiais audiovisuais, fazendo-os circularem pelo público. Há uma filtragem do que é transmitido. A ideologia, para Sorlin, não é uma unidade coerente que encerra a sociedade, mas o conjunto das possibilidades de simbolização concebíveis em um dado momento, da qual toda expressão ideológica faz parte.

O teórico de estudos culturais Graemer Turner (1999) explica que tem havido várias formas de se entender a relação dos filmes com a sociedade. Em muitos casos, essas análises têm assumido que os filmes refletem as crenças e valores dominantes de uma cultura. Mas essa abordagem seria simplória, uma vez que entre a sociedade e seu suposto espelho há uma série de elementos culturais, industriais e institucionais. Alternativas a esse tipo de visão “reflexionista” têm surgido da linguística, da antropologia estrutural, da teoria literária e das teorias marxistas sobre ideologia. Todas contribuiriam para situar a relação entre filme e sociedade dentro de uma categoria mais ampla de qualquer tipo de representação (fotografia, pinturas, romances e filmes) com a cultura.

Há, de acordo com Turner (1999), duas grandes categorias da abordagem culturalista acerca da relação entre filme e sociedade: a textual e a contextual. A primeira enfatiza o texto do filme ou o corpo de textos de filmes, e os “lê” a partir da informação sobre a função cultural do filme. Assumindo que a cultura é a autora do texto, traçam mitos ou ideologias a partir de suas fontes culturais. Já a abordagem contextual analisa determinantes culturais, políticos, institucionais e industriais de uma indústria cinematográfica. E, embora haja um interesse em movimentos cinematográficos (em um grupo particular de textos fílmicos), essa não é sua preocupação primária. É o processo de produção cultural, mais que a representação, que

interessa a esses estudos. O autor argumenta que a combinação entre as duas abordagens – textual e contextual – embora possua enorme poder explanatório, é improvável por estar além das capacidades humanas determinar completamente as relações culturais obtidas em qualquer ponto da história do filme. O que liga essas duas abordagens são a indústria e o texto, o processo de produção e o de recepção, o que pode estar ligado, de alguma forma, a ideologias. E os filmes são, tanto como sistema de representação quanto como estruturas narrativas, ricos para a análise ideológica.

Para Turner (1999), o filme não reflete ou grava a realidade; como qualquer outro meio de representação ele constrói e representa sua imagem da realidade através de códigos, convenções, mitos e ideologias dessa cultura, como também pela forma específica de significação do meio. Assim como os filmes trabalham nos sistemas de significados da cultura – renovando-os, reproduzindo-os ou revendo-os – também são produzidos por esses sistemas de significados. Os produtores, assim como os romancistas ou contadores de histórias, atuam como *bricoleurs*: um grupo de artesãos que tentam fazer o melhor com o material que têm às mãos, usando as convenções e repertórios disponíveis na cultura para criar algo novo, mas familiar, individual, mas representativo.

Portanto, o horror pode se tornar um objeto da sociologia através do estudo de como o gênero representa – e não reflete, como as obras acadêmicas sobre o tema apontam – os medos de uma determinada sociedade em um determinado período histórico. Nesse sentido, a pesquisa sociológica vai além da mera relação de reflexo entre filmes e sociedade: busca-se a compreensão dessa relação por intermédio da representação<sup>3</sup> que o artista (nesse caso o diretor) faz da cultura em que vive, como a percebe, reconstitui, imagina e filtra. A mudança da figura do monstro e do aspecto horrífico dos filmes acompanha a mudança cultural.

No presente trabalho, pretendo estudar o cinema de horror como representação dos medos<sup>4</sup> de uma sociedade, tendo como recorte seu mais novo subgênero – o *found footage* – o mesmo que despertou meu interesse inicial através do filme *A bruxa de Blair*. A trama desse subgênero – surgido no final do século XX – é composta, inteiramente ou em parte, pela reprodução das filmagens encontradas, nas quais os protagonistas estão supostamente mortos ou desaparecidos. Quando parcialmente, o material encontrado é mediado por um falso documentário que pretende revelá-lo ao público. Tal estilo parte da premissa de que todo o filme ou grande parte dele se trata de uma filmagem real, portanto não-ficcional, encontrada por alguém e compartilhada com os demais.<sup>5</sup>

Segundo os próprios produtores, o apelo do *found footage* – que fez obras de horror como *A bruxa de Blair* e *Atividade paranormal* (2009), de Oren Peli, entrarem na história do cinema como os filmes mais rentosos de todos os tempos – pode ser explicado pela estética factual das tramas. Daniel Myrick, um dos diretores de *A bruxa de Blair*, afirma que a técnica

---

<sup>3</sup> Embora seja complexo, a discussão do conceito de representação é importante para o presente trabalho. Segundo Nicola Abbagnano (1998), do latim *repraesentatio*, é um vocábulo de origem medieval que indica imagem ou ideia ou ambas as coisas. O historiador Roger Chartier diz que sua história cultural tem como principal objetivo identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler, e que nesse contexto que as representações sociais são inseridas (Santos, 2011).

<sup>4</sup> Estudar os medos de uma determinada sociedade levanta outra questão: como estudar o medo, uma emoção subjetiva, sociologicamente? O sociólogo Mauro Guilherme Pinheiro Koury (2002) vem desenvolvendo uma série de investigações sobre a emoção medo nos estudos do meio urbano brasileiro contemporâneo. Koury (2002) parte da hipótese de que a emoção medo é uma construção social significativa, através de uma leitura simmeliana do segredo e das formas de sociabilidade e construção do indivíduo na modernidade ocidental. Para o autor, em toda e qualquer forma de sociabilidade, o medo encontra-se presente como uma das principais forças organizadoras do social. O sociólogo Zygmunt Bauman também utiliza o medo como objeto sociológico. Em *Medo líquido* (2006) faz um estudo sobre a vida contemporânea e um inventário dos medos atuais.

<sup>5</sup>Essa diferenciação conceitual se faz importante pelo fato de ser comum em filmes de ficção tradicionais sua utilização como um recurso estilístico.

de filmagem realizada pelos próprios atores é mais aceita pelo público agora. Como argumenta: "Todos, desde canais de notícias até documentários, usam a câmera na mão e acho que os espectadores percebem (estas imagens) como mais verdadeiras: 'estou assistindo algo verdadeiro, pois não parece produzido e premeditado'" (BBC Brasil, 2009).

O próprio Peli alega que optou pelo *found footage* porque queria que parecesse o mais real e natural possível. Em *Atividade paranormal*, o casal Kate e Micah, intrigados com ruídos estranhos em sua casa, instala câmeras para detectar os supostos fenômenos inexplicáveis. O que as filmagens revelam, no entanto, vai além do cogitado: uma entidade demoníaca é responsável pela atividade incomum, possuindo o corpo de Kate. Assim como em *A bruxa de Blair*, o registro do ocorrido é deixado juntamente ao corpo de Micah e o paradeiro de Kate permanece desconhecido. Segundo Peli, a opção em filmar essa história no formato do *found footage* se deve ao fato desse estilo quebrar com a barreira mental do público, acostumado com os movimentos de câmera tradicionais, que sabe da existência de uma produção, que há estrelas. Quando se retira isso, o público acredita estar assistindo a algo com alto grau de plausibilidade. A suspensão da descrença torna o público mais interessado na história e nos personagens. (Tureck, 2008).

Contudo, não apenas o apelo factual dessas obras explica seu sucesso. Segundo Maria Doura Mourão (2001), as novas tecnologias permitiram a criação de um novo tipo de "realismo", pois permite a construção e reconstrução da imagem, assim como a inserção do público nela. Essa forma recente de representação corresponde a essa nova forma de relação do homem com a realidade. O uso conjunto das várias expressões (cinema, fotografia, vídeo), tendo como base as inovações nas mídias e tecnologias, criam uma nova forma de escritura e de produção. O espectador mudou seu olhar pelo contato com outros modos de mídia e produção – como a televisão e a internet, com sua narrativa fracionária.

Já a pesquisadora Fernanda Bruno (2013) alega que a crise do limite entre o público e o privado, encenada em Blogs e webcams, subverte o sentido da intimidade e da interioridade. Estes dois domínios, antes constantemente ameaçados por uma visibilidade "sequestrada" pelo olho do poder, passam a requerer e produzir sua própria visibilidade. A intimidade se volta para fora, buscando um olhar que lhe atribua sentido, existência. O foro íntimo deixa de ser experimentado como o refúgio mais autêntico e secreto para se tornar uma matéria artificialmente assistida e produzida. Nesses dispositivos, pouco importa a distinção aparência/realidade - a verdade é o que se mostra, pois não reside numa interioridade prévia e mais autêntica, mas é produzida no ato mesmo de se mostrar.

Essas novas formas de realismo possibilitadas pelas novas mídias e tecnologias, nas quais a intimidade se volta para fora em busca de sentido, como afirma Bruno, alteraram as formas de subjetividade em sociedade. Por conseguinte, também causaram impacto na forma de representar os medos sociais. As facilidades de comunicação da internet são somadas à impossibilidade de controlá-la. O relato cotidiano da intimidade, uma nova forma de se estar em um mundo conectado, se apresenta como frágil. Aliado a isso, há a crença na "realidade" de tudo o que se impõe como factual, fato oriundo da banalização do registro digital (que pode ser realizado até por telefones móveis). Para alguns realizadores do subgênero, é essa relação de crença entre o público e os filmes *found footage* o motivo do seu sucesso.

Segundo o teórico do cinema Adam Lowenstein (2005), é possível dizer que foi a confiança contemporânea nos registros digitais, na honestidade simples dos filmes caseiros do *YouTube* e na tecnologia moderna que produziu o fascínio pelo fenômeno *Atividade paranormal*, por exemplo. Para ele:

Fazemos parte de uma sociedade na qual tudo pode ser gravado e essa é a única prova de que estamos vivos. E esse filme brinca com o fato que as gravações podem revelar coisas de nossa própria vida que, de

certa forma, não queremos saber. Familiar e ao mesmo tempo assustador — porque, se pararmos para pensar, ninguém sabe ao certo como funciona um computador ou uma câmera digital. Apenas fingimos que controlamos a tecnologia. E o filme brinca com esse temor tecnológico inconfessável por meio de uma estética caseira, barata, que dá a ideia de que poderia acontecer com qualquer um de nós. E aí está o principal fator de medo da história: o terror está em toda parte (Loreto, 2012).

Carroll (1999) especula 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. O horror é, segundo ele, útil nesse aspecto por se tratar de um gênero cuja especificidade é o medo e a angústia. O que faz com que alguns ciclos sejam mais bem sucedidos do que outros é sua capacidade de incorporar ou assimilar angústias sociais genéricas em sua iconografia de medo e aflição. Desta forma, o *found footage* se tornou bem sucedido por representar as ansiedades, angústias e medos de uma sociedade impactada pela emergência de novas mídias e tecnologias.

O presente trabalho será dividido em três capítulos. No primeiro, intitulado *O horror está em toda parte: fronteiras de um gênero popular*, buscarei uma definição para o horror a partir das principais perspectivas teóricas do tema, perpassando pela própria análise do gênero cinematográfico. Para tal, irei propor uma breve historiografia culturalista do horror, uma vez que o próprio foi fruto de processo e análise históricos.

No segundo, sob o título de *Found footage e medos modernos*, tratarei especificamente do meu objeto, o *found footage*, enquanto um representante do gênero cinematográfico de horror e um objeto de análise sociológica. Como o subgênero ainda não foi contemplado com nenhum trabalho teórico específico<sup>6</sup>, propus-me a mapear todas as obras que atendem aos critérios estipulados por ele, das quais me refiro como amostragem, para levantar as principais características do gênero e poder, assim, categorizá-lo e classificá-lo.<sup>7</sup> A análise fílmica detalhada, desta forma, será realizada apenas nas principais obras de cada categoria.

No terceiro capítulo, analisarei mais atentamente de que forma o *found footage* representa os medos da sociedade atual. Primeiramente, buscarei relacionar o uso que o subgênero faz do discurso factual (ao se apropriar da estética do documentário), assim como seu objetivo em fazê-lo. Em seguida, irei me debruçar sobre o impacto das mudanças atuais nas subjetividades.

---

<sup>6</sup> A teórica Alexandra Heller-Nicholas lançou em 2014 (quando o presente trabalho estava em curso) o livro *Found footage horror films: fear and the appearance of reality*. Contudo, a obra não optou por um trabalho de análise estrutural do gênero, contemplando assim um estudo acerca de algumas obras importantes do subgênero. Por esse motivo, o presente trabalho não utilizou o estudo de Heller-Nicholas como referência teórica no que tange ao estudo do subgênero enquanto tal, optando pelo levantamento e mapeamento das obras.

<sup>7</sup> A tabela se encontra no apêndice. O levantamento das obras contabilizou 115 filmes.

## 1 O HORROR ESTÁ EM TODA PARTE: FRONTEIRAS DE UM GÊNERO POPULAR

Recentemente, o *Google Adwords*<sup>8</sup>, principal serviço de publicidade da *Google*, lançou um *ranking* dos dez gêneros cinematográficos mais procurados na sua barra de busca e o horror ficou em primeiro lugar. *A noite dos mortos-vivos* (1968), de George Romero foi o segundo filme com maior número de *downloads* da história da *Internet Archive*.<sup>9</sup> Nas últimas décadas, dois filmes de horror se tornaram os mais rentosos da história do cinema na relação entre custo e arrecadação: *Atividade paranormal* e *A bruxa de Blair*, respectivamente (Nadale, 2012).

Esses são apenas alguns dos exemplos da popularidade desse gênero cinematográfico. O horror tem se tornado cada vez mais relevante e a academia tem acompanhado esse processo de perto. O teórico Mark Jancovich afirma em *Horror: the film reader* (2002), que o horror é atualmente o gênero cinematográfico mais estudado na academia, destronando o faroeste como o mais popular nos estudos de cinema. Isso pode ser constatado no número de obras acadêmicas escritas sobre o gênero, algumas já cânones, como o ensaio do crítico inglês Robin Wood, *The American Nightmare: Essays Of Horror Film* (2002). De acordo com o teórico Ken Gelder (2000), há hoje um campo de estudo do horror (campo de produção cultural, no sentido empreendido pelo sociólogo Pierre Bourdieu). Isso porque o gênero tem recebido muita atenção, enquanto um produto cultural da sociedade, pela mídia, comentadores, filósofos, autoridades governamentais, entre outros. Alguns o defendem, outros estão preocupados com ele, e muita coisa tem sido dita em ambos os lados.

Esse fato apontado por Gelder pode ser visualizado na própria academia. O teórico Kendall Phillip (2005) verifica dois tipos de reações quando as pessoas descobrem que seu trabalho é sobre filmes de horror: a primeira é de incredulidade, oriunda geralmente de acadêmicos, e a segunda, vinda do seu círculo pessoal de amizades, é positiva. O autor conjectura que essa rejeição por parte dos acadêmicos se dá pelo fato desses filmes não serem considerados um texto cultural digno de análise.

De fato, o horror é um gênero controverso, sendo geralmente alvo de censura. *A centopeia humana 2* (2011), de Tom Six, que narra a experiência de um cinetista (louco) na criação de uma centopeia composta de três pessoas ligadas por um único sistema digestório, foi proibido no Reino Unido. *A Serbian film: terror sem limite* (2010), de Srdjan Spasojevic – cuja trama gira em torno de um ator pornô que aceita fazer um filme sem saber se tratar de um *snuff*<sup>10</sup>, com estupro infantil e necrofilia – foi proibido em vários países do mundo, incluindo o Brasil.<sup>11</sup>

Esses fatores contribuem para o caráter paradoxal do horror: embora arraste multidões, ainda é objeto de proibições e apelos morais. O mesmo pode ser dito na academia, pois mesmo que o gênero tenha despertado grande interesse no meio acadêmico, ainda há certo preconceito no estudo dessas obras. A censura e repercussão desses dois casos recentes apontados acima auxiliam na perpetuação do preconceito associado ao gênero, assim como da imagem do seu

---

<sup>8</sup> O *Google AdWords* é o serviço de links patrocinados do Google, que é hoje sua principal fonte de receita. O ranking ficou disposto da seguinte forma: horror em primeiro lugar, seguido de comédia, filmes de guerra, ação, romance, musical, aventura, faroeste, comédia romântica e suspense.

<sup>9</sup> A *Internet Archive* é uma organização sem fins lucrativos dedicada a manter um arquivo de recursos multimídia. Ela foi fundada por Brewster Kahle em 1996 e se localiza em São Francisco, Califórnia.

<sup>10</sup> *Snuff* é um estilo de filmes que mostra mortes ou assassinatos pretensamente reais.

<sup>11</sup> O filme de Spasojevic passou por uma série de proibições e liberações no Brasil. Em agosto de 2011, a Justiça Federal de Belo Horizonte atendeu o pedido feito pelo Ministério Público Federal em ação cautelar e concedeu uma liminar proibindo a exibição do longa sérvio em todo país. A atitude provocou o repúdio da organização do Festival de Cinema Fantástico da Caixa Cultural, onde estava sendo exibido, e da Associação Brasileira de Críticos de Cinema (Migliorin, 2011).

espectador como alguém moralmente perturbado.<sup>12</sup> O horror é, desta forma, popular e controverso.

Mas como definir o horror? O teórico de cinema Peter Hitchings formulou a seguinte pergunta no primeiro capítulo do seu livro *“The horror film”* (2004): como você reconhece um filme de horror quando o vê?<sup>13</sup> Segundo Brigit Cherry (2009), embora gêneros cinematográficos se destinem a ser categorias descritivas baseadas em traços comuns compartilhados socialmente, como o horror – com sua enorme variedade de personagens, eventos narrativos e estilos – pode ser considerado popular e academicamente um gênero? Mesmo que haja um reconhecimento (ou noção) por parte da sociedade do que seja um filme de faroeste, de ficção científica ou de horror, esses termos nem sempre estão claros.

*Alien* (1979), de Ridley Scott, pode ser visto como um exemplo dessa imprecisão: alguns teóricos alegam que o filme seja de ficção científica e outros de horror. Na trama, a nave mineradora *Nostromo* recebe um sinal misterioso de uma nave alienígena enquanto retornava à terra. Três dos sete tripulantes saem para investigar. Ao voltarem para nave, descobrem que um deles virou hospedeiro de uma criatura mortal, pondo a vida de toda a tripulação em risco. De acordo com o teórico Stuart Kaminsky (1974), a diferença entre horror e ficção científica se encontra no fato do primeiro estar mais relacionado com o medo da morte e com a perda da identidade na sociedade moderna, enquanto o segundo lida com o medo da vida e do futuro, não da morte. Contudo, se o filme de Scott for analisado de acordo com a definição de Kaminsky, poderá ser classificado tanto como horror quanto como ficção científica, porque há tanto o medo de ser morto pelo alienígena, melhor representado pela única sobrevivente, a tenente Ripley, quanto o de vislumbrar um futuro de destruição da Terra caso a criatura chegue até ela.

A compreensão peculiar dos fãs do horror acerca do gênero é um outro elemento que pode confundir sua definição. Isso porque os aficcionados algumas vezes rejeitam as classificações comerciais ao retirarem e adicionarem obras de acordo com sua definição “pura” do gênero. Essa reclassificação é, em sua maioria, baseada em um passado mítico do horror, quando esse era pretensamente marginal e alternativo. Filmes como *Pânico* (1996), de Wes Craven e *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado* (1997), de Jim Gillespie, voltados para o público adolescente, foram hostilizados por muitos fãs que cresceram assistindo os filmes da produtora americana *American International Pictures* que também visava essa fatia específica do mercado cinematográfico na década de 1950: o público jovem. Filmes de baixo orçamento como *I was a teenage werewolf* (1957), de Gene Fowler Jr., foram bem sucedidos na época.

Esses são apenas dois exemplos de fatores que dificultam a definição do horror enquanto um gênero cinematográfico, e, conseqüentemente, sua análise. Por esse motivo, o presente capítulo pretende promover um breve estudo sobre o gênero de horror, uma vez que meu objetivo é estudar como os medos<sup>14</sup> de uma determinada sociedade em um determinado período

---

<sup>12</sup> Segundo Tudor (2002), o fã de horror é geralmente associado à alguma perversão por sentir prazer por temas controversos e moralmente inquietantes.

<sup>13</sup> How do you know a horror film when you see it? Tradução nossa.

<sup>14</sup> Utilizamos dois conceitos de medo no presente trabalho: um físico, cunhado pelo historiador Jean Delumeau e outro social, desenvolvido pelo sociólogo Guilherme Koury. Em *História do medo no ocidente* (2011), Delumeau delimita minuciosamente as características físicas da emoção medo. Segundo ele, no sentido estrito e estreito do termo, o medo individual é uma emoção-choque, frequentemente precedida de surpresa, provocada pela tomada de consciência de um perigo presente e urgente que ameaça nossa conservação. Colocado em estado de alerta, o hipotálamo reage mediante mobilização global do organismo, que desencadeia diversos tipos de comportamento somáticos e provoca, sobretudo, modificações endócrinas. Como toda emoção, o medo pode provocar efeitos contrastados segundo os indivíduos e circunstâncias, ou até reações alternadas em uma mesma pessoa: aceleração dos movimentos do coração ou sua diminuição, respiração demasiadamente lenta ou rápida, entre outros. Nos casos-limite, a inibição pode chegar a uma pseudoparalisia diante do perigo (estados catalépticos) e a exteriorização resultará numa tempestade de movimentos desatinados e inadaptados,

histórico são representados pelo horror, através do *found footage*. Primeiramente, lançaremos mão de uma breve história do horror assim como de sua historiografia. A importância desse primeiro momento reside no fato de que o trabalho historiográfico classifica umas obras e exclui outras, causando impacto na própria definição do gênero.<sup>15</sup> Em seguida, buscaremos uma definição para o horror que irá nos guiar ao longo do trabalho monográfico, analisando as principais perspectivas teóricas acerca dele que possibilitaram seu estudo atual e que compreendem, também, os filmes tratados nessa dissertação.

## 1.1 Breve História do Horror

Como a história do horror está ligada diretamente à abordagem teórica do autor que a propõe, não se pode falar *da* história do cinema de horror, mas de *uma* história particular. Desta forma, não há um consenso entre quais obras devem ser consideradas fundadoras ou mesmo pertencentes ao horror, e se deve levar-se em consideração as raízes literárias (notadamente o gótico) e teatrais (gótico e *Grand Guignol*).<sup>16</sup> As precoces adaptações cinematográficas de obras como *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley e *Drácula* (1897), de Bram Stoker reforçam essa conexão. Grande parte dos filmes das primeiras décadas do século XX eram adaptações de obras literárias do gótico, que já eram bem sucedidas nos palcos.<sup>17</sup>

Já o cineasta francês George Méliès é frequentemente creditado como o precursor do gênero por explorar, no final do século XIX, o tema sobrenatural em *Le Manoir du diable*, de 1896. No filme, um morcego se transforma em Mefistófeles para conjurar contra uma moça, ao lado de bruxas e caveiras. Um dos fatores que determina a inclusão do nome de Méliès no horror é seu trabalho com “efeitos especiais”, na época pequenos truques feitos com a película e elementos químicos para ampliar o ilusionismo.

O próximo momento chave para o desenvolvimento do filme de horror ficou a cargo do movimento conhecido como Expressionismo alemão. A Alemanha passava nesse período por uma profunda crise. A recém criada República de Weimar sofria com as restrições impostas pelo Tratado de Versalhes à indústria e ao exército, com o colapso econômico e a violência oriunda dos movimentos de direita e esquerda. Filmes como *O estudante de Praga* (1913), de Stellan Kye, *O gabinete do Dr. Caligari* (1919), de Robert Weine, *O Golem* (1920), de Paul

---

característicos do pânico. Ao mesmo tempo manifestação externa e experiência interior, a emoção do medo libera, portanto, uma energia desusada e a difunde por todo o organismo, que é, em si, uma reação utilitária de legítima defesa que o indivíduo, sob os efeitos das agressões repetidas de nossa época, nem sempre emprega com discernimento. Já a sociologia das emoções lembra da dimensão social da emoção. De acordo com Koury (2002), a emoção medo é uma construção social significativa em toda e qualquer forma de sociabilidade em que se encontra presente, como uma das principais forças organizadoras do social. O fenômeno do medo, portanto, se coloca então como fundamental para se pensar os embates de configuração e processos de sociabilidades.

<sup>15</sup> Salientamos que não é nosso objetivo traçar um panorama geral da história do cinema de horror, mas fazer uso dos principais teóricos do campo com o único objetivo de contextualizar nosso objeto, o *found footage*. Portanto, não pretendemos dar conta da história do cinema horror, mas trazer discussões exemplares que situem o *found footage*, que é uma ramificação dentro desse enorme emaranhado de teorias.

<sup>16</sup> Em *A filosofia do horror ou paradoxos do coração* (1999) o filósofo de arte Noël Carroll aponta que o horror, enquanto gênero literário e teatral, data da última metade do século XVIII, tendo como fonte imediata o romance gótico inglês, o *schauer-roman* alemão e o *roman noir* francês. O gênero gótico pode ser definido como uma consequência da reação estética tida nos círculos cultos da Europa contra o Racionalismo. Surge em 1765 com a publicação de *O Castelo de Otranto* de Horace Walpole. A novela gótica é inseparável de certos elementos de ambientação: paisagens sombrias, bosques tenebrosos, ruínas medievais e castelos com seus respectivos porões, criptas e passadiços bem povoados de fantasmas, ruídos noturnos, correntes, esqueletos, demônios.

<sup>17</sup> Essa tendência à adaptação literária e teatral era uma tônica da época. O cinema, recém criado, buscava afirmação enquanto arte, o que fazia das adaptações literárias e teatrais uma busca por autoridade. Além disso, havia uma tentativa por conta dos produtores de aproximação com a burguesia, que menosprezava o cinema pela seu apelo popular. O presente trabalho não pretende, por sua vez, deter-se na questão da adaptação literária.

Wegener e *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, tinham uma estética antirrealista (com cenários baseados nas obras de pintores expressionistas), com imagens distorcidas e personagens bizarros, explorando temas como vampirismo, insanidade, pactos demoníacos, entre outros.

Em *O gabinete do Dr. Caligari*, o misterioso doutor Caligari chega a uma pequena cidade do interior com um espetáculo em que seu assistente, o sonâmbulo Cesare, adivinha o futuro das pessoas. Sua chegada coincide, no entanto, com uma série de crimes, fazendo com que suspeitem de Cesare, por ter sido flagrado seqüestrando uma moça chamada Jane, namorada do jovem Francis. Este então descobre que o mandante dos crimes é o próprio doutor Caligari, que controla Cesare através de hipnose. No entanto, no final da trama Weine insere uma história-moldura em que Francis é um louco internado em um sanatório dirigido pelo próprio Caligari, aqui um médico determinado em curá-lo.

Na década de 1930, o estúdio americano Universal passou a renovar o ciclo gótico com novas adaptações, utilizando-se de técnicas desenvolvidas pelo Expressionismo alemão. *Drácula* (1931) de Tod Browning e *Frankenstein* (1931) de James Whale são filmes centrados na figura do monstro e encenados em contextos épicos. Bela Lugosi e Boris Karloff (*Drácula* e o monstro de Frankenstein respectivamente) se tornaram estrelas por conta de seus personagens. Diferentemente da versão medonha de Murnau, o *Drácula* de Browning se apresentava como um tipo sedutor de trejeitos afetados. Já a criatura de *Frankenstein*, com seu andar lento e sua quase mudez, se diferenciava do moderno Prometeu de Shelley, articulado e eloquente. A maquiagem usada por Karloff, feita pelo maquiador grego Jack Pierce, faz parte da iconografia do gênero, sendo associada ao personagem de Shelley até hoje (figuras 1 e 2).<sup>18</sup>

De acordo com o teórico Robert Spadoni, autor de *The uncanny bodies: the coming of sound film and origins of the horror genre* (2007), esses dois filmes não marcam somente a transição do cinema de horror mudo para o falado, inaugurando também o uso do termo “filme de horror” por críticos e marqueteiros, o que fez com que realizadores comesçassem a produzi-los com esse apelo em mente. O grunhido do monstro do doutor Frankenstein e o forte sotaque romeno de Lugosi passaram assim para o imaginário do horror.

Figura 1 - Bela Lugosi interpretando *Drácula* em 1931.



Fonte: Empire<sup>19</sup>

Figura 2 - Boris Karloff



Fonte: Wikipedia<sup>20</sup>

<sup>18</sup> Pierce e Karloff trabalhariam novamente em *A múmia* (1932), de Karl Freund. A maquiagem pesada e a ausência de falas foram os principais motivos que fizeram Lugosi recusar o papel do monstro assim que lhe foi oferecido.

<sup>19</sup> Disponível em: <<http://www.empireonline.com/features/evolution-of-the-vampire/2.asp>>. Acesso em Jan. 2015.

<sup>20</sup> Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Frankenstein\\_\(1931\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Frankenstein_(1931))>. Acesso em Jan. 2015.

Essa década também foi marcada por outros monstros. A Universal produz *O lobisomem de Londres* (1935), de Stuart Walker, com contornos góticos. A RKO, outro estúdio americano, lança *King Kong* (1933), de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, um filme encenado em tempos atuais que aliou cenários urbanos a florestas primitivas e até batalhas navais e aéreas. A trama, também reconhecida pelos efeitos especiais inovadores, narra a excursão de uma equipe de cinema, liderada por Carl Denham, a uma lendária ilha onde povos “primitivos” cultuam um gorila gigante. Interessado na exibição de Kong em Nova Iorque, Denham o sequestra, causando sua ira. O gorila consegue escapar, capturando Ann, a atriz da expedição, por quem está supostamente apaixonado, levando-a para o topo do Empire States na cena clássica em que “luta” com aviões.

Segundo Carroll (1999), os monstros desse período despertavam simpatia e compaixão, mesmo que alternadas com sentimentos de horror, o que se deve ao reconhecimento desses seres como alienados, vítimas das circunstâncias que fogem do seu controle. A criatura de Frankenstein e King Kong parecem, por vezes, serem perseguidos. Para o autor, o medo de ficar fora da sociedade civil, não por culpa própria, é compreensivelmente pungente numa época como a da Grande Depressão, quando se vivia sob a ameaça do desemprego.

Na década seguinte, a RKO dispensa os elementos góticos e baseia suas tramas nos tempos atuais, apresentando o conflito entre o mundo moderno e racional e o tradicional e supersticioso. Embora reivindicassem o *status* de adaptações literárias, filmes como *A morta-viva* (1943), de Jacques Tournet – baseado no romance *Jane Eyre* de Charlotte Brontë – eram de baixo orçamento. Nesse, uma enfermeira viaja para uma cidade no Caribe para cuidar de uma mulher sonâmbula de uma rica família. Mais tarde descobre tratar-se de um feitiço do vodum, religião local. Em *A marca da pantera* (1942), do mesmo diretor, uma sérvia acredita ser descendente de um grupo de pessoas que se tornam gatos quando são sexualmente excitados.<sup>21</sup>

Se o horror havia se aproximado do cotidiano das cidades modernas nos anos 1940, na década posterior os monstros vinham de outros planetas ou eram modificados geneticamente pela força da radiação, mantendo assim uma interação com os avanços científicos. Em *Vampiros de almas* (1956), de Don Siegel, extraterrestres roubam os corpos dos cidadãos de uma pacata cidade do interior. Em *O mundo em perigo* (1954), de David Weisbart, e *Tarântula* (1955), de Jack Arnold, animais indefesos sofrem radiação e ameaçam a humanidade.

Embora haja discordância acerca da classificação desses filmes – se são horror, ficção científica ou híbridos – Carroll (1999) alega que essa dificuldade de distinção é provocada por entusiastas da ficção cinetífica às custas do horror. Segundo ele, estes apontam que a ficção científica se preocupa com grandes temas, como sociedades e tecnologias alternativas, quando o horror seria apenas um negócio de monstros aterrorizantes. Mesmo que não neguem a existência de monstros na ficção científica, estes ocupariam apenas o segundo plano. No entanto, obras como *A guerra dos mundos* (1898), de H. G. Wells, parecem contrariar essa defesa por serem uma espécie de horror com tecnologias futuristas sendo substituídas por forças sobrenaturais.<sup>22</sup>

Para Jancovich (1996), o horror desse período é marcado pela ideologia da guerra fria, pela xenofobia e pela inquestionabilidade da autoridade. Carroll (1999) atesta o fim da simpatia pelo monstro nas tramas dessa década. Para ele, a invasão desses seres indesejados é o principal elemento dessas histórias e representa a ameaça comunista internacional. Como explica, em contraste com os filmes politicamente mais amorfos da década de 1930, o vocabulário da

---

<sup>21</sup> A ênfase no cinema de horror americano no presente trabalho não se dá apenas pelo volume da produção de obras, como também pelo fato das principais obras acadêmicas sobre o horror serem americanas, o que faz com que usem sua própria história cinematográfica como parâmetro.

<sup>22</sup> Isso não significa, como defende o autor, que toda ficção científica seja um subcategoria do horror, mas boa parte dela.

suspeita ideologicamente motivada, provocada pelas forças do anticomunismo, ajudou a moldar a linguagem de medo usada nesses filmes, ao mesmo tempo em que as estruturas narrativas do horror forneciam pretextos mais do que amplos para abrigar a paranoia.

Em *Dança macabra*, o escritor Stephen King analisa a importância política do cientista nos filmes da década de 1950:

O monstro do Ártico é o primeiro filme dos anos 1950 a nos mostrar o cientista no papel do Pacificador, aquela criatura que, por razões de covardia ou falta de orientação, abriria os portões do Jardim do Éden e deixaria todos os males entrar (em oposição aos “cientistas loucos” dos anos 1930, mais interessados em abrir a caixa de Pandora, deixando todos os males sair — uma grande diferença, ainda que os resultados finais sejam os mesmos). Talvez o fato de que os cientistas iriam se tornar vilões com tanta frequência nos filmes tecno-horror dos anos 1950 (...) não seja tão surpreendente se nos lembramos de que foi a própria ciência que abriu aqueles mesmos portões para que a Bomba Atômica pudesse entrar nos Jardins do Éden — primeiro sozinha, e depois organizada em fileiras de mísseis. Qualquer sujeito que andasse pelas ruas durante aqueles assombrosos oito ou nove anos que se seguiram à rendição do Japão desenvolveu sentimentos extremamente esquizofrênicos em relação à ciência e aos cientistas — ao mesmo tempo reconhecendo a necessidade e sentindo repugnância por tudo aquilo que eles haviam introduzido em suas vidas para sempre (King, 2012, p. 144).

Desta forma, as angústias nucleares também eram uma preocupação nos filmes desse ciclo. Os monstros desse período seriam representações das preocupações com os efeitos da radiação sobre o material genético (Carroll, 1999). Em *O incrível homem que encolheu* (1957), de Jack Arnold, Scott Carey é vítima de radiação quando passeava de barco nas férias. Ao retornar para casa, observa uma progressiva diminuição do seu tamanho, até o momento em que uma aranha se torna uma ameaça gigante.

Os filmes dessa década se tornaram um sucesso popular igualmente entre os adolescentes, fazendo a fama de produtoras como a AIP (*American International Pictures*), especializada em filmes para esse público. Contudo, a própria AIP proporcionou lentamente um retorno aos elementos góticos, como no grande sucesso *I was a teenage werewolf* (1957), de Gene Fowler Jr, no qual um adolescente é hipnotizado por um cientista e se torna um lobisomem sedento por sangue, ou no ciclo de filmes de Roger Corman baseados na obra de Edgar Allan Poe. Embora fossem de baixo orçamento, esses filmes eram coloridos e objetivavam o mercado internacional.

No Reino Unido, uma pequena companhia de baixo orçamento chamada Hammer gozou de enorme sucesso no final dos anos 1950 com novas versões de clássicos góticos, como *Frankenstein* e *Drácula*. Embora fossem baratos, os filmes eram coloridos e providos de cenários requintados que recriavam vividamente o mundo gótico, sem abrir mão de uma estética sanguinolenta. O gótico também foi reavivado pelo diretor italiano Mario Bava e pelo espanhol Jess Franco. *I vampiri* (1957), co-dirigido por Riccardo Freda e Bava, se baseia na lenda de Elizabeth Bathory, que se banhava no sangue das virgens como forma de revigorar suas forças.<sup>23</sup> Já Franco misturava o tema gótico ao horror erótico, como em *Vampiras lésbicas* (1970).

No Brasil, José Mojica Marins criava em 1963 seu mais famoso personagem, o Zé do Caixão (ou Josefel Zanatas), para sua película *À meia-noite levarei sua alma*. Visualmente inspirado no Drácula de Bela Lugosi e na versão alemã do personagem — o Nosferatu de Murnau. Oriundo de uma família de agentes funerários, Josefel retorna da Segunda Guerra

---

<sup>23</sup> Bava também é creditado como um dos criadores do gênero *giallo* (amarelo, em italiano, por conta da cor das páginas das revistas policiais), composto por histórias de suspense cujo assassino em série só é descoberto no final da trama. Esse gênero, popular nos anos 1970, é lembrado como precursor do *slasher*, pelo fato do assassino matar suas vítimas (geralmente mulheres) com facas, e do *splatter* (filme de horror mais violento) pela violência gráfica e pelo *gore* atribuído a esse tipo de filme.

mundial traumatizado e encontra seu grande amor com outro. Josefel, que até então era um homem doce e bondoso, se torna uma pessoa amarga e sem sentimentos. Passa então a aterrorizar os moradores da cidade e logo recebe o apelido de Zé do Caixão. “Zé do Caixão é um homem sem crenças, não acredita em Deus nem no Diabo, só acredita nele mesmo, acha que é o único que pode fazer justiça” (Autran e Puppo, 2006). Desmerecido pela crítica da época, Mojica alcançou fama internacional, se tornando um clássico nacional.

Em 1960, Alfred Hitchcock lança *Psicose*, que, segundo os teóricos, transformou o cinema de horror de três formas: trouxe de vez o horror para a moderna sociedade, firmou suas origens na moderna família (Wood, 1986) e alterou a figura do monstro, que deixou de ser sobrenatural e distante para se materializar na forma de um rapaz psicologicamente perturbado com dupla personalidade e impulso homicida (Derry, 2009). Contudo, há alguns problemas nessa abordagem, pois filmes anteriores já haviam sido encenados na sociedade moderna. Segundo Jancovich (1996), *Psicose* se insere em uma longa tradição de filmes de horror cuja trama gira em torno de uma crise de identidade na sociedade contemporânea.

Embora alguns teóricos aleguem que *Psicose* tenha iniciado o ciclo conhecido como “horror familiar”, Jancovich (2002) argumenta que este se iniciou apenas oito anos depois, com o lançamento de *A noite dos mortos-vivos* (1968) de George Romero. No filme, um satélite com radiação extraterrestre provoca a volta à vida das pessoas recém-mortas na Terra. Um grupo de pessoas, então, acaba se abrigando em uma casa isolada para escapar dos comedores de gente (zumbis), enquanto esperam o resgate. Em uma das cenas, uma garotinha que é infectada e se torna uma morta-viva, come sua própria mãe. Segundo o historiador Adam Rockoff (2002), o filme de Romero teve um grande impacto sobre a cultura estado-unidense da era da Guerra do Vietnã, por ser carregado de críticas à sociedade do final dos anos 1960, subversivo em diversos níveis.

Em *Dark dreams 2.0: a psychological history of the modern horror film from 1950s to the 21st century*, Charles Derry ressalta que somente em 1968, com o lançamento de *O bebê de Rosemary*, de Roman Polanski, que o gênero recebeu notável reconhecimento, uma vez que o diretor era reconhecido como *auteur*.<sup>24</sup> Em 1973, se firma como sucesso de público e crítica com o lançamento de *O exorcista* (1973), de William Friedkin. Além disso, por serem ambientadas em grandes centros urbanos (Nova Iorque e Washington, respectivamente) as tramas afastam a superstição do provincianismo. Outros diretores da mesma época, assim como Romero, são creditados como *auteurs* de horror: os americanos Tobe Hooper, de *O massacre da serra elétrica* (1974), Wes Craven, de *Quadrilha de sádicos* (1978), Brian DePalma, de *Carrie, a estranha* (1976), John Carpenter de *Halloween* (1978); e o canadense David Cronenberg, de *Calafrios* (1975).

Esse período, iniciado nos últimos anos da década de 1960 e que percorreu a década de 1970, é considerado por historiadores do gênero como o de ruptura entre o cinema de horror clássico e o moderno (ou pós-moderno). Segundo Hutchings (2004), esses autores argumentam que nesse momento ocorreu a proliferação e consolidação de novas atitudes mais agressivas, mas também artisticamente ambiciosas e socialmente engajadas. O bem e o mal não estariam mais claramente separados, o bem nem sempre prevalecendo e a paranoia e insegurança sendo sentidas em toda parte. O texto seminal de Wood (1986) ainda na década de 1970, *American nightmare* pôs de vez a política no mapa do horror. Para Wood, o valor de um filme de horror estava relacionado a sua capacidade de prover engajamento substancial com questões sociais e

---

<sup>24</sup> A teoria do autor, desenvolvida na revista *Cahiers du cinéma* pelos principais participantes do movimento cinematográfico francês conhecido como *Nouvelle vague*, ressalta o trabalho artístico diferenciado do diretor, visto como possuidor de um estilo e de um tema, independente do estúdio ou gênero nos quais esteja fincado.

políticas. O gênero possuiria, a partir desse momento histórico, características subversivas capazes de confrontar o *status quo*.<sup>25</sup>

Segundo Carroll, o ciclo de horror que se originou no final dos anos 1960 e que permanece até hoje “é a expressão exotérica dos mesmos sentimentos expressos nas esotéricas discussões da *intelligentsia* sobre pós-modernismo” (Carroll, 1999, p. 293). Para o filósofo, essas obras representam transgressões das categorias conceituais vigentes na cultura. Nessas ficções, as normas classificatórias vigentes são desalojadas, sendo problematizados os critérios da cultura quanto ao *que é*. Correspondentemente, o pós-modernismo é assinalado por uma forte atração pelo relativismo conceitual, isto é, o tema recorrente não é só o relativismo moral, mas o conceitual, isto é, uma convicção de que as maneiras vigentes de cada indivíduo de moldar o mundo são, em certo sentido, arbitrárias, podendo ser desconstruídas por não se referirem realmente ao mundo. E o facínio por esses argumentos filosóficos, que se baseiam na suspeita da inadequação de nossos esquemas conceituais, teria sido posto em cena pelas atuais ficções de horror consumidas pela massa. A desconstrução vem como consequência das discussões sobre o pós-modernismo.

Outro momento que também divide opiniões de teóricos se inicia no final dos anos 1970 e prossegue ao longo da década seguinte. O subgênero que ficou conhecido como *Slasher* – no qual um assassino corre atrás de suas vítimas com um objeto perfurante – se inicia com *Halloween*. Nesse, uma babá adolescente é perseguida por um psicopata, Michel Myers, que acaba de sair do sanatório, se tornando, no final da trama, a única sobrevivente de um massacre. Os filmes subsequentes se tornam grandes sucessos, transformando-se em franquias rentosas que se perpetuam até os dias atuais, como *Sexta-feira 13* (1980), de Sean S. Cunningham e *A hora do pesadelo* (1984), de Wes Craven, e criando monstros famosos como Jason e Freddy Krueger.

Alguns estudiosos argumentam que o potencial radical do período fora solapado pela emergência do *slasher*. Suas principais características seriam a postura reacionária e moralista, principalmente no que concerne à sexualidade feminina. Nessas histórias, a virgem é sempre a única sobrevivente do massacre de adolescentes impetrado pelos monstros com seus objetos perfurantes. A punição dos que têm relações sexuais é a morte. Para Wood (1986), esses filmes são uma violenta reação contra o feminismo, no qual a mulher abatida é justamente a que resiste à associação ao quadro virgem/esposa/mãe. Entretanto, outros autores questionam essa visão, ressaltando a ausência de personagens masculinos heroicos em contraste à existência da heroína que sobrevive e extermina seu opositor sempre com um objeto fállico (faca ou machado), que Carol Glover (1992) chamou de *final girl* em seu livro *Men, women and chainsaws: gender in the modern horror film* (figura 3).

Lançado um ano após *Halloween*, *Alien* conta como uma tripulação espacial é massacrada por um alienígena que consegue entrar na nave, sendo a tenente Ripley a única sobrevivente. Mesmo possuindo uma trama parecida com muitos *slashers*, *Alien* teve um papel central no desenvolvimento de duas diferentes tendências nos anos 1980, ambas associadas ao trabalho de David Cronenberg a partir da década anterior: o hibridismo entre ficção científica e horror e o subgênero *body horror*. A primeira é vista como inserida em um contexto de hibridização própria dos anos 1980, embora David Bordwell, Janet Staiger e Kristin Thompson (1985) pontuem que muitos filmes eram confundidos com hibridismo de gênero por misturarem elementos para atraírem um número maior de espectadores – como as sub-tramas românticas em filmes de guerra, por exemplo, que objetivam possuir apelo com o público feminino. Outro

---

<sup>25</sup> Entretanto, Hutchings (2004) questiona essa abordagem que alega que somente nesse período – que vai do final da década de 1960 e continua ao longo dos anos 1970 – houve um foco político questionador. Segundo ele, boa parte desse argumento se baseia em produções americanas. A própria Hammer, por exemplo, associada por esses autores ao retrato da autoridade masculina do período clássico, possuía também personagens masculinos ansiosos e desmerecidos socialmente.

Figura 3 – Jamie Lee Curtis no papel da *final girl* Laura em *Halloween*.



Fonte: Complex.com<sup>26</sup>

fator mais complexo inclui o fato de os gêneros não serem, eles próprios, claramente distintos.

Boa parte desses trabalhos híbridos se identificava como *remakers* dos híbridos dos anos 1950, como *A bolha assassina* (1988), de Chuck Russell, oriundo da obra homônima de Irvin Yeaworth, de 1958. Já o *body horror* foi associado ao colapso pós-moderno em distinguir fronteiras. Nesses filmes, a ameaça monstruosa não é externa, mas interna, emanando do próprio corpo humano e alterando as distinções entre “eu” e o “outro”, “dentro” e “fora”. Em *A mosca* (1986), de Cronenberg, o cientista Seth Brundel sofre um acidente ao utilizar uma máquina de teletransporte, fundindo-se involuntariamente a uma mosca. Seu corpo inicia, então, um processo de transformação de homem em mosca: Brundel é, ao mesmo tempo, vítima e monstro.

Ainda nessa década, o gênero viu a emergência de outro tipo híbrido – a comédia de horror – que alguns escritores viram como um declínio do horror.<sup>27</sup> Filmes como *Lobisomem americano em Londres* (1981), de John Landis, *A morte do demônio* (1981), de Sam Raimi e *A volta dos mortos vivos* (1985), de Dan O’Bannon são reflexivos e, mesmo que contêm cenas horríficas, satirizam o gênero. Em *A hora do espanto* (1985), de Tom Holland, um fanático por filmes de horror desconfia que seu vizinho seja um vampiro, buscando a ajuda de um antigo ator de filmes de horror, apresentador de um programa de televisão decadente sobre o tema. Nessas obras, o humor do filme é uma consequência de referências a filmes anteriores.

<sup>26</sup> Disponível em: < <http://www.fanpop.com/clubs/horror-movies/picks/results/949847/complex-com-50-hottest-scream-queens-all-time-10-01-favorite>>. Acesso em Jan. 2015.

<sup>27</sup> A retórica do declínio do horror é muito presente nos estudos e análises históricas do gênero. Darry, por exemplo, abre sua obra *Dark drems 2.0* afirmando que “não gosta mais dos filmes de horror como antigamente” (Darry, 2009, p. 1). Segundo Steffen Hantke (2010), a canonização de períodos como os anos 1950 ou 1970 se originam de uma demanda acadêmica por legitimidade ou pela associação que alguns autores, como Wood, fizeram entre o gênero e a agenda política.

Para Carroll (1999), as referências à história do gênero são também uma característica dos artistas pós-modernos. Os criadores e os consumidores de horror estão conscientes de estar trabalhando dentro de uma tradição compartilhada, e isso é reconhecido abertamente com grande frequência e gosto. Seja com propósitos de crítica política ou por nostalgia, a arte pos-moderna vive de sua herança e trabalha recombinao elementos reconhecidos do passado de uma maneira que sugere que a raiz da criatividade deve ser encontrada olhando para trás. “A ficção de horror de hoje, embora não careça de energia, também se refere retrospectivamente a épocas anteriores, a monstros e mitos *clássicos*, como que num gesto de nostalgia” (Carroll, 1999, p. 295).

No começo da década de 1990 há um desenvolvimento diferente: começando por *O silêncio dos inocentes* (1991), de Jonathan Demme, uma série de filmes de grande orçamento com elenco estelar é lançada. Esses filmes se apresentavam como produções de qualidade, não apenas por seus diretores e elenco, mas também por fazer claras alusões ao horror gótico “clássico” dos anos 1930, trazendo de volta seus monstros, como Drácula, a criatura de Frankenstein e o Lobisomen (Jancovich, 2002). Esses monstros, contudo, se diferenciavam dos anteriores. O Drácula é um caso exemplar mudança gradual.

Hutchings (2004) atesta que o romance de Stoker de 1897 pode ser visto como uma narrativa de invasão na qual um vampiro, uma misteriosa figura vinda do Leste europeu, ameaça a sociedade britânica como um todo com a proliferação do vampirismo, o que responderia às ansiedades da Grã-Bretanha do final da Era Vitoriana. Em contraste, o cinema nunca se interessou pela ideia de invasão, preferindo contar a história de Drácula como um romântico perverso. Por conseguinte, ansiedades acerca de incursões alienígenas não preocupavam ingleses e americanos até a década de 1950. Para o autor, a apropriação social que foi feita do personagem de Stoker constata seu estado não fixo e a capacidade de cada filme propor uma interpretação momentânea do personagem como um todo. Isso se deve, entre outros fatores, à preocupação com o apelo popular que as produções buscam e com sua necessidade de se comunicar com o público.

Em *Drácula de Bram Stoker* (1992), de Francis Ford Coppola, Drácula é um líder romeno, Vlad Tepes, que, ao defender a igreja cristã na Romênia contra o ataque dos turcos, perde sua noiva, Elisabetha: esta crê que seu amado morreu e então comete suicídio. Ao retornar da guerra e constatar a morte de sua amada, Vlad renuncia a Deus, jurando só beber sangue a partir daquele momento. Quatro séculos depois, ele descobre a reencarnação de Elisabetha, agora conhecida como Mina, cujo noivo, Jonathan Harker, parte para a mansão do Conde Drácula à negócios. O Conde o mantém prisioneiro enquanto vai à Londres para tentar reconquistar sua amada, que, por fim, o aceita. Em uma cena, Drácula abre uma ferida no próprio peito para que Mina beba seu sangue, mas decide desistir. Mina, no entanto, o puxa para junto da cama e começa a sugá-lo. Aqui, Mina não se trata mais de um virgem com grande potencial de ser violada, mas de uma mulher ativa que decide seu próprio destino.

Esse ciclo gótico, entretanto, dura até a metade da década de 1990, surgindo um novo subgênero do horror, o *neo-slasher*, uma versão contemporânea do *slasher* dos anos 1970 e 1980, reflexivo e auto-irônico, que aliava *hommage* à pura sátira. O *neo-slasher*, produzido para o público jovem (com tramas que se desenrolavam no secundário ou na universidade), logo se tornou popular. Em *Pânico* (1996) de Wes Craven, um assassino em série, fanático por filmes de horror, assusta uma pequena e pacata cidade do interior da Califórnia ao assassinar jovens brutalmente. Ele telefona para vítima fazendo perguntas sobre filmes de horror e, se esta não souber responder, ele invade sua casa e a mata a facadas. O filme, que alterna cenas assustadoras com diálogos que satirizavam os clichês dos filmes de horror, foi um dos filmes mais bem sucedidos nas bilheterias de 1996.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> O filme de Craven ficou em 15º lugar na bilheteriam mundial no ano de sua estréia (SCREEN, 2014).

No final do século XX, o gênero viu a emergência de novas tecnologias e mídias como a internet, os *videogames*, os telefones celulares e os equipamentos de filmagens mais leves e acessíveis. No Japão, surgem filmes mais voltados para o impacto das novas tecnologias na vida cotidiana e que tratam da tecnofobia (medo da tecnologia moderna). Em *Ringu* (1998), de Hideo Nakata, o fantasma<sup>29</sup> de uma menina fica preso em uma fita de vídeo, ameaçando matar aquele que a assistir, em uma semana. Em *Uma chamada perdida* (2003), de Takashi Miike, a vítima recebe uma mensagem horripilante pelo celular com uma data no futuro e descobre que nessa mesma data um fantasma aparece para matá-la. Já em *Espíritos* (2004), de Banjong Pisanthanakun, um fotógrafo descobre que sua namorada está amaldiçoada ao notar a presença de fantasmas ao seu lado nas fotos e em *Almas reencarnadas* (2005), de Takashi Shimizu, um professor universitário inicia uma chacina em um hotel turístico, filmando a morte de suas vítimas.

Esse fenômeno provocou também uma mudança na narrativa tradicional cinematográfica. Ainda na década de 1980, a proliferação das câmeras caseiras<sup>30</sup> proporcionou novas possibilidades de criação artística com gastos insignificantes. Em 1989, Dean Alioto lança *UFO Abduction*, filme que custou apenas seis mil e quinhentos dólares. Na obra, que se apresentava como acontecimento real, os filmes caseiros da família McPherson (a qual encontrava desaparecida) são descobertos, revelando seu possível encontro com extraterrestres.

Nos anos 1990, essa nova forma de realização cinematográfica ganhou impulso através da internet. Em *A última transmissão* (1998), de Stefan Avalos e Lance Weiler, uma dupla de apresentadores de televisão saem em busca da lenda do demônio de Jersey em uma floresta, pretendendo fazer ali mesmo uma transmissão via internet do programa. Contudo, ambos desaparecem e o programa não vai ao ar, despertando o interesse do documentarista David Leigh, que vai até a floresta buscando encontrar respostas nas gravações perdidas.

O estilo, conhecido como *found footage*,<sup>31</sup> no entanto, só se transformou em sucesso mundial, tornando-se um subgênero famoso, com o lançamento de *A bruxa de Blair*. A trama se inicia com um documentário sobre três jovens que se perderam numa floresta em Maryland enquanto realizavam um documentário sobre uma lenda local: a bruxa de Blair. O que se segue ao prólogo documental é a reprodução das filmagens achadas após um ano do desaparecimento. O filme logo se tornou *cause célèbre* entre os apreciadores do gênero, que reclamavam seu desgaste e incapacidade de gerar novos medos. O sucesso da nova fórmula narrativa inspirou outros filmes: na primeira década do século XXI, o *found footage* emergia como um subgênero<sup>32</sup> do horror consolidado por produções em todo o mundo, tanto independentes quanto de grandes estúdios (figura 4).

A trama desse subgênero, objeto da nossa pesquisa, é composta, inteiramente ou em parte, pela reprodução das filmagens encontradas, nas quais os protagonistas estão supostamente mortos ou desaparecidos. Quando a reprodução das filmagens não abarca toda a trama do filme, como no caso de *UFO abduction*, é mediada por um filme documentário que pretende revelá-las ao público, como nos casos de *A última transmissão* e *A bruxa de Blair*. Tal estilo parte da premissa de que todo o filme, ou grande parte dele, se trata de uma filmagem real, portanto não-ficcional, encontrada por alguém e compartilhada com os demais. Não se trata aqui do uso de filmagens encontradas de pessoas supostamente mortas ou desaparecidas

---

<sup>29</sup> *Yūrei*, como são conhecidos no Japão, são espíritos que se ligam ao plano físico devido a fortes emoções terrenas, sendo o tipo mais comum o *onryō*, que tem desejo de vingança. São geralmente mulheres, que usam roupas brancas (cor do luto no Japão) e possuem longos cabelos negros.

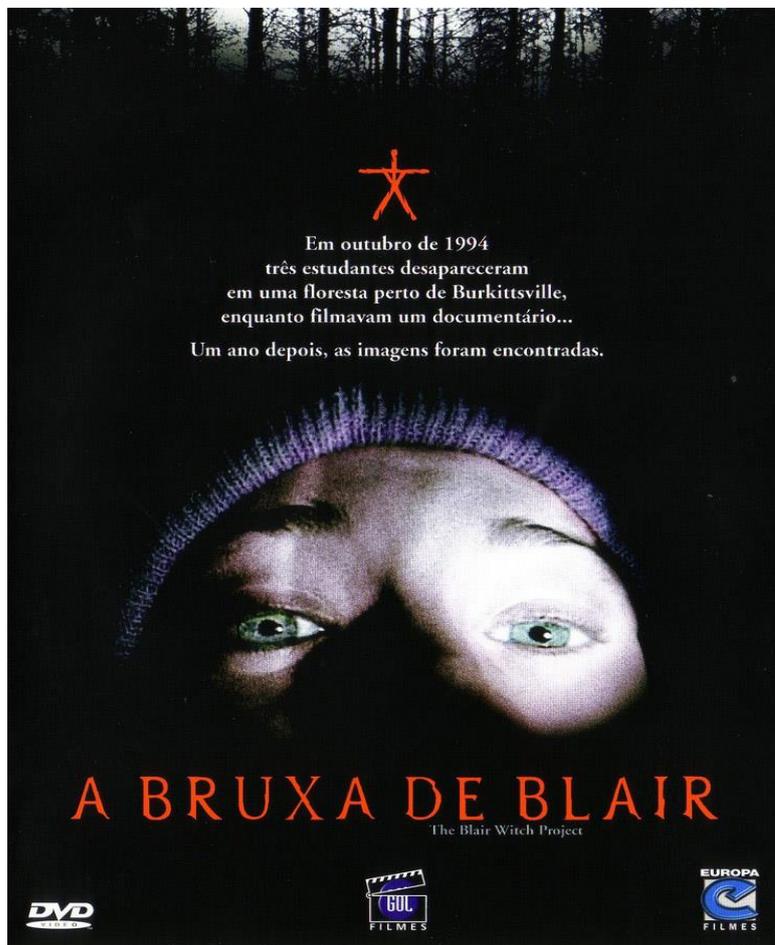
<sup>30</sup> Nos anos 1980, as principais indústrias tecnológicas lançaram as *camcorders*, câmeras portáteis que combinavam a gravação com a visualização dos vídeos em fita magnética.

<sup>31</sup> A tradução literal do termo é “filmagem encontrada”. Como boa parte da imprensa especializada prefere usar o termo no original, optamos pelo uso do termo em inglês.

<sup>32</sup> De acordo com Neale (2000), subgêneros são tradições específicas ou grupos dentro de gêneros.

como um recurso estético em tramas tradicionais, como no caso de filmes como *Ringu* e *O Sexto Sentido* (1999) de M. Night Shyamalan. Nesses filmes, as filmagens não ocupam o centro da história, ou seja, não são sua *raison d'être*. No *found footage*, a câmera faz parte da diegese do filme, sendo, portanto, o motivo de sua existência<sup>33</sup>.

Figura 4 - A capa de *A bruxa de Blair* adverte o espectador do seu conteúdo factual.



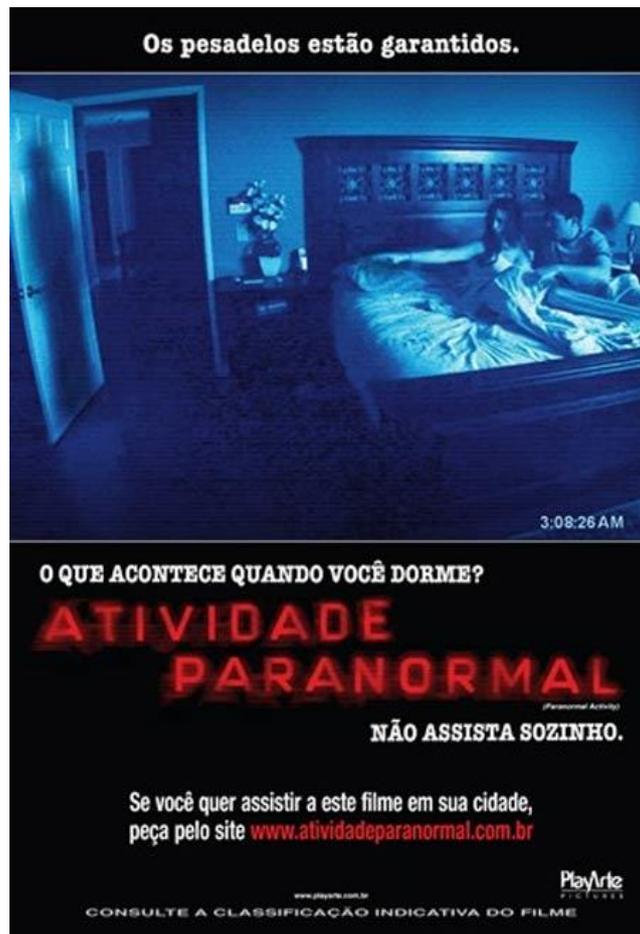
Fonte: Wikipedia<sup>34</sup>

Segundo os próprios produtores, a razão da vitalidade do subgênero e do seu desejo de fazer filmes nesse formato é seu alegado caráter factual. Oren Peli, diretor de *Atividade paranormal*, alega que optou pelo subgênero *found footage* porque queria que parecesse o mais real e natural possível (Figura 5). Segundo ele, esse tipo de filmagem quebra com a barreira mental do público, acostumado com os movimentos de câmera tradicionais, onde se sabe que existe uma produção por trás, com estrelas. Quando se retira isso, o público acredita que está assistindo a algo com alto grau de plausibilidade. A suspensão da descrença torna o público mais interessado na história e nos personagens (Tureck, 2008). A franquia iniciada por Peli encontra-se agora no seu quinto filme, que será lançado em 2014, sem contar dois *spin-offs*, um no Japão (*Atividade paranormal em Tóquio*, de 2010, dirigido por Toshikazu Nagae) e outro

<sup>33</sup> A câmera diegética é aquela que faz parte filme, ou seja, que existe na diegese do filme, diferente da câmera que se comporta como uma quarta parede.

<sup>34</sup> Disponível em: < [http://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Blair\\_Witch\\_Project](http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Blair_Witch_Project)>. Acesso em: Fev. 2015.

Figura 5 - Capa de *Atividade paranormal*.



Fonte: Boca do inferno.<sup>35</sup>

voltado para a comunidade latina nos Estados Unidos, (*Atividade paranormal: marcados pelo mal*, de 2014, de Christopher B. Landon).

Embora se possa traçar uma história do horror, listando obras, diretores e produtoras importantes para o desenvolvimento do gênero, há inúmeros problemas nessa tarefa. Isso porque muitos historiadores incluem em suas histórias filmes que não foram originalmente criados e consumidos como horror. O primeiro historiador do horror, Carlos Clareans, dedica em *An illustrated history of the horror film* (1968) um capítulo sobre Méliès, sem, contudo, creditá-lo como diretor de horror, mas sim de fantasia. Também o Expressionismo alemão possui o mesmo destino: algumas vezes é creditado como horror, em outras não. Isso se dá, principalmente, pelo fato de as histórias do gênero serem revisionistas, buscando mais por determinadas características – suas “essências”, tal como apontado anteriormente por Jancovich – do que por denominações comerciais, e sempre buscando compreender o passado a partir de classificações do presente.

Alguns teóricos, no afã acadêmico de tornar o horror um objeto respeitável, canoniza determinadas obras ou períodos, reivindicando filmes ou diretores de prestígio para o horror. Ainda, como aponta Jancovich (2002), críticos tomam determinados períodos como representativos para o horror e desenvolvem teorias sobre sua essência. Stephen Neale (1981),

<sup>35</sup> Disponível em: < <http://bocadoinferno.com.br/criticas/2010/08/atividade-paranormal-2007-2/>>. Acesso em Fev. 2015.

por exemplo, define o horror a partir do *slasher*, ou seja, alega que o monstro é geralmente homem e suas vítimas geralmente mulheres. Já Wood (1986) argumenta que o *true milieu* do horror é a família. A preocupação e contestação política que tomou lugar a partir do final dos anos 1960 e perdurou pelos anos 1970, também são associados à essência do gênero por Wood.

Portanto, um trabalho historiográfico sobre cinema de horror pode incluir alguns problemas, sendo o principal deles sua própria definição. Isso porque cada estudioso se utiliza de um conceito específico, ou simplesmente se exime da tarefa de conceituar o horror, trabalhando com filmes já canônicos ou classificações comerciais. Deve-se observar ainda que essas historiografias nem sempre levam em conta o contexto social no qual o gênero está imerso, ou seja, como é identificado em uma determinada sociedade. Por esses motivos, pretendemos analisar as principais perspectivas teóricas que buscam uma definição para o cinema de horror sem perder de vista seu contexto sociológico.

## 1.2 Definindo o Horror: Perspectivas Teóricas

O horror é um gênero cinematográfico popular e socialmente reconhecido. Isso pode ser averiguado em uma visita a uma videolocadora, em uma crítica de periódico, em fóruns na internet ou em websites específicos para *downloads* de filmes. Alguns indivíduos são aficionados, uns assistem esporadicamente e outros não podem nem pensar na possibilidade de passar perto de uma dessas obras. Entretanto, mesmo que haja um reconhecimento por parte da sociedade, definir o horror, como qualquer outro gênero, tem-se apresentado como uma tarefa difícil.

Na introdução do seu compêndio *Horror, the film reader* (2002) o teórico Mark Jancovich faz um levantamento das principais perspectivas teóricas acerca do horror. Para ele, a história dessas obras tem sido dominada por duas questões chave: sobre o significado do termo horror e sobre como defini-lo e identificar suas características essenciais. Essas questões, contudo, estão acompanhadas de outra mais fundamental: o que é um gênero cinematográfico? Recentemente, ainda de acordo com Jancovich, teóricos têm argumentado que seu estudo não deve estar ligado à busca por características essenciais, propondo formas alternativas de estudá-lo como parte de um discurso, um sistema frouxo de argumentos e interpretações que auxiliam na fixação de estratégias comerciais e estéticas ideológicas.

Portanto, esses autores levam em consideração o contexto histórico e sociológico das obras. Segundo o sociólogo Andrew Tudor (2002), o gênero deve ser compreendido em seu contexto histórico, social e político, ou seja, como tipos particulares de filmes de horror são consumidos por diferentes audiências em diferentes situações sociais. Já o teórico Paul Wells (2000) lista as “grandes narrativas” do horror sob a perspectiva sociológica como: alienação social; colapso da ordem moral e espiritual; crise profunda da identidade evolucionária; abertura dos imperativos humanos mais íntimos; e necessidade de expressar as implicações da existência humana numa estética apropriada.

Contudo, como Jancovich (2002) argumenta, essas novas abordagens não tiveram grande impacto nos estudos do horror, pois a maior parte dos trabalhos o tomam como um objeto reconhecível e familiar, se ocupando da tarefa de tentar definir sua “essência”. Esses estudos tendem a focar a interpretação textual de características clássicas, ignorando os contextos históricos de produção, mediação ou consumo, que estão em constante categorização e recategorização. O teórico de cinema David J. Russell (1998), por exemplo, propõe uma definição para o horror pautada na figura do monstro, que seria seu “elemento essencial”, juntamente com o conflito levantado na relação entre o fantástico e irreal (representado pelo monstro) com a normalidade, tal como representada no espaço realístico ficcional. Já Philip

Brophy (2002) enfatiza os temas escolhidos. Para ele a trama é baseada na tensão, no medo, na ansiedade, no sadismo e no masoquismo, e numa disposição mórbida e de mau-gosto.

A busca pela “essência” do gênero que domina os estudos atuais sobre o horror – tal como apontada acima – e que ignora os fatores sociais e históricos das obras está inserida no próprio processo histórico de como ele foi pensado. Segundo Jancovich (2002), a primeira forma de se pensar gênero foi como uma fórmula, influenciada pelos estudos da cultura de massa de Theodor Adorno e Max Horkheimer. Essa noção de gênero como fórmula era usada no discurso científico para descrevê-lo como um procedimento, ao invés de um processo, no qual determinados elementos são combinados em uma ordem particular para produzir um resultado pré-determinado e invariável. Dizer que um filme é um produto de uma fórmula é afirmar que ele se adequa a rígidos padrões de combinação nos quais uma substituição de um detalhe específico é irrelevante para a natureza do produto final. Produtos de um processo racional de standardização, os filmes não se distinguiriam uns dos outros, deixando ao espectador um falso poder de escolha.

Esse tipo de argumento pode ser observado na *Estética do esclarecimento* de Adorno e Horkheimer, na qual os filmes de Hollywood especificamente e a cultura de massa de um modo geral, são identificados como portadores de fórmula narrativas:

Não somente os tipos das canções de sucesso, os astros, as novelas ressurgem ciclicamente como invariantes fixos, mas o conteúdo específico do espetáculo é ele próprio derivado deles e só varia na aparência. Os detalhes tornam-se fungíveis. A breve sequência de intervalos, fácil de memorizar, como mostrou a canção de sucesso; o fracasso temporário do herói, que ele sabe suportar como *good sport*<sup>36</sup> que é; a boa palmada que a namorada recebe da mão forte do astro; sua rude reserva em face da herdeira mimada são, como todos os detalhes, clichés prontos para serem empregados arbitrariamente aqui e ali e completamente definidos pela finalidade que lhes cabe no esquema. Confirmá-lo, compondo-o, eis aí sua razão de ser. Desde o começo do filme já se sabe como ele termina, quem é recompensado, e, ao escutar a música ligeira, o ouvido treinado é perfeitamente capaz, desde os primeiros compassos, de adivinhar o desenvolvimento do tema e sente-se feliz quando ele tem lugar como previsto (Adorno e Horkheimer, 1985, p. 59).

O horror, por ser um gênero popular, tem sido largamente visto como resultado de fórmulas narrativas, mesmo por acadêmicos da área. Wood (1986), por exemplo, defende *A noite dos mortos-vivos* (1968), de George Romero, por se tratar de uma obra que rompeu com as convenções do horror e com as expectativas que ele provoca. Também fora da academia é possível encontrar esse tipo de concepção: em artigos, críticas e até mesmo nas tramas de horror. Em *Pânico*, os personagens discutem como as histórias possuem certa inevitabilidade. A heroína do filme, Sidney Prescott, chega a afirmar que “todos os filmes de horror são iguais”.

Entretanto, essa forma de se compreender o gênero – como uma fórmula invariável – gerou insatisfação em muitos teóricos. Isso porque essa concepção negligenciava a análise do filme, uma vez que estes eram assumidos como formas simplistas. O teórico Jim Kitses, por exemplo, observou que alguns diretores trabalhavam melhor em gêneros específicos. Essa observação o levou a ver o gênero não como fórmulas rudimentares nas quais determinados diretores imprimiam sua marca de autor, mas como algo diversificado, uma estrutura vital da qual emanam uma série de temas e conceitos, um sistema complexo e significativo em si mesmo (Kitses, 1969).

Por esses fatores, teóricos como Kitses se voltaram para a análise estruturalista do mito, associada ao trabalho do antropólogo Claude Lévi-Strauss, que os provia da possibilidade de ver os gêneros como algo maior do que simples e invariantes fórmulas narrativas. Como Lévi-Strauss, buscavam identificar as oposições recorrentes específicas que definiam cada gênero e

---

<sup>36</sup> Grifo dos autores. Bom pededor.

constituíam sua estrutura profunda. Essa posição se baseia na distinção entre *Langue* (a estrutura da linguagem) e *Parole* (o discurso individual) oriunda da linguística estrutural. Argumenta-se que o gênero é definido por certas oposições estruturais fundamentais, enquanto um filme pode ser visto como um discurso individual cujo sentido depende das oposições estruturadas e, ao mesmo tempo, tem como objetivo resolvê-las (Jancovich, 2002).

Contudo, essa abordagem apresentava alguns problemas. O principal era a preocupação com a definição das características próprias e únicas de um gênero, isto é, buscava-se definir suas fronteiras, dizer exatamente quais filmes eram faroestes e quais eram horror. De acordo com esse modelo, um filme não poderia ter mais do que uma estrutura fundamental, sendo trabalho do estudioso identificar a leitura apropriada do filme definindo os elementos intertextuais apropriados para sua interpretação. Então, uma gama de críticos proclamam que, apesar dos alienígenas e naves, *Guerra nas estrelas* (1977), de George Lucas é, de fato, um faroeste, assim como boa parte dos filmes sobre a guerra do Vietnã. Wood (1986) chega a afirmar que o musical *Agora seremos felizes* (1944), de Vincent Minnelli foi o precursor do horror moderno por conter uma cena horrífica de *enfant terrible*, antecipando o tema presente na década de 1970 em filmes como *O exorcista* e *A profecia* (1976), de Richard Donner. De fato, a formulação original de Lévi-Strauss tinha um objetivo: ele não pretendia distinguir um mito de outro, mas identificar a estrutura profunda de todos os mitos. Isso clareia o fato de o faroeste ter sido muito estudado pelos estruturalistas: a oposição entre selvagem e civilizado está inserida na oposição entre Natureza e Cultura que, para Lévi-Strauss, é a estrutura profunda de todos os mitos (Jancovich, 2002).

A migração para o pós-estruturalismo, a partir dos anos 1970, compartilhava muitos dos mesmos problemas, como pode ser observado na tentativa de Neale (1980) de criar uma teoria sobre o horror dentro desse contexto. Para ele, os gêneros não eram sistemas, mas processos de sistematização, um discurso definido por oposições como lei/desordem, humano/desumano, dentro/fora, entre outras. Por serem estruturais, essas oposições nunca são superadas, o que contribui para sua continuidade. Contudo, mesmo que negue a sistematização rígida, o pós-estruturalismo também o mantém atrelado a uma estrutura fundamental: para Neale (1980), a do horror seria a luta entre a masculinidade contra a feminilidade, enquanto o verdadeiro monstro é materializado na sexualidade feminina.

Tudor (1986) faz uma análise sobre como os teóricos têm compreendido o estudo dos gêneros cinematográficos, alegando que a busca por um “fator x” que os definiria é infrutífera, pois os espectadores são indiferentes a isso, referindo-se a eles de forma mais solta. O autor também demonstra que essa busca leva a um “dilema empírico”, já que o teórico seleciona determinados filmes para o estudo do gênero e esse estudo, por sua vez, deve definir quais filmes pertencem a ele. Daí deriva a natureza circular dos argumentos nesses estudos: esses filmes são de horror porque têm “x” em comum. Os que não possuem “x” não são horror e os que possuem, o são necessariamente, não importando como foram previamente definido ou socialmente compreendidos.

Diferentemente, Tudor (1986) argumenta que não se pode supor que um filme seja reconhecido da mesma forma em diferentes culturas. Os fatos cruciais que distinguem um gênero não são características inerentes aos filmes, também dependendo da cultura particular na qual esse filme opera. Gênero – exceto o caso especial de definição arbitrária – não seria as classificações críticas feitas para propósitos especiais por se ampararem nas convenções sociais, mas aquilo que uma coletividade crê que seja. Dessa forma, ao invés de se preocupar com um “fator x”, teóricos deveriam se ater ao estudo dos filmes que são identificados com um gênero em particular e, a partir disso, mapear formas, características, histórias e diferenças. Ao invés de se perguntar o que é o horror, Tudor propõe a análise de quais filmes foram compreendidos como horror e a relação desses filmes com determinado período histórico.

Hutchings (2004), por exemplo, abdica do uso de uma teoria global e foca seu trabalho em lugares específicos de produção (de filme e sentido). O autor termina seu capítulo *Defining horror* sem fornecer uma única definição ao horror, nem mesmo operacional. Pelo contrário, alega ainda que a forma pela qual o filme de horror é reconhecido pertence ao contexto histórico no qual este é visto. Mesmo que haja momentos de consenso – em que ocorre uma convergência entre indústria, crítica e público sobre as designações do horror – eles ainda são objeto de mudanças históricas.

Já James Naremore (1995) afirma que o gênero não deve se fixar nas características similares, pois é o próprio processo de classificação que cria essa relação de homogeneidade e filiação. Isso explica porque a classificação de alguns filmes pode mudar em diferentes contextos, como no caso dos filmes do Expressionismo alemão que, na época em que foram lançados, não eram considerados horror e que hoje são lembrados como exemplos germinais.

Cherry (2009), por sua vez, defende que em vez de pensar no horror como um conjunto distinto e unificado de filmes com convenções compartilhadas, deve-se entendê-lo precisamente como um conjunto de categorias conceituais que estão em um constante estado de fluxo. Este seria, então, uma coleção de categorias relacionadas, embora algumas vezes bem diversas, classificadas da seguinte forma:

- Estilos associados a estúdios de cinema (como as americanas Universal Pictures, nos anos 1930, e RKO, nos anos 1940; e a britânica Hammer, nos final dos anos 1950); e a diretores (como os filmes de David Cronenberg, que receberam o nome de *body horror*).
- Hibridismo, que, segundo Altman (1999), mescla convenções de um ou mais gêneros para criar formas recombinadas.
- Ciclos, definidos por Neale (2000) como grupos de filmes de um determinado período que exploram características de um filme que obteve sucesso comercial.
- Subgêneros, divididos em linhas de tramas, objetos específicos ou tipos de monstros.

Esses teóricos fazem parte do grupo de estudiosos apontados anteriormente por Jancovich que rejeitam a ideia do gênero cinematográfico como algo fixo, produto de formulações pré-determinadas, compreendendo-o como um consenso social por parte do público, dos críticos, dos acadêmicos, das classificações comerciais e dos espectadores.

Entretanto, alguns problemas podem ser apontados na abordagem do gênero enquanto um consenso social. O teórico Rick Altman (1999) defende que pode haver dificuldades em sua identificação em uma determinada cultura. Segundo ele, os espectadores também podem discordar quanto às características que definem um gênero determinado, tal como foi apontado anteriormente acerca da classificação de *Pânico* como um filme de horror “verdadeiro”. Além disso, há a questão do discurso e da ideologia ligada ao filme: alguns gêneros são definidos a partir de uma luta por autoridade entre diferentes grupos sociais. O próprio horror é um excelente exemplo desse fenômeno, por ser popular e por lidar com temas socialmente controversos, como crimes, violência, entre outros. Quando uma pessoa alega não gostar desse gênero, essa alegação não é neutra, envolvendo outras como: o horror é doentio ou imoral e a pessoa que o assiste é potencialmente perigosa ou desviante e a que não assiste é racional. Com isso, Altman chama a atenção para a importância das definições genéricas de produtores, publicitários e críticos que, juntamente com os espectadores, as criam e recriam.

Mesmo que essa forma de compreensão de gênero seja um importante passo para o estudo sociológico do horror – por não buscar apenas um “fator x”, tomando-o como um objeto social e historicamente constituído e reconhecido – as definições genéricas provêm determinados padrões para análise, como defende Altman. Além disso, uma definição de horror que possibilite certa unidade para uma classificação prévia de obras, sem, contudo, se limitar

estritamente aos elementos que a compõem, constitui-se em uma útil ferramenta teórica. Como o presente trabalho busca estudar as representações do medo de uma determinada sociedade pelo cinema de horror, tendo como recorte o *found footage* e sua relação com as novas mídias e tecnologias, a concepção de gênero como algo histórico e socialmente constituído é importante, mas, em contrapartida, uma definição de horror que leve em conta esses fatores e dê parâmetros mais sólidos para a análise sociológica apresenta-se como uma melhor opção.

Entretanto, volta-se para o mesmo problema apontado anteriormente sobre a dificuldade de se definir o horror ou qualquer outro gênero. Na década de 1990, o filósofo de arte Noël Carroll lança a obra *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*, na qual apresenta sua teoria geral sobre o horror, pautada na filosofia estética e das emoções, e parece lançar uma luz sobre a questão da definição. O autor oferece um conceito do horror juntamente com uma conjectura sócio-histórica que pretende explicar por que e quando surgiu.

Segundo Carroll (1999), uma pessoa está artisticamente horrorizada<sup>37</sup> por um monstro determinado, como o Drácula, por exemplo, se e somente se, está em algum estado de agitação anormal, fisicamente sentido (como tremor, formigamento, entre outros) que foi causado por um pensamento de que o Drácula é um ser possível e pelos pensamentos avaliativos<sup>38</sup> de que ele tem a propriedade de ser fisicamente (e talvez moral ou socialmente) ameaçador, como se descreve na ficção, e impuro, sendo que esses pensamentos costumam ser acompanhados pelo desejo de evitar o toque de coisas como o Drácula.<sup>39</sup> O monstro é impuro por ser intersticial, ou seja, um erro de categorização. Em *Pureza e perigo* (1966), Mary Douglas alega que insetos com asas, como a barata, por exemplo, são erros de categorização, pois apesar de possuírem pernas, característica de animais terrestres, eles voam. Monstros como zumbis, fantasmas,

---

<sup>37</sup> *Art horror*, no original. De acordo com Carroll, o horror artístico se difere do horror natural ou terror pelo fato da emoção horror ser sentida de forma estética, não real. Para ele, o horror artístico é um pensamento acerca do monstro, o que não significa que haja uma crença em sua existência. O Drácula, por exemplo, objeto do que horroriza artisticamente o espectador, poderia existir e fazer coisas terríveis, o que não é um acontecimento real, mas apenas um pensamento. Essa diferenciação que os acadêmicos fazem entre os termos horror e terror, que seria algo real, na língua inglesa também está relacionada à repulsa, como a própria definição de horror de Carroll deixa claro. Na língua portuguesa, há a mesma diferenciação de acepções: de acordo com o dicionário Houaiss (2009), horror pode ser definido como uma forte impressão de repulsa, acompanhada ou não de arrepio, gerada pela percepção de algo ameaçador. Já o conceito de terror exclui a repulsa, sendo apenas a característica do que é terrível e estado de pavor, mesmo tendo a etimologias similares. Contudo, no Brasil o gênero de horror é reconhecido mais popularmente como terror, o que nos faz concluir que, apesar de uma das características principais do monstro ser a repulsa que ele provoca, não há uma associação de acepção desta com a palavra que expressa o gênero. Por esse motivo, optamos pelo uso do termo horror, apesar da convenção social em torno do termo terror para a designação desse gênero.

<sup>38</sup> Carroll (1999) explica que esse pensamento não é apenas factual, mas avaliativos. Por exemplo: um caminhão vai em direção a um indivíduo (factual) e ele sabe que esse caminhão é perigoso (avaliativa). Em um estado de medo puro, esse indivíduo se encontra em um estado físico (palpitações, suor frio, entre outros), sendo este causado pelo pensamento de que o caminhão é perigoso. Mas esse estado físico poderia estar associado a outras emoções, como o êxtase por exemplo. O que determina que esse estado físico seja medo é o estado cognitivo dominante.

<sup>39</sup> A teoria de Carroll pode ser acusada de ser subjetiva por ser pautada em dados provenientes dos próprios filmes ao invés de ser fruto de uma pesquisa empírica. A questão aqui seria saber se o público de fato se sente artisticamente horrorizado, uma vez que não se pode conhecer as respostas emocionais do público sem empiria. Entretanto, o filósofo alega que as respostas emocionais do público são, em certa medida, moldadas pelos personagens das histórias, fornecendo uma vantagem metodológica para a análise emocional do horror. Isso porque é possível formular um quadro objetivo de caracterização do horror a partir da maneira como os personagens respondem ao monstro, ao invés de ser apenas com base na subjetividade do pesquisador. Além disso, mesmo que a emoção seja diferente de uma pessoa para outra – um indivíduo pode sentir a boca seca ao ter medo, outro pode ter palpitações – Carroll trabalha com a resposta emocional que o horror deve provocar, ou seja, trata-se de uma situação ideal. Mesmo que não tenha realizado uma pesquisa com o público, sua teoria é empírica porque é baseada em muitas histórias, dramas e filmes que o autor utilizou para descobrir como o personagem reage ao monstro, isto é, como o espectador reage ao monstro de forma análoga.

vampiros e múmias são considerados impuros por serem contraditórios, não estarem nem vivos nem mortos. Essa contradição que caracteriza a impureza é o fator que gera a repulsa e uma das características principais do horror.

Esse conceito de monstro como ser intersticial utilizado por Carroll explicita o teor cultural do horror. Em *Filosofia do horror*, Carroll atesta o estado “antinatural” do monstro relacionando-o a um esquema conceitual de uma determinada cultura. A ameaça cognitiva representada pelo monstro é um desafio aos fundamentos do modo de pensar de uma cultura. Além disso, o monstro é, na maior parte das vezes, geograficamente distante, em lugares como continentes perdidos ou espaço sideral. O monstro é, desta forma, o outro, aquele que está fora das categorias sociais da cultura em questão, o desconhecido.

Portanto, o monstro se apresenta como um dos principais elementos que compõem a definição do horror. Além disso, está intimamente relacionado com as representações do que amedontra uma determinada sociedade em um determinado período histórico, sendo, desta forma, importante para o estudo que empreendemos.

No final dos anos 1990, o teórico americano Jeffrey Jerome Cohen instituiu o estudo sistemático dos monstros, ou teratologia (do grego *teratos*, “monstro” + *logos* = “estudo”) através da obra *Monster theory* (1996) que propunha compreender uma cultura a partir dos monstros que ela engendra. Segundo Cohen (1996), a sociedade criou e acomodou um “ambiente de medo”, uma espécie de medo total que satura no cotidiano, manifestando-se sintomaticamente na forma de uma fascinação cultural com monstros – uma fixação originada no duplo desejo de nomear aquilo que é difícil de apreender e domesticar o que assusta. A “teoria do monstro” de Cohen explora o que acontece quando a monstruosidade é tomada como uma forma de discurso cultural. Isso implica o exame de como várias fronteiras (temporal, geográfica, corporal, tecnológica) que constituem a cultura constroem o monstro, uma categoria que, por si só, é um caso limite, uma extrema versão da marginalização, um esquema epistemológico abjeto que serve de base para os mecanismos de construção do desvio e formação da identidade.

A definição de horror proposta por Carroll em sua teoria geral, juntamente com o estudo do monstro (elemento essencial do gênero) como representação dos medos de uma cultura, tal como empreendido por Cohen se apresentam, por conseguinte, como um caminho teórico-metodológico para o presente estudo. Todavia, há um problema em relação a essa abordagem que precisam ser levados em conta. A teoria de Carroll possui uma limitação metodológica e sociológica: para ser horror, o monstro deve *necessariamente* ser algo não sustentado pela ciência contemporânea, ou seja, sobrenatural.

Esse fator causa uma imediata reclassificação de obras que são coletivamente compreendidas como horror, pelo simples motivo de seus monstros serem “reais”, ou seja, humanos. *Psicose* é, nesse sentido, um exemplo rico. A obra de Hitchcock não só é reconhecida como um modelo de horror por público, crítica e academia, como também é lembrado como um divisor de águas na história do gênero. Norman Bates, o rapaz solitário que administra um motel falido de beira de estrada e que mata seus objetos de desejo sexual, também pode ser reconhecido como um erro de categorização, uma vez que quem comete os assassinatos não é ele, mas sua “mãe”. Bates mata suas vítimas travestido de sua progenitora, em um caso paradigmático de distúrbio de personalidade, o que o torna um ser intersticial, Bates/senhora Bates, ou seja, o caso eu/não eu. Portanto, Bates pode ser considerado impuro e a impureza gera repulsa, um dos elementos que compõem o horror.

Contudo, para Carroll, Bates é um esquizofrênico, isto é, humano, não sobrenatural como um monstro deveria ser.<sup>40</sup> Por conseguinte, a definição proposta por Carroll só pode servir

---

<sup>40</sup> O próprio autor admite que elementos do horror estejam presentes no filme, como o monstro (representado pela figura de Norman), a casa gótica, o esqueleto da senhora Bates no porão, a música intimidadora de Bernard

à presente pesquisa se o elemento social for inserido de forma mais radical no conceito de horror, ou seja, que se admita a existência de um “monstro social”, humano, de forma que não se perca o reconhecimento coletivo do gênero. A questão apontada anteriormente por Altman sobre a importância de se delinear características, ao invés de simplesmente tomá-lo como um reconhecimento da coletividade – o que as pessoas creem que ele seja, como levantado por Tudor – é pertinente. Entretanto, atrelá-lo meramente à estética seria ignorar o contexto social, coisa que o próprio Carroll não faz em seu tratado.<sup>41</sup>

O que propomos não é o uso de um conceito hermético, como feito pelo filósofo, mas também não podemos ignorá-lo, uma vez que se trata de um trabalho teórico que dá conta de diversos elementos do horror, oriundo de uma profunda pesquisa. Portanto, optamos pelo uso do conceito de indexação do próprio Carroll (2005) como instrumento teórico para a análise do gênero.<sup>42</sup> Segundo este, o gênero é uma convenção social entre a intenção do autor da obra e a expectativa/reconhecimento do público. Desta forma, um gênero cinematográfico é construído histórica e socialmente através de escolhas estéticas específicas de produtores e da expectativa de continuação de temas por parte do público.

O próprio subgênero *found footage* é um exemplo do conceito de indexação. Quando Oren Peli decidiu realizar *Atividade paranormal*, o classificou comercialmente como horror, optando também por filmá-lo no formato do subgênero. Portanto, tinha a intenção de criar uma obra de horror no mesmo estilo de *A bruxa de Blair*. Essa intenção foi seguida por uma série de elementos cênicos (os próprios personagens filmavam a história, ou seja, a câmera fazia parte do espaço diegético), pela presença de um monstro (representado pela entidade paranormal), entre outros elementos. A distribuidora também reconheceu o filme como horror, já que o classificou dessa forma. Por fim, o público da película de Peli foi ao cinema esperando encontrar um *found footage* de horror, o que encerra o ritual de reconhecimento social do gênero.

Então, se pretendemos levar em conta o conceito de indexação, no qual o gênero é composto pela intenção do autor e a expectativa do público em relação a ele, não podemos excluir o monstro social – assassino, psicopata, entre outros – que são socialmente reconhecidos como monstros, fazendo parte da iconografia do horror.

Desta forma, iremos considerar, para fins da nossa pesquisa, a definição de horror cunhada por Carroll, no qual uma pessoa está artisticamente horrorizada por um monstro determinado se está em algum estado de agitação física anormal, causado por um pensamento de que o monstro é um ser possível e pelos pensamentos avaliativos de que ele tem a propriedade de ser fisicamente (e talvez moral ou socialmente) ameaçador e impuro, sendo que esses pensamentos costumam ser acompanhados pelo desejo de evitar o toque de coisas como o monstro. Todavia, iremos utilizar o conceito de indexação do gênero, também de Carroll, incluir o monstro social, uma vez que esse faz parte do reconhecimento social do horror.

---

Herrmann, entre outros. Entretanto, como objetivava criar uma teoria geral sobre o gênero, decidiu excluir os casos nos quais o monstro era humano.

<sup>41</sup> Segundo o teórico Júlio França (2011), a exclusão da transgressão moral do escopo da narrativa de horror foi uma das razões que reforçaram sua ideia de trabalhar com uma categoria, o “medo”, ao invés do horror pelo fato de a primeira ser mais ampla. Para ele, o monstro é, diversas vezes, uma das encarnações das ameaças representadas pelos “outros” homens, sobretudo por aqueles que transgridem limites morais. Portanto, um complemento à fundamentação teórica para o estudo dos monstros na literatura brasileira, seu objeto, fez-se necessária. No entanto, como pleiteamos o estudo do gênero de horror também enquanto representação social, optamos pela manutenção da categoria horror.

<sup>42</sup> Deixamos claro que nosso objetivo na presente pesquisa não é o estudo profundo do conceito de horror, nem do gênero em geral.

## 2 A CÂMERA NUNCA MENTE: O *FOUND FOOTAGE* DE HORROR

### 2.1 Perdidos na Floresta

Em um pequeno vilarejo na parte central de Maryland algumas crianças acusam Elly Kedward de levá-las a sua casa para extrair-lhes o sangue. O ano era 1785. Kedward é acusada de bruxaria e banida do local durante um período de inverno intenso, sendo dada como morta. Algum tempo depois, os filhos daqueles que baniram Kedward desaparecem, juntamente com outras crianças. Temendo uma maldição, os moradores do vilarejo prometem nunca mais mencionar o nome da bruxa. Em 1809, um livro manuscrito é publicado: *The Blair witch cult*. Esse livro raro – que atualmente possui apenas uma cópia nas mãos de um colecionador – conta como uma cidade inteira tem sido amaldiçoada por uma bruxa.

Em 1824, Burkittsville é fundada no vilarejo de Blair. Um ano depois, onze testemunhas afirmam ter visto a mão de uma mulher puxando Eileen Treacle para floresta, de onde não mais voltou. Em 1886, um garoto de oito anos, Robin Weaver, é dado como desaparecido. Seu corpo estripado é encontrado semanas depois em Coffin Rock. Nos anos 1940, sete crianças desaparecem nas cercanias de Burkittsville. Rustin Parr, um velho eremita, vai a um mercado local da cidade afirmar que “está completamente perdido”. Após uma busca de quatro horas, a polícia chega a sua casa na floresta, onde se encontram os corpos das sete crianças desaparecidas no porão. Cada criança havia sido ritualisticamente morta e estripada. Parr confessa o crime sem poupar os policiais dos detalhes, afirmando que o fez com o intuito de afastar o fantasma de uma mulher velha que ocupa a floresta. O autor do crime é imediatamente preso e enforcado.

No dia 20 de outubro de 1994, três estudantes da Universidade Montgomery – Heather Donahue, Joshua Leonard e Michael Williams – chegam a Burkittsville para entrevistar locais sobre a lenda da bruxa de Blair para um projeto acadêmico. Heather conversa com Mary Brown, uma mulher considerada insana, que afirma ter visto a bruxa de Blair na floresta, sob a forma de um ser metade humano, metade animal. No dia seguinte, o grupo descobre que Coffin Rock fica em Black Hills Forest, a menos de vinte minutos da cidade, com fácil acesso por meio de uma antiga trilha. Os jovens partem então para a floresta, de onde jamais retornaram. Dias depois, o carro de Joshua é encontrado estacionado na estrada Black Rock. A polícia de Maryland inicia a busca na área de Black Rock, em uma operação que dura mais de dez dias e inclui mais de cem homens auxiliados por cães, helicópteros e até mesmo uma varredura feita pelo satélite do departamento de defesa. A mãe de Heather, Angie Donahue, inicia uma exaustiva busca pessoal por sua filha e seus dois colegas. Em junho do mesmo ano o caso é declarado como não solucionado (figura 6).

Em outubro de 1995, estudantes do departamento de antropologia da Universidade de Maryland descobrem uma bolsa contendo rolos de filmes, fitas, VHSs, uma câmera HI8, uma CP-16 e o diário de Heather, enterrados embaixo de uma cabana centenária. Quando as evidências são examinadas, o xerife de Burkittsville, Ron Craven, anuncia haver onze rolos de filme em preto e branco e dez fitas em formato HI8 sob a propriedade de Heather Donahue e sua equipe. Após um estudo inicial do conteúdo da bolsa, partes selecionadas de uma filmagem são mostradas às famílias. De acordo com Angie Donahue, há vários eventos incomuns, mas não há nada conclusivo. As famílias questionam a profundidade das análises policiais e exigem outra visão sobre o material. Um segundo grupo de clipes, que a polícia considera falso, é mostrado. A senhora Donahue vai a público criticar a ação da polícia e o xerife restringe qualquer acesso às evidências.

Figura 6 - Cartaz dos três jovens cineastas desaparecidos.



Fonte: *The face at the window*<sup>43</sup>

O gabinete do xerife Craven anuncia que as evidências são inconclusivas e declara o caso novamente encerrado. As filmagens encontradas dos últimos dias dos seus filhos são entregues às famílias somente quando o processo caducou, em outubro de 1997. Angie Donahue contrata então a Haxan Films para examinar o material e juntar os eventos de outubro de 1994 sob a forma de um documentário chamado *The Blair witch project: the story of Black Hills disappearances*.

Mais de vinte milhões de pessoas tiveram acesso até julho de 1999 a todos os fatos envolvendo a lenda da bruxa de Blair, através de um *website* ([www.blairwitch.com](http://www.blairwitch.com)), que também dispunha de imagens de arquivo familiar, do inquérito policial, das evidências, assim como entrevistas com especialistas no tema e moradores locais. Dividido em quatro partes – mitologia, cineastas, resultados e legado – o *website* foi a ferramenta mais completa para todos os que buscavam respostas em torno do fenômeno envolvendo o desaparecimento de três jovens em uma floresta amaldiçoada de Maryland, assunto já popular em fóruns pela internet. Mais de vinte *websites* foram criados até 1999, além de uma lista de correio eletrônico e um *web ring*.<sup>44</sup> Um membro do comitê do Festival de cinema de Sundance, John Pierson, havia exibido parte das filmagens encontradas no seu programa televisivo especializado em filmes independentes, incentivando o debate no seu *website*. Posters dos jovens desaparecidos foram espalhados por Park City, Utah, enquanto o documentário era exibido no Festival de Sundance em 1998 e um curto documentário, intitulado *The curse of the blair witch* foi produzido pelo SciFi, canal da TV paga americana (Darnell, 2006).

O material encontrado pelos estudantes de antropologia em 1995 e editado pela Haxan Films foi lançado nos cinemas dos Estados Unidos no dia 16 de julho de 1999, conquistando 249 milhões em bilheteria<sup>45</sup> no mundo todo durante as dezessete semanas em que esteve em cartaz. O filme, que destronou *Guerra nas estrelas: episódio I – a ameaça fantasma* (1999), de George Lucas, do primeiro lugar na bilheteria do ano, ganhou o *Prix de la Jeunesse* do Festival de Cannes.

<sup>43</sup> Disponível em: < [http://thefaceatthewindow.blogspot.com.br/2005\\_10\\_01\\_archive.html](http://thefaceatthewindow.blogspot.com.br/2005_10_01_archive.html)>. Acesso em jan. 2015.

<sup>44</sup> *Web ring* é um sistema de organização de sites por tema, criando uma estrutura de interligação circular (ou anel) entre os sites. De uma forma indireta, o webring pode ser entendido como uma ferramenta de otimização para sistemas de busca.

<sup>45</sup> As consultas à bilheteria do presente trabalho serão realizadas através do *website Box office mojo*, especializado em números de bilheterias domésticas e mundiais.

Foi essa atmosfera factual e dramática de mito misturado com lenda urbana que arrastou milhões de espectadores ao cinema. Uma parcela considerável do público acreditou tratar-se de um documentário e esse é considerado atualmente o principal fator do sucesso do filme *A bruxa de Blair*, de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. A campanha de *marketing* promovida por Steven Rothenberg – executivo da Artisan, estúdio que comprou o filme – tinha como base o uso da internet para sugerir que o filme era baseado em eventos reais, ou seja, que era de fato um documentário sobre os últimos dias de Heather e sua equipe. Para o jornalista Bernard Weinraub (1999), *A bruxa de Blair* é o primeiro filme originado da internet. O *website* [www.blairwitch.com](http://www.blairwitch.com) burlou a linha que separa realidade e ficção. Os relatórios policiais e as entrevistas ao estilo jornalístico fez com que o filme parecesse real.

Primeiramente, os responsáveis lançavam informações nos fóruns especializados em lendas urbanas e histórias de horror sobre os três jovens desaparecidos em uma macabra floresta de Maryland, onde realizavam um documentário sobre a lenda da bruxa de Blair. Depois surgia um sofisticado *website* contendo (de forma surpreendente) todas as informações sobre o incidente, da história das bruxas torturadas da Nova Inglaterra a detalhes da busca da polícia pelos três jovens perdidos na floresta.<sup>46</sup> Até um suposto livro manuscrito do início do século XIX, *The Blair witch cult*, que dá detalhes do linchamento da bruxa e de como ocorriam seus cultos, é postado no *website* (as partes que foram salvas do tempo, obviamente).<sup>47</sup>

Essa campanha de *marketing* que tentou encobrir que o filme era, de fato, uma obra de ficção foi tão bem sucedida que em uma simples pesquisa na internet é possível encontrar fóruns, e até mesmo *websites*, questionando e tentando provar a veracidade da história. O IMDb (*Internet Movie Database*), famoso *website* de filmes, chegou a inserir na sua página sobre o filme que os atores estavam mortos. No *website* americano *The Straight Dope*, em um artigo intitulado *Is The Blair Witch Project a true story? (A bruxa de Blair é uma história real?)*, publicado no dia 20 de outubro de 1999, o jornalista Rob Amato se lança na tarefa de provar para os seus leitores por que o filme é uma obra ficcional. Em agosto de 1999, a atriz Heather Donohue, que interpreta a personagem com o mesmo nome, concede uma entrevista ao *website* *Kaos 2000 Store*. No início da matéria o editor adverte:

It has come to our shock and unnerving attention that there are a few readers who still have not gotten the clue that the *Blair With Project* was a fake. Heather Donohue is not dead, as she would not have been able to give a public interview and speech. If you do feel the need to write a letter to our publication with your comments, please make them succinct and intelligent and do not ask us if in fact this article was real or made-up. It should speak for itself (Anderson, 1999).<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> A jornalista Patrizia Dilucchio (1999) chega a levantar questionamentos éticos acerca da veracidade das informações sobre a lenda constantes na rede. No artigo intitulado *Did The Blair Witch Project fake its online fan base? (A bruxa de Blair falsificou sua base online de fãs?)*, publicado no dia da estréia do filme, Dilucchio levanta a hipótese que os mais de vinte *websites* de fãs seriam, na verdade, criações dos próprios produtores. Essa prática de *marketing* utilizando a internet seria, segundo ela, comum entre os produtores de Hollywood, uma vez reconhecida a importância do meio para a propagação cinematográfica.

<sup>47</sup> No artigo *The political economy of the indie blockbuster: fandom, intermediality, and The Blair witch Project* (2000), James Castonguay ataca a imagem do filme como um blockbuster independente, alegando que tanto a campanha na rede quanto o orçamento adicionado pelo estúdio para fins de divulgação demonstram o quanto a obra está comprometida com a hegemonia econômica dos conglomerados hollywoodianos. Contudo, deve-se ressaltar, além do pequeno orçamento (menor que um milhão de dólares), o filme, ao menos em sua origem, não esteve ligado à forma de produção dos grandes estúdios.

<sup>48</sup> Para nosso choque e enervante atenção, nos demos conta que existem alguns leitores que ainda não obtiveram a pista de que *A bruxa de Blair* era uma farsa. Heather Donohue não está morta, ou ela não teria sido capaz de dar uma entrevista pública e um discurso. Se você sentir a necessidade de escrever uma carta para a nossa

Myrick e Sánchez se esforçaram inicialmente para que o espectador não soubesse que estava assistindo a uma obra de ficção, uma vez que a história estava baseada em uma lenda urbana genérica de uma bruxa que vivia em uma floresta da Nova Inglaterra. Na pequena cidade de Burkittsville, em Maryland, ainda é possível encontrar voluntários na busca dos três garotos perdidos.

A outra história do filme, por trás de toda mitologia e dos arquivos policiais, não é, no entanto, menos surpreendente, mesmo que não remonte ao século XVIII. Em 1994, o projeto nasce sob a forma de um roteiro de sessenta e oito páginas, com espaço para diálogos que deveriam ser improvisados. O anúncio na revista *Back Stage* buscava atores com alto poder de improvisação. Dois mil atores responderam, sendo levados a uma audição também improvisada. A ideia era contratar atores que pudessem sustentar suas próprias ações e falas durante as filmagens.

O maquiador Ben Rock, fascinado por folclore e lendas urbanas, fica encarregado pelo produtor Gregg Hale de cuidar do pano de fundo mitológico da história. Rock foi a uma biblioteca em busca de material e os dois terminaram de montar a história. Segundo Rock, “todos os que viram acreditaram” (Brake, 2000). Muitos personagens tinham seus nomes originados de anagramas: o da bruxa, Elly Kedward, vem de Edward Kelley, um místico do século XVI. Já Rustin Parr, o infanticida da década de 1940, é um anagrama do também místico russo Rasputin.

As gravações começaram em outubro de 1997 e duraram cerca de oito dias, tendo como cenário o Seneca Creek State Park em Montgomery County, Maryland. As cenas das entrevistas com os moradores locais foram gravadas em Burkittsville. Alguns entrevistados, de fato não sabiam tratar-se de um filme ficcional e outros foram atores plantados pela produção, sem o conhecimento do elenco principal.<sup>49</sup> Este, por sua vez, passou por um rápido curso para aprender a operar câmeras, já que alguns nunca o haviam feito anteriormente. Posto isso, a equipe deixou os atores na locação com instruções básicas do roteiro, poucos suplementos (incluindo alimentação), um GPS (Global positioning satellite) e muitas baterias para o equipamento de filmagem.

Durante o processo de filmagem, os atores recebiam mensagens individuais dentro de caixas de leite com rápidas coordenadas para auxiliar em suas improvisações (figura 7). O método de filmagem experimental, no qual os próprios atores operam as câmeras e improvisam falas enquanto são deixados à própria sorte na floresta, teve como inspiração a experiência pessoal de Gregg Hale em treinamento militar em terreno selvagem. Heather Donahue descreve em detalhes o método implementado por Hale, que os produtores nomearam de “realismo extremo”:

We would find this milk crate through a global positioning system, sort of like they use in the Norstar car systems, the satellite navigation systems. The Haxan guys, who made them film, would program wait points in that little GPS unit. We would find these milk crates at those wait points and in those milk crates would be these three little cans, each with our names on it. We would open them up, read our notes, and try not to show them to each other.

---

publicação com seus comentários, por favor, faça-os de forma sucinta e inteligente e não nos pergunte se, de fato, este artigo foi real ou inventado. Ele deve falar por si mesmo. Tradução nossa.

<sup>49</sup> O ator Joshua Leonard explicou como se deram as entrevistas em Burkittsville: “So we walk in and we start interviewing people about this bullshit myth, about the Blair witch, who doesn’t exist in the first place, and funnily enough, by power of suggestion, some people (who had nothing to do with the film) are like, ‘Oh yeah, I have heard of that’ (Mannes, 1999). Então, entramos e começamos a entrevistar as pessoas sobre essa besteira de mito, sobre a bruxa de Blair, que não existe, em primeiro lugar, e curiosamente, pelo poder da sugestão, algumas pessoas (que não tinham nada a ver com o filme) respondem algo como ‘Oh, sim, eu ouvi falar disso’. Tradução nossa.

So, as the day progressed, we would improvise about the story structure that the Haxan guys had provided for us. From there we would come up with scenes. We could go beyond what they've given us. We could create scenes and basically take these characters to places didn't even think they would go. We would just go wherever we wanted. That was part of the appeal, was to me, initially, was that I saw an improvised feature. I mean, as an actor you just never get that kind of freedom (Anderson, 1999).<sup>50</sup>

Segundo Hale, se o indivíduo sofre abusos físicos e mentais é capaz de ir a estágios emocionais que, do contrário, não poderia alcançar. Ao mantê-los isolados, assustados à noite, privados de sono, exaustos de tantas caminhadas e, finalmente, cada vez menos alimentados (nos últimos dias os atores comiam apenas barras de cereais e uma banana por dia), eles nunca saberiam o que realmente estava acontecendo, estando sempre desnorteados (Kauffman, 1999). Myrick e Sánchez complementam que eram grandes fãs de programas que exploravam lendas como o pé grande ou o universo UFO, por isso optaram por um método de filmagem que fosse baseado na realidade, para fazer um filme de horror que trouxesse novamente esse tipo de medo (Conroy, 1999).

Figura 7 - Os atores recebendo instruções dos diretores na floresta.



Fonte: Cassava films<sup>51</sup>

Dezenove horas de material bruto foram gravadas, das quais apenas noventa minutos fizeram parte da edição final. A pós-produção do filme, que seria inicialmente vendida para a TV à cabo, durou mais de oito meses. Com um investimento inicial de 35 mil dólares, os realizadores conseguiram vender o filme para o estúdio Artisan por um 1,1 milhões de dólares, complementados por mais 25 milhões em gastos com a promoção da obra. Após refilmagens de cenas, nova mixagem de som, experimentos com novos finais e outras mudanças, o orçamento final foi para 750 mil dólares.

---

<sup>50</sup> “Nós encontrávamos esta caixa de leite através de um sistema de posicionamento global, mais ou menos como eles usam nos *Norstar car systems*, os sistemas de navegação por satélite. Os caras da Haxan, que fizeram o filme, programariam pontos de espera naquela pequena unidade GPS. Deveríamos encontrar essas caixas de leite nos pontos de espera e nelas estariam três latas pequenas, cada uma com os nossos nomes. Deveríamos abrí-los, ler as nossas notas, e tentar não mostrá-las uns aos outros. Assim, ao longo do dia, teríamos que improvisar sobre a estrutura da história que os caras da Haxan nos tinham fornecido. A partir daí poderíamos iniciar as cenas. Nós poderíamos ir além do que eles nos davam. Poderíamos criar cenas e, basicamente, levar esses personagens a lugares que nem sequer pensaríamos que eles iriam. Nós podíamos apenas ir onde quiséssemos. Isso foi parte do apelo, para mim, inicialmente, foi aquilo que eu vi como um recurso improvisado. Quero dizer, como ator você jamais terá esse tipo de liberdade”. Tradução nossa.

<sup>51</sup> Disponível em: < <http://cassavafilms.com/reviews/blair-witch-project>>. Acesso em: jan. 2015.

*A bruxa de Blair* foi, sem dúvida, um marco para o cinema contemporâneo. Primeiramente por se tornar o filme mais rentoso de todos os tempos (na relação entre custo e arrecadação). O intergaláctico (em matéria de trama e orçamento) *Guerra nas estrelas: Episódio I – A ameaça fantasma*, teve que se contentar com o segundo lugar de um verão que deveria ser seu. Isso às custas de um filme com um orçamento de um carro popular, feito por estudantes de cinema da Flórida, que ampliaram os poucos recursos que tinham ao utilizarem a internet como aliada na expansão de uma pretensa lenda urbana. Além do sucesso de bilheteria a película de Myrick e Sánchez foi aclamada pela crítica especializada e proclamada como um sinal dos novos tempos pelo jornalismo pelo uso que fez das novas mídias e tecnologias. Segundo James Keller (2000), eles alcançaram realismo ao negarem o realismo (realismo cinematográfico). O filme leva o público a acreditar em sua legitimidade ao exibir a forma como a cria.

No famoso *website* de crítica *Rotten Tomatoes* o filme conquistou 87% de aprovação. Já no *Metacritic*, conseguiu “aclamação universal”. O crítico do *Chicago Sun Times* Roger Ebert (1999) deu ao filme quatro estrelas, alegando se tratar de uma extraordinária peça do cinema de horror, inserindo o filme entre os dez mais influentes de todos os tempos por sua estética minimalista e pelo uso do estilo documentário com o objetivo de imprimir maior “realismo” à obra, tornando-a mais assustador. Em 2006, a Chicago Film Critics Association pôs o filme no 12º lugar na lista dos 100 filmes mais assustadores de todos os tempos (Soares, 2010). O jornalista Bernard Weinraub (1999), do *Chicago Tribune*, afirma que o filme de Myrick e Sánchez foi “o primeiro filme da internet”, porque o *website* criado pelos produtores, com detalhes como a mitologia e os arquivos policiais, fez com que o filme parecesse real.

A película de Myrick e Sánchez é o representante mais famoso do recentemente estabelecido subgênero de horror: o *found footage*. Este é comumente definido como uma trama composta inteiramente, ou em parte, pela reprodução das filmagens encontradas, nas quais os protagonistas estão supostamente mortos ou desaparecidos (quando parcialmente, o material encontrado é geralmente mediado por um falso documentário que pretende revelá-lo ao público). Tal estilo parte da premissa de que todo o filme ou grande parte dele se trata de uma filmagem real, portanto não-ficcional, encontrada por alguém e compartilhada com os demais. Nesses filmes, a câmera faz parte da diegese do filme, ou seja, os próprios personagens são responsáveis pela captação das imagens. Por se tratar de filmes pretensamente reais, (amadores ou semiprofissionais, como no caso das histórias nas quais os personagens pretendiam realizar um filme ou documentário), os produtores recorrem quase sempre a imagens granuladas, tremidas e de má qualidade.

Por esse motivo, a associação entre *A bruxa de Blair* e o subgênero é tão típica: já se tornou comum encontrar filmes classificados como “ao estilo bruxa de Blair” ao invés de *found footage*. Isso porque o filme é o exemplo máximo do subgênero, sendo, ainda, fundamental no seu processo de sedimentação, por ser sua obra mais importante tanto estética quanto comercialmente. Se o filme seguia alguns parâmetros deixados por obras anteriores, também lançou a base para obras futuras, sendo a principal a abertura de um novo mercado para o subgênero, devido ao contraste entre sucesso comercial e baixíssimo orçamento. A partir dessa obra, o sentimento de que se poderia lançar um filme com estética caseira e ganhar muito dinheiro e reconhecimento com isso se espalhou. A internet (em plena ascensão), a estética minimalista (não houve um único efeito especial no filme) e o aumento na oferta de aparelhos de filmagem baratos e portáteis ampliou esse processo (figura 8). Além desses fatores, havia outro: o fato de todos acreditarem se tratar de uma não-ficção. Toda a mitologia criada (com o auxílio da internet) em torno de uma lenda inexistente e a história dos três jovens pretensamente desaparecidos ao tentar segui-la foi o principal ingrediente do medo de muitos espectadores, como as próprias discussões em fóruns e *websites* especializados podem atestar.

Figura 8 – A imagem trêmula de *A bruxa de Blair*.



Fonte: The Australian<sup>52</sup>

O presente capítulo tem como objetivo realizar um estudo sobre o subgênero de horror *found footage*, buscando defini-lo, traçar sua história e suas principais características. Entretanto, no início da presente pesquisa nos deparamos com a ausência de bibliografia específica sobre o tema. Decidimos, então, propor uma classificação a partir do mapeamento dos filmes socialmente reconhecidos como *found footage*, provendo a análise das principais obras de cada grupo com o intuito de sistematizar o estudo.

Com a pesquisa em curso, todavia, fomos surpreendidos com o lançamento em abril de 2014 do livro *Found footage horror films: fear and the appearance of reality*, da pesquisadora americana Alexandra Heller-Nicholas. A obra demonstrou um esforço notável no estudo do mais recente subgênero do horror. A autora divide sua obra em três partes: uma pré-história (que vem desde a radiodifusão de *Guerra dos mundos* feita por Orson Wells em 1938 até a televisão dos anos 1980, passando pelos filmes educacionais e pelos *snuffs*), uma cronologia crítica (desde 1998 até 2009), novas descobertas (que vão de 2009 a 2013) e, por fim, uma análise de filmes estrangeiros relacionada à história dos países. Entretanto, as análises de Heller-Nicholas não se atêm à forma do gênero cinematográfico *found footage*, nem englobam sua relação com as novas mídias e tecnologias, enfocando, por sua vez, nas tramas dos filmes. Por esses motivos, o encontro com a obra de Heller-Nicholas não mudou o rumo metodológico que a pesquisa seguia.

Para o mapeamento das obras, por sua vez, nos utilizamos da metodologia do quadro relacional dos caracteres pertinentes de um conjunto de agentes ou de instituições proposta por Pierre Bourdieu (1989), que afirma que para se analisar diversas instituições, por exemplo, deve-se inscrever cada uma das instituições em uma linha e abrir uma coluna sempre que se descobrir uma propriedade necessária para caracterizar uma delas, o que significa por uma interrogação sobre a presença ou ausência desta característica em todas as outras. O autor afirma que esse utensílio tem a faculdade de obrigar a pensar relacionalmente, tanto as unidades sociais em questão como em suas propriedades, podendo estas serem caracterizadas em termo de

---

<sup>52</sup> Disponível em: < <http://www.theaustralian.com.au/arts/review/shaken-not-stirred-over-hand-held-cinematography/story-fn9n8gph-1226498434115>>. Acesso em jan. 2015.

presença ou ausência (sim/não). Nesse sentido, inserimos os filmes em linhas e abrimos uma coluna para cada característica encontrada. O outro filme pode ou não conter essa característica.

Inicialmente, nos lançaremos na tarefa de realizar uma breve análise fílmica do mapeamento do subgênero empreendido, que foi baseado em suas principais obras, produtoras e diretores, assim como das apreciações da crítica especializada. Em seguida, teremos como tarefa buscar uma definição mais apurada do subgênero, que dê conta da produção cinematográfica em torno do mesmo e das expectativas geradas pelo público do que seja um *found footage*. É importante lembrar que o trabalho historiográfico serve, nesse sentido, para analisar como o subgênero surgiu, se desenvolveu, sendo cada obra importante nesse processo. Ou seja, para se definir um gênero cinematográfico, deve-se observar sua produção e o reconhecimento social em torno dele. Por fim, iremos classificar os filmes a partir dos dados gerados pelo mapeamento, expostos nos apêndices 1 e 2, realizando a análise fílmica das obras mais importantes de cada grupo.<sup>53</sup>

## 2.2 Canibais, Alienígenas, Bruxas e Demônios: Mapeamento do Subgênero *Found Footage* de Horror

Como visto acima, o *found footage* é um subgênero recente do cinema de horror, que se firmou como tal nos anos 2000, a partir do sucesso de *A bruxa de Blair*.<sup>54</sup> Mesmo que o primeiro filme a ser considerado dessa forma tenha sido feito nos anos 1980, é possível encontrar antecedentes mais remotos dessa forma de cinematografia. De acordo com Bordwell (2012) – que chama o *found footage* de *discovered footage* (pelo fato do termo já ser utilizado para se referir a filmes feitos com filmagens existentes de diferentes fontes)<sup>55</sup> – esses filmes remontam a uma longa tradição na literatura: os manuscritos encontrados. Nesses, uma trama se apresenta como um manuscrito encontrado e publicado por outras mãos, tendo como objetivo dar um ar de autenticidade à história. *O castelo de Otranto* (1764), de Horace Walpole – que ficou conhecido como marco inicial da literatura gótica, a origem, portanto, do gênero de horror – se utilizou do recurso ficcional do “antigo manuscrito”. No prefácio à primeira edição, Walpole afirma que o romance seria, na realidade, a tradução de um original italiano, do século XVI, escrito em letras góticas, de autoria desconhecida (França, 2010).

Bordwell (2012) também aponta para a transmissão de rádio feita por Orson Wells em 1938 do romance *Guerra dos mundos* (1898), de H. G. Wells, que ficou famosa por ter levado pânico a muitas famílias americanas, que acreditaram estar de fato sobre ataque alienígena. Já Heller-Nicholas (2014) defende haver uma relação entre os primeiros filmes *snuffs*<sup>56</sup> com o *found footage*. Segundo ela, filmes como *Snuff* (1976), de Michael Findlay, Roberta Findlay e Horacio Fredriksson, tiveram papel importante ao levar à tona a relação entre horror e real. Como todo *snuff*, essa película abriu espaço para o questionamento entre realidade e ficção, alimentando mais a lenda urbana em torno do gênero: de que há uma indústria por trás dos assassinatos filmados e de que esses são factuais. Com o slogan “The film that could only be

---

<sup>53</sup> O levantamento das obras que constam nos quadros nos apêndices contabilizou 115 filmes.

<sup>54</sup> O *found footage* não é um subgênero apenas do horror, podendo ser encontrado em outros gêneros, marcadamente na ficção científica. Embora seja frequentemente creditado como horror, *Cloverfield - monstro* (2008), de Matt Reeves, por exemplo, foi classificado pelo estúdio como ficção científica.

<sup>55</sup> Bordwell se refere a filmes como *A Movie* (1958), de Bruce Conner do gênero de filmagem experimental conhecida como *found footage*. Ver: Wees, William. *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films*, 1993. Nossa pesquisa optou, por sua vez, em utilizar o termo *found footage* por uma questão de reconhecimento social, que, como defendemos no capítulo anterior, é uma das bases para se definir um gênero.

<sup>56</sup> O *snuff* é um gênero cinematográfico cujos filmes mostram mortes ou assassinatos pretensamente reais de uma ou mais pessoas. Há uma lenda em torno desse gênero sobre a existência de uma indústria lucrativa por trás dos filmes, que seriam, de fato, reais.

made in South America... where life is CHEAP”<sup>57</sup>, o filme se aproveitava dos rumores envolvendo *snuffs* reais na América do Sul para conferir maior “legitimidade” à trama, que também contava com rumores envolvendo a morte de uma atriz durante as filmagens.

*Holocausto Canibal* (1980), de Roggero Deodato, partiu de uma premissa semelhante ao do seu antecessor, com apenas uma característica inovadora: a inserção de filmagens encontradas. Baseado na estética *exploitation*,<sup>58</sup> também conhecida como cinema apelativo, a trama conta a história de três jovens documentaristas americanos que desaparecem na floresta amazônica, na fronteira entre a Venezuela e o Brasil, onde aparentemente habitam ameríndios canibais. Dois meses mais tarde, o antropólogo Harold Monroe, da Universidade de Nova Iorque, embarca em uma missão de resgate para tentar encontrá-los. Entretanto, Monroe encontra apenas as latas de filme perdidas, que revelam o destino dos cineastas desaparecidos: ao encontrar os filmes perdidos dos documentaristas, ele descobre que os “selvagens canibais” não eram nada mais do que vítimas da barbárie dos jovens documentaristas no afã pelo reconhecimento.

Na época do seu lançamento, o filme gerou polêmica e controvérsia. Depois de estrear na Itália, foi apreendido por um magistrado local. Deodato foi preso por acusações de obscenidade e, mais tarde, acusado de ter feito um filme *snuff*, devido aos rumores que afirmavam que os atores foram realmente mortos.<sup>59</sup> Os animais, por sua vez, foram de fato torturados e mortos durante as filmagens. Apesar de Deodato ter sido posteriormente inocentado dessas acusações, o filme foi proibido na Itália, Reino Unido, Austrália e em vários outros países. Para Heller-Nicholas (2014), o filme também pertence ao grupo de filmes conhecidos como *mondo cane* (ou simplesmente *mondo*), que exploram temas considerados tabus em culturas não-ocidentais, se fixando mais detidamente nos aspectos sensacionalistas (figura 9).<sup>60</sup> Na Inglaterra, o filme esteve no olho do furacão do escândalo envolvendo os *videos nasties*, fitas em VHS que circulavam pelo país contendo filmes considerados perigosos ou envolvendo mortes reais.

Composta em parte por uma narrativa tradicional em terceira pessoa, que narra a busca empreendida pelo doutor Monroe, e em parte pela exibição das filmagens feitas pelos jovens as quais foram encontradas pelo antropólogo, a película de Deodato é considerada como o primeiro filme do subgênero de horror *found footage* tanto pela crítica especializada quanto pelo público. Todavia, quase dez anos se passariam até que outro filme explorasse esse recurso estilístico de uma forma mais integrada com a obra. Em 1989, Dean Alioto lança *UFO abduction* com uma proposta diferente da de Deodato: o filme foi composto inteiramente pela narração em primeira pessoa, oriunda de uma única câmera.

No início do filme, um intertítulo explica a existência de um projeto do governo americano de investigação alienígena. Em seguida, avisa que a fita que o espectador está prestes a assistir pode conter evidências desse fenômeno. Em 1983, Michael Van Hesse (interpretado por Alioto) gravava o aniversário de cinco anos de sua sobrinha quando estranhos eventos ocorrem. A família de Connecticut se deparou com o que poderia ser a presença de alienígenas no quintal da sua casa no lago. Michael, então, decide continuar filmando os eventos, com o

---

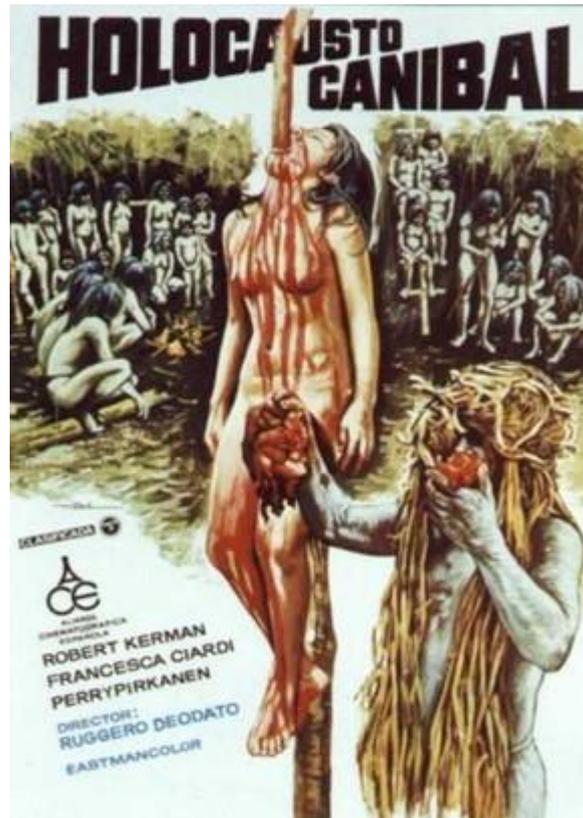
<sup>57</sup> “O filme que só poderia ter sido feito na América do Sul... onde a vida é barata”. Tradução nossa.

<sup>58</sup> O gênero *exploitation*, que pode ser traduzido como cinema apelativo, é caracterizado por filmes que abordam seu tema de forma mórbida e sensacionalista, com elementos como efeitos especiais exagerados, sexo, violência, romance, consumo de droga, nudismo, esquisitices, sanguinolência, bizarrices, destruição, rebelião e coisas afins (Schaefer, 1999).

<sup>59</sup> A revista francesa Photo foi responsável pela afirmação envolvendo a morte dos atores, em um artigo de 1981 intitulado *Grand Guignol cannibale* (Heller-Nicholas, 2014).

<sup>60</sup> Esse nome é oriundo do filme homônimo de Paolo Cavara, Franco Prosperi e Gualtiero Jacopetti, que também é uma obra documental, que narra uma série de viagens por diversas “culturas exóticas” ao redor do mundo.

Figura 9 - A polêmica capa de *Holocausto canibal*



Fonte: Filmes e games<sup>61</sup>

intuito de documentá-los. Após protestos, Michael finalmente larga a câmera, deixando-a parada na sala. Nesse momento, sob uma gravação granulada e fantasmagórica, três alienígenas entram na casa dos Van Hesse e a câmera é desligada. Em seguida, um outro intertítulo surge, solicitando qualquer informação sobre os Van Hesse e deixando um número para contato (figura 10).

Figura 10 - Momento em que o alienígena é captado pela câmera.



Fonte: *Bloody disgusting*<sup>62</sup>

<sup>61</sup> Disponível em: < <http://filmesegames.com.br/2015/holocausto-canibal-canibal-holocaust-critica/>>. Acesso em: jan. 2015.

<sup>62</sup> Disponível em: < <http://bloody-disgusting.com/news/3316639/20-landmarks-found-footage-horror/>>. Acesso em: jan. 2015.

Dispondo de um orçamento de 6.500 dólares,<sup>63</sup> o filme de Alioto se tornou um sucesso por uma série de fatores inusitados. Logo após o fim das filmagens, a produtora pegou fogo antes mesmo do filme ser lançado. Surpreendentemente, alguém salvou uma cópia da fita e a publicou em uma comunidade de ufologia. Para o choque de Alioto, alguns especialistas em ufologia acreditaram tratar-se de um caso real. Contatado pela *Dick Clark Productions*, o diretor foi convidado a refilmar a obra, entrando para a história como o único filme feito em apenas uma semana. Apesar dos textos indicativos na obra que sugeriam tratar-se de uma filmagem real, essa nunca fora a intenção de Alioto (Garrettimos, 2008). Contudo, até hoje o material gera discussão, sendo tópico comum em fóruns de horror e ufologia.

Em 1997, o filme foi refeito novamente para a televisão, com um orçamento maior e novo título: *Alien abduction: incident in Lake County*. Por ter sido distribuído de forma mais ampla, a obra gerou controvérsia. Indo ao ar pela UPN, logo após um programa sobre caçadores de vampiros reais, muitos espectadores acreditaram na veracidade do material. Uma entrevista com o famoso ufólogo Stanton Friedman, adicionada ao final da obra, parecia validar ainda mais o material, uma vez que o especialista não sabia que o vídeo era uma obra ficcional.<sup>64</sup> Alguns espectadores acreditaram tratar-se de uma regravação da fita de 1989 que seria, esta sim, real e a discussão se espalhou pela rede novamente. Mesmo após entrevistas com o elenco e com o xerife de Lake County – que alegou não haver nenhum caso incluindo uma família chamada McPherson – alguns espectadores seguem acreditando na fabricação da experiência dos McPherson, alegando tratar-se de um segredo de Estado (Roscoe, 2001).

Durante a década de 1990, duas outras obras se destacaram antes do lançamento de *A bruxa de Blair*. A primeira foi o filme belga *Aconteceu perto da sua casa* (1993), de Rémy Belvaux, André Bonzel e Benoît Poelvoorde, que narra a história de uma equipe de documentaristas que desafia os preceitos éticos ao acompanhar Ben, um assassino em série, expondo seu *modus operandi*. Com a convivência, os documentaristas se envolvem com a retórica de Ben, participando de estupros e assassinatos. Quando o grupo encontra outra equipe que realizava um documentário com outro assassino em série, o embate é fatal para ambas. Não há cartões explicativos no início ou no final do filme, como em *UFO abduction*, mas, assim como esse, os envolvidos com as filmagens morrem, deixando para trás o material audiovisual.

*A última transmissão* (1997), de Stefan Avalos e Lance Weiler, narra o misterioso assassinato de dois apresentadores do programa televisivo *Fato ou ficção* durante uma transmissão, via internet, do programa, na floresta de Pine Barrens. Temendo o cancelamento, Steven Avkast e Locus Wheeler partem em busca da lenda do demônio de Jersey, a partir de uma sugestão oriunda de um internauta, incumbidos de provar ou não sua existência. O grupo, composto também pelo operador de som Rein Clackin e pelo médium Jim Suerd, é atacado e apenas o último escapa da morte, sendo posteriormente acusado dos assassinatos. Após a morte de Suerd na prisão, o cineasta David Leigh recebe uma caixa pelo correio contendo um rolo de filme, danificado, com as últimas horas de vida da equipe, e decide fazer um documentário sobre o mistério enquanto tenta decodificá-lo.

Como a parte da película em que os assassinatos são mostrados está completamente danificada, Leigh contrata a especialista Shelly Monarch para recuperar o filme. Analisando as filmagens, Monarch descobre, no entanto, que o verdadeiro assassino é o próprio Leigh. No momento da revelação, o filme passa abruptamente da primeira pessoa (a câmera de Leigh)

---

<sup>63</sup> O baixo orçamento é uma das marcas do subgênero. Os filmes independentes ficam, em média, abaixo de 500 mil dólares. Poucos filmes ultrapassaram a marca de 1 milhão. Alguns casos, no entanto, são extremos, como o de *A última transmissão*, filme realizado com 900 dólares e a trilogia *August's underground*, com o total de 7.500 dólares (o primeiro filme teve um orçamento estimado de 2 mil dólares, o segundo custou 300 dólares e o terceiro, o mais caro de todos, que utilizou câmera digital, ficou em 5 mil dólares).

<sup>64</sup> Em entrevista ao blogueiro brasileiro Marcus Garrettimos (2008), Alioto afirmou ter ficado chateado com a inserção da entrevista de Friedman, alegando ser esta uma postura desonesta.

para terceira, mostrando o estrangulamento de Monarch pelo documentarista. Em seguida, Leigh deixa o corpo da especialista na mesma floresta, continuando de forma estranha o próximo seguimento do seu documentário. O filme foi lançado em VHS e DVD pela *Ventura Distribution*, sendo relançado em DVD em 2006 com uma campanha de marketing afirmando que o filme tinha precedido e influenciado *A bruxa de Blair*.

O fenômeno comercial de *A bruxa de Blair* deu novos contornos ao estilo nascente. Atraídos pelas facilidades de se filmar com um orçamento ínfimo e obter potencialmente distribuição e bilheteria, muitos produtores se lançaram na tarefa de criar seu próprio *A bruxa de Blair*. A partir de 2000, várias obras surgem utilizando a mesma temática do filme, ou seja, a exposição de filmagens encontradas, pretensamente reais, de pessoas mortas ou desaparecidas (por meio de um falso documentário ou não).

*The S. Francisville experiment* (2000), de Ted Nicolaou, narrou a experiência científica de um grupo em uma casa mal assombrada em Louisiana. No início da película, o pesquisador adverte tratar-se de um experimento real do qual os participantes sobreviveram, embora estivessem psicologicamente traumatizados. Já nos créditos, o diretor não é mencionado e um dos personagens é citado como pesquisador de fato. Na época do seu lançamento, a película de Nicolaou foi diretamente acusada pela crítica especializada de ser uma cópia mal executada de *A bruxa de Blair*. Scott Foundas (2000), da revista americana *Variety*, alegou que o filme seria o primeiro de uma longa sequência de filmes inspirados em *A bruxa de Blair*, ou seja, pretensamente reais. Isso levou alguns críticos até mesmo a questionarem o fato de, em algumas cenas, os atores serem filmados por câmeras que não pertenciam ao espaço diegético (*The Arrow*, 2000).

Outro filme com a temática paranormal foi lançado no mesmo ano: *909 experiment*, de Wayne A. Smith. Na trama, o casal Jamie e Alex aceita o convite feito por um departamento científico para realizar um experimento, que consistia em permanecer 72 horas em uma casa mal assombrada nas montanhas e documentar os eventos. Caso consigam, embolsam 150 dólares cada. No entanto, Alex vai adquirindo um comportamento estranho, como se estivesse possuído. Antes do término do período, ele atira em sua namorada e se mata em seguida, com a câmera em punho.

Apesar de espalhar algumas cópias por Hollywood, o filme não conseguiu ser lançado. A notoriedade e *status* de filme cult só vieram após o lançamento de *Atividade paranormal*, quase dez anos depois. Isso porque a história também gira em torno de uma casa mal assombrada, com uma série de intertítulos explicando como o filme foi achado e editado e, acima de tudo, pelo uso da câmera de vigilância, um dos pontos altos da franquia criada por Oren Peli. Ao contrário de *The S. Francisville experiment*, a obra de Smith deixa a câmera estável em ponto, observando a casa e o casal e captando fenômenos sobrenaturais mesmo sem a ciência dos personagens. Além disso, o encobrimento de nomes e informações por parte da edição, enquanto as filmagens são exibidas, dão ao filme um pano de fundo documental.

O tema “casa mal-assombrada” ainda seria abordado em *The Collingswood story* (2002), de Mike Costanza. Antecipando o que seria uma tendência nos anos 2000, o *videochat*, o filme conta a história de Rebecca, uma jovem que acaba de entrar para a universidade e se muda para uma antiga casa com fama de amaldiçoada. A estudante, então, passa a relatar os fenômenos que presencia na casa para seu namorado, Johnny, com quem mantém contato através da internet. A inovação estética do filme também foi o principal motivo da sua dificuldade de lançamento: todo ele é baseado na conversa que Rebecca mantém com seu namorado e com uma vidente através de *videochats* na internet. Anos antes do surgimento de ferramentas e *websites* como *Skype* e *YouTube*, os possíveis distribuidores não quiseram arriscar no lançamento de “um filme de *webcam*” (Passolini, 2006).

Em 2001, o diretor Fred Vogel lança o primeiro filme de uma trilogia chamada *August's underground* – seguido de *August's underground mordum* (2003) e *August's underground*

*penance* (2007) – trazendo o gênero *snuff* ao subgênero de horror *found footage*. Na trama, Peter, um assassino em série, leva suas vítimas para seu porão onde as tortura e mata enquanto registra tudo com uma câmera portátil. Peter e seu cinegrafista obtêm sucesso em seus crimes até o momento em que uma prostituta foge do porão, levando a uma caçada cujo o fim não se conhece, uma vez que a câmera cai e permanece estável anunciando o final da gravação. Na segunda parte de sua jornada, Peter interage com dois personagens: Crusty, sua namorada sadomasoquista e Maggot, seu irmão sexualmente depravado, que assume a filmagem dos crimes. Maggot se envolve com Crusty, provocando uma crise entre os três a qual culmina no suicídio de Maggot, que corta sua própria garganta, deixando novamente a câmera inerte no chão. No último filme da trilogia, Crusty entra em crise após uma série de torturas e assassinatos cometidos ao lado de Peter. Incapaz de continuar, a sadomasoquista comete suicídio se auto asfixiando.

O filme de Vogel, que também interpreta Peter, se apresenta como uma fita caseira de baixíssima qualidade, sem créditos iniciais. Sua intenção era fazer um filme de assassinos em série que fosse mais próximo da realidade, distante das glamourizações de Hollywood e de sua estética mais higiênica (Hill, 2005). Os filmes não foram lançados com o objetivo de confundir o espectador de sua origem ficcional. Entretanto, Vogel desejava fazer uma homenagem ao *snuff* sem a ajuda de efeitos especiais, com o propósito de distribuição e entretenimento (figura 11). O diretor distribuiu pessoalmente duzentas cópias do primeiro longa-metragem em VHS em 2002. Pouco tempo depois, iniciou a produção da sequência, *August Underground's Mordum*, que foi alvo de polêmica: foi proibido na Austrália por “ofender os padrões de moralidade, decência e propriedade”.<sup>65</sup> Vogel foi preso durante uma visita ao festival de cinema de horror *Rue Morgue Festival of Fear*, no Canadá, pois as autoridades acreditaram tratar-se de um filme real.<sup>66</sup> Após seu lançamento, Vogel se incorporou à produtora *Toetag*<sup>67</sup>, especializada em filmes de horror com foco em violência gráfica.

Figura 11: Capa da edição *snuff* de *August underground*.



Fonte: Wikipedia<sup>68</sup>

<sup>65</sup> *Refused-classification.com*. Acesso em: maio 2014.

<sup>66</sup> Vogel permaneceu preso por dez horas e, após sua soltura, o filme foi enviado para Ottawa para maiores observações (Hill, 2005).

<sup>67</sup> *Toetag* é a etiqueta de identificação que o morgue coloca no dedão do pé do defunto.

<sup>68</sup> Disponível em: < [http://en.wikipedia.org/wiki/August\\_Underground](http://en.wikipedia.org/wiki/August_Underground)>. Acesso em: jan. 2015.

Seguindo a temática de *Aconteceu perto da sua casa*, o britânico *O último filme de terror* (2003), de Julian Richards, conta a história de Max Parry, um cinegrafista de casamento que decide filmar sua rotina de assassinatos com o auxílio de um assistente anônimo. Em uma cena, Parry questiona o voyeurismo dos espectadores, ao esconder da câmera duas de suas vítimas enquanto as mata: “I bet you wanted to see that, and if you didn't, why are you still watching?”.<sup>69</sup> A dupla, em seguida, grava uma fita de vídeo e a deixa em uma vídeo locadora. Nesse momento, o espectador vê outro espectador alugando um filme chamado *O último filme de terror* e sendo assassinado por Parr em sua própria casa, enquanto ele diz que, de fato, esse foi o último filme de horror a que a vítima assistiu. Esta, portanto, passa a fazer parte do filme que será assistido por outra vítima, e assim por diante.

Os filmes perdidos de alienígenas, iniciados com *UFO abduction* em 1989, foram acrescidos de um tom conspiratório nos anos 2000. *The Wicksboro incident* (2003), de Richard Lowry, é a tentativa de realização de um documentário sobre uma cidadezinha no Texas, Wicksboro, cuja população teria desaparecido nos anos 1950. A equipe de documentaristas entra em contato com Lloyd, que afirma ter trabalhado em um projeto secreto do governo dos Estados Unidos que tinha como objetivo entrar em contato com povos de outros planetas e que culminou na abdução de toda a cidade. A trama se desenvolve, dessa forma, como um documentário, entrevistando autoridades (algumas anônimas) e realizando pesquisas históricas, até que o time de cinegrafistas, acompanhado de Lloyd, decide ir ao local para averiguar as investigações. Ao chegarem, vivenciam uma série de estranhos fenômenos que culminam na morte de Lloyd e da equipe do documentário.

*Unaware* (2010), de Sean Bartin e Robert Cooley, investiu de forma mais tímida no tema de conspiração governamental interplanetária. A trama acompanha o fim de semana do casal Joe e Lisa em uma casa no interior do Texas, pertencente ao avô de Joe. O rapaz, que insistentemente filma tudo como recordação do momento em que pediria a namorada em casamento, acaba descobrindo por acidente que seu avô, um militar aposentado, mantém uma série de evidências sobre o contato do governo americano com alienígenas na casa. Ele passa, em seguida, a documentar as evidências, até o momento em que os dois desaparecem, deixando para trás a câmera. Baseado nas evidências do incidente conhecido como Roswell UFO, de 1947, os diretores Bartin e Cooley decidiram manter um ritual para dar uma textura fatídica ao filme, como a ausência de créditos, a omissão do nome dos atores, dos detalhes de produção e, até mesmo, do orçamento do projeto.

No Japão, o diretor de horror Kôji Shiraishi lança, a partir de 2005, uma série de filmes no formato do subgênero. *Noroi: a maldição* (2005), filme de estreia de Shiraishi, é um falso documentário sobre o último projeto (inacabado) do pesquisador paranormal Masafumi Kobayashi, nomeado *Noroi* (maldição). Nesse, Kobayashi está realizando um documentário sobre estranhos acontecimentos sobrenaturais que envolvem um grupo de pessoas ligadas a Kagutaba, um demônio que estava aprisionado em uma pequena vila religiosa e que está solto agora. Tentando salvar Marika, uma atriz possuída por Kagutaba, Kobayashi descobre Ishii, uma seguidora do demônio e a confronta. Ishii se mata e Kobayashi adota seu filho, Keiko, de sete anos. Contudo, o pesquisador descobre, enquanto filma Keiko, que este é, na verdade, Kagutaba. Ele larga a câmera e corre. Em seguida, o filme informa que sua casa é incendiada e sua mulher morta, permanecendo desconhecido o seu paradeiro.

O sucesso de *Noroi* levou o diretor a dar início a outras produções no subgênero. Em 2009, o diretor lançou *Okaruto* (oculto), no qual um falso documentário sobre um massacre em um resort japonês é feito contando com as filmagens do assassino. Em *Shirome* (olhos brancos), de 2010, um programa de televisão de temática paranormal leva um grupo musical de meninas chamado *Momoiro Clover Z* a um templo onde se encontra um demônio chamado Shirome,

---

<sup>69</sup> “Eu aposto que você quer ver isso, se não, por que ainda está assistindo?”. Tradução nossa.

com o objetivo de fazê-las pedirem a ele uma chance de participar de uma importante apresentação nacional. Segundo a lenda, Shirome leva a alma da pessoa para o inferno se o desejo for impuro. Após feito o pedido, as meninas começam a documentar a presença de uma entidade paranormal que as persegue, ao mesmo tempo em que sua popularidade vai aumentando. Já em *Chō Akunin* (2011), uma revista de fofocas de natureza criminal recebe uma fita do mais notório estuprador do Japão, conhecido como “Chō Akunin” (super vilão). Nessa, ele revela a si mesmo e proclama que estuprou cento e sete mulheres em dez anos e oferece a revista a oportunidade de entrevistá-lo enquanto realiza o 108º estupro. Esse filme se difere dos anteriores pelo uso da violência gráfica e do estilo *snuff*.

Na metade da década de 2000, uma revolução silenciosa na transmissão midiática surge em forma de *website*. Sob o slogan “broadcast yourself”, o *YouTube*, que pode ser traduzido como “você televisa”, é lançado em junho de 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, com o objetivo de eliminar as barreiras técnicas em torno da transmissão de vídeos. Através da página, qualquer usuário pode carregar seus próprios vídeos e criar seus próprios canais com o objetivo de expandi-los. Em outubro de 2006, após milhões de acessos, o *website* é comprado pela gigante *Google* por 1,65 bilhões de dólares em ações. Até 2008, o *YouTube* hospedou mais de 85 milhões de vídeos, sendo o *website* mais visitado do mundo. O simples fato de qualquer pessoa poder tornar qualquer vídeo público modificou a forma como a mídia funciona. Com mais da metade dos vídeos postados, oriundos dos usuários<sup>70</sup>, a página causou conflitos com os antigos meios de comunicação, incluindo os grandes estúdios e conglomerados midiáticos, por serem agora participantes de um espaço onde não exercem mais controle absoluto (Burgess, *et al*, 2013).

O impacto cultural do *YouTube* pode ser avaliado na forma em que se insere como uma nova ferramenta de comunicação, sendo responsável pelo fato de o público não precisar recorrer a formas auxiliares de mídia para responder ao mundo ao seu redor. Os usuários do *YouTube* estão engajados em novas maneiras de publicar, em parte como uma forma de narrar e comunicar suas próprias experiências culturais, incluindo as vinculadas ao consumo (Burgess *et al*, 2013). Entre os vídeos mais famosos encontrados na página, estão os *vloggs* (*blogs* filmados), oriundos do que Nicole Matthews (2007) chama de “cultura confessional”, que caracteriza os *reality shows* na televisão, focados na observação da vida cotidiana. Esse novo modo de significação cultural, que John Hartley (2008) chama de “*redaction*” (redigir), ou seja, produção de um novo material através do processo de editar um conteúdo existente, indica um momento em que há muita informação instantânea disponível, resultando em uma sociedade caracterizada por sua prática editorial. De apenas leitores, os indivíduos passam a ser leitores-escritores.

Para o *found footage*, a criação do *YouTube* proporcionou um espaço para filmes que careciam de distribuição. *909 experiment* é um bom exemplo disso. Sem distribuição, seu realizador postou o filme no *website* e é através dele que hoje a obra é conhecida e estudada. A página é, de fato, o local favorito para obras amadoras do subgênero. A série baseada no *found footage*, *Marble Hornets* (a partir de 2009), de Troy Wagner e Joseph DeLage, é transmitida em um canal do *website*. Baseada em um mito criado em um fórum na internet (do personagem *Slender man* na página *Something awful*), a série trata da exibição gradual do material filmado por Alex. A cada vídeo, Jay encontra vestígios da existência de tal personagem (um homem alto sem face) na cultura popular, incluindo filmes e capas de discos. O sucesso da série amadora já despertou o interesse de um estúdio em uma possível adaptação cinematográfica (McNary, 2013).

---

<sup>70</sup> De acordo com a pesquisa quantitativa de Burgess *et al* (2013) realizada em 2008, 61% dos vídeos são oriundos do que chama de *user-created* (usuário criador), ficando o resto a cargo da mídia tradicional.

O primeiro filme sobre zumbis a ser realizado como um *found footage* foi *The Lost Tape: Andy's Terrifying Last Days Revealed*, um curta-metragem incluído no bônus do DVD do filme *Madrugada dos mortos* (2004), de Zack Snyder, por sua vez, uma refilmagem de *Despertar dos mortos* (1978), de Romero. A trama narra os últimos dias de Andy, dono de uma loja de armas, situada em frente ao shopping center no qual os personagens principais de *Madrugada dos mortos* estão. No início do filme, um texto surge informando ao espectador tratar-se de uma fita não editada, encontrada por sobreviventes enquanto viajavam pelo local. Andy pretendia gravar um vídeo diário sobre seus dias de sobrevivência ao vírus zumbi para que servisse de referência futura.

No entanto, as histórias de zumbi continuaram contaminando o *found footage*. O britânico *The zombie diaries* (2006), dirigido por Michael Bartlett e Kevin Gates, narra o processo de contaminação através de uma equipe de documentaristas que viajava para o interior da Inglaterra com o intuito de pesquisar o misterioso vírus que irrompia sobre a Grã-Bretanha. O que se segue é um relato fílmico de como a população local não infectada se organiza para sobreviver ao ataque dos zumbis. No final do filme, tanto os documentaristas quanto os locais são ironicamente assassinados por psicopatas não infectados.

Em 2007, os espanhóis Jaume Balagueró e Paco Plaza tiveram a mesma ideia de contar uma história de mortos-vivos através do formato do *found footage*. Com um orçamento nada irrisório de 2 milhões de dólares, lançaram *Rec*, através da *Filmax international*. Na trama, a repórter Ángela Vidal e seu operador de câmera Pablo fazem a cobertura de uma noite em um corpo de bombeiros em Barcelona para um programa de televisão. Em seguida, os dois seguem os bombeiros em um chamado a respeito de uma idosa presa em seu apartamento, que está agindo de forma extremamente violenta. Ao entrarem no prédio, no entanto, percebem tratar-se de algo mais complexo: um vírus se espalha entre os moradores e a polícia é alertada sobre o caso, mantendo o prédio em quarentena. Impedidos de sair, Ángela e Pablo decidem documentar os estranhos acontecimentos no prédio. Conforme os moradores vão morrendo ou sendo infectados, os dois se tornam os únicos sobreviventes. Presos na cobertura, descobrem que o vírus é uma forma biológica de possessão demoníaca e que a primeira a ser possuída, uma menina portuguesa chamada Tristana Medeiros, ainda habita o local. Tristana, por sua vez, mata os dois repórteres e a câmera apaga em seguida.

Devido ao sucesso de público e de crítica,<sup>71</sup> o filme ganhou uma versão americana chamada *Quarentena* (2008), dirigida por John Erick Dowdle, com um orçamento seis vezes maior do que a obra original. O filme, no entanto, modificou o final, atribuindo a contaminação a ratos, ao invés de possessão demoníaca. Um ano depois, Balagueró e Plaza lançariam a sequência do primeiro filme, *Rec 2 - possuídos*. Nesse, uma nova equipe, encabeçada pelo padre e doutor Owen, entra no prédio durante a quarentena com o objetivo de descobrir a causa religiosa por trás da contaminação. Owen acaba encontrando Ángela, que ainda levava sua câmera consigo. Após a morte de quase toda a equipe do padre, este descobre que a repórter está, na verdade, possuída por Tristana e seu único objetivo é deixar o prédio. Ángela mata, por fim, o resto do time e Owen, avisando aos policiais, com a voz do padre, que a missão está acabada e que o prédio pode ser reaberto. Ao ser questionada sobre a forma com que conseguiu sobreviver, a possuída Ángela olha para a câmera e sorri.

O mestre do horror e mentor dos filmes de zumbis George Romero também se rendeu à estética do *found footage*. Em 2008, Romero lança *Diário dos mortos*, que conta a história de um grupo de estudantes de cinema que fazia um filme de horror em uma floresta na Filadélfia

---

<sup>71</sup> O filme arrecadou mais de 32 milhões de dólares em bilheteria e estreou no 64º Festival de Cinema de Veneza. Jamie Russel, da BBC, qualificou o filme como “uma montanha-russa do susto”, que ficará na memória do espectador (BBC, 2008). Já a revista inglesa *Time out* colocou o filme na 54ª posição entre os cem melhores filmes de horror de todos os tempos.

e, ao descobrir que os mortos voltaram à vida, passa a relatar os acontecimentos através de suas câmeras. Com um orçamento apertado de 2 milhões de dólares (como todas as obras do diretor), o quinto filme da franquia dos mortos, distribuído pela Dimension films, teve auxílio da computação gráfica para acelerar o período de produção. Acostumado a filmar em diferentes câmeras e ângulos e montar o filme na edição, Romero teve que abrir mão do método para se adaptar à filmagem em primeira pessoa. O diretor se utilizou, então, de planos-sequência, tendo que contar com a performance dos atores (figura 12).

Figura 12 - Pôster de *Diário dos mortos*.



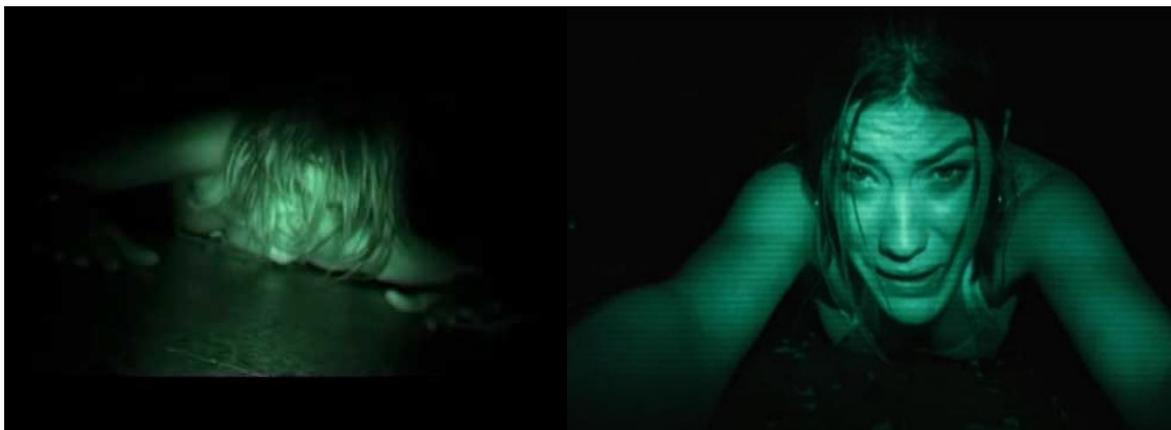
Fonte: Horror em blog<sup>72</sup>

Entretanto, *Rec* e *Diário dos mortos* não trouxeram ao novo subgênero apenas o vírus zumbi. Por se tratar de tramas que exploram temas apocalípticos, o uso dos recursos do *found footage* não tinham como objetivo a crença dos espectadores na factualidade das obras. Isso pode ser verificado pela ausência dos textos no início e no final dos filmes, explicando como as filmagens foram encontradas e que os personagens estavam mortos ou desaparecidos. Os filmes também começaram a questionar a presença constante da câmera (*raison d'être* do subgênero), mesmo em momentos nos quais os personagens se encontram em perigo, ou seja, a necessidade de se continuar filmando em situações-limite. Se em *Rec* a câmera tem sua existência justificada pelo uso do visor noturno (uma vez que no prédio não havia eletricidade), em *Rec 3 - gênesis* a câmera é quebrada no início do filme, sob a acusação de exploração, fazendo com que o filme volte para a narração em terceira pessoa (figura 13). Em *Diário dos mortos* há um embate entre os personagens Jason, um estudante de cinema que quer registrar todos os acontecimentos e Debra, sua namorada, que era contrária ao registro fílmico de suas experiências. Após a morte de Jason, Debra decide continuar filmando, porque, ironicamente, era isso o que ele queria.

Em 2007, três filmes exploraram a temática do assassino em série que filma sua rotina ou é objeto de um documentário. Em *The Poughkeepsie tapes*, de John Erick Dowdle, oitocentas fitas de vídeo, cronologicamente numeradas, são encontradas em uma casa no Norte de Nova Iorque, mostrando em detalhes os crimes de um assassino em série. O caso, conhecido como as fitas de Poughkeepsie (cidade onde foram encontradas), se torna então alvo de um

<sup>72</sup> Disponível em: < <http://horroremblog.blogspot.com.br/2012/11/diario-dos-mortos-diary-of-dead-2007.html>>. Acesso em: jan. 2015.

Figura 13: As protagonistas de *Rec* e *Quarentena* sendo filmadas pelo modo noturno.



Fonte: *Playeject*<sup>73</sup>

documentário que trabalha em paralelo com a investigação, realizando entrevistas com especialistas, autoridades e famílias das vítimas e exibindo partes das tais fitas. Em um dos casos gravados, o assassino rapta uma adolescente, Cheryl Dempsey, e a faz de escrava, situação na qual é submetida a toda sorte de torturas e privações. Oito anos após ser raptada, Cheryl é encontrada e entrevistada pela equipe do documentário, para quem afirma querer voltar para o seu “mestre”. Semanas depois, a moça se mata (figura 14).

O filme de Dowdle, que dirigiria um ano depois a versão americana de *Rec*, *Quarentena*, é um falso documentário que se baseia em filmagens encontradas, cuja identidade e o paradeiro do autor dos crimes permanecem desconhecidos. Portanto, com exceção da campanha viral na internet e da mitologia criada, *The Poughkeepsie tapes* segue a mesma premissa de *A bruxa de Blair*. Embora tenha sido distribuído por um grande estúdio, a americana MGM, o filme teve lançamento limitado e até hoje não possui cópia em DVD.

Figura 14 - Cheryl usando uma máscara durante o cativeiro.



Fonte: *The deep fear*<sup>74</sup>

<sup>73</sup> Disponível em: < <http://playeject.com/movie-review/quarantine-film-review>>. Acesso em: jan. 2015.

<sup>74</sup> Disponível em: < <http://deepfearthe.blogspot.com.br/2013/04/the-poughkeepsie-tapes.html>>. Acesso em: jan. 2015.

Já *Long pigs*, de Chris Power e Nathan Hynes, busca inspiração em *Aconteceu perto da sua casa*. O espectador é avisado logo no início tratar-se de um documentário feito por dois cineastas inexperientes sobre Anthony McAllister, um assassino em série que canibaliza suas vítimas. O documentário alterna entrevistas de especialistas em comportamento e autoridades com a rotina de McAllister, além da própria participação dos documentaristas, que se inserem na história, se envolvendo com a filosofia canibalista do assassino serial.

Em *Head Case*, de Anthony Spadaccini, um texto no início do filme avisa tratar-se de uma compilação em ordem cronológica dos vídeos caseiros pertencentes ao casal de assassinos em série de meia idade, Wayne e Andrea Montgomery. Wayne havia sido o assassino em série mais ativo de Delaware, entre 1986 e 1989. Após esse período, se afastou para cuidar de sua família. Em 2006, decide voltar à antiga vida, acompanhado da mulher, atraindo as vítimas para sua casa, onde mora com os dois filhos adolescentes. Os dois chegam a matar a própria filha, Mônica, de quinze anos, para encobrirem seu segredo. Spadacci continua com a história dos Montgomery em *O ritual*, de 2009, que narra a iniciação de um jovem na prática criminosa pelo casal. Já no terceiro filme da franquia, *Head Cases: serial killers in the Delaware Valley* (2013), um grupo de jovens segue os passos de Wayne Montgomery, que cometeu quarenta e um assassinatos entre 1979 e 2007.

A produtora *Toetag* lança, em 2009, o quarto filme de Vogel, *Murder Collection V. 1*, uma pretensa coleção de vídeos contendo assassinatos. No início do filme, um texto explica que em 1994, surge uma série na internet chamada *Murder*, que apresentava filmagens reais de assassinatos e atos de violência ocorridos no mundo todo. Após quatro meses de atividade, foi fechada pelas autoridades, tendo o seu conteúdo confiscado. Contudo, seu apresentador, conhecido como Balan, conseguiu escapar. Anos depois do ocorrido, Balan retorna com uma nova coleção de vídeos encontrados e pergunta para os seus espectadores: “I ask you all... Why are you watching? Are you trying to find reality? Do you feel the need to be shocked? To witness something that human eyes shouldn't see? Murder is reality”.<sup>75</sup> Mesmo que a intenção de Vogel tenha sido realizar outra homenagem direcionada ao *snuff*, a péssima qualidade dos filmes, a diversidade de suas origens, o lançamento direto para DVD e a atuação dos atores, levaram muitos espectadores a acreditarem na veracidade de alguns vídeos, o que é reforçado por cenas de assassinatos filmadas de câmeras de segurança, *webcameras* e câmeras caseiras (figura 15).

Obras como a trilogia *August's underground*, *O último filme de terror* e *Murder Collection vol. 1* evocam os escândalos envolvendo filmes proibidos em VHS ou *snuffs* fictícios e reais. O escândalo dos *videos nasties* (vídeos sujos) no Reino Unido dos anos 1980, no qual fitas em VHS amadoras com conteúdo de teor violento e obscuro eram copiadas e espalhadas, se deu por meio da popularização dos vídeos cassetes e das câmeras de vídeo portáteis, nessa década, o que potencializou a produção amadora de vídeos.

Um desses vídeos sujos ganhou notoriedade mundial por se apresentar como um *snuff* real, sem créditos de produção, apenas advertências em relação ao seu conteúdo de violência brutal. A série *Guinea Pig* (cobaia), de Hideshi Hino, que contou com onze episódios iniciados em 1985, gerou muita polêmica, obrigando seu diretor vir a público explicar que ninguém que fazia parte da fita havia morrido.<sup>76</sup> Durante anos, cópias raras e de péssima qualidade filmadas em vídeo (não em película) circularam pelo mercado, tornando a série alvo de obsessão por parte dos aficionados em cinema extremo e de vanguarda. Em 1986, o produtor da série, Satora

---

<sup>75</sup> Eu pergunto a vocês... por que estão assistindo? Estão tentando encontrar realidade? Sentem a necessidade de se chocarem? De testemunhar algo que os olhos humanos não deveriam ver? Assassinato é realidade. Tradução nossa.

<sup>76</sup> Um episódio famoso envolveu o ator Charlie Sheen com a série *Guinea pig*: em 1990, o Sheen denunciou o filme ao FBI por pensar ser verdadeiro (Kosuga, 2009).

Ogura, foi forçado a fazer uma versão em DVD, com créditos e *making of*, para mostrar a falsidade das acusações de veracidade impostas à série.

Figura 15: *Murder collection v. 1* explora a estética *snuff*.



Fonte: *Horror news*<sup>77</sup>

Exemplos de *snuffs* reais também têm sido alvo de interesse por parte da mídia, como o caso dos maníacos de Dnipropetrovsk. Dois jovens ucranianos, Viktor Sayenko, de 19 anos, e Igor Suprunyuck, de 21, foram acusados de uma série de assassinatos em 2009. O caso ganhou notoriedade devido às postagens na internet das gravações de algumas mortes. Na época que veio à tona, a imprensa local especulou que os assassinos tinham um plano de enriquecer a partir dos vídeos de assassinatos e uma das namoradas dos jovens informou que eles estavam planejando filmar quarenta mortes. Um antigo colega dos suspeitos alegou que ouviu Suprunyuck entrar em contato com um desconhecido “operador de um site rico estrangeiro” que havia ordenado as quarenta mortes, trazendo de volta a discussão em torno da mítica indústria de *snuffs* reais.<sup>78</sup>

O ano de 2009 seria marcado também por outro fenômeno do subgênero: o primeiro *found footage* que desbancou o posto de *A bruxa de Blair* como o filme mais rentoso de todos os tempos.<sup>79</sup> Pretensamente caseiro, seguindo o estilo “casa mal assombrada”, bastante popular no horror, *Atividade paranormal*, filmado em 2007 pelo diretor estreante Oren Peli, narra a história de Katie e Micah, um jovem casal que se muda para uma casa em San Diego e começa a ouvir barulhos estranhos à noite (figura 16).

---

<sup>77</sup> Disponível em: < <http://horrornews.net/30431/film-review-murder-collection-vol-1-2009/>>. Acesso em: jan. 2015.

<sup>78</sup> Three 19-year old youths committed 19 murders in Dnipropetrovsk during a month. Yhyah Information agency. 24 de jul. de 2007. <http://www.unian.info/society/55483-three-19-year-old-youths-committed-19-murders-in-dnipropetrovsk-during-a-month.html> UNIAN. *Three 19-year old youths committed 19 murders in Dnipropetrovsk during a month*. Jul. 2007. Disponível em: <<http://www.unian.info/society/55483-three-19-year-old-youths-committed-19-murders-in-dnipropetrovsk-during-a-month.html>>. Acesso em: jun. 2014.

<sup>79</sup> *A Bruxa de Blair* obteve 414,233% de retorno do investimento e *Atividade paranormal*, 433,900% (Frankel, 2009).

Figura 16 - A câmera vigilante filma Kate e Micah enquanto dormem.



Boulevard do crepúsculo<sup>80</sup>

Após ouvir as constantes reclamações da namorada, Micah decide comprar equipamentos de vídeo para filmá-los enquanto dormem. Ao assistirem as fitas, se dão conta de pequenos barulhos, portas que se fecham sozinhas onde não há vento, entre outros. Assustada, Katie procura um médium que alega que não há fantasmas na casa, e sim um demônio que a acompanha. Mesmo tendo avisado ao casal para não tentar se comunicar com o demônio, Micah usa um tabuleiro de Ouija para fazer perguntas à entidade sobrenatural. Depois do episódio, os fenômenos paranormais se tornam mais constantes e Katie, aos poucos, muda seu comportamento. Na vigésima primeira noite desde o início das filmagens, Katie levanta e fica duas horas olhando para o seu namorado enquanto dorme, indo depois para o primeiro andar da casa. Micah acorda com os gritos de socorro de Katie e desce. Nesse momento, o espectador ouve uma voz não humana e, segundos mais tarde, o corpo de Micah é lançado contra a câmera do quarto. Katie anda em direção à câmera, que ainda funciona, e revela sua face demoníaca antes de destruir o aparelho.

O filme, que começa com um texto explicando que a Paramount agradece à família de Micah Sloat e Katie Featherson (que são os nomes originais dos dois atores) e à polícia de San Diego termina com outro texto que informa que o corpo de Micah foi descoberto pela polícia em outubro de 2006 e que o paradeiro de Katie permanece desconhecido.

Quando comprou um material de filmagem e decidiu fazer um filme de horror na sua própria casa, Peli, um programador de videogames israelita radicado nos Estados Unidos há vinte anos, não tinha noção de que dentro de pouco tempo integraria o time de altos executivos de Hollywood. Com um orçamento de 11 mil dólares e uma produção de sete dias, o filme teve seu *début* no *Screamfest Horror Film Festival* em 2007, chamando a atenção da *Creative Artists Agency*, que passou a representar o diretor. A agência distribuiu então uma série de cópias do filme para possíveis distribuidoras e uma delas foi parar na *Dreamworks*, de Steven Spielberg, integrada à Paramount desde 2005. A ideia dos executivos da Dreamworks era refazer o filme contando com a direção de Peli e lançar o original como bônus de DVD. No entanto, o próprio Spielberg não conseguiu assistir ao filme à noite, e coisas estranhas aconteceram quando

---

<sup>80</sup> Disponível em: < <https://renatofelix.wordpress.com/2010/01/01/atividade-paranormal/>>. Acesso em: jan. 2015.

terminou de assistir ao filme<sup>81</sup>, fazendo com que a Dreamworks testasse o filme com uma plateia pequena, que ficou horrorizada.

Os executivos da Paramount compraram, então, os direitos de distribuição nacional e internacional do filme e de suas sequências por 350 mil dólares, realizando algumas alterações, como a refilmagem de um novo final idealizado por Spielberg, que adicionou mais 4 mil dólares ao orçamento original de 11 mil dólares. O lançamento, contudo, não foi feito de forma habitual pela Paramount. Lançado inicialmente em treze cidades universitárias, *Atividade paranormal* foi o primeiro filme de um grande estúdio a utilizar uma campanha de *marketing* viral na internet. Peli pedia para os internautas colocarem no *website* de eventos *eventfull.com* o local onde queriam que o filme fosse lançado (Cieply, 2009). Após 1 milhão de acessos, a Paramount decidiu lançar o filme em todo o país e no resto do mundo, com uma receita total de mais de 193 milhões de dólares. Nomeado o melhor filme no Festival de cinema americano *Independent Spirit Awards* de 2009, o filme recebeu críticas positivas, geralmente ligadas ao fato de ser um filme minimalista (sem efeitos especiais) e por fugir dos clichês habituais do cinema de horror, além de ser constantemente relacionado ao filme *A bruxa de Blair*.<sup>82</sup>

O sucesso de *Atividade Paranormal* em 2009 causou um grande impacto no *found footage*. Comercialmente, o filme trouxe novamente a possibilidade de rentabilidade, uma vez conquistada por *A bruxa de Blair*. Embora os filmes do subgênero continuassem a ser produzidos, nenhum deles alcançou o sucesso de público da película de Myrick e Sánchez. Mesmo *Cloverfield - monstro* de Matt Reeves (produzido por J. J. Abrams), um *found footage* de ficção científica lançado pela Paramount em 2008, não alcançou a bilheteria de *Atividade paranormal*, apesar do seu orçamento de 25 milhões de dólares. Além disso, o filme de Peli representou uma inovação estética para o subgênero, ao utilizar a câmera parada, que continua captando imagens, mesmo quando os cinegrafistas não a operam. A câmera atua aqui como uma evidenciadora, e dá mais possibilidades à trama, sem que os produtores tenham que apelar para o formato em terceira pessoa (figura 17).<sup>83</sup>

A inovação estética do subgênero continuou a cada nova sequência de *Atividade paranormal*. Ao contrário de Myrick e Sánchez, Peli e a Paramount decidiram continuar a contar a história de Katie utilizando-se do mesmo formato. Segundo o próprio diretor, o apelo do filme se encontra justamente no fato de parecer caseiro, factual (Barton, 2009). Embora contasse com um orçamento maior (5 milhões de dólares), *Atividade paranormal 2* (2010), dirigido por Tod Williams e produzido por Peli, conta a história anterior a do primeiro filme.

Nesse, a irmã de Katie, Kristy, que acaba de dar à luz um filho, Hunter, tem sua casa invadida em agosto de 2006. Mesmo sem terem sido roubados, seu marido, Daniel Rey, decide colocar câmeras de segurança por toda a casa. Após o episódio, Kristy percebe fenômenos estranhos na casa, acreditando estar mal assombrada. Aos poucos, ela começa a agir de forma estranha, como se tivesse possuída. Enquanto isso, a filha de Daniel, Ali, descobre que a família de Katie e Kristy é satanista e que o primeiro menino a nascer deve ser entregue ao diabo. A empregada do casal, Martine, decide fazer um exorcismo em Kristy e diz para Daniel que a única forma de salvá-la é passando a maldição para sua irmã, Katie. Semanas depois, esta faz uma visita à irmã, agora totalmente recuperada, e diz que está presenciando acontecimentos

---

<sup>81</sup> Após assistir ao filme, o diretor decidiu que a cópia deveria sair de sua casa porque era mal assombrada. Spielberg jogou o DVD no lixo assim que terminou de vê-lo (Barton, 2009).

<sup>82</sup> James Berardinelli (2009), Roger Ebert (2009), Boscov (2009) e Gleiberman (2009) são exemplos das associações entre os dois filmes.

<sup>83</sup> Embora não tenha sido criada pela franquia de Peli, a câmera vigilante – que já havia sido utilizada em *909 experiment*, em programas televisivos de caçadores de fantasmas, ou em filmes como *Ghostwatch* (1992), de Lesley Manning – o uso contínuo e o sucesso gerado pelo filme foi o responsável pela popularidade desse recurso estético.

estranhos na sua casa. Na exata noite em que Katie mata Micah, ela vai até a casa de Kristy e rapta Hunter, matando a irmã e o cunhado.

Figura 17 - O uso da câmera de vigilância a partir do segundo filme da franquia.



Fonte: Cine Lupinha<sup>84</sup>

No terceiro filme da franquia, lançado em 2011 e dirigido por Henry Joost e Ariel Schulman, a história retorna para 1988, quando Katie e Kristy eram pequenas. Kristy começa a interagir com um amigo imaginário chamado Toby. Dennis, o namorado da mãe das meninas, Julie, nota que estranhos fenômenos começaram a ocorrer quando Toby “surge”. O cinegrafista de casamento decide, então, começar a filmar a casa (especialmente o quarto de Kristy e Katie) com suas *camcorders*. Com o passar do tempo, Dennis descobre haver um mistério em torno da família de Julie: a prática satanista. Ao tentar alertar a namorada, ambos são mortos pelo grupo de adoradores do demônio, cabendo à avó de Katie e Kristy, a líder desse grupo, a guarda das duas. Com o mesmo orçamento do anterior, *Atividade paranormal 3* quebra mais recordes comerciais, ao ser o filme de horror da história com melhor bilheteria na estreia nos Estados Unidos: 8 milhões de dólares em uma única noite e 26 milhões e duzentos mil dólares durante todo o dia.

*Atividade paranormal 4* (2012), dos mesmos diretores do anterior e também com o mesmo orçamento, se passa em 2011. A trama gira em torno da adolescente Alex, que vive com os pais e o irmão Wyatt. Uma vizinha fica hospitalizada e Holly, mãe de Alex, se oferece para cuidar do seu filho, Robbie, que tem a mesma idade de Wyatt. O menino, no entanto, começa a agir de forma estranha, se comunicando com um amigo imaginário chamado Toby e invadindo o quarto de Alex à noite. Ben, namorado de Alex, se oferece para instalar *laptops* pela casa para verificar as estranhas atitudes de Robbie. Os dois descobrem em seguida que a mãe de Robbie,

<sup>84</sup> Disponível em: < <http://cinelupinha.blogspot.com.br/2011/01/atividade-paranormal-2010.html>>. Acesso em: jan. 2015.

que é Katie, está em casa, e não hospitalizada como pensavam. Alex descobre então que Wyatt é, na realidade, Hunter. Katie mata, por fim, toda a família e recupera o sobrinho.

Além dos quatro filmes da franquia, com o quinto previsto para outubro de 2014, o filme possui uma refilmagem japonesa, *Atividade paranormal em Tóquio* (2010), de Toshikazu Nagae e um *spin-off*<sup>85</sup> para o público latino, *Atividade paranormal: marcados pelo mal* (2014), de Christopher B. Landon, que foi roteirista dos três filmes anteriores da franquia.

Se no primeiro filme da franquia Peli introduz de vez a câmera parada vigilante no quarto, no segundo ela se espalha por toda a casa, diminuindo os momentos de câmera na mão e permitindo ao espectador saber mais sobre a trama do que os personagens, que são os autores da imagem no *found footage*, mesmo que indiretamente. O mesmo esquema vigilante foi mantido no terceiro filme, mesmo com as limitações técnicas dos anos 1980: para ter uma visão ampliada dos ambientes, Dennis prende sua *camcorder*, que pesa em média dois quilos, a uma base de ventilador, para que essa pudesse se movimentar. Como em *Atividade paranormal 4* a casa de Alex não é mal assombrada, as filmagens voltam a ser realizadas em sua maioria pelos próprios personagens. O uso do *videochat* entre Alex e o namorado serve de base para a descoberta do comportamento estranho de Robbie, que leva ao uso da câmera dos *laptops* para observar o ambiente. Enquanto está falando com o namorado através do *videochat*, o espectador vê uma auto filmagem da personagem, que é a imagem que Ben está recebendo em seu computador. Ben também conecta a câmera do *laptop* que fica na sala (e dá uma visão geral da casa) ao videogame *Xbox*, que possui um sensor de movimento (*kinect*). Ao ficar em modo noturno, a câmera capta os diversos pontos do sensor, invisíveis a olho nu, possibilitando ao espectador ver a presença de vultos (figura 18).

Figura 18 – O uso do *kinect* em *Atividade paranormal 4*.



Fonte: Filme B<sup>86</sup>

Schulman explica que optou pelas câmeras de laptops, ao invés das convencionais, visando acompanhar a mudança tecnológica no uso que os indivíduos, principalmente os adolescentes, fazem dos dispositivos de captura de imagem. Como atualmente os telefones celulares, *tablets* e computadores portáteis filmam com alta definição (HD), passaram a ser preferidos pelo público. Para o diretor, o uso de novos dispositivos enriquece a franquia, dando

<sup>85</sup> Um novo produto de mídia derivado de um ou mais produtos existentes.

<sup>86</sup> Disponível em: < <http://www.filmeb.com.br/calendario-de-estreias/atividade-paranormal-4>>. Acesso em: jan. 2015.

aos criadores mais possibilidades estéticas dentro do formato do subgênero. A cena em que Alex corre com o laptop pela casa, enquanto conversa com o namorado, foi uma oportunidade de permitir que a personagem filmasse a si mesma (Sullivan, 2012). Segundo Bordwell (2012), esse recurso mostra tudo, indiscriminadamente, espionando os personagens, mesmo quando estão dormindo, o que fornece ao espectador um senso de neutralidade sobre o espaço fílmico onde os eventos acontecem. Nesse momento, o espectador se torna ativo, pois o filme quebra a barreira imposta por ângulos como o *close-up*, por exemplo, deixando o público livre para focar seu olhar onde lhe aprouver.

O baixo orçamento e o alto volume na bilheteria tornaram *Atividade paranormal* um dos filmes mais copiados dentro do subgênero. A câmera parada e vigilante passou a ser uma constante nos filmes que exploram a temática paranormal. Apenas alguns meses após o lançamento de *Atividade paranormal* nos cinemas americanos, o estúdio *The asylum* lançou *Entidade paranormal* (2009), dirigido e estrelado por Shane Van Dyke. O filme é composto por uma compilação de vídeos caseiros da família Finley, cuja filha, Samantha, foi possuída e estuprada por uma entidade sobrenatural. As diferenças em relação à obra de Peli, no entanto, ficam por aí: a trama segue a mesma linha de *Atividade paranormal*, com exceção da presença de violência e erotismo. O estúdio já havia copiado outra obra da Paramount, *Cloverfield - monstro*, que ganhou uma versão chamada *Monster* (2008), dirigida por Erik Estenberg, que conseguiu ser lançada três dias antes do filme de Reeves.

Com a política “um filme por menos de 1 milhão”, o estúdio *The asylum* foi criado em 1997 por David Rimawi, Sherri Strain, pelo diretor David Michael Latt, com o objetivo de produzir filmes de baixo orçamento, especialmente de horror. A partir dos anos 2000, o estúdio passou a realizar cópias de filmes não autorizadas e lançá-las diretamente para DVD no mesmo ano de seus originais. Após a primeira inserção no *found footage* em *Monster*, o estúdio produziu uma série de filmes do subgênero, todos com uma característica em comum: a ausência completa de créditos. De seu *website* também não constam créditos dos *found footages* de horror, que são apresentados como fatos reais.

A franquia de *Entidade paranormal* conta com mais três obras, mas nenhuma sequência direta da primeira história. Em *8213: Gacy House*, ou *Entidade paranormal 2* (2010), de Anthony Fankhauser, uma equipe de caçadores de fantasmas entram na casa do assassino em série John Gacy, que existiu, de fato, para verificar a existência de fenômenos paranormais. O time, no entanto, acaba percebendo a presença do próprio Gacy, que os mata, deixando para trás a filmagem. Em *Entidade paranormal 3* ou *Annelise: the exorcism tapes* (2011), de Jude Gerard Prest, as fitas do famoso exorcismo da jovem alemã Annelise Michel são encontradas e vêm à público. O quarto filme da franquia, *Entidade paranormal 4* ou *100 Ghost Street: the return of Richard Speck* (2012), de Martin Anderson, é similar ao segundo filme. Uma equipe de caçadores de fantasmas entra em um hospital onde o também real assassino americano Richard Speck estuprou e matou oito enfermeiras, e não consegue mais sair. Fatos reais também foram inspiração para *The Amityville Haunting* (2011), de George Meed, que explorou o incidente da casa mal assombrada em Amityville, popular nos anos 1970.

O tema da possessão demoníca, tão cara ao gênero de horror, também foi explorado por várias obras do subgênero, como a genérica *Annelise: the exorcism tapes*, já citada. Duas, entretanto, se destacaram em relação ao investimento e à resposta do público: *O último exorcismo* (2010), de Daniel Stamm e *A filha do mal* (2012), de William Brent Bell. Os dois filmes possuem uma característica conjunta: seguem a linha do falso documentário não concluído por motivo de falecimento ou desaparecimento da equipe. O primeiro conta a história do pastor Cotton Marcus, que encena exorcismos como fonte de renda extra. A equipe de documentaristas dirigida por Iris Reisen o acompanha naquele que seria seu último ritual, em uma pequena cidade esquecida na Louisiana. Marcus, contudo, se depara com um caso real de exorcismo, que encobre uma trama macabra somente evidenciada pelas câmeras do time de

Reisen. Distribuído nos cinemas americanos pela Lionsgate, graças à intervenção do famoso diretor de horror Eli Roth, o filme se tornou sucesso entre a crítica especializada e o público, com mais de 67 milhões em bilheteria no mundo todo.

O mesmo sucesso não foi alcançado pelo filme de Bell, produzido pela Paramount. Embora tenha rendido mais de 100 milhões em bilheteria, com um orçamento tímido de um milhão de dólares, *A filha do mal* tinha como meta norteadora o sucesso de bilheteria e crítica da franquia pertencente ao mesmo estúdio, *Atividade paranormal*. Em formato documental, com entrevistas e evidências policiais, a trama conta a história de Isabella Rossi em sua viagem ao Vaticano em busca da mãe, Maria, que matou três padres durante a execução do seu exorcismo, quando a filha ainda era pequena. Entretanto, os documentaristas são surpreendidos com a possessão de Isabella.

A mesma premissa de *Murder collection vol. 1* é seguida pela antologia de curtas-metragens *V/H/S* (2012) dirigida por Adam Wingard, David Bruckner, Ti West, Glenn McQuaid, Joe Swanberg e pelo quarteto de diretores conhecido como *Radio silence*, composto por Matt Bettinelli-Olpin, Tyler Gillett, Justin Martinez e Chad Villella. Na trama, um grupo de criminosos vai à casa de um homem de idade para roubar uma fita VHS. Ao chegarem lá, descobrem que o homem, que é dono de uma enorme coleção de fitas VHS contendo filmes *snuff* reais, está morto. Eles decidem, então, assistir a algumas fitas de conteúdo variado, que vão desde aparições monstruosas até interação com extraterrestres.

Em *V/H/S 2* (2013) – dirigido por Jason Eisener, Gareth Evans, Timo Tjahjanto, Eduardo Sánchez, Gregg Hale, Adam Wingard e Simon Barrett – Larry e Ayesha, um casal de detetives particulares vai até a casa de um universitário, aparentemente desaparecido, a pedido de sua mãe. O estudante, assim como o idoso do primeiro filme, também possuía uma imensa coleção de fitas VHS. Ayesha passa então a ver as fitas na ordem designada pelo rapaz, em um vídeo que ela encontra. Segundo ele, as fitas fazem parte de uma terceira geração de vídeos, que vão além do simples *snuff* e, se forem vistas de uma determinada forma, irão afetar o córtex cerebral do espectador. Enquanto assiste às fitas, o comportamento da detetive vai mudando, até chegar a uma forma não humana. Larry, por sua vez, descobre que o dono da casa não está morto. Afetado pelas fitas, decide fazer seu próprio filme, tentando se suicidar com um tiro na boca. Mas a tentativa é mal sucedida: ele volta à vida e ataca Larry.

Com uma edição rápida e fracionada, algo incomum para o subgênero, a franquia *V/H/S* trouxe também uma série de novos dispositivos ao subgênero como a câmera *GoPro*<sup>87</sup>, a câmera espiã *wireless*<sup>88</sup>, os óculos com câmera espiã, entre outros. Essa tecnologia permite que a câmera se adapte ao corpo do usuário, dando melhor versatilidade e capacidade de movimentação. No episódio *Amateur night* (*V/H/S*), de David Bruckner, toda a ação é gravada pelo óculo espião do personagem Clint. No curta *A Ride in the Park* (*V/H/S 2*), de Eduardo Sánchez, um ciclista que passeava em um parque com a sua *GoPro* é infectado com um vírus zumbi. O filme passa, então, a ser narrado do ponto de vista do infectado (figura 19).

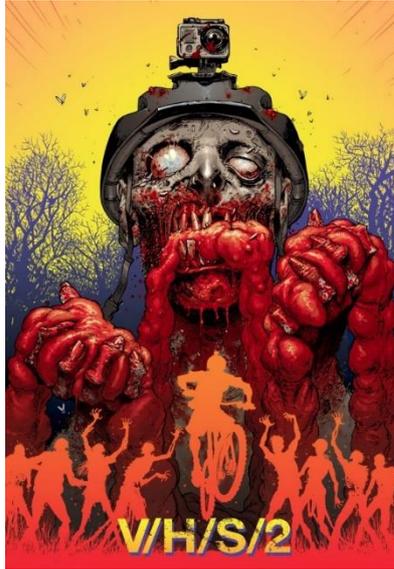
Em *Phase I Clinical Trials* (*V/H/S 2*), de Adam Wingard, uma câmera é implantada no olho sintético de um homem que acabou de perder o olho em um acidente. Toda a trama segue, literalmente, o ponto de vista de Herman (interpretado pelo próprio Wingard), que passa a ver espíritos após o implante (figura 20).

---

<sup>87</sup> A *GoPro* é uma marca americana de câmeras profissionais voltadas para o público esportista e aventureiro, pois se adaptam ao corpo do usuário.

<sup>88</sup> São câmeras pequenas que podem ser usadas em qualquer parte do corpo, cuja captação de imagens vai direto para o computador conectado.

Figura 19 – A arte da capa mostra o zumbi com a GoPro.



Fonte: Spinoff<sup>89</sup>

A evolução do uso tecnológico no subgênero foi acompanhada por sua própria maturidade e reconhecimento enquanto tal. Isso pode ser verificado através da franquia *Fenômenos paranormais*. O primeiro filme, de 2011, dirigido e escrito pela dupla *Vicious brothers* (Colin Minihan e Stuart Ortiz), e o segundo, *Fenômenos paranormais 2* (2012) de John Poliquin, representaram não apenas o reconhecimento do *found footage* como um subgênero do horror entre produtores e espectadores, como também sua reflexividade.

Figura 20 - O olho-câmera de Adam.



Fonte: SciFi now<sup>90</sup>

Em *Fenômenos paranormais*, o produtor do programa de investigação paranormal *Grave Encounters*, Jerry Hartfield, explica que sua equipe, liderada pelo apresentador Lance Preston, desapareceu após a gravação de um programa no Hospital Psiquiátrico de Collingwood. As filmagens do que seria o sexto episódio do programa, foram enviadas

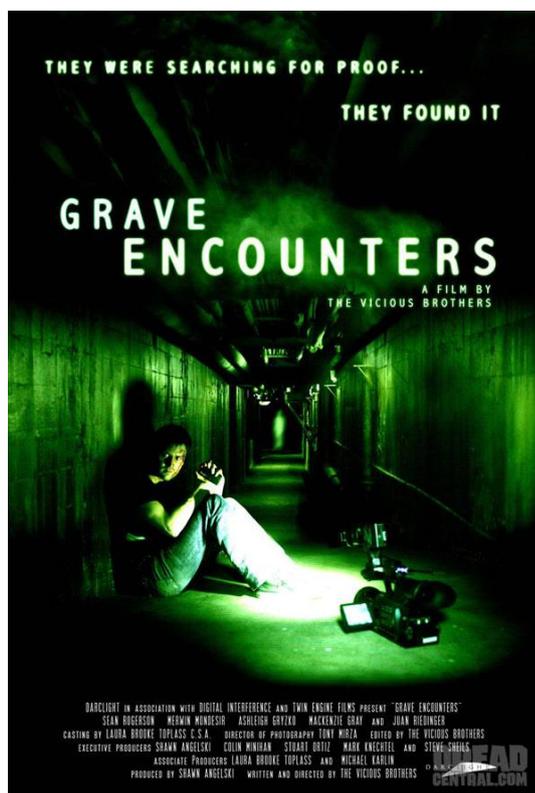
<sup>89</sup> Disponível em: < <http://spinoff.comicbookresources.com/2013/06/20/exclusive-tony-moores-poster-for-horror-anthology-vhs2/>>. Acesso em: jan. 2015.

<sup>90</sup> Disponível em: < <http://www.scifinow.co.uk/tag/vhs-2/>>. Acesso em: jan. 2015.

misteriosamente pelo correio a Hartfield, que alega que não manipulou de forma alguma as imagens, e que o espectador presencia o que de fato ocorreu. Uma vez dentro da instituição, a equipe de Preston começa a perceber estranhos fenômenos enquanto alguns de seus membros são empurrados ou apanham. Quando decidem parar de gravar e deixar o hospital, não conseguem abrir a porta principal, a mesma pela qual haviam entrado, nem encontram sinal nos seus celulares.

A equipe percebe que está presa no local quando a porta de entrada finalmente se abre e eles retornam magicamente ao hospital em vez de ganharem a rua. Sem água e sem comida, os integrantes do programa desaparecem um a um, restando apenas o apresentador. As cenas seguintes mostram Preston dormindo em um túnel, agindo de forma insana e se alimentando de ratos. No final do túnel, Preston encontra o antigo responsável pela instituição psiquiátrica, Doutor Friedkin, que acaba de realizar uma lobotomia em seus companheiros de equipe e se prepara para fazer o mesmo com ele. A câmera que trazia consigo cai, mas logo é religada, e o espectador pode, então, ouvir os gritos do apresentador enquanto se dirige à sala de lobotomia (figura 21).

Figura 21 - Capa de *Fenômenos paranormais*.



Fonte: Pipoca bombástica<sup>91</sup>

Em *Fenômenos paranormais 2*, acompanhamos a história do estudante de cinema, fanático por filmes de horror, Alex Wright. O jovem fica obcecado por um novo filme do subgênero *found footage* lançado, *Fenômenos paranormais*, que acredita ser fatídico e deseja realizar um documentário para apurar o que de fato aconteceu, ao lado dos seus colegas Tessa, Jared, Jennifer e Trevor. Wright, então, passa a buscar qualquer informação na internet sobre o

<sup>91</sup> Disponível em: < <http://pipocabombastica.blogspot.com.br/2012/07/grave-encounters-fenomenos-paranormais.html>>. Acesso em: jan. 2015.

filme, recebendo uma misteriosa mensagem, postada sob a alcunha “*DeathAwaits666*”,<sup>92</sup> informando sobre o paradeiro da mãe do personagem Preston. Ao encontrá-la, Wright descobre que Preston é real, não um personagem ficcional, e que seu verdadeiro nome é Sean Rogerson.<sup>93</sup> Ele também descobre que o resto do elenco do filme está desaparecido e o próprio produtor, Hartfield, confirma a veracidade do ocorrido. Ao descobrir que *Fenômenos paranormais* não é um filme de ficção, Wright decide ir ao hospital psiquiátrico para apurar o que ocorreu de fato.

Ao chegar na instituição, a equipe descobre através de um tabuleiro Ouija que “*DeathAwaits666*” não é uma pessoa, mas uma entidade paranormal que pede ao grupo que filme tudo que ocorrer no hospital. Os mesmos fenômenos que ocorreram à equipe do primeiro filme acontecem aos estudantes, que também não conseguem encontrar a saída. Eles descobrem, em seguida, que Rogerson está vivo no hospital há mais de nove anos, alimentando-se de ratos. Devido ao experimento realizado pelo doutor Friedkin, é agora capaz de se comunicar com as entidades ali residentes. Enquanto os estudantes dormem, as câmeras começam a filmá-los, flutuando aparentemente sem operadores. Alex descobre, por fim, que as entidades paranormais do hospital desejam que um filme seja feito sobre ele, para atrair mais curiosos para o local. Se o filme for feito, seu “diretor” pode sair do lugar com vida. Wright mata Rogerson e Jennifer, a última sobrevivente do grupo, com a própria câmera e promete às entidades fazer o filme ao deixar o hospital.

Em seguida, o espectador vê uma entrevista dada por Hartfield, produtor do primeiro filme, ao lado de Wright, explicando como *Fenômenos paranormais 2* foi feito. Segundo ele, o diretor surgiu em seu escritório com a sequência pronta do filme. O produtor reiterou também, a título de esclarecimento, que, ao contrário do que disse no início do primeiro filme, este se trata de uma obra ficcional, encenada, ou, como diz, “*it’s just a movie*”.<sup>94</sup>

Se o primeiro filme da franquia *Fenômenos paranormais* segue como um típico *found footage*, que se utiliza do tema “caçadores de fantasmas”, o segundo subverte a ordem estabelecida, questionando a própria existência do subgênero. No início da sequência, vemos alguns vídeos de *vloggers* de críticos amadores – geralmente oriundos de blogueiros, cinéfilos ou estudantes, que postam suas críticas na internet em canais especializados – sobre o filme *Fenômenos paranormais*. Nesses vídeos, eles explicam o que é um *found footage*, citando algumas características, e filmes famosos que compõem o subgênero, como *A bruxa de Blair*, *Rec* e *Atividade paranormal*, inserindo, por fim, o filme dos *Vicious Brothers* nesse grupo. Esse reconhecimento implica afirmar que não apenas os produtores estão conscientes da existência de um subgênero conhecido como *found footage*: os espectadores também o reconhecem como tal.

### 2.3 Por que Filmar? Definindo o *Found Footage* de Horror

A mudança no reconhecimento do subgênero, tal qual apontada em *Fenômenos paranormais 2*, pode também ser vista na imprensa especializada. Em uma matéria do famoso *blog* de horror americano *Dread Central* sobre o filme *Atividade paranormal*, que foi lançado em 2009, o termo *found footage* não é mencionado. O próprio Oren Peli, entrevistado pelo *blog*, não classifica seu próprio filme como tal (Barton, 2009). Em outra matéria sobre o filme, realizada pela revista brasileira *Veja*, no mesmo ano, o termo também não é mencionado (Bosco, 2009). Os filmes nesse estilo recebiam, geralmente, a alcunha “ao estilo de *A bruxa de Blair*” (*The Arrow*, 2000). Isso fica claro na fala de Sevé Schelenz, diretor de *Skew* (2011):

---

<sup>92</sup> A morte espera. Tradução nossa. Essa era a mensagem deixada na porta principal do hospital no primeiro filme.

<sup>93</sup> Sean Rogerson é o nome do ator que interpreta o personagem de Preston.

<sup>94</sup> É só um filme. Tradução nossa.

When I wrote *Skew* in 2004 and shot it in 2005, I never intended the film to be *found footage*. In fact I created the film to be a standard feature that is simply happening right now as you're watching it (like a regular film). It just so happens that the film is shot from the POV of someone taking a camera with them on a road trip(...). The other thing is I don't have a title card at the beginning of the film to indicate this is *found footage* in any way (...). The term *found footage* had not even been coined when I began shooting *Skew*.<sup>95</sup>

No ano de 2011, em uma resenha sobre o filme brasileiro *Desaparecidos* (2011), de David Schürmann, Marcos Vinícius Brasil, editor-assistente do *UOL entretenimento*, comenta o surgimento, as principais características e filmes do “mais novo gênero cinematográfico apelidado de *found footage*”. Um ano depois dessa resenha, o mesmo *blog Dread Central* lança um editorial em defesa do *found footage*, citando filmes como *A bruxa de Blair* e *Atividade paranormal*. Em outros *websites* de maior porte, como o *IMDB* (*internet movie data base*), o *YouTube* e a *Wikipedia* também é possível perceber o *found footage* como um subgênero distinto e delineado.

O auto reconhecimento como um subgênero do horror permitiu à obra *Fenômenos paranormais* se tornar reflexiva e se autoparodiar, se utilizando da barreira tênue entre ficção e não-ficção presente no subgênero. O fato de o primeiro filme da franquia ser um *found footage* possibilitou sua existência como uma não-ficção na diegese do segundo filme.

O sucesso comercial que algumas obras obtiveram, como *A bruxa de Blair* e *Atividade paranormal*, seguido do posterior interesse dos produtores, também pode ser considerado um dos motivos do reconhecimento social do subgênero. Isso pode ser observado através do discurso de Adam Goodman, um dos executivos da Paramount, que afirma que o *found footage* é sólido, e completa: “It’s a terrific medium for filmmakers. They don’t see the medium as a barrier to entry. They don’t care about shaky cameras. For whatever reason, it just makes for a much more visceral experience for the audience” (Barton, 2013).<sup>96</sup> E não apenas a Paramount tem aberto espaço para o *found footage*: outros grandes estúdios, como a Twentieth Century Fox, a Universal Pictures e a Lionsgate, também investiram recentemente em filmes do subgênero.<sup>97</sup>

Além do estabelecimento comercial e do reconhecimento dos espectadores,<sup>98</sup> há uma série de profissionais especializados no subgênero. Eduardo Sánchez, um dos diretores de *A bruxa de Blair* (na época em que o estilo era apelidado de “câmera tremida”), voltou recentemente dirigindo um dos curtas-metragens de *V/H/S 2*. Fred Vogel, Kôji Shiraishi, John Erick Dowdle, Ti West – de *V/H/S* e *The sacrament* (2013) – e Adam Wingard – de *V/H/S* e

---

<sup>95</sup> Quando escrevi *Skew* em 2004 e rodei em 2005, nunca intencionei que o filme fosse um *found footage*. Na verdade, criei o filme para ser um filme tradicional, isto é, para acontecer no momento em que você assiste (como um filme regular). O filme calhou de ser rodado no plano subjetivo, de alguém pegando a câmera e a levando para a estrada em uma viagem (...). E eu também não tinha, de forma alguma, um intertítulo no início do filme, indicando tratar-se de um *found footage* (...). O termo *found footage* não havia ainda sido cunhado quando comecei a filmar *Skew* (Shaft, 2011)

<sup>96</sup> É um esplêndido meio para os cineastas. Eles não veem o meio como uma barreira para entrar. Eles não se importam com câmeras tremidas. Não importa qual o motivo, ele existe apenas para tornar a experiência do espectador mais visceral. Tradução nossa. (Barton, 2013).

<sup>97</sup> A Lionsgate distribuiu *The Bay* (2012), de Barry Levinson. A Fox acaba de lançar *O herdeiro do diabo* (2014), do coletivo *Radio Silence*, que também dirigiu *10/31/98*, um dos curtas de *V/H/S*. Já a Universal irá distribuir o filme *Assim na terra como no inferno* (2014) de John Erick Dowdle, diretor de *As fitas de Poughkeepsie* e *Quarentena*, também *found footages*. Já a Lionsgate distribuiu *The Bay* (2012), de Barry Levinson.

<sup>98</sup> Em alguns fóruns e *websites* específicos em cinema de horror, a que nossa pesquisa teve acesso, é possível encontrar uma etiqueta (*tag*, em inglês) de filmes *found footage* para discussões e *downloads*. Um exemplo pode ser encontrado no *website* brasileiro para *download* e discussões sobre filmes de horror, *scary torrent*.

V/H/S 2 – também são exemplos de diretores que realizaram mais de um filme dentro do subgênero. O coletivo de diretores *Radio Silence*, responsável também por um dos curtas em V/H/S, lançou pela Fox *O herdeiro do diabo* (2014). Embora o coletivo alegue não se tratar de um *found footage stricto sensu*, pelo fato de não ser uma filmagem encontrada por alguém e compilada, é uma história contada por câmeras que existem naquele universo, que proporcionam à trama um tom de intimidade e voyeurismo que a torna mais assustadora (The Bitter Script Reader, 2014).

Outros filmes também foram produzidos, utilizando-se da estética do subgênero sem, no entanto, partir da premissa de que eram filmagens encontradas de pessoas desaparecidas ou mortas. Alguns articulam de forma indireta, como no caso de filmes como *Diário dos mortos* e do espanhol *Apartamento 143* (2012), de Carles Torrens. Nesses, o material não é perdido, em decorrência do desaparecimento dos responsáveis pela filmagem, permanecendo com os sobreviventes ou com a equipe a cargo da captação das imagens. No primeiro, Debra, a única sobrevivente do seu grupo, não apenas mantém a filmagem, como também a narra. Já na película de Torrens, um grupo de parapsicólogos é contratado para averiguar a atividade paranormal do apartamento 143, onde habita a família White. Após o término do experimento, a equipe se retira e leva consigo suas filmagens. Nessas duas obras, nenhuma filmagem é descoberta. Outros filmes, como *Megan está desaparecida* (2011), de Michael Goi, fogem à premissa atribuída ao *found footage* ao afirmarem se tratar de uma obra de ficção baseada em uma história real, mesmo sendo contada em primeira pessoa e com a câmera pertencendo à diegese do filme. Esses exemplos não apenas apontam para a dificuldade em se definir o *found footage*, como também evidenciam uma mudança estética que envolve sua premissa de verossimilhança.

O primeiro grande desafio nesse sentido é diferenciá-lo da sua maior influência: o falso documentário. Em *A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror*, Rodrigo Carreiro (2013) define *found footage* como falso documentário de horror. Alega haver mais de duzentas obras do subgênero (de acordo com o IMDB) e insere o filme *Atividade paranormal* no grupo. Já em *Found footage horror films*, Heller-Nicholas (2014) defende que algumas obras como *The Poughkeepsie Tapes* podem ser classificadas como falso documentário. Mas, há de fato diferença entre o *found footage* e o falso documentário de horror? Por que filmes como *Aconteceu perto da sua casa*, *The Poughkeepsie Tapes* e *O último exorcismo* não poderiam ser considerados dessa forma?

Assim como *Isso é Spinal Tap* (1984), de Rob Reiner, um falso documentário sobre uma banda fictícia de rock, esses filmes se utilizam da estética do documentário – entrevistas, levantamentos históricos, uso de matérias jornalísticas – para desenvolver suas tramas. Em *Faking it: mock-documentary and the subversion of factuality* (2001), Jane Roscoe e Craig Hight se eximem da tarefa de definir o falso documentário, mas afirmam tratar-se de um discurso criado a partir da relação com as propriedades do documentário, seu discurso de factualidade e seu complexo compromisso com os espectadores. Os autores o chamam, portanto, de *mock-documentary* (ou *mockumentay*) pelo fato de se utilizarem da estética do documentário para fazer ficção, brincando (*mock*) com a barreira entre factual e ficcional.

Entretanto, o que torna o *found footage* algo distinto do falso documentário é a existência de um material prévio, no qual uma nova obra irá se basear, como no caso de *The Poughkeepsie Tapes*, ou simplesmente a inconclusão de uma obra documental ocasionada pela morte ou desaparecimento da equipe envolvida com as filmagens, o que ocorre justamente em *Aconteceu perto da sua casa* e *O último exorcismo*. Dessa forma, quando uma obra ficcional não é inteiramente filmada em terceira pessoa (por uma entidade onisciente, o diretor) mas pelos próprios personagens que pertencem ao mundo do filme (diegético), e quando o produto dessa filmagem é encontrado posteriormente e se torna público, através ou não de um documentário ou textos que apresentem as filmagens achadas, estamos diante de um *found*

*footage*. O subgênero se apresenta, portanto, em dois tempos: aquele em que os personagens estão filmando (por algum motivo, geralmente justificado) e o momento em que essas filmagens são exibidas aos espectadores.

Isso não impede, no entanto, que alguns *found footages*, como *A bruxa de Blair*, por exemplo, possam ser considerados falsos documentários de horror, uma vez que o filme se apresenta como um falso documentário baseado nas filmagens encontradas. Mas o mesmo não se pode dizer de *Atividade paranormal*, um filme compilado de material caseiro, que possuía como único intuito observar fenômenos paranormais na residência do casal Kate e Micah. Iremos assumir que um falso documentário de horror existe – assim como outros falsos documentários como *Isso é Spinal Tap* – se há uma intenção de se realizar um documentário, como no caso de alguns filmes do subgênero, mesmo que este não seja finalizado por algum acaso horrífico.

Contudo, a busca por uma definição precisa do subgênero não deveria ser um problema. Como todo gênero cinematográfico (incluindo o horror, como visto no primeiro capítulo), o *found footage* existe através do reconhecimento social e da intenção dos produtores, seguindo o conceito de indexação de Carroll. Nosso trabalho, mais do que prover uma definição exata e hermética ao subgênero, é examinar sua história e delinear suas principais características. O *found footage* hoje corresponde a uma coleção de obras coesas, na medida do possível, com sua premissa geradora (a existência de filmes perdidos), tendo não apenas fãs e páginas exclusivas na internet (como *Found footage aficionado*, *The found footage phenomenon* e *Divulgante da morte*), como também diretores que trabalham quase que exclusivamente no subgênero, como Sánchez, Shiraishi, Radio silence, entre outros.

A partir do exame de suas obras, o *found footage* pode ser classificado atendendo a um requisito: o objetivo pelo qual os personagens decidem relatar algo através de câmeras. O fato de alguém ligar a câmera e começar a relatar algo é a *raison d'être* do subgênero. Desta forma, percebemos que os filmes são feitos, em geral, de cinco formas, como:

- 1- Um pretense documentário que não se realiza;
- 2- Um documentário sobre um material fílmico encontrado;
- 3- Um vídeo diário ou relato de acontecimentos envolvendo os próprios personagens que o fazem
- 4- Um pretense programa de televisão (que pode ser jornalístico ou não);
- 5- Uma expedição científica.

Assim, percebemos que *O último exorcismo* pode ser classificado no grupo de filmes que são pretenses documentários que não se realizam, já que o objetivo era a realização de um documentário sobre um pastor naquele que seria seu último exorcismo. O mesmo, todavia, não foi finalizado, porque a equipe de documentaristas morre. O mesmo fim pode ser observado em *A bruxa de Blair*, contudo, este falso documentário que não se realizou devido à morte de sua equipe se torna material para um outro documentário, esse sim finalizado, sobre o mistério que envolve o desaparecimento dos jovens. Esses dois grupos são, com frequência, relacionados aos falsos documentários pela presença de uma equipe de documentaristas e pelo objetivo claro de realizar um documentário.

O terceiro grupo representa a finalidade de filmagem mais comum do subgênero: o relato caseiro ou vídeo diário. *Atividade paranormal* é o exemplo mais popular desse grupo de filmes. As filmagens das quatro obras da franquia existem com o propósito de vigilância e relato caseiro. A câmera vigilante nos quartos no primeiro e no terceiro filme ou o equipamento de segurança no segundo são compostos por vídeos caseiros de festas, vídeos diários e *videochats*, todos com o propósito de serem caseiros. A maior parte das filmagens encontradas é composta por relatos caseiros, isto é, a câmera é ligada para documentar eventos familiares, passeios,

viagens, entre outros. Quando o fato horrífico ocorre, os personagens têm que optar pela manutenção das filmagens, o que ocorre, uma vez que sem elas não há filme (figura 22).

Figura 22 – A câmera do laptop de Alex capta um vulto enquanto ela dorme em *Atividade paranormal 4*



Fonte: Filme B.<sup>99</sup>

Nesse momento, é possível detectar duas formas de presença da câmera dentro do espaço diegético: uma naturalizada, na qual ela se comporta como a quarta parede na narrativa tradicional, e uma justificada, na qual sua existência serve para algum propósito na trama. Entretanto, esse fato só ocorre em filmes caseiros, uma vez que em filmes de outra natureza (programa de televisão, documentário ou pesquisa científica, por exemplo) a câmera já está, por si só, justificada.

O quarto grupo de filmes pode ser representado por *Fenômenos paranormais*, cujo objetivo é a realização de um programa de caça fantasmas. A reportagem jornalística como motivação pode ser encontrada no filme australiano *O túnel* (2011), de Carlo Ledesma. Nesse, uma equipe de jornalistas liderados por Natasha Warner investiga os verdadeiros motivos pelos quais um lago subterrâneo localizado debaixo da estação de Saint James, em Sidney, passou de ponto turístico à zona interdita. O último grupo, mais escasso, é o da motivação científica. Duas obras se destacam: *Apolo 18 - A missão proibida* (2011), de Gonzalo López-Gallego, e *O exército de Frankenstein* (2013), de Richard Raaphorst. No primeiro, uma expedição científica americana é realizada em 1972 com o intuito de instalar detectores de mísseis soviéticos na lua. A tripulação percebe, no entanto, que a verdadeira missão, da qual não sobrevivem, é o monitoramento de extraterrestres. Em 2011, as filmagens vazam na internet. Já no filme de Raaphorst, que se passa durante a segunda guerra mundial, um grupo de soldados russos tem como missão encontrar um médico alemão conhecido como doutor Frankenstein, responsável por experimentos com soldados mortos na guerra. Dimitri, um cineasta russo, se responsabiliza pelas filmagens da excursão.

As subclassificações, por conseguinte, são realizadas a partir do eixo temático escolhido pelos realizadores das obras, que, por sua vez, dialogam com a história do gênero. Entre os temas mais comuns explorados pelos *found footages* podemos encontrar as atividades paranormais, o apocalipse zumbi, os assassinos em série, os extraterrestres, criaturas lendárias (como o pé grande), entre outros, assim como apontado na história do subgênero. Esses temas são do próprio horror, sendo familiares ao público do gênero.

<sup>99</sup> Disponível em: < <http://www.filmeb.com.br/calendario-de-estreias/atividade-paranormal-4>>. Acesso em: jan. 2015.

Uma das questões mais levantadas em relação ao *found footage* é a forma pela qual essas filmagens que foram descobertas são expostas ao público. Bordwell (2012) se questiona em seu ensaio sobre *Atividade paranormal*: “I haven’t yet mentioned one creative problem discovered-footage filmmakers need to confront. Who’s responsible for what we see?”.<sup>100</sup> O autor atenta para a existência de intertítulos informativos e de um trabalho de edição. Além disso, alguns filmes, como levanta, nem se dão ao trabalho de explicar como as filmagens foram encontradas.

De fato, algumas obras explicitam isso e outras apenas sugerem que se trata de filmagens perdidas, principalmente pelo teor das histórias e final dos personagens. Nomeamos esse elemento narrativo de “o divulgador”, que é o responsável pela exposição e edição das mesmas. Pode ser explícito, como no caso de *A bruxa de Blair* e *Atividade paranormal*, e implícito, como em *O último exorcismo* e *August underground*. Em *A bruxa de Blair*, o material encontrado compõe um falso documentário que pretende evidenciá-la. Já em *Atividade paranormal*, os intertítulos iniciais expõem a forma pela qual a obra chegou até o espectador. Toda vez que intertítulos explicativos surgem no início do filme, o responsável pelas filmagens se tornarem públicas se identifica. No caso de *O último exorcismo* e *August’s underground*, não há intertítulos explicativos e o espectador não sabe como o filme chegou até ele.

A presença de intertítulos, a total ausência de créditos ou o uso dos nomes dos atores nos personagens são recursos empregados com o intuito de dar às obras uma textura mais realista. A verossimilhança é uma premissa importante do subgênero e um dos seus principais atrativos. Contudo, a existência de filmes como *Megan está desaparecida* e *Apartamento 143*, que não seguem a premissa das filmagens encontradas, ou como *Devil’s due* e *Skew*, cujos diretores alegam não fazer parte do subgênero, devem ser observadas mais detidamente. Se *A bruxa de Blair* causou furor por se impor como um relato verídico, o mesmo não ocorre hoje, justamente porque as convenções e a estética do subgênero já foram apropriadas pelos seus espectadores. Quando um filme se inicia com um intertítulo sugerindo tratar-se de uma obra real – compilada de um material perdido oriundo de pessoas desaparecidas ou mortas – o espectador não reage da mesma forma que reagia há mais de uma década. Os próprios produtores não se esforçam mais em ocultar as características ficcionais, como os créditos finais. Raramente um *found footage* hoje mantém o mesmo nome dos atores no personagens, como no primeiro *Atividade paranormal*.

O caso, então, levanta uma questão: por que continuar filmando em um subgênero cuja principal premissa, a factualidade do material encontrado, não é aceita pelo público? A rejeição dos diretores a essa premissa atesta que o *found footage* continua sua trajetória, mesmo após a internalização das regras pelos espectadores. O fato desses não assumirem os filmes como factuais (como no caso de *A bruxa de Blair* ou *Holocausto canibal*) não diminui o apelo que o subgênero suscita. Isso acontece pela forma como os filmes são gravados, isto é, a estética caseira, os atores desconhecidos, a linguagem documental, entre outros. O apelo do subgênero vai além do fato de o espectador acreditar ou não que está assistindo a uma filmagem “real”. Esta se encontra justamente na forma como os filmes são realizados: são obras feitas na era da internet, da livre radiodifusão e edição e das redes sociais. Esses filmes estão conectados com seus espectadores através do uso de novas mídias e tecnologias e, por serem obras de horror, representam as ansiedades de sua época.

---

<sup>100</sup> Eu ainda não havia mencionado um problema criativo do qual os diretores das filmagens descobertas precisam se confrontar. Quem é responsável pelo que vemos? Tradução nossa.

### 3 FOUND FOOTAGE E MEDOS “MAIS QUE MODERNOS”

#### 3.1 A Câmera Nunca Mentira? O *Found Footage* como um Falso Documentário e o Discurso Factual

A relação do *found footage* com o documentário está no cerne de sua criação. Se *Holocausto canibal* for pensado como o marco fundador do subgênero, então poder-se-ia também categorizá-lo como um falso documentário (ou, como alguns teóricos sugerem, um *mock-documentary*<sup>101</sup>), assim como *A bruxa de Blair* e *UFO abduction*. Isso porque, como vimos, o *found footage* é um filme ficcional que se faz passar por não-ficção, seja através de um pretendido documentário não concluído, como a *Bruxa de Blair*, ou como um relato pessoal de um fenômeno, como *UFO abduction*. Desta forma, a análise do uso da estética do gênero documentário de maneira consciente por seus realizadores é o primeiro passo para se compreender a relação entre o subgênero do horror e os medos que se afloram em sociedades contemporâneas.

Mas o que seria exatamente um *mock-documentary* e qual sua relação com o documentário? Segundo Jane Roscoe e Craig Hight, autores de *Faking it: mock-documentary and the subversion of factuality* (2001), trata-se de uma obra ficcional que, em variados graus, se parece com o documentário. Contudo, os autores se atêm mais detidamente na razão da crescente popularidade do *mock-documentary*. Por que os realizadores insistem em fazê-los? Por que criar um texto ficcional que se parece com um não ficcional ao invés de criar um ficcional *de fato*? Essas perguntas levam a uma série de outros questionamentos que perpassam pela própria essência do gênero documentário e da criação do seu discurso de factualidade. Embora o estudo do documentário como um gênero não seja objeto do presente trabalho, se faz necessária uma breve análise do mesmo para contextualizar o fenômeno dos *mock-documentaries* e, por extensão, do *found footage*.

Segundo o teórico Fernão Ramos (2013), o documentário pode ser definido como uma narrativa basicamente composta pelo que o teórico chama de imagens-câmera, acompanhada muitas vezes de imagens de animação, carregadas de ruído, música e fala (mas, no início de sua história, mudas), para as quais olhamos (nós, espectadores) em busca de asserções sobre o mundo que nos é exterior, seja esse mundo coisa ou pessoa. Em poucas palavras, documentário é uma narrativa com imagens-câmera que estabelece asserções sobre o mundo, na medida em que haja um espectador que receba essa narrativa como uma asserção sobre o mundo. Para ele, é a natureza das imagens-câmera e, principalmente, a dimensão da tomada através da qual as imagens são construídas que determinam a singularidade da narrativa do documentário em meio a outros enunciados assertivos, escritos ou falados.

Ramos (2013) assume, desta forma, o conceito de asserção como definição do documentário, assim como Noël Carroll em *Ficção, não ficção e o cinema de asserção pressuposta: uma análise conceitual* (2005) e Carl Platinga, em *Rethoric and representation in nonfiction film* (1997). De acordo com Carroll (2005), o que define o documentário é o fato de o espectador pressupor que se depara com asserções verdadeiras ou plausíveis. O realizador, por sua vez, compromete-se com a verdade ou plausibilidade do conteúdo proposicional do filme e responsabiliza-se pelos padrões de evidência e argumentação exigidos para fundamentar

---

<sup>101</sup>A escolha do termo *mock-documentary* pelos autores Jane Roscoe e Craig Hight, estudiosos do tema (ao invés de *faux-documentary* ou *pseudo-documentary*, entre outros) se deve ao fato deste se referir a um gênero pré-existente, no qual o público se familiariza e por sugerir se tratar de um paródia do mesmo, ao se apropriar de seus códigos e convenções. Preservamos esse termo por haver no presente momento uma aceitação do mesmo por grande parte dos teóricos do campo.

a verdade ou a plausibilidade do conteúdo proposicional que apresenta. O público reconhece a intenção assertiva do realizador e apreende o conteúdo proposicional do filme com o pensamento assertivo.<sup>102</sup>

Um modelo similar é utilizado por Bill Nichols em *Representing reality: issues and concepts in documentary* (1991). Sua abordagem é dividida em três partes: contexto de produção, texto e audiência. De acordo com o autor, a primeira é composta por um conjunto de práticas documentárias, que compartilha uma linguagem, uma série de objetivos e a premissa de representar o mundo “real” ao invés do imaginário. Já a segunda pode se distinguir por uma série de códigos, convenções e modos de representação utilizados por documentaristas para construir argumentos e narrativas sobre o mundo social. Esta se divide em cinco grandes modelos utilizados ao longo da história do gênero: o modo expositivo (no qual o documentarista se impõe de forma objetiva, utilizando-se do discurso jornalístico), o poético (que evidencia a subjetividade e se preocupa com a estética), o observacional (no qual o realizador não pretende intervir no fluxo do que é capturado pela câmera), o interativo (no qual há um encontro direto entre o documentarista e seu objeto) e o reflexivo (que expõe ao espectador quais foram os procedimentos da filmagem, evidenciando a relação estabelecida entre o grupo filmado e o documentarista). Já na terceira parte, o público está, segundo o autor, familiarizado com as expectativas e assunções associadas com os códigos e convenções factuais.

Nichols (2005), contudo, trabalha com a noção de “representação social”, preferindo assumir o documentário por sua pretensão de incitar crença, isto é, aceitar o mundo do filme como real, assumi-lo por sua capacidade assertiva, ao contrário de Carroll e Platinga, que exigem a asserção como condição de existência do documentário. Ramos (2013), por sua vez, se diferencia de Nichols, Carroll e Platinga, ao superar conceito de verdade/objetividade. Segundo ele, a ideia de verdade/objetividade deve ser substituída pela ética<sup>103</sup>, ou seja, para que um filme seja considerado um documentário, ele não deve se comprometer com a verdade necessariamente, e sim buscar estar de acordo com a ética vigente. Portanto, se Michel Moore manipula os fatos em seus filmes, estes não deixam de ser um documentário por isso, mesmo que não possuam um compromisso com a exatidão dos enunciados apresentados. Ao deixar para trás conceitos como verdade, objetividade e realidade, o autor abre espaço para trabalhar com as características e a história do documentário como uma forma narrativa particular.

Dessa forma, as asserções nas narrativas documentárias são feitas através dos seguintes elementos estruturais: a tomada, o sujeito-câmera, a fôrma-câmera, a montagem da narrativa e o espectador. A tomada da imagem documentária define-se pela presença de um sujeito sustentando uma câmera/gravador na circunstância de mundo, em que formas e volumes deixam seu traço em um suporte que “corre” (trans-corre) na câmera-gravador, e sua abordagem deve ser feita dentro de um viés histórico. O sujeito-câmera é o conjunto de equipe que está atrás da câmera no momento da tomada, quando o mundo e seu som vêm deixar sua marca no suporte da câmera, sensível à materialidade do mundo e seu som. A fôrma-câmera é basicamente uma fôrma, pois tudo o que atravessa suas lentes e deixa o traço de sua presença no suporte é conformado maquinalmente. Em sua aparência ela coincide, de modo geral, com a imagem refletida, o que não significa que ela seja uma. A narrativa documentária se dá através de asserções sobre o mundo, enunciadas por meio de vozes. Mas entre a tomada e o espectador existe uma mão oculta que pode produzir enunciados ou sentido, interagindo ativamente com o modo do sujeito-da-câmera. Essa mão oculta é a montagem e seus procedimentos são os mesmos tanto para o documentário quanto para a ficção, organizando o corte dentro da cena de

---

<sup>102</sup> Trata-se do conceito de indexação, já discutido no primeiro capítulo do trabalho.

<sup>103</sup> O conceito de ética utilizado por Ramos (2013) é definido como um conjunto de valores coerentes em si, que fornece a visão do mundo que sustenta a valoração da intervenção do sujeito desse mundo.

modo a dar a impressão de um argumento único, convincente, sustentado por uma lógica (Ramos, 2013).

A comutação entre espectador e sujeito-da-câmera constitui o âmago da fruição documentária. Na imagem-câmera, o espectador atravessa a figura da imagem e atinge a circunstância da tomada (a experiência da vida, propriamente). A tomada existe através do sujeito-da-câmera e o espectador lança-se pela figura para a presença do sujeito-da-câmera, que vive para a câmera e pelo espectador. O espectador vive no mundo, mas quando olha a figura da imagem, ele vive o que o sujeito-da-câmera viveu, ou está vivendo (imagem ao vivo), para ele e por ele. A experiência da intensidade da tomada pelo sujeito da câmera é central na construção do campo ético do documentário (o que comumente chamam de realidade/objetividade/verdade). Quanto mais intenso, mais ético, quanto mais singular, mais intenso (Ramos, 2013).

Ramos atesta que há uma escala gradual entre uma experiência da tomada mais intensa (o que seria, por sua vez, mais próxima do “real”) e uma menos intensa (mais afastada do “real”), o que irá depender da atuação do sujeito da câmera, perpassando pela questão ética do documentário. Portanto, o autor se posiciona no meio entre uma ideia de representação do mundo social (que pode ser artística ou “objetiva”) e de asserção sobre o mundo social, colocando o que se convencionou chamar de “real” em uma escala gradativa. Ao fazer isso, o autor liberta o documentário da relação de necessidade com o “real” ou factual (movimento oposto ao de Carroll e Platinga) sem, no entanto, tomá-lo como um discurso ficcional. O gênero passa a ser compreendido como uma narrativa com convenções e realizadores em comum, que se instituiu através da história.

Entretanto, o gênero nem sempre foi concebido desta forma. Para além das análises teóricas atuais, o documentário possuiu uma posição privilegiada na sociedade por supostamente apresentar um retrato fiel do mundo sócio-histórico (Roscoe e Hight, 2001). Por lidar (na maior parte do tempo) com personagens e situações não ficcionais, o gênero entrou em simbiose com o que se convém chamar de “vida real”: o documentário se tornou uma janela para a realidade concreta. Mas como este, tido por muitos de seus próprios realizadores como um tratamento criativo da realidade<sup>104</sup>, se tornou, ele mesmo, sinônimo do real?

Segundo Nichols (1991), o documentário pertence ao discurso da sobriedade, isto é, aqueles sistemas não ficcionais como a lei, a ciência, a medicina e a política, que possui poder instrumental. Isso se deveu ao fato de o gênero ter estado intimamente ligado ao projeto científico e ao avanço tecnológico, um produto do Iluminismo. O documentário está relacionado, portanto, ao fetiche moderno pelos fatos oriundos desse projeto. A câmera se torna um aparato pelo qual o mundo natural pode ser apreendido fielmente, se tornando uma peça científica como o barômetro ou o termômetro. No passado, o documentário capitalizou a concepção positivista de que os fatos falam por si só, não carecendo de interpretação. O documentário expositivo, por exemplo, funcionaria como um experimento científico, testando uma hipótese (Renov, 1999).

Roscoe e Hight (2001) atestam que o imaginário de que a câmera nunca mente foi criado a partir de dois fenômenos: o poder da fotografia e do discurso entre realismo e naturalismo. André Bazin (2000) argumentava que a fotografia deveria ser entendida como um fenômeno da natureza e que imagem e real são a mesma coisa. Isso leva à discussão da referencialidade e evidencialidade: o documentário se ampara no discurso do realismo e naturalismo por manter seu status referencial. Por isso, o discurso realista tende a ver as representações como ideologicamente neutras, naturais, ao invés de construídas. O documentário também capitaliza para si a capacidade de expor os fatos do mundo social, ou seja, não carecem de interpretação. Segundo os autores, isso advém do discurso jornalístico, que também é culturalmente

---

<sup>104</sup> Essa frase é de John Grierson, fundador da escola inglesa de documentário.

reconhecido como portador da “verdade”, sustentado por uma série de práticas profissionais, entre elas a objetividade. Esse discurso reitera o papel do documentário como comentador da sociedade e educador das massas, que ignora os questionamentos pós-modernos do discurso científico.

Todavia, teorias contemporâneas têm minado conceitos como “realidade” e “verdade”, o que, aliado à nova tecnologia digital, enfraquece a habilidade da câmera de registrar o mundo social de forma acurada. Esse é o mais recente e severo desafio para o documentário e essas transformações têm resultado em uma série de novas estratégias de representação que têm aberto espaços entre “fato” e “ficção”. Ao fazer isso, o documentário desenvolveu estilos que potencialmente desafiaram as fundações do gênero (Roscoe e Hight, 2001).

A crítica pós-modernista<sup>105</sup> do filósofo Jean-François Lyotard (2000) abalou as fundações do documentário: se a sociedade começou a suspeitar tanto da ciência, por que o documentário não seria sujeito da mesma suspeita? Segundo esse discurso, o documentário só poderia mostrar uma verdade, não “a verdade”. Tem-se argumentado que o coração do pós-modernismo é a crise da representação, o colapso do real. Uma das consequências dessa crítica pós-moderna da realidade é o rompimento da barreira que separa a ficção do real no documentário (Roscoe e Hight, 2001).

O período atual tem sido caracterizado como dono de um discurso mais preocupado com a superfície (mais que a profundidade) e com o estilo (mais que o conteúdo). Seus textos são caracterizados como sendo intertextuais, reflexivos e consumidos por um público consciente. A paródia tem se apresentado como uma das estratégias adotadas, principalmente, nos *mock-documentaries*, e seu caráter crítico, por sua vez, tem sido cada vez mais observado. A paródia funciona ao criar no público expectativas acerca de um texto particular (assim como o documentário) e desapontá-lo (quando o mesmo descobre não se tratar de um documentário), mas ainda produz um texto não-factual, que pode estar engajado em novas e complexas formas. Por esses motivos, a crescente popularidade do *mock-documentary* é vista por Roscoe e Hight (2001) como sintoma de uma subversão do *status* privilegiado do documentário. Nesse cenário, no qual o próprio real é questionado, a linha que separa a ficção da não ficção se torna cada vez mais tênue.

Todavia, o que se observa na adoção da estética documentária pelo *found footage* de horror é um movimento inverso ao verificado nos *mock-documentaries* em geral: o uso do discurso de sobriedade e do *status* que o gênero goza na sociedade tem como objetivo criar uma atmosfera factual, de crença, ao invés de brincar com as fronteiras entre ficção e não ficção. Um *mock-documentary*, assim como descrito por Roscoe e Hight, possui uma característica que falta ao *found footage* de horror: o público sabe estar diante de um falso documentário.<sup>106</sup> Essa

---

<sup>105</sup>Alguns autores citados no presente trabalho utilizam o termo pós-modernidade, como Roscoe e Hight, Zygmunt Bauman e Lyotard. Contudo, há uma certa resistência por parte de alguns autores nesse uso, como no caso de Anthony Giddens, que atesta que o período atual não pode ser considerado pós-moderno, uma vez que está sofrendo as consequências da modernidade. Segundo Giddens (1991), a desorientação que se expressa na sensação de que não se pode obter conhecimento sistemático sobre a organização social, resulta, em primeiro lugar, da sensação de que muitos de nós temos sido apanhados num universo de eventos que não compreendemos plenamente, e que parecem em grande parte estar fora de nosso controle. Para melhor compreender o momento, deve-se olhar novamente para a natureza da própria modernidade (ao invés de criar novos termos como pós-modernidade) que, por razões específicas, tem sido insuficientemente abrangida, até agora, pelas ciências sociais. O autor alega que em vez de estarmos entrando num período de pós-modernidade, estamos alcançando um período em que as consequências da modernidade se tornam mais radicalizadas e universalizadas do que antes. Além da modernidade, podemos perceber os contornos de uma ordem nova e diferente, que é “pós-moderna”; mas isto é bem diferente do que é atualmente chamado por muitos de “pós-modernidade”. Nosso trabalho, entretanto, não pretende aprofundar conceitos supracitados, optando pelo uso de termos como atualidade e contemporaneidade.

<sup>106</sup> Há apenas uma exceção a essa regra, segundo Roscoe e Hight (2001), que seria a existência de *hoaxes*, ou seja, *mock-documentaries* que pretendem enganar o público ao se proporem como ficcionais. O *found footage* pode se

estratégia parece estar presente de forma consciente no discurso dos realizadores desse subgênero, como demonstra a declaração Myrick (um dos diretores de *A bruxa de Blair*, um “pseudo” documentário), já exposta na introdução do presente trabalho: “Todos, desde canais de notícias até documentários, usam a câmera na mão e acho que os espectadores percebem (estas imagens) como mais verdadeiras: ‘estou assistindo algo verdadeiro, pois não parece produzido e premeditado’” (BBC Brasil, 2009).

O impacto desse filme pode ser medido pelo fato de o público *crer* estar diante de um documentário inacabado encontrado anos depois e exibido nos cinemas ao redor do mundo, talvez como um alerta de que não se pode vencer as “forças sobrenaturais”. Essa crença, oriunda do *status* privilegiado do documentário na sociedade contemporânea, é a responsável pelo sentimento de horror causado no público, pelo medo da bruxa (que existe porque está dentro de um documentário). Se, como afirma Carroll (1999), um filme de horror bem-sucedido é aquele que entra em sintonia com as ansiedades vigentes numa determinada sociedade e num determinado período, o “falso documentário” de Myrick e Sánchez parece ter concatenado de forma satisfatória essas ansiedades com o público.

O uso dos códigos do documentário pelo subgênero do horror, no entanto, é mais complexo do que a simples criação de uma atmosfera de “realidade” que geraria mais medo, estando inserido em outros fenômenos relacionados às novas mídias e tecnologias e a novas formas de subjetividade, como será abordado em seguida.

### 3.2 As Novas Mídias e Tecnologias e o Novo “Eu”

O impacto das novas mídias e tecnologias tem sido enfatizado na presente análise como um dos fatores (talvez o mais importante) constitutivos do fenômeno do *found footage*, e no modo como este tem sido consumido e tem alterado os paradigmas do horror. O próprio cinema deve, de uma forma geral, às novas tecnologias e mídias, por suas câmeras mais leves e sua nova interação com o público. Mas o *found footage*, seja ele de horror ou não, ao abarcar vídeos caseiros, documentários de fundo de quintal e jornalismo amador, representa, talvez da melhor forma, esse impacto. A própria transformação do subgênero de algo pretensamente “real” para algo sabidamente ficcional (mas com a mesma estética não-ficcional) pode ser entendido como uma renovação. Filmes como *Apartamento 143* são a prova disso. Os produtores não querem mais “enganar” seu público quanto ao conteúdo do filme e nem esse mais creem estar diante de uma fita real que fora encontrada e agora é exibida. O efeito *A bruxa de Blair* não é mais uma determinante do subgênero e seu público fiel não espera mais por isso. Filmes são feitos nesse formato, com câmera diegética, mas não se pretende mais horrorizar pelo simples fato de serem “reais”. Então por que continuar fazendo *found footage*, se nem o público nem os realizadores entram no jogo factual?

A chave para se compreender esse fenômeno se encontra nos novos modos de percepção das subjetividades geradas de forma marcante pelas novas mídias e tecnologias. Segundo Paula Sibilia, autora de *O show do eu: a intimidade como espetáculo* (2008), nas últimas décadas, a sociedade ocidental tem atravessado um turbulento processo de transformações, que atinge todos os âmbitos e leva até a insinuar uma verdadeira ruptura em direção a um novo horizonte. De acordo com a autora, inúmeros indícios apontam para essa época como limítrofe, um corte na história, uma transição de um mundo para outro: daquela formação histórica ancorada no capitalismo industrial, que vigorou do final do século XVIII até meados do XX, para outro tipo de organização social, que começou a se delinear nas últimas décadas. Nesse novo contexto,

---

encaixar ao conceito de *hoax*, contudo a complexidade do subgênero (histórica e estética, como tratadas no segundo capítulo) impede essa categorização.

transformam-se também as formas de ser e estar no mundo. Tais forças históricas imprimem sua influência na conformação dos corpos e das subjetividades: todos esses vetores socioculturais, econômicos e políticos exercem uma pressão sobre os sujeitos dos diversos tempos e espaços, estimulando a configuração de certas formas de ser e inibindo outras modalidades.

Mas o que são exatamente as subjetividades? Como e por que alguém se torna o que é, aqui e agora? Sibilia (2008) explica que as subjetividades são modos de ser e estar no mundo, longe de toda essência fixa e estável que remete ao “ser humano” como uma entidade a-histórica de relevos metafísicos, sendo seus contornos flexíveis e cambiáveis culturalmente. Toda subjetividade é necessariamente *embodied*, encarnada em um corpo, mas também é sempre *embedded*, embebida em uma cultura intersubjetiva. Certas características biológicas traçam e delimitam o horizonte de possibilidades na vida de cada um, mas a experiência também é fundamental. E quando ocorrem mudanças nessas possibilidades de interação e nessas pressões históricas, o campo da experiência subjetiva também se altera de forma múltipla e aberta.

De acordo com a abordagem de Sibilia (2008), as experiências subjetivas podem ser estudadas em função de três grandes dimensões ou perspectivas diferentes. A primeira se refere ao nível *singular*, cuja análise focaliza a trajetória de cada indivíduo como sujeito único e “irrepetível” – é a tarefa da psicologia, por exemplo, ou até mesmo das artes. No extremo oposto a esse nível de análise estaria a dimensão *universal* da subjetividade, que abrange todas as características comuns ao gênero humano, tais como a inscrição corporal de cada sujeito e sua organização por meio da linguagem – este tipo de estudo seria tarefa da biologia ou da lingüística, por exemplo. Entretanto, há um nível intermediário entre essas duas abordagens: uma dimensão de análise que a autora denomina *particular* ou *específica*, localizada entre os níveis singular e universal da experiência subjetiva, que visa detectar aqueles elementos comuns a alguns sujeitos, mas não necessariamente inerentes a todos os seres humanos. Essa perspectiva se refere àqueles aspectos culturais da subjetividade, oriundos de forças históricas nas quais intervêm vetores políticos, econômicos e sociais que impulsionam o surgimento de certas formas de ser e estar no mundo. É nesse tipo de análise intermediária (particular, histórica e cultural) que o presente trabalho se debruça para buscar compreender o fenômeno da mudança de subjetividades no momento atual.

Visto que subjetividades são formas de ser e estar no mundo, que se modificam ao sabor dos acontecimentos históricos, como compreender as mudanças nas subjetividades atuais, bem como os fatores históricos que as possibilitaram? Longe de buscar esgotar o tema, pretende-se aqui realizar um breve exame de como subjetividades foram se modificando e se adequando às novas demandas sociais em resposta às transformações operadas pelas novas mídias e tecnologias.

O filósofo Michel Foucault estudou os mecanismos de “disciplinamento” nas sociedades industriais em sua obra *Vigiar e punir* (2005). Segundo ele, coube às sociedades disciplinares organizar os grandes meios de confinamento, os quais tinham como objetivo concentrar e compor, no tempo e no espaço, uma forma de produção cujo efeito deveria ser superior à soma das partes. O indivíduo não cessava de passar de um espaço fechado ao outro: família, escola, fábrica, universidade e eventualmente prisão ou hospital. Suas principais características eram a distribuição dos indivíduos em espaços individualizados, classificatórios, combinatórios, isolados, hierarquizados, capazes de desempenhar funções diferentes segundo o objetivo específico que deles exige, estabelecendo uma sujeição do indivíduo ao tempo, com o objetivo de produzir com o máximo de rapidez e eficácia. Nessa época foram construídos corpos “dóceis e úteis”, organismos capacitados para funcionar da maneira mais eficaz dentro do projeto histórico do capitalismo industrial.

No cenário da “sociedade disciplinar” do século XIX e início do XX, rígidas separações entre o âmbito público e a esfera privada da existência eram cultivadas. Foi nessa época que

um espaço de refúgio para o indivíduo e a família nuclear começou a ser criado, no seio do mundo burguês, que fornecia um território a salvo das exigências e dos perigos do meio público, aquele espaço exterior que começava a ganhar um tom cada vez mais ameaçador. O surgimento dos quartos individuais e o gosto por leituras solitárias proporcionaram esse ambiente. Dessa forma, surge o *Homo psychologicus*, um tipo de sujeito que se supunha dotado de vida interior e que se voltava para dentro de si, que minuciosamente construía seu eu em torno de um eixo situado nas profundezas de sua interioridade psicológica (Sibilia, 2008).

Contudo, o surgimento das mídias em massa e, conseqüentemente, da cultura de massa, impactou o modo de ser desse *Homo psychologicus* burguês. Sibilia (2008) entende que o universo íntimo veio à tona, em um movimento que enaltecia a autenticidade de cada um, desenvolvendo uma outra forma de individualismo, que Georg Simmel chamou de “qualitativo”, o império dos indivíduos únicos e incomparáveis. Nesse novo quadro, a liberdade perde sua vocação universal preconizada pelo Iluminismo, e passa a ser um meio para a realização pessoal de cada sujeito. A modernização da percepção operada no século XIX culminou na criação do observador e espectador modernos. As sínteses perspectivas constituem um método no qual os sujeitos modernos foram arduamente treinados, não apenas através do cinema, mas de um conjunto heterogêneo de dispositivos tecnológicos que exerceram suas pressões sobre o campo da visão e sobre o sistema perceptual humano (Sibilia, 2008).

Por conseguinte, o século XX viu o *boom* dos meios de comunicação de massa (rádio, cinema e televisão) e, no final desse mesmo século, surgem novos meios de comunicação baseados em tecnologias eletrônicas (correio eletrônico, *webcams*, *blogs*, *fotologs*, *videologs* e redes sociais). Todavia, essas novas mídias e tecnologias que surgiam já no final do século XX, impulsionadas pela rede mundial de computadores, se diferenciavam do formato *broadcasting* (radiodifusão) da comunicação em massa ao alterar a forma como essas informações eram transmitidas e recebidas. Nesse formato, uma determinada informação é difundida para muitos receptores *ao mesmo tempo*, isto é, um programa de rádio ou uma telenovela eram transmitidos ao mesmo tempo para um número grande de espectadores. O surgimento dessas novas formas de mídias e tecnologias alterou a forma passiva pela qual a informação era recebida: qualquer pessoa poderia passar qualquer tipo de informação para um número indeterminado de pessoas, seja através da publicação de vídeos em canais como o *YouTube* ou nos diários pessoais publicados nos blogs que se amontoam na rede. As redes sociais (*Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, entre outras), nas quais os usuários da internet se relacionam e expõem detalhes da sua vida, ideias e opiniões, acabaram por coroar uma prática de compartilhamento de informações, que valoriza a exposição em detrimento da intimidade.

A chamada *Web 2.0* (expressão cunhada em 2004, em um debate do qual participavam vários representantes da cibercultura e empresários do Vale do Silício) foi reconhecida como uma nova etapa de desenvolvimento da internet após a decepção gerada pelo fracasso das companhias pontocom: enquanto a primeira geração de empresas on-line procurava “vender coisas”, a *Web 2.0* vê os usuários como co-desenvolvedores. Nesse esquema, a meta é ajudar as pessoas a criarem e compartilharem idéias e informações, equilibrando a grande demanda com o auto-serviço. A combinação do velho slogan *faça você mesmo* com o novo mandato *mostre-se como for* vem transbordando as fronteiras da internet (Sibilia, 2008). O *YouTube* talvez seja o representante mais importante da *Web 2.0*: sob o slogan *broadcast yourself*, o site revolucionou a forma de se relacionar com a mídia.

As “personalidades” são convocadas a *se mostrarem*, e a privatização dos espaços públicos é a outra face de uma crescente publicização do privado, no qual percebe-se um deslocamento daquela subjetividade “interiorizada” em direção a novas formas de autoconstrução. Essas personalidades passam a ser, portanto, *alterdirigidas* e não mais *introduzidas*, construções de si orientadas para o olhar alheio ou “exteriorizadas”, não mais introspectivas ou intimistas. O uso dessas novas ferramentas como os *blogs*, *fotologs*, *webcams*,

redes sociais como o *Facebook* e o *YouTube* seria uma estratégia que os sujeitos contemporâneos colocam em ação para responder às novas demandas socioculturais, balizando outras formas de ser e estar no mundo (Sibilia, 2008).

Embora a valorização do processo de individualização tenha permanecido em crescimento, o desprezo pelo público e o apreço pela intimidade mudaram no momento atual: o ato de tornar pública a própria intimidade é uma das tônicas das subjetividades de hoje. Para Sibilia (2008), o *eu* abandona o espaço interior dos abismos da alma ou dos sombrios conflitos psíquicos, e passa a se estruturar em torno do corpo, ou, mais precisamente, da imagem visível do que cada um é. Mais do que um suporte para a alma, o corpo se torna uma “peça de *design*”. É preciso exibir a personalidade de cada um e essa exposição deve representar certas regras. As telas expandem o campo de visibilidade a partir do espaço em que cada um pode se construir como subjetividade “alterdirigida”. Nessa cultura das aparências, as tendências exibicionistas e performáticas alimentam a procura de um efeito: o reconhecimento nos olhos alheios e, sobretudo, o cobiçado troféu de “ser visto”.

A internet tem servido nessas últimas décadas de espaço para as práticas que Sibilia (2008) chama de “confessionais”, ou seja, uma multidão de anônimos se apropriam da *Web 2.0* para expor publicamente a sua intimidade. A autora aponta que junto com essas novidades veem-se algumas premissas básicas da autoconstrução, da tematização do *eu* e da sociabilidade moderna e é justamente por isso que essas novas práticas resultam significativas.

Porque esses rituais tão contemporâneos são manifestações de um processo mais amplo, certa atmosfera sociocultural que os abrange, que os torna possíveis e lhes concede um sentido. Esse novo clima de época que hoje nos envolve parece impulsionar certas transformações que atingem, inclusive, a própria definição de *você* e *eu*. A rede mundial de computadores se tornou um grande laboratório, um terreno propício para experimentar e criar novas subjetividades: em seus meandros nascem formas inovadoras de ser e estar no mundo, que por vezes parecem saudavelmente excêntricas e megalomaníacas, mas outras vezes (ou ao mesmo tempo) se atolam na pequenez mais rasa que se pode imaginar. Como quer que seja, não há dúvidas de que esses reluzentes espaços da *Web 2.0* são interessantes, nem que seja porque se apresentam como cenários bem adequados para montar um espetáculo cada vez mais estridente: o show do *eu* (Sibilia, 2008: 27).

Nesse campo fértil para as novas subjetividades se exporem, o poder de “verdade” que emana do documentário (devido ao seu atrelamento histórico ao discurso de sobriedade) possui enorme apelo. O lema *broadcast yourself* está concatenado com essa atmosfera do “real”, na qual um indivíduo expõe sua própria vida, abre sua intimidade, usa uma câmera ou uma rede social como um confessionário. A cena mais famosa de *A bruxa de Blair* talvez seja o momento em que Heather usa sua câmera como um confessionário, pedindo desculpas às famílias dos colegas já sumidos e declarando seu amor a seus pais. A prática, que denominamos “câmera confessionária” está presente em muitas obras do subgênero, podendo ser descrita como uma de suas principais características (figura 23).

Aqui, relacionamos a “Câmera confessionária” à ideia de “câmera-olho” (*Kino-Glaz*), proposta por Dziga Vertov, no sentido da necessidade contemporânea de se exibir, da vida que virou palco para o show do eu, como aponta Sibilia. Essa necessidade, portanto, é plenamente satisfeita nos filmes que compõem o *found footage*, uma vez que a maior parte deles são oriundos de pretensos vídeos caseiros, diários pessoais e documentações da vida cotidiana.

Figura 23: Momento em que Heather expõe confissões diante da câmera (“câmera confessional”) em *A bruxa de Blair*.



Fonte: People.com<sup>107</sup>

A apropriação da estética documental pode ser compreendida nesse *zeitgeist* descrito por Sibilia como uma busca pela própria exposição, pela quebra da intimidade, pelo palco. Em um momento em que todos se exibem através de câmeras, confissões, fotos, relatos, nada mais justo que o uso da não-ficção como fio condutor. As novas subjetividades se acostumaram a se verem, verem os outros e serem vistas (até mesmo vigiadas). Nada mais familiar do que um filme que se parece com um vídeo do *YouTube*, com pessoas “normais” fazendo coisas corriqueiras, lançando-se ao domínio público de forma extrovertida e espetacular, mesmo que a história contada horrorize os espectadores.

### 3.3 Novas Mídias, Novas Tecnologias e Novos Medos

Mas o que essas novas subjetividades temem? O que anseiam? Embora essas questões possam parecer por demais subjetivas, elas têm, em grande parte, norteadas o presente trabalho até aqui. Isso porque falar do apelo que o gênero de horror possui é falar de sua capacidade de horrorizar (mesmo que artisticamente, como lembra Carroll). Como optamos por seguir uma abordagem mais focada na influência cultural do cinema – a tese do realizador cinematográfico como *bricoleur*, de Turner, e a afirmação de Carroll de que um filme de horror de sucesso é aquele que consegue se conectar com as ansiedades vigentes – podemos inferir que as obras de horror de hoje estão relacionadas com os medos contemporâneos. Segundo essa abordagem, o gênero de horror muda de acordo com o tempo e o espaço, acompanhando a mudança das subjetividades e suas ansiedades. Por isso, levantamos essas questões na última seção do trabalho: o que tememos hoje e como expressamos esse temor através da arte (no nosso caso específico, do filme de horror)?

Como nosso objeto é o estudo da relação entre o cinema de horror e os medos de uma determinada sociedade em um determinado período histórico – tendo como recorte o *found footage* – nos debruçaremos agora sobre as ansiedades contemporâneas e sua relação com o subgênero do horror.

<sup>107</sup> Disponível em: <<http://www.people.com/people/article/0,,20555715,00.html>>. Acesso em: jan. 2015.

Entretanto, cabe antes elucidar as limitações teóricas e metodológicas de se estudar uma emoção (horror, medo, ansiedade), por si só subjetiva. Dessa forma, nos utilizaremos do mesmo argumento usado por Carroll (1999): dada a dificuldade de se conhecer as respostas emocionais do público sem empiria, o filósofo optou por aceitar que as mesmas são moldadas pelos personagens das histórias, por ser possível formular um quadro objetivo de caracterização do horror a partir da maneira como os personagens respondem ao monstro, ao invés de ser apenas com base na subjetividade do pesquisador.

Mas, do que as pessoas têm medo? Em seu estudo sobre o medo na Idade Média e Moderna, *A história do medo no ocidente* (2011), Delumeau atesta a existência de dois níveis diferentes de análise do medo: os permanentes e os cíclicos. O primeiro, que mais frequentemente era compartilhado por pessoas de todas as classes sociais, se mantinha no seio da sociedade, povoando as mentes bastante influenciáveis de um grupo de indivíduos que associavam ao mal, principalmente ao Diabo, aquilo que a religião (por meio das sagradas escrituras – a *Bíblia* – ou através dos membros do Clero) e eles mesmos não conseguiam entender ou explicar. Alguns, como afirma, eram permanentes, ligados ao mesmo tempo a determinado nível técnico e ao instrumental mental que lhe correspondia: o medo do mar, das estrelas, dos presságios, dos fantasmas, entre outros. Já o segundo eram aqueles que surgiam em determinado momento e da mesma forma desaparecia, sendo determinados por agentes externos que povoava as mentes da população em alguns momentos e em outros não. Os medos cíclicos atingiam, variavelmente, a totalidade da população do medievo como, por exemplo, na ocasião de uma epidemia infecciosa, ou atormentavam somente os pobres como o aumento de impostos ou as penúrias.

Os medos, segundo Delumeau (2007), podem mudar segundo o tempo e o lugar em virtude das ameaças que pesam sobre os indivíduos. Durante muito tempo, os principais perigos que ameaçaram a humanidade, e, portanto, os principais medos, vinham da natureza: as epidemias – especialmente a peste negra e a cólera –, as más colheitas que levavam à fome, os incêndios provocados particularmente por raios, os tremores de terra, entre outros. Contudo, com o passar do tempo, a guerra passou a ocupar um lugar cada vez maior. O aperfeiçoamento dos armamentos, o movimento para uma guerra total, a multiplicação dos atos terroristas conduziram a um aumento contínuo do número das vítimas (especialmente civis). Para o autor, os perigos e os medos oriundos da guerra, ainda que não tenham desaparecido, tornaram-se cada vez menos importantes em relação aos oriundos dos homens, o que é verificável hoje, em que o terrorismo tomou dimensão mundial: o medo tornou-se, cada vez mais, o medo do próprio homem.

Em *Medo líquido* (2008), Bauman se debruça sobre os medos da sociedade contemporânea (a qual chama “líquida”).<sup>108</sup> Diferentemente dos outros animais, o homem possui um “medo de segundo grau”, social e culturalmente reciclado, que orienta seu comportamento. Este pode ser visto como uma estrutura mental estável que pode ser mais bem descrita como o sentimento de ser suscetível ao perigo, uma sensação de insegurança (o mundo está cheio de perigos que podem se abater sobre nós a qualquer momento) e vulnerabilidade (no caso de o perigo se concretizar, haverá pouca ou nenhuma chance de fugir ou de se defender com sucesso). Segundo ele, os medos de hoje possuem três facetas: as que ameaçam o corpo e as propriedades; a durabilidade da ordem social e a confiabilidade nela (renda, emprego, invalidez, velhice); e os perigos que ameaçam a pessoa no mundo (classe, gênero, etnia, religião).

---

<sup>108</sup>O mundo líquido seria uma espécie de irrealidade dentro da qual o indivíduo está mergulhado, um mundo de aparência absoluta, de ameaças que quase nunca se configuram como reais, mas que são mostradas todo o tempo pela mídia. Um mundo onde tudo pode se desfazer rápido demais e a forma líquida é instável, podendo tomar a forma que lhe é atribuída (Bauman, 2008).

Para Bauman (2008), esse fenômeno tem uma explicação política, pois a segurança foi minada com a fragilização dos mecanismos institucionais apoiados e garantidos pelo Estado, com a falência das políticas que compuseram o Estado de Bem-Estar Social. A desregulamentação das forças do mercado e a submissão do Estado à globalização negativa (globalização dos negócios, do crime e do terrorismo) não foi acompanhada pela globalização das instituições políticas e jurídicas capazes de controlá-la. O resultado seria uma fragilidade ímpar dos vínculos humanos, lealdades comunais frágeis, debilidade de compromissos e solidariedades, sobrecarregando as tarefas relacionadas ao estabelecimento, à manutenção e à operação diária do Estado, levando a uma crise das contas públicas e ao enfraquecimento da rede de proteção dos direitos sociais. O dismantelamento do Estado, dos sindicatos e outros instrumentos de luta coletiva fizeram os indivíduos procurarem soluções individuais para problemas socialmente produzidos, de modo inadequado e ineficaz. Há uma privatização dos problemas em um mundo cada vez mais incerto e imprevisível e, assim, perigoso. Há um sentimento de liberdade sem segurança, tão perturbadora quanto a segurança sem liberdade.<sup>109</sup>

A falta de segurança, as incertezas e a incapacidade de controlar os riscos podem ser apontadas como as principais causas do aumento da vigilância, mesmo que isso não reflita diretamente o aumento da segurança. A importância dos estudos da vigilância para a presente análise se dá justamente no que tange às ansiedades geradas pelas novas formas de ser no mundo, ancoradas pelas novas mídias e tecnologias. Se o medo pertence ao tempo e ao espaço do qual faz parte, como atestam Delumeau e Bauman em seus estudos sobre essa emoção, a chave para compreender o apelo do *found footage* está fincado mais urgentemente nas novas formas de vigilância e de interação social das subjetividades contemporâneas promovida pelas novas formas de mídias e tecnologias. Dado o grande número de obras e a própria diversidade e volume do tema (medo contemporâneo), optamos por analisar mais detidamente os dois principais filmes do subgênero - *A bruxa de Blair* e *Atividade paranormal* - bem como sua relação com as novas mídias e tecnologias.

O primeiro grande sucesso do *found footage*, e que ajudou a lançar as próprias bases do subgênero, ocorreu no período do *boom* da internet: *A bruxa de Blair*, de 1999. A própria rede auxiliou a criação da mitologia por trás do filme, que o transformou em um sucesso de bilheteria. A credibilidade nas informações contidas na rede mundial de computadores aliada à própria credibilidade no gênero documentário serviram de propulsor para o apelo com o público. A internet tem aqui um papel importante por ser, ao mesmo tempo, origem e meio das novas ansiedades. Isso pode ser averiguado em *A última transmissão*, na qual o monstro se utiliza da rede para se comunicar com suas vítimas. *A bruxa de Blair* causou histeria em milhares de espectadores que acreditavam estar diante de informações verídicas. A internet surgia em um cenário dominado pela grande mídia com a promessa de quebrar seu monopólio – o que de fato ocorreu, como demonstra a adesão de grande parcela da população mundial às redes sociais – e isso gerou grande ansiedade por conta de seus usuários.

Como Delumeau (2011) atesta, há uma relação entre o medo e o nível técnico de determinada época, como o medo do mar ou do botão vermelho que acabaria com a vida, tal como o homem a conhece. Dessa forma, o medo da internet era, naquele momento, o medo do desconhecido. No entanto, a complexidade desse fenômeno está justamente em via dupla: ao mesmo tempo que subjetividades dão conta das ansiedades geradas pelas novas mídias e tecnologias, elas também são alteradas por elas. A internet alterou a forma segundo a qual as subjetividades se apresentavam e representavam, assim como interagem entre si, e os primeiros

---

<sup>109</sup>Bauman (2008) alega ser esse um quadro de “temores existenciais”, que solapam a confiança dos indivíduos na medida em que se fragilizam os empregos, as redes de amizade, a posição que estes ocupam na sociedade e sua autoconfiança. Nessas condições vive-se com uma percepção de “riscos” cuja probabilidade acredita-se poder calcular, embora esse cálculo seja apenas o da probabilidade de que as coisas dêem errado sem que possam ser mais exatamente previstas.

filmes do *found footage* expressavam a ansiedade gerada pelo fenômeno ao vincular a rede à figura do monstro.

O desejo de tornar sua própria vida algo público, em detrimento da intimidade, e a nova vida performática exposta nas redes sociais formam o cenário contemporâneo no qual o vivido é matéria prima para o que Sibilia chama de “show do eu”. A “câmera confessionária” de Heather, em *A bruxa de Blair*, representa o *videolog* íntimo corriqueiro da internet, e a câmera de vigilância de *Atividade paranormal* mostra a outra face da epopéia contemporânea da visibilidade: o medo da vigilância. No primeiro filme da franquia, o casal Kate e Micah instala uma câmera no quarto para vigiar possíveis fenômenos sobrenaturais enquanto dormem. A câmera fica, portanto, filmando continuamente numa espécie de plano-sequência que é “editado” ao longo do filme para exibir somente as partes relevantes. Ao acordar, Micah verifica o material bruto e se choca ao descobrir que suas suspeitas são confirmadas.

Mas é no segundo filme da franquia que a vigilância fica mais evidente. Ao ver sua casa revirada, Daniel decide colocar câmeras em toda a casa para reforçar a segurança da família. Entretanto, elas captam algo bem diverso do que o personagem poderia supor – trata-se do mesmo demônio que figurava na primeira parte da história. Mas, ao contrário de Micah, que tinha acesso ao material gravado diariamente, Daniel não verificava as gravações do sistema de segurança, o que lhe gerava mais agonia por estar diante do desconhecido.

Em *Máquinas de ver e modos de ser* (2013), Fernanda Bruno faz um estudo sobre a vigilância e seu impacto nas subjetividades contemporâneas, analisando mais detidamente as novas mídias e tecnologias e sua atuação vigilante. Michel Foucault (2004) define vigilância como a observação sistemática de indivíduos, populações ou informações relativas a eles, tendo em vista produzir conhecimento e intervir sobre os mesmos, de modo a conduzir suas condutas. A partir desse conceito, Bruno cria o de “vigilância distribuída”, isto é, uma vigilância que tende a se tornar cada vez mais ubíqua e incorporada aos diversos dispositivos tecnológicos, serviços e ambientes cotidianos, mas que se exerce de modo descentralizado, sem hierarquias estáveis e com uma diversidade de propósitos, funções e significações nos mais diferentes setores: nas medidas de segurança e coordenação da circulação de pessoas, informações e bens, nas práticas de consumo e nas estratégias de marketing, nos meios de comunicação, entretenimento e sociabilidade, entre outros. Segundo a autora, a vigilância se torna aceitável no momento atual, e por vezes solicitada, por meio de três grandes vias: segurança, visibilidade e regime de eficiência informacional.

A vigilância distribuída é ancorada na diversidade de tecnologias, práticas, propósitos e objetos da vigilância: câmeras de vigilância em lugares públicos, semipúblicos e privados; *webcams* pessoais ou institucionais, sistemas de videovigilância “inteligentes”, entre outros. Essa diversidade de tecnologias vai de par com a multiplicidade de processos e práticas, o que aumenta a abrangência dos focos atuais ou potenciais de vigilância, que não mais se restringem nem se justificam por grupos suspeitos, mas que podem ser todos e qualquer um, uma vez que todos têm acesso a esses processos. Também se difere dos dispositivos modernos de inspeção, que vigiavam um conjunto pré-definido de indivíduos, cuja presença se devia à própria instituição que os vigiava (prisioneiros, enfermos etc.) e cujo funcionamento estava atrelado a uma cadeia hierárquica que distinguia vigilante e vigiado: hoje esses dois termos são indiscerníveis, ou seja, todos podem ser potencialmente vítimas ou suspeitos. Isso também exhibe uma outra faceta dessa nova forma de vigilância: ela se distribui entre agentes humanos e máquinas, o que amplia enormemente o espectro de indivíduos, ações, informações e comportamentos sob vigilância, transpondo com facilidade limites espaciais, temporais e financeiros (figura 24).

Figura 24: A câmera de vigilância acompanha o momento em que Kate surge na casa da irmã, mata a família e leva o sobrinho.



Fonte: Koimoi<sup>110</sup>

O conceito de vigilância distribuída é patente ao mostrar como o processo de vigilância se espalha em uma rede e perde a relação hierárquica estanque entre vigilantes e vigiados, criando um clima paranóico e um ambiente de medo, pois o indivíduo ao mesmo tempo em que quer se sentir seguro, teme a vigilância. A câmera fluida de *Atividade paranormal* capta as imagens que os personagens desejam e as que não desejam, evidenciando o oculto, o que não pode vir à tona. Esse paradoxo fica evidente para Robert Castel (2003), que afirma que os países desenvolvidos construíram no pós-guerra, nos chamados “trinta anos gloriosos”, sociedades com grau de segurança jamais conhecido na história, cujos perigos são menos numerosos e mais espaçados que em outros períodos de tempo ou em outras partes do mundo. Além disso, há meios eficazes de prever, evitar e enfrentar os perigos que ainda existem – como morrer precocemente ou adoecer – e os seres humanos nesses países teriam ganho uma proteção crescente contra as forças superiores da natureza, a debilidade inata dos seus corpos e os perigos da agressão de outras pessoas. Entretanto, as pessoas ali se sentem ameaçadas, inseguras e amedrontadas, inclinadas ao pânico e apaixonadas por tudo que se refira a novos meios de segurança e proteção.

Para tentar explicar esse paradoxo, Castel argumenta que o sentimento de insegurança não deriva tanto da carência de proteção, mas, sobretudo, da falta de clareza de seu escopo,

<sup>110</sup> Disponível em: <<http://www.koimoi.com/reviews/paranormal-activity-2-review/>>. Acesso em: jan. 2015. <[http://dailybruin.com/2010/10/26/\\_reel\\_life\\_paranormal\\_activity\\_2\\_spooks\\_and\\_satisfies\\_moviegoers\\_even\\_those\\_new\\_to\\_series/](http://dailybruin.com/2010/10/26/_reel_life_paranormal_activity_2_spooks_and_satisfies_moviegoers_even_those_new_to_series/)>. Acesso em: jan. 2015.

pois, mesmo que se tenha estabelecido padrões de proteção sempre crescentes, criou-se uma obsessão com a insegurança e uma intolerância a qualquer falha no seu fornecimento – fato que teria aprofundado a ansiedade e o medo. Isso quebrou a expectativa de que, com a continuação das descobertas científicas e das invenções tecnológicas, seria possível atingir uma segurança total ou uma vida totalmente livre do medo. O indivíduo se torna frágil ao buscar enfrentar esses medos, pois não compreende sua origem e sua lógica, faltando habilidades para agir.

Portanto, se antes o medo estava atrelado ao conhecimento técnico e instrumental do homem, como aponta Delumeau, na contemporaneidade o excesso de domínio do homem sobre a natureza não lhe trouxe uma sensação de segurança. Segundo Bruno (2013), várias pesquisas mostram a inexistência dos esperados nexos entre o aumento da videovigilância e a redução de criminalidade, mas, mesmo assim, não há um movimento no sentido de descartar ou rever esta medida securitária, ao contrário, a apropriação da noção de risco pelo discurso policial securitário supõe que as falhas demandam a ampliação da vigilância. Para a autora, a noção de risco orienta atualmente grande parte das políticas e tecnologias de segurança e vigilância e sua lógica torna os indivíduos ou qualquer agente coletivo – como empresas, instituições, governos, entre outros – responsáveis pelos sofrimentos futuros que lhes são anunciados, mas não confere a eles o controle pleno deste futuro.

Isso pode ser observado na relação do indivíduo com a vigilância distribuída, tal como posicionado por Bruno:

Uma pesquisa recente anuncia que a chamada geração de “nativos digitais” irá conduzir a sociedade em direção a um novo mundo de divulgação pessoal e compartilhamento de informação com novas mídias. Cerca de 67% dos especialistas entrevistados concordam que esta geração permanecerá expondo dados pessoais em redes e tecnologias sociais digitais a fim de se manter conectada e aproveitar as oportunidades sociais, econômicas e políticas. Entretanto, outra pesquisa feita diretamente com usuários de redes sociais mostra que 71% deles, entre 18 e 29 anos, reportam ter alterado suas definições de privacidade nessas redes de modo a limitar as informações pessoais compartilhadas *on-line*. Resultados similares também são relatados por pesquisas ainda mais recentes, que mostram que 58% dos usuários adultos e 62% dos usuários jovens mantêm seus perfis de redes sociais privados, isto é, acessíveis apenas para os seus amigos nestas redes (Bruno, p. 66, 2013).

*Atividade paranormal* evidencia outra característica da vigilância distribuída: a ausência de uma intenção voltada para o exercício da vigilância *stricto sensu*. O objetivo dos personagens está ligado à segurança, comunicação ou exibição, mas a câmera acaba por exercer a vigilância de fato, como um efeito colateral de um dispositivo cuja função primeira é outra, assim como ocorre em controles de fluxos e acessos, comunicação, publicidade, geolocalização, entretenimento, sociabilidade, entre outros. Redes sociais como *Facebook* e *Twitter*, por exemplo, com suas plataformas e práticas de sociabilidade isentas de qualquer forma de vigilância ou monitoramento, podem rastrear, arquivar e analisar as informações disponibilizadas pelos usuários e comunidades de modo a otimizar seus serviços, assim como seus próprios usuários, que se encontram na vigilância mútua e consentida. Serviços de crédito, mecanismos de busca na Internet (*Google*), telefones móveis, sistemas de geolocalização por satélite (GPS), redes sociais, sites de compartilhamento de vídeo ou imagem, sites de compra na Internet (*amazon.com*), entre outros, contam com sistemas de monitoramento e classificação de informações de seus usuários em seus próprios parâmetros de eficiência. Isso implica dizer que a oferta de um serviço eficaz está atrelada a procedimentos de monitoramento, coleta, arquivo e classificação dos dados de seus usuários, o que Bruno (2013) chama de “eficiência informacional”.

A qualquer momento, a vida íntima (segredos, crimes, mentiras) pode ficar exposto na rede e milhões de usuários podem ter acesso. Em *Unfriended* (uma clara alusão ao *Facebook*, a maior rede social do mundo), também conhecido como *Cybernatural* (2015), dirigido por Levan Gabriadze, a adolescente Laura se mata após sofrer *cyberbullying* por conta de um vídeo seu postado por colegas no *YouTube*. Em seguida, a moça volta para aterrorizar (e matar) os mesmos responsáveis por sua tragédia, abrindo uma conta falsa no *Facebook* e conversando com eles sob o codinome “billie227”. No trailer oficial do filme, distribuído pela *Universal Pictures*, o espectador vê uma série de filmes caseiros diversificados de pessoas em momentos agradáveis. Um intertítulo, então, explica: “On line your memories last forever, but so do your mistakes”.<sup>111</sup>

Figura 25 – billie227, representada pelo avatar azul e branco, interage com os colegas no *chat*.



Fonte: *Unfriended website*<sup>112</sup>

O terceiro filme da antologia *V/H/S* (*V/H/S viral*, 2014, de Nacho Vigalondo, Marcel Sarmiento, Gregg Bishop, Justin Benson e Aaron Scott Moorhead) se volta para o universo dos filmes virais na internet. Se em *V/H/S 2* Ayesha descobre que os vídeos afetam o córtex cerebral do espectador se forem vistos em uma determinada ordem, na sequência os vídeos produzidos são compartilhados na internet para o público em geral. Na história, o jovem Kevin se torna obcecado em criar vídeos da namorada. Ao perceber que uma caçada policial está ocorrendo perto de sua casa, vê uma chance de criar um vídeo viral. Entretanto, Kevin descobre que sua namorada foi raptada e corre atrás da moça, munido de suas câmeras *GoPros*. No caminho, o rapaz descobre que alguns vídeos da internet alteram o comportamento das pessoas, que se matam ou cometem loucuras. Ele chega até uma van lotada de câmeras e aparelhagem de edição de vídeos e vê uma fita, aparentemente de sua namorada, pedindo para ele carregar todos os vídeos e compartilhar na internet, para que nada ocorra com a moça. Ao questionar o pedido, o rapaz recebe a resposta: “Mas você não queria filmar tudo? Você não queria criar um viral?”.

<sup>111</sup> “Na internet suas memórias duram para sempre, assim como seus erros”. Tradução do autor.

<sup>112</sup> Disponível em: < <http://www.unfriended-movie.com/ww/> >. Acesso em março 2015.

Figura 26 - Kevin conversa com o vídeo da sua suposta namorada.



Fonte: *Horrorpedia*<sup>113</sup>

Essa característica da vigilância distribuída vai ao encontro do “show do eu” e a aparente necessidade de exibição, tal como apontados por Sibilia em seu estudo. Nesse sentido, os usos do estilo documentário, dos recursos do vídeo caseiro, jornalístico ou científico podem ser vistos como resultados dessa nova forma de inclusão das subjetividades contemporâneas. O compartilhamento de informações e a exibição da vida íntima através de um diário pessoal público (como pode ser compreendida toda forma de rede social) são fenômenos que fazem parte do cenário contemporâneo e são fontes de ansiedades. Isso porque a vigilância contemporânea, como assinala Bruno (2013), não está restrita aos circuitos de controle, segurança e normalização, fazendo-se também intensamente presente nos circuitos de entretenimento e prazer, como nos mostram os *reality shows*, os sites de compartilhamento de vídeo e imagem, as redes sociais, setores do jornalismo impresso e do telejornalismo, entre outros. Isso afasta o aspecto sombrio de outrora, levando a vigilância à esfera do prazer e da sociabilidade. Como expõe a pesquisadora:

A visibilidade e a exposição deliberada do eu, da intimidade, da vida banal e cotidiana em *reality shows*, blogs e redes sociais são aí vetores de prazeres, entretenimento e sociabilidade. Ver e ser visto ganham aqui sentidos atrelados à reputação, pertencimento, admiração, desejo, conferindo à visibilidade uma conotação prioritariamente positiva, desejável, que ressoa nos sentidos sociais que a vigilância assume hoje. Ser visto e ser vigiado, assim como ver e vigiar, são progressivamente incorporados no repertório perceptivo, afetivo, atencional, social, e associados a processos de prazer, diversão, sociabilidade (Bruno, 2013: 47).

Além disso, se o advento dos meios de comunicação de massa alterou o foco de visibilidade para as celebridades do mundo televisivo, hoje se vive com outra mais recente e

<sup>113</sup> Disponível em: < <http://horrorpedia.com/2014/09/20/vhs-viral/> >. Acesso em: jan. 2015.

ainda em curso, que retorna o foco de visibilidade sobre o indivíduo comum, confundindo ainda mais as fronteiras entre vigilância e espetáculo. O apelo pela estética documentária encontra nesse fenômeno sua base: o indivíduo comum quer se ver e ver o outro indivíduo comum. O volume crescente dos *reality shows* na televisão pode ser compreendido a partir dessa demanda pelo “real” estilizado e glamourizado.<sup>114</sup> O “real” perpassa, nesse sentido, não como um *continuum* de tempo e espaço, mas como algo apreendido pela câmera vigilante, como o confinamento vigiado do *Big Brother* ou a rotina familiar captada em *Atividade paranormal*. Essa imagem vigilante ganha o *status* de “real” por ser “uma imagem cuja verdade é supostamente ‘garantida’ pelo fato de estar acontecendo no chamado ‘tempo real’ e assim – em virtude das suas condições técnicas de produção – supostamente não ser suscetível de manipulações pós-produção (Levin, 2009: 183)”.

A reivindicação do indivíduo comum por seu quinhão de visibilidade, mesmo que através da esfera da vigilância, pode ser visto como a base – ou pelo menos origem – do estilo de filmar do *found footage*, assim como seu apelo principal no gênero de horror. Isso se deve principalmente à forma como as subjetividades se representam, se exibem e o que temem. O intertítulo do trailer de *Unfriended* representa, de certa forma, essa ansiedade que é produto da própria exposição, isso porque ao mesmo tempo em que momentos bons podem ser compartilhados, aqueles momentos que o indivíduo deseja esconder também podem vir à tona. Se o “pretensamente real” pode ser tomado como a principal característica do subgênero, sua *raison d’être*, este está inserido não apenas nas formas pelas quais essas novas subjetividades se compreendem enquanto tais – impactadas pelas novas formas de mídias e tecnologias que alteraram sua percepção – mas também na forma pela qual elas temem e anseiam suas próprias condições. A questão da vigilância distribuída possui importância na análise dos medos contemporâneos por estar relacionada diretamente tanto às novas formas de ser no mundo quanto às novas formas de mídias e tecnologias.

Nesse universo de compartilhamento, do homem comum expondo suas banalidades cotidianas, da poderosa ferramenta da *web 2.0*, o indivíduo vigia e é vigiado, na maior parte das vezes sentindo prazer em fazê-lo. O “real” comum e grosseiro se torna palco, possibilidade, ao mesmo tempo em que gera aversão. O medo do mar é comparável ao medo da internet, da exibição negativa. A mudança que se operou recentemente no subgênero, discutida no capítulo anterior, vai de encontro com a estabilização dessa nova subjetividade: o *found footage* não precisa mais “enganar” seu espectador com uma pretensão de realidade, isso porque o costume de ver filmes caseiros de estética barata já foi internalizado pelo público. As fronteiras entre factual e fictício têm estado já há algum tempo borradas e *talvez* seja esse o motivo do temor contemporâneo. O *found footage* representa o medo dessas novas inserções e interações sociais, um temor mais que moderno, sempre acompanhado de uma câmera na mão.

---

<sup>114</sup> Segundo Bruno (2013), na atualidade novos apelos de realidade surgem em diversos setores, assim como se renovam os artifícios e os modos de produção do efeito de real. No campo da comunicação, há uma extensa linhagem de análises (Barthes, 2003; Lukács, 1964; Williams, 2001; Xavier, 2005, apud Bruno, 2013) sobre o realismo estético na literatura, no cinema, na fotografia, entendido como determinante na percepção do cotidiano na modernidade. Recentemente, debates e pesquisas sobre o tema ganham novo vigor sob o diagnóstico relativamente comum da renovação e intensificação de uma demanda de realidade (Black, 2002, apud Bruno, 2013) ou de uma paixão pelo real (Badiou, 2005; Zizek, 2003, apud Bruno, 2013) nas sociedades globalizadas e midiáticas da pós-modernidade.

## 4 CONCLUSÃO

Esta dissertação de mestrado assumiu como objetivo analisar sociologicamente a relação entre o cinema de horror e sociedade, levantando a hipótese de que o cinema de horror representa os medos e ansiedades de uma determinada sociedade em um determinado período de tempo. Para tal, utilizamos como recorte teórico o mais recente subgênero do horror, o *found footage*, contemplando sua relação com as novas mídias e tecnologias.

Realizamos em primeiro lugar um estudo do gênero de horror, com o levantamento de uma breve história do gênero, valendo-nos de um estudo bibliográfico sobre o tema. Buscamos, nesse primeiro momento, realizar uma análise teórica acerca do próprio conceito do gênero, que foi pensado no trabalho como algo socialmente constituído. Também foi pontuado como a mudança do cenário cultural impactou as obras do gênero, o que pôde ser observado através de seu fluxo histórico.

Em um segundo momento, o *found footage* foi contemplado pela presente pesquisa como o mais recente subgênero do horror. Para tal, nos lançamos na tarefa de mapear as principais obras do subgênero, a fim de analisar suas principais características, categorizá-las e classificá-las. Isso se deveu a ausência de trabalhos mais categóricos sobre o tema, que proporcionassem à pesquisa maior rigor. As principais obras da amostragem – que contou com 111 filmes – foram analisadas mais detidamente por suas contribuições à estética do subgênero (como no caso de *A bruxa de Blair* e *Atividade paranormal*) e por suas relações estreitas com as novas mídias e tecnologias (como no caso da trilogia *V/H/S*).

Por fim, a relação entre cinema de horror e sociedade foi estudada mais detidamente no que tange à questão da representação dos medos e ansiedades de uma determinada sociedade em um dado período de tempo, através dos filmes de horror. A hipótese de que o cinema de horror representa os medos sociais do seu período histórico foi reafirmada por meio do estudo apurado do *found footage*, do uso das novas mídias e tecnologias e da mudança operada nas novas subjetividades em consequência disso. Nesse sentido, analisamos primeiramente a relação restrita entre esse subgênero com o gênero documentário, considerando de sua esfera “factual” e seu “discurso de verdade”. Argumentamos que a estética documental é a base da criação das obras do *found footage*, representando sua *raison d'être*: a câmera diegética.

Em seguida, observamos de que forma as novas subjetividades se veem e se representam. A característica espetacular, a tenuidade da barreira entre intimidade e publicidade, o compartilhamento de ideias e ações, entre outros, são as principais mudanças apreciadas nas novas formas de ser e estar na sociedade contemporânea, motivada em grande parte pela inserção dessas novas mídias e tecnologias. Essas novas subjetividades sentem novos medos e ansiedades oriundos das novas inserções, e o *found footage* representa isso ao pôr em pauta (isto é, tornando horríficos) assuntos relacionados a isso, como a quebra da intimidade por conta da câmera de vigilância ou os abusos advindos do uso indiscriminado da internet.

Apesar das limitações que podem ser apontadas, considera-se que o estudo realizado permitiu compreender de forma mais detida a relação entre cinema e sociedade, relação esta permeada pela representação, fato pouco contemplado nos estudos sociológicos, que optam com mais frequência por estudos de recepção, de indústria cultural ou do uso ilustrativo das obras cinematográficas. Cabe notar ainda que mesmo estes estão em pouquíssimo número no campo da sociologia. A análise do cinema de horror se fez importante também por permitir o estudo do medo, que “engatinha” ainda nos estudos sociológicos no Brasil e no mundo.

Acreditamos que futuras investigações poderão se utilizar do nosso esforço para ampliar a compreensão da relação existente entre cinema e sociedade, seja através da representação do medo ou não, enriquecendo os campos da sociologia cultural e da sociologia da arte, sem falar naquele quase inexistente no Brasil: a sociologia do cinema.

## 5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABBAGNANO, N. *Dicionário de Filosofia*. Tradução de Alfredo Bossi. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ADORNO, T. W. e HORKHEIMER, M. *Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos*. 2 ed. Tradução de Guido A. de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- ALTMAN, R. *Film/genre*. Londres: BFI, 1999.
- ANDERSON, P. Heather Donohue - Blair Witch Project interview. *Kaos 2000*. Ago. 1999. Disponível em:  
< <http://www.kaos2000.net/interviews/heatherdonohue/heatherdonohue.html> >. Acesso em maio 2014.
- AUTRAN, A., PUPPO, E. Entrevista com José Mojica Martins. *Portal brasileiro de cinema*. Disponível em:  
< [http://www.portalbrasileirodecinema.com.br/mojica/02\\_01.php](http://www.portalbrasileirodecinema.com.br/mojica/02_01.php)>. Acesso em 15 jul. 2014.
- BARTON, S. Fans Reward Paranormal Activity with Sold-Out Shows and \$500K. *Dread Central*. Out. 2009. Disponível em:  
< <http://www.dreadcentral.com/news/13726/fans-reward-paranormal-activity-with-sold-out-shows-and-500k/>>. Acesso em: maio 2014.
- BAUMAN, Z. *Medo líquido*. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BAZIN, A., *Qu'est-ce que c'est le cinéma*. Paris, Cerf, 2000.
- BBC BRASIL. *Dez anos depois, criadores de 'Bruxa de Blair' planejam sequência*. Ago. 2009. Disponível em:  
<[http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2009/08/090811\\_blairwitchsequenciafn.shtml](http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2009/08/090811_blairwitchsequenciafn.shtml)>. Acesso em: Ago. 2013.
- BLAIR witch project. In: *BOX office mojo*. Disponível em:  
<<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=blairwitchproject.htm>>. Acesso em: 03 fev. 2013.
- \_\_\_\_\_. In: IMDB. Disponível em: <[http://www.imdb.com/title/tt0185937/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0185937/?ref_=nv_sr_1)>. Acesso em: 07 fev. 2013.
- BLAKE, S. An Interview With The Burkittsville 7's Ben Rock. *IGN.com*. 17 jul. 2000. Disponível em: < <http://www.ign.com/articles/2000/07/17/an-interview-with-the-burkittsville-7s-ben-rock> >. Acesso em abr. 2014.
- BORDWELL, D. 2012. Return to Paranormalcy. *David Bordwell website on cinema*. Nov. 2012. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>>. Acesso em: 29 maio 2014.

\_\_\_\_\_, Janet Staiger, Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. Nova Iorque: Columbia UP, 1985.

BOSCOV, I. Esta noite vou tirar o seu sossego. *Veja online*. Dez. 2009. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/021209/esta-noite-vou-tirar-seu-sossego-p-202.shtml>>. Acesso em: 19 Maio 2014.

BOURDIEU, P. *O poder simbólico*. Tradução de Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

BRASIL, M. V. Desaparecidos é empreitada brasileira no gênero de terror à moda “A Bruxa de Blair”; veja origens do gênero. *UOL entretenimento*. Dez. 2011. Disponível em: <<http://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2011/12/08/desaparecidos-e-empreitada-brasileira-no-genero-de-terror-a-moda-a-bruxa-de-blair-veja-origens-do-genero.htm#fotoNav=10>>. Acesso em: 23 maio 2014.

BRUNO, F. *Máquinas de ver, modos de ser: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de comunicação e de informação*. In: Famecos: mídia, cultura e tecnologia, No 24, 2004. Porto Alegre: EDIPUCRS.

BURGESS, J; GREEN, J. *YouTube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade*. Tradução de Ricardo Giassetti. São Paulo: Aleph, 2009.

CARREIRO, R. *A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror*. In: XXII ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS. V. 40, n. 40. Salvador: UFB, 2013. p. 224-44.

CARROLL, N. *Filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus, 1999.

\_\_\_\_\_. *Ficção, não-ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual*. In: RAMOS, F. P. Teoria contemporânea do cinema: documentário e narratividade ficcional. São Paulo: Senac, 2005, p. 69-104.

CASTEL, R. *L'insécurité sociale. Qu'est-ce qu'être protégé?* Paris: Le Seuil, 2003.

CASTONGUAY, J. *The political economy of the indie blockbuster: fandom, intermediality, and The Blair witch Project*. Fairfield: Sacred Heart University, 2004. Disponível em: <[http://digitalcommons.sacredheart.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1005&context=media\\_fac](http://digitalcommons.sacredheart.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1005&context=media_fac)>. Acesso em maio 2014.

CHERRY, B. *Routledge film guidebooks: horror*. Londres: Routledge, 2009.

CIEPL, Y. M. Thriller on tour: lets fans decide on the next stop. *The New York Times*. Nova Iorque, 20 Set. 2009. Disponível em: <[http://www.nytimes.com/2009/09/21/business/media/21paranormal.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2009/09/21/business/media/21paranormal.html?_r=0)>. Acesso em: 15 maio 2014.

CLARENS, C. *An illustrated history of the horror film*. Nova Iorque: Praeger, 1968.

COHEN, J. J. *Monster culture: seven theses*. In: COHEN, J. J. (Org.). *Monster theory*. Minneapolis: University of Minnesota, 1996.

CONROY, T. The Do-It-Yourself Witch Hunt. *Rolling Stone*. Jul. 1999. Disponível em: <[http://web.archive.org/web/20071001001407/http://www.rollingstone.com/news/story/5924486/the\\_doityourself\\_witch\\_hunt](http://web.archive.org/web/20071001001407/http://www.rollingstone.com/news/story/5924486/the_doityourself_witch_hunt)>. Acesso em: abr. 2014.

DARNELL, R. Marketing case study: the Blair witch project. *The Darnell works agency*. 10 jun. 2006. Disponível em: <<http://www.darnellworks.com/up/2006/06/marketing-case-study-the-blair-witch-project/>>. Acesso em Maio 2014.

DELUMEAU, J. *História do medo no ocidente*. Tradução de Maria L. Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

DERRY, C. *Dark dreams 2.0: a psychological history of the modern horror film from 1950s to the 21st century*. Jefferson: McFarland, 2009.

DILUCCHIO, P. Did The Blair Witch Project fake its online fan base? *Saloon*. 16 de Jul. 1999. Disponível em: <[http://www.salon.com/1999/07/16/blair\\_marketing/](http://www.salon.com/1999/07/16/blair_marketing/)>. Acesso em jun. 2014.

DOUGLAS, M. *Pureza e perigo: ensaio sobre a noção de poluição e tabu*. Tradução de Sónia Pereira da Silva. Lisboa: Edições 70, 1991.

EBERT, R. The Blair Witch Project. *Roger Ebert.com*. Jul. 1999. Disponível em: <<http://www.rogerebert.com/reviews/the-blair-witch-project-1999>>. Acesso em: maio 2014.

FOULCAUT, M. *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. 30. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

FRANÇA, J. *As relações entre “Monstruosidade” e “Medo Estético”*: anotações para uma ontologia dos monstros na narrativa ficcional brasileira. In: XII CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC. Curitiba: UFPR, 2011.

\_\_\_\_\_. Resenha do “Prefácio” de O Castelo de Otranto, de Horace Walpole. *Ensaio sobre a literatura do medo*. 2 dez. 2010. Disponível em: <<http://sobreamedo.wordpress.com/2010/12/02/resenha-do-prefacio-de-o-castelo-de-ottranto-h-walpole-por-julio-franca/>>. Acesso em: jan 2014.

FRANKEL, D. Paranormal’ Now the Most Profitable Film Ever. *The wrap*. 28 out. 2009. Disponível em: <<http://www.thewrap.com/movies/article/paranormal-now-most-profitable-film-ever-9335/>>. Acesso em: fev. 2014.

GARRETTIMUS, M. Entrevista: Dean Alioto de Alien abduction. *Terror Vision*. Fev. 2008. Disponível em: <<https://terrorvision.wordpress.com/2008/02/28/entrevista-diretor-dean-alioto-de-alien-abduction/>>. Acesso em: maio 2014.

GELDER, K. *Introduction: the field of horror*. In: GELDER, K. (Ed.). *The horror reader*. Londres: Routledge, 2000.

- GIDDENS, A. *As consequências da modernidade*. 5. ed. Tradução de Raul Fiker. São Paulo: UNESP, 1991.
- GLOVER, C. *Men, women and chainsaws: gender in the modern horror film*. Princeton, Princeton: Princeton University Press, 1992.
- GRANT, B. K. *Experience and meaning in genre films*. In: GRANT, B. K. (Ed.). *Film genre reader*. Austin: University of Texas Press, 1986.
- HANTKE, S. *American horror film: the genre at the turn of the millenium*. Oxford: The University Press of Mississippi, 2010.
- HARTLEY, J. *Television truths: forms of knowlege in popular culture*. London: Blackwell, 2008.
- HELLER-NICHOLAS, A. *Found footage horror films: fear and the appearence of reality*. Jefferson: McFarland, 2014.
- HOUAISS, A. (Ed.). *Dicionário Houaiss da língua portuguesa eletrônico*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2009.
- HUTCHINGS, P. *The horror film*. Essex: Person Education Limited, 2004.
- JANCOVICH, M. General introduction. In: JANCOVICH, M. (Ed.). *Horror: the film reader*. Londres: Routledge, 2002, p. 1 - 23.
- \_\_\_\_\_. *Rational Fears: American horror in the 1950s*. Manchester: Manchester University Press, 1996.
- KAMINSKY, S. *American film genres: Approaches to a critical theory of popular film*. Dayton: Pflaun, 1974.
- KAUFMAN, A. Season of the Witch. *Village Voice*. Jul. 1999. Disponível em: <<http://www.villagevoice.com/1999-07-13/news/season-of-the-witch/>>. Acesso em: jul. 2014.
- KELLER, J. *Nothing that is not there and the nothing that is: language and the Blair witch phenomenon*. Detroid: Wayne State University Press, 2004.
- KITSES, J. *Horizon's West*. Londres: Thames and Hudson/BFI, 1969.
- KRACAUER, S. *De Caligari a Hitler: una historia psicológica del cine alemán*. Tradução de Hector Grossi. Buenos Aires: Ediciones Paidós, 1985.
- KING, S. *Dança macabra*. Tradução de Louisa Ibañes. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2012.
- KOSUGA, T. Flowers of flesh and blood. *Vice*. Set. 2009. Disponível em: <<http://www.vice.com/read/flowers-of-flesh-and-blood>>. Acesso em jun. 2014.

KOURY, M.G. P. *A Antropologia das Emoções no Brasil*. RBSE - Revista Brasileira de Sociologia da Emoção. V. 4, n. 12. Dez. 2005. p. 239-52.

LEVIN, T. Y. Retórica do índice temporal: narração vigilante e o cinema de “tempo real”. In: MACIEL, K. (org), *Transcineas*. Rio de Janeiro: Contracapa, p. 175-192, 2009.

LORETO, R. *Entenda por que gostamos de sentir medo*. Galileu. 2012. Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI113919-17579,00-ENTENDA+POR+QUE+GOSTAMOS+DE+SENTIR+MEDO.html>>. Acesso em: maio 2013.

LOWENSTEIN, A. *Shocking representation: historical trauma, national cinema, and the modern horror film*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2005.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. 6. ed. Tradução de Ricardo Corrêa Barbosa. Rio de Janeiro: José Olympio, 2000.

MANNES, B. Something wicked. *Salon.com*. Jul. 1999. Disponível em: [http://www.salo.com/1999/07/13/witch\\_actor/](http://www.salo.com/1999/07/13/witch_actor/)>. Acesso em: jun. 2014.

MATTHEWS, N. *Confessions to a new public: video nation shorts*. In: *Media, culture & society*. 2007, n. 29 (3). Disponível em: <http://mcs.sagepub.com/content/29/3/435.full.pdf> >. Acesso em: mar. 2014.

MIGLIORIN, C. Arte, democracia e a censura a 'A Serbian Film'. *O Globo*. Julho 2011. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/blogs/prosa/posts/2011/07/30/arte-democracia-a-censura-a-serbian-film-395352.asp>>. Acesso em 12 Jun. 2014.

MOURÃO, M. D. *Algumas reflexões sobre o cinema, o audiovisual e as novas formas de representação*. Sessões do imaginário, Porto Alegre, n. 7, 2001.

NADALE, M. *Mundo estranho online*, São Paulo, 2012. Disponível em: <http://mundoestranho.abril.com.br>>. Acesso em 3 de maio 2013.

NAREMORE, J. *American film noir: the history of an idea*. In: *Film Quarterly*, 49 (2). Inverno 1995, p. 12-28.

NEALE, S. *Genre*. Londres: BFI, 1980.

NICHOLS, B. *Representing reality: issues and concepts in documentary*. Bloomington : Indiana University Press, 1991.

\_\_\_\_\_. *A voz do documentário*. In: RAMOS, F. P. Teoria contemporânea do cinema: documentário e narratividade ficcional. São Paulo: Senac, 2005, p. 47-67.

PARANORMAL activity. In: *BOX office mojo*. Disponível em: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=paranormalactivity.htm>>. Acesso em: 03 fev. 2014.

\_\_\_\_\_. In: IMDB. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1179904/>>. Acesso em: 05 fev. 2013.

PHILIP, K. R. *Projected Fears: horror film and american culture*. Westport: Greenwood, 2005.

PLATINGA, C. *Rethoric and representation in nonfiction film*. Londres: Cambridge University Press, 1997.

RAMOS, F. *Mas afinal... o que é mesmo documentário?* 2. ed. São Paulo: Senac, 2013.

[REC]. *British Board of Film Classification*. Março 2008. Disponível em: <<http://www.bbfc.co.uk/releases/rec-film>>. Acesso em: jun. 2014.

RENOV, m. *New subjectivities: documentary and self representation in the Post-Verité Age*. In: In the time of earthquakes, Sight and sound: volume 4, março, 1999.

ROCKOFF, A. *Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978–1986*. Jefferson: McFarland, 2002.

ROSCOE, J.; HIGHT, C. *Faking it: mock-documentary and the subversion of factuality*. Manchester: Manchester University Press, 2002.

RUSSEL, D. J. *Monster roundup: reintegrating the horror genre*. In: BROWNE, Nick (Ed.). *Refiguring american film genres: theory and history*. Berkeley: University of California Press, 1998.

SANTOS, D. V. C. dos. *Acerca do conceito de representação*. Revista de teoria da História, ano 3, n. 6. Dezembro de 2011. Universidade Federal de Goiás.

SCHAEFER, E. *Bold! Daring! Shocking! True!:* A history of exploitation films, 1919-1959. 2ª ed. Durhan: Dukan University Press, 2001.

SCREEN. In: *BOX office mojo*. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=scream.htm>>. Acesso em: 5 março 2014.

SHAFT. Skew. *Cool awesome movies*. Março 2012. Disponível em: <<http://coolawesomemovies.com/2012/03/skew/>>. Acesso em: Jul 2014.

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

SORLIN, P. *Sociología del cine: la aperture para la História de mañana*. Tradução de Juan J. Urtilla. Cidade do México: Fondo de cultura económica, 1985.

SPADONI, R. *The uncanny bodies: the coming of sound film and origins of the horror genre*. Los Angeles: University of California Press, 2007.

STRAIGHT dop. *Is The Blair Witch Project a true story?* Out. 1999. Disponível em: <<http://www.straightdope.com/columns/read/1693/is-the-blair-witch-project-a-true-story>>. Acesso em jun. 2014.

THE ARROW. The St. Francisville experiment. *Arrow in the head*. Nov. 2000. Disponível em: <<http://www.joblo.com/horror-movies/reviews/the-st-francisville-experiment>>. Acesso em: maio 2014.

THE BITTER SCRIPT READER. *A chat with Matt Bettinelli-Olpin, co-director of Radio Silence's Devil's due*. Jan. 2014. Disponível em: <[http://thebitterscriptreader.blogspot.com.br/2014/01/a-chat-with-matt-bettinelli-olpin-co\\_13.html](http://thebitterscriptreader.blogspot.com.br/2014/01/a-chat-with-matt-bettinelli-olpin-co_13.html)>. Acesso em: maio 2014.

TUDOR, A. *Genre*. In: GRANT, B. K. (Ed.). *The Film Genre Reader*. Austin: University of Texas Press, 1986.

\_\_\_\_\_. *Why horror?* The peculiar pleasures of a popular genre. In: JANCOVICH, M. (org). *Horror: the film reader*. Londres: Routledge, 2002, p. 47 - 59.

TURECK, R. Exclusive interview: Oren Peli. *Shock till you drop*, mar. 2008. Disponível em: <<http://www.shocktillyoudrop.com/news/5123-exclusive-interview-oren-peli>>. Acesso em: ago. 2013.

TURNER, G. *Film as social practice*. 3<sup>a</sup> ed. Londres: Routledge, 1999.

VENABLE, N. YouTube horror series Marble hornets will bring slenderman to theaters. *Cinema Blend*. Fev. 2013. Disponível em: <<http://www.cinemablend.com/new/YouTube-Horror-Series-Marble-Hornets-Bring-Slenderman-Theaters-36004.html>>. Acesso em: jun. 2014.

WEINRAUB, B. Blair Witch' Proclaimed First Internet Movie. *Chicago Tribune*. 17 Ago. 1999. Disponível em: <[http://articles.chicagotribune.com/1999-08-17/features/9908170065\\_1\\_mark-curcio-amir-malin-artisan-entertainment](http://articles.chicagotribune.com/1999-08-17/features/9908170065_1_mark-curcio-amir-malin-artisan-entertainment)>. Acesso em: maio 2014.

WELLS, P. *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*. London: Wallflower, 2000.

WOOD, R. *Foreword*. In: *Horror film and psychoanalysis: Freud's worst nightmare*. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2004, XIII - XVIII.

\_\_\_\_\_. *Hollywood from Vietnam to Reagan*. Nova Iorque: Columbia University Press, 1986.

\_\_\_\_\_. *The American nightmare: horror in the 70's*. In: JANCOVICH, M. (org). *Horror: the film reader*. Londres: Routledge, 2002, p. 25 - 32.

## 6 ANEXOS

### Anexo A – Características do *found footage*

FILMES	A filmagem encontrada é fonte para um documentário	A filmagem encontrada deveria ser um documentário	A filmagem encontrada deveria ser um programa de TV	A filmagem é um vídeo caseiro	A filmagem vem de uma equipe de jornalismo	A filmagem vem de uma pesquisa científica	A câmera está justificada	A câmera está naturalizada	A filmagem foi compartilhada na internet	A filmagem pertence a uma instituição (polícia ou universidade)	O divulgador da filmagem está explícito	O divulgador da filmagem está implícito
<i>Holocausto canibal</i>				X		X					X	
<i>Aconteceu perto da sua casa</i>		X					X					X
<i>Alien abduction: incident in Lake County</i>				X			X				X	
<i>A última transmissão</i>	X		X	X			X		X	X	X	
<i>A bruxa de Blair</i>	X	X					X			X	X	
<i>The St. Francisville experiment</i>			X				X				X	
<i>909 experiment</i>						X				X		

<i>August underground</i>				X			X		X			X
<i>The Collingswood story</i>				X			X					X
<i>August underground's mordum</i>				X			X		X			X
<i>The Wicksboro incident</i>		X					X					X
<i>The lost tape: Andy's terrifying last days revealed</i>				X			X				X	
<i>O último filme de terror</i>				X				X			X	
<i>Noroi: a maldição</i>						X	X					X
<i>Zumbis: os mensageiros do apocalipse</i>				X	X		X	X				X
<i>Welcome to the jungle</i>				X				X				X

<i>As fitas de Pough-keepsie</i>	X			X			X			X	X	
<i>August underground's 3</i>				X			X		X			
<i>Long pigs</i>	X	X					X					X
<i>Head case</i>				X			X					
<i>Exibit A</i>				X			X			X		X
<i>Atividade paranormal</i>				X			X			X		X
<i>Death of a ghost hunter</i>			X				X	X				X
<i>REC</i>					X		X					X
<i>Diário dos mortos</i>			X					X				X
<i>Filme caseiro</i>				X		X	X					X
<i>Chronicles of an exorcism</i>						X		X		X		X
<i>Quarantena</i>					X		X					X
<i>Okaruto</i>		X					X			X		X
<i>Fatos estranhos</i>				X			X			X	X	
<i>The ritual</i>				X			X					X

<i>REC 2: possuídos</i>					X		X					X
<i>Murder collection V.1</i>							X		X		X	
<i>Entidade paranormal</i>				X			X	X		X	X	
<i>Eyes in the dark</i>						X	X			X	X	
<i>O segredo do lago mungo</i>	X			X			X			X	X	
<i>Unaware</i>				X			X			X	X	
<i>Shirome</i>			X				X				X	
<i>O último exorcismo</i>		X					X					X
<i>O último exorcismo</i>		X					X					X
<i>8213: Gacy house: paranormal entity 2</i>	X					X		X			X	
<i>O misterioso assassinato de uma família</i>				X			X					X

<i>Atividade paranormal 2</i>				X			X			X	X	
<i>Atividade paranormal Tóquio</i>				X			X			X	X	
<i>Ragini MMS</i>				X			X			X	X	
<i>Anneliese: the exorcist tapes: paranormal entity 3</i>						X		X		X		X
<i>O túnel</i>		X	X		X		X				X	
<i>Megan está desaparecida</i>				X			X	X				X
<i>The crying dead</i>			X					X				X
<i>Fenômenos paranormais</i>			X				X	X	X		X	
<i>Skew</i>				X			X					X
<i>Hollow</i>				X			X			X	X	
<i>Untitled</i>				X			X			X		X
<i>The tapes</i>				X			X			X	X	
<i>Atividade paranormal 3</i>				X			X			X		X

<i>Desaparecidos</i>				X			X				X	
<i>The Amityville haunting</i>				X				X		X	X	
<i>7 nights of darkness</i>			X					X			X	
<i>Chō Akunin</i>					X		X				X	
<i>Tape 407</i>				X				X		X	X	
<i>A filha do mal</i>	X							X		X	X	
<i>Amber's alert</i>				X				X		X	X	
<i>Reel evil</i>			X				X					X
<i>Marble hornets</i>				X							X	
<i>Haunted Poland</i>				X			X					X
<i>Evidence</i>				X			X	X				X
<i>V/H/S</i>				X	X	X	X				X	
<i>Matadouro</i>				X			X				X	
<i>100 Ghost Street: the return of Richard Speck</i>		X						X				X

<i>Emergo</i>						X	X	X				X
<i>A night in the woods</i>				X				X				X
<i>Fenômenos paranormais 2</i>			X				X	X			X	
<i>A conspiração</i>	X			X			X				X	
<i>Atividade paranormal 4</i>				X			X			X		X
<i>P. o. v.: norowareta firumu</i>			X	X				X			X	
<i>Muirhouse</i>		X						X		X	X	
<i>Paranormal entity 4</i>		X					X			X		X
<i>The Bay</i>	X		X	X	X		X		X	X	X	
<i>Projeto dinossauro</i>				X		X		X		X	X	
<i>Crowsnest</i>				X				X				X
<i>Pretty dead</i>	X			X		X		X		X	X	

<i>Head cases: serial killers in the Delaware Valley</i>				X				X				X
<i>Absence</i>		X		X			X					X
<i>O mistério da passagem da morte</i>		X				X	X		X	X		X
<i>Matadouro 2</i>				X			X				X	
<i>O sacramento</i>	X				X		X					X
<i>The bell wicth hunting</i>				X			X			X		X
<i>O exército de Frankenstein</i>		X				X		X				X
<i>The Frankenstein theory</i>		X				X	X					X
<i>Big foot county</i>		X					X			X	X	
<i>Willow creek</i>		X					X					X
<i>Documenting the gray man</i>		X					X			X	X	

<i>V/H/S/2</i>				X	X	X	X		X		X	
<i>Sexy tape: gravação do medo</i>				X			X			X		X
<i>6-5=2</i>				X			X			X	X	
<i>O herdeiro do diabo</i>				X				X				X
<i>Exists</i>				X			X	X				X
<i>Atividade paranormal: marcados pelo mal</i>				X			X			X		X
<i>The Den</i>				X		X	X		X			X
<i>O assassinato das sombras</i>		X					X					X
<i>Chasing the devil</i>		X	X	X				X			X	
<i>Filhos da dor</i>				X				X			X	
<i>Infectado</i>				X				X			X	
<i>Abdução</i>				X			X	X		X	X	

<i>The taking of Deborah Logan</i>		X		X		X	X			X		X
<i>Assim na terra como no inferno</i>		X				X	X	X				X
<i>Gore, Quebec</i>				X			X					X
<i>Ghoul</i>		X									X	
<i>Apocalyptic</i>					X		X					X
<i>V/H/S: viral</i>				X			X	X				X
<i>A pirâmide</i>	X					X		X			X	
<i>The atticus institute</i>	X					X	X			X	X	
<i>Unfriended</i>				X			X	X	X			X
<i>Mr. Jones</i>		X						X				X
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>24</b>	<b>14</b>	<b>68</b>	<b>11</b>	<b>21</b>	<b>83</b>	<b>40</b>	<b>11</b>	<b>41</b>	<b>52</b>	<b>59</b>

Anexo B: Características do *found footage*

FILMES	Tema: assassino em série	Tema: alienígenas	Tema: paranormal	Tema: ameaça biológica	Tema: <i>ghost hunters</i>	Tema: <i>Snuff</i> ou <i>exploitation</i>	Tema: jovens perdidos	Tema: apocalíptico ou pós-apocalíptico	Há cartões informando como a filmagem foi encontrada	Há monstros ou criaturas sobrenaturais	A filmagem começa falando da morte dos envolvidos	Ritual completo: não há créditos no filme
<i>Holocausto canibal</i>						X	X					
<i>Aconteceu perto da sua casa</i>	X					X						
<i>Alien abduction: incident in Lake County</i>		X							X			
<i>A última transmissão</i>									X		X	
<i>A bruxa de Blair</i>							X		X	X	X	X
<i>The St. Francisville Experiment</i>					X				X	X	X	

<i>909 experiment</i>			X		X				X			
<i>August underground</i>	X					X						
<i>The Collingswood story</i>		X										X
<i>August underground's mordum</i>	X					X						
<i>The Wicksboro incident</i>		X							X			
<i>The lost tape: Andy's terrifying last days revealed</i>								X		X	X	
<i>O último filme de terror</i>	X					X						
<i>Noroi: a maldição</i>			X								X	
<i>Zumbis: os mensageiros do apocalipse</i>								X		X		
<i>Welcome to the jungle</i>							X				X	X

<i>As fitas de Pough-keepsie</i>	X					X			X			
<i>August underground's 3</i>	X					X						
<i>Long pigs</i>	X					X						
<i>Head case</i>	X								X			
<i>Exibit A</i>	X											X
<i>Atividade paranormal</i>			X						X	X	X	
<i>Death of a ghost hunter</i>			X						X			X
<i>REC</i>			X					X		X		
<i>Diário dos mortos</i>							X	X				
<i>Filme caseiro</i>	X											
<i>Chronicles of an exorcism</i>			X						X	X		X
<i>Quarantena</i>			X					X		X		
<i>Okaruto</i>			X						X		X	
<i>Fatos estranhos</i>	X											
<i>The ritual</i>	X					X			X			

<i>REC 2: possuídos</i>			X					X	X			
<i>Murder collection V.1</i>						X			X			
<i>Entidade paranormal</i>			X		X				X	X	X	
<i>Eyes in the dark</i>							X		X	X		
<i>O segredo do lago mungo</i>			X								X	
<i>Unaware</i>		X							X			
<i>Shirome</i>			X									
<i>The last exorcism</i>			X						X			
<i>8213: Gacy house – Paranormal entity 2</i>			X		X				X		X	X
<i>O misterioso assassinato de uma família</i>			X						X		X	
<i>Atividade paranormal 2</i>			X						X			

<i>Atividade paranormal: Tóquio</i>			X						X			
<i>Ragini MMS</i>			X						X		X	
<i>Anneliese: the exorcist tapes – Paranormal entity 3</i>			X			X				X		
<i>O túnel</i>									X	X		
<i>Megan está desaparecida</i>	X								X			
<i>The crying dead</i>			X									
<i>Fenômenos paranormais</i>			X									
<i>Skew</i>			X									
<i>Hollow</i>												
<i>Untitled</i>			X						X		X	
<i>Apollo 18: a missão proibida</i>				X					X		X	
<i>The tapes</i>	X					X			X		X	
<i>Atividade paranormal 3</i>			X						X		X	

<i>Desaparecidos</i>	X						X		X		X	
<i>The Amityville haunting</i>			X						X		X	X
<i>7 nights of darkness</i>			X						X			
<i>Chō Akunin</i>	X								X		X	
<i>Tape 407</i>									X	X		
<i>A filha do mal</i>			X						X			
<i>Amber's alert</i>	X								X		X	
<i>Reel evil</i>			X									
<i>Marble hornets</i>									X	X	X	
<i>Haunted Poland</i>			X									X
<i>Evidence</i>				X			X					
<i>V/H/S</i>	X		X			X						
<i>Matadouro</i>	X						X		X		X	
<i>100 Ghost Street: the return of Richard Speck</i>			X		X				X		X	X
<i>Emergo</i>			X		X							

<i>A night in the woods</i>							X		X	X	X	
<i>Fenômenos paranormais 2</i>			X			X			X		X	X
<i>A conspiração</i>												
<i>Atividade paranormal 4</i>			X						X		X	
<i>P. o. v.: norowareta-firumu</i>			X									
<i>Muirhouse</i>			X		X				X			
<i>Paranormal entity 4</i>			X				X		X		X	X
<i>The Bay</i>				X					X			
<i>Projeto dinossauro</i>									X	X	X	
<i>Crowsnest</i>	X						X					
<i>Pretty dead</i>				X						X	X	
<i>Absence</i>		X						-				
<i>Head cases: serial killers in the Delaware Valley</i>	X											

<i>O mistério da passagem da morte</i>							X		X	X	X	
<i>Matadouro 2</i>												
<i>O sacramento</i>				-								
<i>The bell wicth haunting</i>			X						X			X
<i>O exército de Frankenstein</i>						X				X		
<i>The Frankenstein theory</i>									X	X		
<i>Big foot county</i>									X	X		
<i>Willow creek</i>							X			X		
<i>Documenting the gray man</i>			X		X				X			
<i>V/H/S/2</i>		X	X	X		X						
<i>Sexy tape: gravação do medo</i>			X								X	
<i>6-5=2</i>			X				X		X			X
<i>O herdeiro do diabo</i>			X									
<i>Existis</i>							X			X		

<i>Atividade paranormal: marcados pelo mal</i>			X						X		X	
<i>The den</i>	X					X						
<i>O assassinato das sombras</i>							X			X		
<i>Chasing the devil</i>			X		X			X			X	
<i>Filhos da dor</i>											X	
<i>Infectado</i>										X		
<i>Abdução</i>		X							X		X	
<i>The taking of Deborah Logan</i>			X						X		X	
<i>Assim na terra como no inferno</i>			X									
<i>Gore, Quebec</i>	X											
<i>Ghoul</i>	X		X						X			
<i>Apocalyptic</i>	X											
<i>VHS viral</i>	X		X			X						
<i>A pirâmide</i>										X		

<i>The atticus institute</i>			X						X			
<i>Unfriended</i>			X									
<i>Mr. Jones</i>			X									
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>7</b>	<b>52</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>18</b>	<b>16</b>	<b>7</b>	<b>58</b>	<b>26</b>	<b>37</b>	<b>14</b>