
O dispositivo no cinema de horror *found footage*.

Ana Maria Acker¹

Resumo: O presente artigo discute algumas questões do dispositivo cinematográfico nas produções de horror *found footage* – filmes montados a partir de gravações supostamente encontradas. O objetivo é pensar características desse realismo simulado na tela. Autores como Jean-Louis Baudry, Ismail Xavier, André Bazin e Siegfried Kracauer fundamentam as inferências iniciais acerca desses filmes.

Palavras-chave: comunicação; cinema; horror; dispositivo.

Abstract: The essay discusses some questions about movie apparatus in the *found footage* horror productions – movies edited from supposed *found footage*. The objective is to think the characteristics of this simulated realism on screen. Authors as Jean-Louis Baudry, Ismail Xavier, André Bazin and Siegfried Kracauer guide the first inferences about these movies.

Keywords: communication; movies; horror, apparatus.

Introdução

O presente artigo se propõe a discutir algumas questões do dispositivo cinematográfico nas produções de horror *found footage* (filmes de gravações encontradas ou perdidas, dependendo da tradução). Essas obras são realizadas em parte ou totalmente a partir de falsos registros amadores de situações estranhas ou extraordinárias (CARREIRO, 2011). Tais filmes, muitas vezes, simulam ser documentários e geralmente têm a premissa de que as pessoas que captaram as imagens estão mortas ou desaparecidas.

O objetivo é pensar características desse realismo simulado na tela. Autores como Jean-Louis Baudry, Ismail Xavier, André Bazin e Siegfried

¹ Professora na Universidade de Caxias do Sul – UCS e doutoranda em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS.

Kracauer fundamentam as inferências iniciais acerca desses filmes. Faz-se necessário explicar que o found footage na origem não é simulado: esses registros são muito usados em produções documentais e de experimentação. Segundo Michael Zryd, essas obras constituem “um subgênero específico do cinema experimental (ou avant-garde) que integra material filmado previamente em novas produções” (2003, p. 41). Neste artigo, o olhar é para o falso found footage, aquele que é reproduzido nos filmes de horror da última década .

A Bruxa de Blair (1999), de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, é apontada como a película que popularizou esse tipo de obra e que alcançou números expressivos de bilheteria – faturou US\$ 141 milhões nos Estados Unidos , ocupando a terceira posição no ranking do gênero horror. Porém, a origem do found footage é anterior e está ligada ao filme Canibal Holocausto (1980), do italiano Ruggero Deodato, produção polêmica de cenas chocantes e violentas. A obra conta a suposta tentativa de cientistas em realizar um documentário na Amazônia (CÁNEPA, 2008). Em meio à floresta, eles foram atacados por indígenas canibais, assassinados e as imagens que registraram encontradas posteriormente. À época do lançamento, o diretor foi chamado pelas autoridades italianas para prestar esclarecimentos sobre o teor do filme, pois havia a suspeita de que atores de fato tivessem sido mortos. A situação foi esclarecida pelo cineasta, embora tenha ocorrido o sacrifício de animais diante das câmeras durante a produção.

O gênero horror tem como código principal gerar medo e apreensão no espectador por meio de narrativas que abordam o sobrenatural, o fantástico, a violência, a morte. Com origens nas artes plásticas, folclore e literatura (CÁNEPA, 2008), esse tipo de história desenvolveu tradição no cinema, sendo uma das categorias de filmes mais consumidas. Nos últimos 10 anos, percebe-se um crescimento do uso de imagens que simulam produções amadoras em vídeo, digital ou falsos documentários, os found footage. O aumento não está restrito às obras realizadas nos Estados Unidos, aparecendo também em filmes da

Europa, Ásia e América do Sul. Sendo assim, é pertinente para os estudos de cinema um olhar para os modos que o dispositivo engendra a narrativa e a relação com o espectador nessas produções.

O Dispositivo no cinema de horror contemporâneo

O dispositivo cinematográfico gera discussões desde as primeiras imagens em movimento processadas por máquinas e exibidas para públicos em cafés na Paris do século XIX. Segundo André Bazin, “o cinema vem a ser a consecução no tempo da objetividade fotográfica. [...] Pela primeira vez, a imagem das coisas é também a imagem da duração delas, como que uma múmia da mutação” (BAZIN, 1983, p. 126). Já para outros teóricos o processo técnico não tem nada de objetivo, uma vez que as imagens são produzidas conforme a lógica inscrita nos aparelhos, observa Flusser (2008).

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

Os mecanismos do dispositivo para chegar o mais perto possível do vivido pelo público fora da sala escura geram opiniões diversas. Se Bazin crê em possibilidades diversificadas de fruição diante da profundidade de campo, Jean-Louis Baudry acredita que não há liberdade para o espectador no contato com uma maquinaria que não lhe permite comandar o que é visto. Baudry escreveu em 1970 na revista *Cinéthique* artigo de referência sobre a necessidade de

desvendar o dispositivo, de se compreender a ideologia que rege a lógica desses processos.

O texto foi publicado no Brasil na década de 1980, no livro *A Experiência do cinema*, organizado por Ismail Xavier. O pesquisador brasileiro afirma que Baudry pensa “a questão da ideologia a partir de um exame mais detido do ‘aparelho de base’ que engendra o cinema: o sistema integrado câmera / imagem / montador / projetor / sala escura” (XAVIER, 1983, p. 359). Baudry refuta a neutralidade do aparelho e questiona seu código de perspectiva herdado da pintura renascentista (XAVIER, 1983). O modo de olhar ocidental condiciona a ação do público diante dos filmes:

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

Ao dissimular a base técnica, o aparato do cinema reafirma a ideologia burguesa que o gerou. Baudry entende que a câmera ocupa papel central nesse processo, uma vez que consegue reproduzir os pressupostos da perspectiva do Renascimento (BAUDRY, 1983). Essa noção de espaço é diferente da dos gregos, que permite múltiplos pontos de vista. Já na construção imagética renascentista há um espaço centrado, um ponto de fuga, ideia que continua no cinema, afirma o autor. A projeção dessas imagens na tela gera um efeito ilusório, pois a separação entre um fotograma e outro não é percebida justamente em razão do fluxo maquínico.

Esses mecanismos não alcançariam eficácia, no entanto, sem a identificação do espectador com as imagens na tela. Para Baudry, esse processo se assemelha à fase do espelho descrita por Lacan, em que a criança começa a

constituir a si a partir da noção que constrói do corpo por meio do reflexo:

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

O autor enfatiza que o dispositivo do cinema condiciona o sujeito a um tipo de imagem, calcada em uma visão de mundo idealista. As ideias de Baudry foram muito contestadas ao longo dos anos por diversas correntes teóricas, salienta Xavier (1983), especialmente nos pontos que a liga à Psicanálise e à passividade do espectador diante da tela. É importante frisar que esses movimentos são importantes, entretanto determinados aspectos da teoria do dispositivo do autor francês seguem atuais:

Além de deslocamentos conceituais em termos de teoria e de estética, há hoje o dado radical da nova configuração dos meios técnicos de produção de som e imagem. Naquele momento, o cinema assumia com mais força a sua condição de experiência-matriz na discussão estética, mesmo que já convivesse com televisão e vídeo. Hoje, a rede heterogênea e gigantesca que vai se constituindo no terreno da produção e circulação de imagens-sons torna mais complexo o cotejo entre valor estético, o efeito político e as propriedades específicas de um dispositivo, entre outras coisas porque tanto a história desta produção quanto a sua configuração atual têm mostrado que é preciso mudar a nossa percepção do lugar do cinema entre os dispositivos (XAVIER, 2005, 207).

As linhas traçadas por Baudry, de que o aparato não é neutro, permanecem e estimulam amplos debates sobre o impacto dos suportes, das materialidades na produção de imagem. Embora concepções iconoclastas do autor tenham perdido força, a defesa de que o dispositivo tem sim uma parcela significativa de poder na condução do olhar é válida, ainda mais se relacionada

aos filmes found footage. Mesmo que o autor englobe toda a experiência da sala de cinema como parte do dispositivo, no presente texto a abordagem problematiza principalmente a ação da câmera.

Nas produções de horror tomadas para estudo neste artigo, se percebe duas coisas: o aparato se coloca à mostra, muitas vezes evidencia o fazer cinema e condiciona o olhar do espectador com mais ênfase do que nas obras que não têm essa característica. Há uma ruptura na construção da narrativa (vê-se a câmera, tessituras da imagem, mobilidade técnica), porém isso não se traduz em mais liberdade ao espectador: o olhar é fortemente direcionado.

Carreiro (2013) observa a reincidência do uso da câmera diegética nessas produções, ou seja, o aparelho é operado por um dos personagens e integra o universo da trama. Contudo, “a presença na diegese de um aparato de registro de sons e imagens impõe, necessariamente, restrições de ordem estilística ao ato narrativo” (CARREIRO, 2013, p. 3). Esses filmes precisam, desse modo, buscar formas de narrar que muitas vezes causam estranhamento ao público.

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

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

Na ficção cinematográfica, junto com a câmera, estou em toda parte e em nenhum lugar; em todos os cantos, ao lado das personagens, mas sem preencher espaço, sem ter presença reconhecida. Em suma, o olhar do cinema é um olhar sem corpo. Por isso mesmo ubíquo,

onividente. Identificado com esse olhar, eu espectador tenho o prazer do olhar que não está situado, não está ancorado – vejo muito mais e melhor (XAVIER, 200, p. 37).

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

O que se constata é que o found footage não apenas guia de forma incisiva a visão do espectador como não tem pudor em assumir isso. Evidenciar o aparato é tradição nas vanguardas cinematográficas, mas nas produções de gênero tal opção não parecia tão frequente, pelo menos até as realizações de horror dos últimos anos.

Diante dessas questões, Baudry é referência para se adentrar na discussão do dispositivo, porém o realismo desses filmes de horror demanda outras inquietações acerca da relação humana com a técnica, uma vez que as simulações que leva à tela são diferentes das que fundamentaram o cinema narrativo de origem clássica.

Nas produções found footage, observa-se uma pretensa escolha em se simular um real, um aspecto de amorismo da imagem e da narrativa que de certa forma poderia levar a uma fruição diferenciada do público.

No entanto, existe um esforço em ultrapassar a representação para

chegar o mais próximo possível da simulação do real (BAUDRILLARD, 1991), do real da imagem e do dispositivo que a sintetiza. Isso se dá não por uma imagem transparente como a do cinema clássico, ou repleta de volumes, como a dos filmes em três dimensões, e sim por uma superfície que expande suas imperfeições, evidencia o ruído, as possíveis “falhas” do aparelho.

A imagem no found footage

A imagem técnica traz em sua gênese algo de fantasmagórico – por meio de uma materialidade produz algo imaterial, observa Erick Felinto (2008). Em *A Imagem Espectral: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica*, o autor destaca que essas superfícies sempre tiveram uma ligação forte com o sobrenatural, com o mundo dos fantasmas. Segundo ele, os espectros são construídos na cultura, no imaginário contemporâneo e de certa forma são materializados pelas mídias, sobretudo cinema e televisão. Já para Friedrich Kittler, os meios potencializam a produção do que é diáfano: “a mídia desde sempre provê aparições de espectros [...] os meios de comunicação são sempre aparatos de voo para o grande além [...] Em nossa paisagem midiática, os imortais vieram existir novamente” (KITTLER *apud* FELINTO, 2008, p. 18).

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

Nos primórdios do cinema, final do século XIX, havia uma mistura de curiosidade e desconforto diante de imagens que se moviam de forma que

parecia mágica, como salienta Tadeu Capistrano:

Esta mistura de prazer visual e estranheza perceptiva afetava o público da época na medida em que o consumo de imagens era radicalizado através de uma flânerie imersiva que transportava o observador para outros espaço-tempos tecnologicamente construídos. Neste sentido, a proliferação de imagens técnicas começou a acumular um grande arquivo ligado ao “reino dos mortos”, pois o corpo passou a ser um mero suporte para a produção dos espectros que povoavam tais imagens, fascinando o público espectral da época (CAPISTRANO, 2004, p. 4).

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

Outra característica de algumas das obras nesse estilo é a da repetição – imagens, enquadramentos recorrentes. Isso é perceptível nos filmes em discussão neste texto, em que planos da câmera de vigilância e de vídeo doméstico aparecem várias vezes do mesmo modo, algo que está relacionado com o fantasmagórico:

Se o fantasma é ruptura com o fluxo normal do tempo, ele também pode ser retorno ou repetição. Contrariando o descarte, ele volta para lembrar-nos daquilo que esquecemos, que pensávamos haver posto de lado. Como repetição, ele representa um momento que se reencena indefinidamente, uma imagem congelada ou uma fração de tempo. É

como se tomássemos um pedaço da película de um filme, cortando-a e colocando o fragmento em loop perpétuo (FELINTO, 2008, p. 51).

A redundância está ainda na televisão – e as imagens desse meio têm sido exploradas pelos filmes found footage. Em *Rec* e na refilmagem norte-americana *Quarentena* uma reportagem televisiva é simulada e, conforme a narrativa avança e se torna povoada por zumbis, o filme enfatiza o efeito claustrofóbico alcançado pelo trabalho de câmera, frenético, tenso, de imagens permeadas por opacidade.

A utilização de imagens televisivas no gênero de horror se potencializou a partir dos anos 2000, no entanto não é nova. Em uma produção de grande sucesso, *Poltergeist – o fenômeno* (1982), de Tobe Hooper, uma menina é sugada para dentro da tevê por um espírito maligno que se vale do aparelho para estabelecer comunicação. Em *O Chamado* (2002), de Gore Verbinsky, o espírito de Samara sai da televisão em uma das cenas mais assustadoras da película (FELINTO, 2008). Essas inquietações diante da desmaterialização da imagem, da magnetização do que se vê evidenciam o desconforto da perda de referência indicial dessas imagens, da expansão do seu poder de simulação.

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

vítimas seguem com a câmera ligada durante o ataque dos índios canibais.

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

A fruição com os filmes de horror ocorre de maneira peculiar, especialmente nas obras problematizadas neste texto. Os found footage simulam documentário, amadorismo, usam câmeras frenéticas, trêmulas, enfatizam o estranho, o violento, o sobrenatural das narrativas que apresentam. Ao abordar o tremido na fotografia, Raymond Bellour traz observações peculiares que podem ser usadas para se pensar o fenômeno no cinema:

O tremido não diz: eu sou a realidade, na qual é preciso acreditar; tampouco diz: sou a ausência de realidade. Ele propõe uma realidade duplicada por um afastamento em relação a si mesma: um signo reconstruído, um signo de arte que procura exprimir uma pulsão do corpo inscrevendo-se no tempo que se tornou visível. Esta é a magia do tremido: apreender um efeito do real, sem nunca se passar pela realidade (BELLOUR, 1997, p. 105).

Esse tremido, aliado a outras características, estiliza a ideia proferida por André Bazin do quadro cinematográfico como “janela aberta para o mundo”, uma vez que o aparato se revela constantemente a partir dos tipos de imagens que produz e da forma como mostra isso. Em tempos de cinema 3D, essas produções apostam em outro viés para expandir a impressão de realidade diante da tela: imagens fragmentadas, borradas, sujas são engendradas pelo dispositivo e, como as sequências e refilmagens comprovam, o público tem correspondido à forma como o gênero horror se apresenta na contemporaneidade.

O Real do dispositivo contemporâneo

Os audiovisuais borrados, sujos, estilhaçados por granulações diversas apresentam, ou melhor, simulam um real do dispositivo, o que caracteriza um duplo horror: o medo das criaturas na tela e o desconforto diante do que os aparatos engendram. Ao mesmo tempo em que esses filmes tentam narrar com uma visualidade amadora, mais próxima do real; o que se vê na tela não é o real cinematográfico, mas o dos diversos dispositivos que sintetizam imagens.

O fetiche pela técnica é algo disseminado, que acompanha escritos de vários teóricos de cinema. Conforme Kracauer (2009), o homem conquistou outros espaços e tempos graças às mudanças técnicas, que o transformam em um dado a ser transmitido. Tal processo já faz parte do trivial da existência, observa o autor: “Encontram-se possuídos de forças num cotidiano que os manobra a serviço dos excessos técnicos e, apesar ou talvez em decorrência da justificação humanitária do taylorismo, tornam-se, em vez de senhores das máquinas, maquinizados” (KRACAUER, 2009, p. 86). A relação com a máquina é complexa e, nesse intercâmbio, os filmes reafirmam o sistema dominante: “A sociedade é muito poderosa para tolerar películas diferentes daquelas que lhe convêm. O filme precisa espelhar a sociedade, quer queira, quer não” (KRACAUER, 2009, p. 312). Essas ideias de Kracauer complementam as abordagens de Baudry sobre o dispositivo – há uma tentativa de imitação, simulação de um real que não questiona a estrutura social que a engendra, apenas a reafirma. Primeiro, é necessário perceber qual a relação entre o realismo de que fala Kracauer e o apresentado nos filmes de horror found footage.

Em *Theory of film* (1997), o teórico destaca que a fantasia é um dos temas por excelência do cinema. Segundo o autor, há dois modos de tratar o fantasioso nas telas: no primeiro deles, “a fantasia finge a mesma legitimidade estética que a realidade” (p. 84); enquanto que no segundo, a fantasia tem um papel de menor importância diante da realidade física. Os monstros para alcançarem o propósito do medo na tela precisam transmitir certo realismo, porém nem

sempre esse é alcançado pelo excesso de truques e manipulações do aparato: “Sonhos criados pelo dispositivo em filmes realistas vão além daqueles exagerados no que eles não apenas reconhecem a ascendência do mundo real na capacidade de seus sonhos, mas são na verdade derivados de planos deste mundo ” (KRACAUER, 1997, p. 89).

A manutenção da realidade da câmera, observa Kracauer, pode assim ampliar o suspense e medo nesse tipo de filme justamente pela escolha da contiguidade física dos planos – menos truques, manipulações alcançam em certos casos maior efetividade nos propósitos da narrativa de horror. A questão que fica é se esse realismo de que fala o autor alemão se equivale ao percebido nas produções found footage. Acreditamos que não, pois nas obras contemporâneas é a simulação que se sobressai, já que a realidade da câmera torna-se a própria realidade da trama.

O medo, objetivo fundamental do cinema de horror, se estabelece nessa relação complexa, contudo o aparato é o elemento principal nesse processo, toma o lugar do monstro, ou melhor, o desmaterializa em suportes diversos. O real que vemos é o da simulação do dispositivo que assombra dentro e fora da tela.

Considerações

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

O cinema surgiu da relação humana com máquinas e esta sempre se deu de maneira difusa. Em determinadas obras, o dispositivo é mostrado de modo transparente, enquanto que em outras a evidência do mesmo serve para

“quebrar” a ilusão, demonstrar parte do funcionamento cinematográfico. Essa dualidade se dá desde o primeiro cinema e se coloca como uma questão fundamental para a compreensão do meio enquanto realizador de arte derivada de processos maquínicos.

Todos os filmes trazem essas questões fundantes à tela, mesmo os mais “transparentes”. O que as produções found footage acionam de novo nessa discussão é que o aparato parece se sobrepor ainda mais deliberadamente à ação humana nesses filmes. Tais obras não trazem um real do cotidiano mediado pelas tecnologias, mas sim simulam um hiper-real do dispositivo. O homem não consegue desvendar a caixa preta, chegar aos números e códigos que formam os aparelhos (FLUSSER, 2008), assim o que lhe resta é simular e que ele entende desse real do dispositivo.

O real do dispositivo é diferente do realismo cinematográfico abordado por Kracauer (1997), todavia ambos têm aspectos em comum no que diz respeito à manutenção do mecanismo ideológico centrado na relação entre sujeito e câmera, abordado por Baudry (1983). As produções found footage exacerbam o aparato na narrativa, ou melhor, ele é parte da trama, só que isso não representa uma quebra de paradigma na tradição do cinema, pois o que é mostrado segue sendo uma escolha imposta ao espectador, como bem salienta Xavier (2003).

Kracauer (2009) considera o cinema um sintoma da sociedade que o engendra: “O lugar que uma época ocupa no processo histórico pode ser determinado de modo muito mais pertinente a partir da análise de suas discretas manifestações de superfície do que dos juízos da época sobre si mesma” (KRACAUER, 2009, p. 91). Os filmes de horror dos últimos anos são um indício de que as transformações tecnológicas possuem uma relação estreita com narrativas estranhas, fantásticas. Embora os aparatos audiovisuais propiciem esse tipo de debate desde o século XIX, conforme discutido neste artigo a partir de Felinto (2008), agora tais questões se colocam de forma

incisiva pelo real do dispositivo.

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

Referências

- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983. p. 383-399.
- BAZIN, André. **O Cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- _____. Ontologia da imagem fotográfica. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983. p. 121-128.
- BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**: Foto, cinema, vídeo. Campinas: Papirus, 1997.
- CÁNEPA, Laura. **Medo de quê? Uma história do horror nos filmes brasileiros**. 2008. 498 p. Tese de doutorado (Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 2008.
- CÁNEPA, Laura; FERRARAZ, Rogério. Fantasmagorias das imagens cotidianas: o estranho e a emulação do registro videográfico doméstico no cinema de horror contemporâneo. In: **Visualidades hoje**. BRASIL, André; MORETTIN, Eduardo; LISSOVSKY, Mauricio (Org.). Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2013. p. 79 – 99.
- CAPISTRANO, Tadeu. Do terror fantasmagórico ao horror visceral: literatura, cinema e sensacionalismo. In: IX Congresso Internacional da ABRALIC, 2004, Porto Alegre. **Anais eletrônicos**. Disponível em: <<http://www.abralic.org.br/htm/congressos/anais-eventos.htm>>. Acesso:

maio 2013.

CARREIRO, Rodrigo. A Câmera diegética: clareza narrativa e legibilidade documental em falsos documentários de horror. In: XXII Encontro Anual da Compós, 2013, Bahia. **Anais eletrônicos**. Disponível em:

< http://compos.org.br/data/biblioteca_2088.pdf>. Acesso: jun. 2013.

_____. Legibilidade X verossimilhança: o som no falso documentário de horror. In: XV Encontro Internacional da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema – SOCINE, 2011, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos**. Disponível em: <<http://www.socine.org.br/anais/2011/interna.asp?cod=103>>. Acesso: maio 2013.

_____. [Rec] e a Câmera Diegética em Falsos Found Footage de Horror. In: XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Manaus, AM. **Anais eletrônicos**. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-1326-1.pdf>>

FELINTO, Erick. **A Imagem Espectral: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2008.

_____. *He Had no Reflection: vampirismo, percepção e as imagens técnicas*. **Revista Alceu** - v. 10 - n.20 - p. 137-147 – Rio de Janeiro, jan./jun. 2010. Disponível em: < http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Alceu20_Felinto.pdf>. Acesso: jun. 2013.

FLUSSER, Vilém. **O Universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

KRACAUER, Siegfried. **O Ornamento da massa**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

_____. **Theory of Film: The Redemption of Physical Reality**. New Jersey: Princeton Press, 1997.

MANNONI, Laurent. **A Grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2003.

XAVIER, Ismail. **O Discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

_____. **O Olhar e a cena – Melodrama, Hollywood, Cinema Novo**, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

_____. (org.). **A Experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

ZRYD, Michael. Found Footage Film as Discursive Metahistory: Craig's Baldwin's Tribulation 99. **The Moving Image**. V. 3, n. 2, pp. 40-61 - University of Minnesota Press, USA. Fall 2003. Disponível em: <<https://wiki.brown.edu/confluence/download/attachments/74858352/Zy>>

[rdFoundFootageFilmAsDiscursiveMetahistoryCraigBaldwin'sTribulation99.pdf](#)>. Acesso: jun. 2013.