

O sujeito-da-câmera em falsos documentários

The camera-subject in mockumentaries

Gustavo Souza^{ai}

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0134-9207>

Marina Botelho^{bii}

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0134-9207>

Recebido em: 08/11/2022. Aprovado em: 27/03/2023.

Resumo

Pretende-se refletir sobre as transformações dos sujeitos-da-câmera em falsos documentários de terror do tipo *found footage*, pensando a experiência do espectador de acordo com cada tipo de posicionamento de sujeito. Para isso, conceitualiza os tipos de sujeito-da-câmera (RAMOS, 2008) e analisa sequências de quatro filmes de *found footage*: [REC] (2007), *Atividade Paranormal 2* (2011), *Host* (2020) e *Murder Death Koreatown* (2020). Compreende-se que os sujeitos-da-câmera se transformam em diálogo com o surgimento de novas mídias e suas linguagens e com o contexto social da época, em função de um ilusionismo que procura parecer real e verossímil.

Palavras-chave: *found footage*; falso documentário; horror; sujeito da câmera.

Abstract

This paper intends to discuss the camera-subject changes in horror mockumentaries kind of the found footage kind. We will concentrate in spectator experience according to each type of subject positioning. For this, this text will conceptualize the types of camera-subject (RAMOS, 2008) and it will analyze sequences from four found footage films: [REC] (2007), *Paranormal Activity 2* (2011), *Host* (2020) and *Murder Death Koreatown* (2020). It is understood that the camera-subjects change in relationship with the advent new media and their languages and the social context of the time, proportional to illusionism that seeks to appear real and believable.

Keywords: *found footage*; mockumentaries; horror; camera-subject.

Introdução

A discussão sobre fronteiras, tradições e alcances do documentário tem dado, nas últimas décadas, mais atenção aos falsos documentários, com o crescente número de filmes chamados *found footage* e inovações nas formas de produção e circulação desses filmes, que acompanham o surgimento de novas mídias.

^a Universidade Paulista, São Paulo, SP, Brasil. E-mail: gustavo03@uol.com.br

^b Universidade Paulista, São Paulo, SP, Brasil. E-mail: inabotelho@gmail.com.br



Por *found footage*, entende-se um conjunto de filmes com características semelhantes, mas que se baseiam, principalmente no uso de imagens de “filmagens encontradas” (CARREIRO, 2013, 2018), tendo como expoentes filmes como *Holocausto Canibal* (Ruggero Deodato, 1980), *A Bruxa de Blair* (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999), *[REC]* (Jaume Balagueró, Paco Plaza, 2007), *Atividade Paranormal* e as suas sequências, (o primeiro desse subgênero a ser uma franquia).

Em 2020, em meio a um cenário que motivou a necessidade de isolamento social causado pela pandemia de covid-19, filmes como *Host* (Rob Savage, 2020), que simula uma reunião do *zoom*¹ e *Murder Death Koreatown* (MDK) (ANÔNIMO, 2020), filmado totalmente por um *smartphone*, exploram e levantam questões: o falso documentário, ou o *mockumentary*, ainda dialoga da mesma maneira com seu público?

Em 1999, no lançamento do filme *A bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*), parte do público acreditou que tanto a história da “lenda da bruxa” quanto o desaparecimento da equipe de filmagem eram reais. Isso se deveu à estratégia de marketing do filme, que explorou essa imbricação entre as linguagens do documentário e da ficção cinematográfica, na era antes da popularização de *found footages*.

Essa estratégia – além de uma experiência eticamente questionável no *set* de filmagem para tornar as reações dos atores mais verossímeis – consistiu em diretores e produtores optarem por usar atores desconhecidos, com seus nomes reais e fizeram com que “sumissem” durante um tempo, após o lançamento do filme, impedindo seu contato com a imprensa. Dentre os rumores² de maus-tratos sofridos pelos atores durante as filmagens, consta que, nos últimos dias de gravação, eles mal tinham refeições, a fim de produzir um desconforto que parecesse mais “real”.

Uma estratégia semelhante ocorreu em *MDK*, que explora a história de um crime real acontecido em Los Angeles (EUA): primeiro apareceu como postagens em um fórum³ sobre fenômenos paranormais. Essa *thread*⁴ de uma rede social compilou os posts de um usuário chamado K Anon⁵ que afirmou ter recebido pelo correio um material filmado por um amigo de faculdade. Em diversas postagens, esse usuário revelou estar editando mais de 60 horas de filmagem (feitas em *smartphone*) sobre um caso real e informou ainda que seu amigo estava

¹ *Software* para reuniões online.

² Informações do portal Screen Rant. Disponível em: <https://screenrant.com/behind-scenes-facts-about-making-blair-witch-project/>. Acesso em out 2020.

³ Disponível em: <https://archive.4plebs.org/x/thread/24283047/> Acesso em out 2020.

⁴ Disponível em: <https://imgur.com/gallery/UPnp5U0> Acesso em out 2020.

⁵ Referência direta ao movimento conspiracionista da extrema-direita nos EUA, QAnon.



desaparecido, que o material encontrado era perturbador e insinuava que uma grande conspiração estava acontecendo. Um ano e muitas postagens misteriosas depois, um filme foi lançado e ganhou destaque em um festival de cinema de terror *indie*.

Os *found footage* têm constituído um subgênero dos filmes de terror por uma série de características que guardam semelhança na estilística fílmica. A principal delas é a construção parcial ou total a partir de registros, normalmente amadores, de acontecimentos aterrorizadores. Para isso, as imagens são trabalhadas para parecerem autênticas e imperfeitas, valorizando erros técnicos e outros recursos. Com isso e com os baixos recursos necessários para serem produzidos, esses filmes têm sido feitos em muitas produções independentes e fora do circuito *mainstream* norte-americano.

Por sua vez, o *mockumentary*, ou “falso documentário”, se apresenta como um incessante movimento de descoberta, pela própria dificuldade para estabelecer fronteiras entre o universo ficcional e o documental. De forma abrangente, é possível compreender os *mockumentaries* como filmes de ficção que emulam documentários, como aponta Nichols (2012).

Sobre a prática do documentário, Ramos (2008) estabelece alguns parâmetros conceituais, como a característica de que eles fazem asserções sobre o mundo histórico, a intenção do autor e a indexação do filme. Eles se prestam ainda a responder algumas indagações polêmicas que caracterizam ou não a obra documental, como a “manipulação da verdade”, os pontos de vista, diferentes estruturas usadas como o vídeo experimental e a animação. Nesse sentido, o *mockumentary* se coloca como um filme que “se propõe a enganar o espectador [...] fazendo-o assistir a documentários que são na realidade ficções (ou o inverso)” (RAMOS, 2008, p. 24).

Transpor discussões sobre a linguagem documental para o cinema de gênero parece um desafio, mas, ao mesmo tempo, um importante exercício para pensar a experiência do espectador. Dito isso, um conceito importante relacionado ao documentário usado por Ramos (2008) é o de “imagem-câmera”, cuja particularidade, “para o espectador, está em sua capacidade de lançá-lo à circunstância da tomada”. (2008, p. 85) A tomada define-se pela presença e gravação que um sujeito faz de alguma circunstância no mundo em algum suporte (película, digital etc.). Por sua vez, esse se torna o sujeito-da-câmera, presente no momento da circunstância da tomada subjetiva e fisicamente.

No entanto, o sujeito-da-câmera não existe somente em si, mas pelo corpo do espectador, através das imagens e sons que se “transportam” para o momento da tomada, para se tornar o sujeito-da-câmera. Nas palavras do autor, (RAMOS, 2008, p. 89) “a comutação entre



espectador e sujeito-da-câmera constitui o âmago da fruição documentária e fundamentada, através da forma imagem-câmera, a narrativa assertiva”.

Ora, se o *foundfootage*, ao se apropriar da forma documental, tem essa força, esse potencial de levar o espectador ao momento de uma tomada que é apavorante, teria esse tipo filmico o potencial de tornar a experiência toda mais intensa, uma vez que, como gênero estabelecido, no terror, brinca com expectativas do espectador a partir de convenções, como a expectativa do acontecimento de algo e momentos de violência.

A partir dessas premissas, neste artigo pretende-se investigar algumas questões sobre o assunto: como a imagem-câmera e o sujeito-da-câmera se comportam em filmes de *found footage*? Que tipo de transformações têm acontecido nas relações entre sujeito-da-câmera e espectralidade em filmes de *found footage* dos últimos anos? Para responder a essas perguntas, o núcleo de cada análise será antes apresentado, a fim de orientar a leitura para o aspecto filmico em foco, pois, como postulam Aumont e Marie (1989), o trabalho da análise filmica é, resumidamente, fazer o “filme falar”. Isso implica também estabelecer relações entre os próprios filmes selecionados, que podem ser da ordem do diálogo e da aproximação, assim como dos distanciamentos e diferenças. Ambas as possibilidades se revelam, portanto, relevantes para o desenrolar do trabalho.

Foram escolhidos quatro filmes considerados *mockumentaries* de horror de *found footages*, pelas diferentes formas de imagem produzidas em cada um. Serão analisadas, portanto, como o sujeito-da-câmera se comporta e se diferencia em quatro filmes: *[REC]*, *Atividade Paranormal 2*, *Host* e *Murder Death Koreatown*, por meio de duas sequências escolhidas de cada filme.

Compreende-se que a amostra escolhida e o número exíguo de sequências são limitadores. Entretanto, como se trata de um artigo, espera-se que a análise ajude a compreender as transformações que os sujeitos-da-câmera têm sofrido, de acordo com os tipos de tecnologias disponíveis e os tipos de imagem que passamos a produzir e consumir como sociedade.

Os filmes de horror codificados como *found footages* têm sido largamente produzidos nos últimos 20 anos e consistem um grande desafio para os cineastas, já que “filmar um roteiro de ficção com a textura estilística de um documentário exige restrições criativas, a fim de impor a imagens e sons o efeito de real presente em material filmado de forma amadora.” (CARREIRO, 2013a, p. 225). Portanto, ainda há muito a ser explorado nesse tipo de filme,



sobre o potencial de suas imagens e seus processos criativos, uma vez que transitam em uma fronteira tênue.

O documentário e o falso documentário ou mockumentary

O surgimento da fotografia possibilitou obter imagens que representavam a realidade inicialmente, ao gravar pela primeira vez um momento no espaço-tempo em uma superfície material.

Pela sua ontologia (BAZIN, 1991), a fotografia e o cinema foram as primeiras mídias a trazerem um certo grau de objetividade do mundo histórico e o cinema, mesmo na ficção, carregaria uma potência do real. Existe um vínculo existencial entre o mundo dinâmico e o signo produzido dele ou, nas palavras de Xavier (2008), “a fotografia, como vestígio da coisa, testemunha sua existência” (p. 82).

É possível caracterizar um documentário por meio de alguns parâmetros comuns entre os filmes. Nichols (2012) aponta que “o documentário se define pelo contraste com filme de ficção ou filme experimental de vanguarda” (p. 47); possui, ainda, uma lógica informativa e organiza as representações que faz do mundo. Ramos (2008), por sua vez, ressalta que, ao contrário de uma ficção, o documentário faz asserções sobre o mundo histórico.

Outro ponto importante é que o espectador ao se propor a ver um filme de ficção ou documentário, já sabe, de antemão, qual o tipo de filme. Com isso, a indexação “isso é um documentário” ou “isso é ficção” também já é um fator que influencia a fruição do espectador.

Nesse sentido, saber também que o diretor teve uma *intenção* de fazer documentário muda a percepção do espectador. O autor destaca algumas principais características relativas à narrativa documentária, tais como entrevistas e depoimentos, uso de imagem de arquivos, raro uso de atores profissionais, além de “Procedimentos como câmera na mão, imagem tremida, improvisação, utilização de roteiros abertos, ênfase na indeterminação da tomada pertencem ao campo estilístico *documentário*, embora não exclusivamente” (RAMOS, 2008, p. 25).

Essas características chamam a atenção para um tipo de filme em que o espectador pode ser “enganado”. Dominando elementos comuns a documentários, o espectador desavisado pode acabar assistindo a um documentário que é na verdade uma ficção, ou vice-versa. Esses filmes são chamados *mockumentaries*, ou falsos documentários, e caracterizam-se por apresentar tanto aspectos documentais quanto ficcionais, que acabam embaralhando essas fronteiras.

Sobre o caráter do *mock*, ou do deboche, Nichols (2012, p. 51) ressalta que “muito de seu impacto irônico depende da habilidade com que, pelo menos parcialmente, nos induzem a crer



que assistimos a um documentário simplesmente porque nos disseram que aquilo que vemos é um documentário”.

Referindo-se ao fenômeno *Bruxa de Blair*, o autor relembra que, após o filme, muitas pessoas passaram a acreditar que a Bruxa realmente existira. Para Zanini (2016, p. 350), mesmo em falsos documentários, “a filmagem em si tende a ser vista como prova irrefutável de que algo aconteceu”.

Nesse sentido, ao usar o formato documental e suas convenções para contar uma história ficcional e encenada, como apontou Ramos (2008) – tais como a câmera na mão e a imagem tremida, por exemplo – passa-se a aproveitar esse *efeito do real* para ganhar uma certa credibilidade na negociação com o espectador.

O falso documentário pode ser percebido, portanto, com o mesmo efeito do documentário para os espectadores desavisados, ou seja, como algo que aconteceu no mundo material e histórico. Já para os espectadores que compreendem a simulação documental, os efeitos na recepção podem acabar gerando humor, ironia ou, ainda, extrema tensão, principalmente em filmes, cujos temas são de suspense ou terror, devido a essa subversão na função inicial do documentário: “zomba-se” de seu formato.

Tendo em vista a breve conceituação de documentário e *mockumentary*, resta agora compreender o conceito de imagem-câmera, de Ramos (2008), que se debruça sobre a relação entre tomada, sujeito e imagem, a partir de uma leitura de herança fenomenológica, que visa a pensar a experiência do espectador a partir do signo fílmico. Posteriormente, tentaremos cotejar o conceito para analisar também *mockumentaries*, mesmo que esses últimos, filmes de ficção, não façam asserções sobre o mundo histórico, mas simulem essas asserções.

A imagem-câmera, a circunstância da tomada e o sujeito-da-câmera

Ainda em relação ao fazer documentário, pensar o sujeito-da-câmera exige pensar também os conceitos de “tomada” – que se define pela presença de um sujeito sustentando um dispositivo de gravação na circunstância do mundo – e de “imagem-câmera” – que gera essa imagem e que existe *para e pelo* espectador (RAMOS, 2008, p.82).

Por sua vez, o sujeito-da-câmera pode dar margem a uma dupla interpretação: ele é aquele que sustenta a câmera na circunstância da tomada (não somente como corpo físico que segura a câmera, mas também em sua subjetividade). Essa subjetividade é a que se relaciona com o espectador.



Sendo assim, “o sujeito-da-câmera não existe em si; ele existe por seu olhar e audição. O sujeito-da-câmera não existe em si, mas somente quando é aberto (encorpado) pelo lançamento do olhar e da audição do espectador para o endereço da tomada.” (RAMOS, 2008, p. 83-84). Isso posto, a imagem-câmera é aquela, portanto, que lança o espectador à circunstância da tomada. Essa imagem carrega asserções sobre o mundo histórico, no documentário.

Já no *found footage*, o sujeito que segura a câmera existe de forma simulada, de forma a *parecer* sujeito-da-câmera, mas ainda exercendo a função de nos levar à (fictícia) circunstância da tomada. A partir dessa reflexão, levantam-se questões: como pensar essa posição e o momento da tomada diante de uma situação de horror, para que ela seja plausível ao espectador? Como os diferentes tipos de sujeito-da-câmera podem proporcionar experiências mais intensas ou não de medo e terror?

Para dar início a reflexões possíveis, define-se, a partir de Ramos (2008), os tipos de sujeito-da-câmera. O autor os classifica em relação a como ele se comporta no mundo, “através da *presença* na tomada, pelo *sujeito-da-câmera*, o espectador experimenta para si aquilo que do sujeito-da-câmera por si (espectador) se oferece” (2008, p. 94).

Sendo assim, “o modo pelo qual o espectador frui a presença do sujeito-da-câmera é central [...]” (idem) e serão brevemente apresentadas a seguir, de acordo com a modalidade de posicionamento do sujeito-da-câmera na tomada: recuado, quando nega interagir com o mundo, sujeito a surpresas e indeterminações dos acontecimentos; agindo, quando o sujeito intervém nos desdobramentos dos fatos; encenando, quando há encenação por parte do sujeito-da-câmera e exibicionista, ou seja, uma forma de expressão e não de ação em que prevalece o caráter narcisista.

Gênero cinematográfico, terror e o *found footage* de terror

Os estudos sobre gênero cinematográfico têm acompanhado as discussões e as inovações trazidas pelo cinema ao longo de sua história. De forma geral, pode-se dizer que a ideia de gênero cinematográfico nasce junto com a consolidação de uma indústria cinematográfica hollywoodiana e da matriz de linguagem de narrativa clássica e está relacionada à maneira de agrupar determinados filmes com características semelhantes (BUCKLAND, 1998), tanto em termos de história/tema quanto de estilo/estética (BARRY-FLINT, 2004).

Ainda de acordo com Buckland (1998), para além da análise descritiva desses elementos, é necessário avaliar também as funções que esses atributos desempenham na composição



filmica, realizando um diálogo com suas condições de produção, recepção, circulação e consumo.

Para que o gênero sobreviva, ele deve trabalhar elementos (tanto temáticos como de *mise-en-scène*) que sejam, ao mesmo tempo, familiares aos espectadores, mas que possam ser recombinados de forma criativa (ou irônica), trazendo também variedade e inovação (Barry-Flint, 2004).

No gênero “terror” (ou “horror”, didaticamente entendido aqui como sinônimos), Acker (2017) e Zanini (2016) ressaltam que grande parte dos filmes dialogam com a literatura de horror e fantástica, na qual predominam ambientações sobrenaturais, por vezes uma estética gótica e sentimentos de medo, morte, apreensão, repulsa ou nojo.

Para ambos os autores, os filmes desse gênero investem nas experiências simuladas de medos reais, sejam eles ao contexto histórico, cultural ou político. Um exemplo pode ser observado ao trabalhar alegorias apocalípticas em forma de monstros no contexto de guerra-fria ou de assassinos desvairados como evocação da desintegração da sociedade.

Nesse cenário, uma vez que os *found footages* de horror têm a intenção de parecer um documentário, se utilizam não só os recursos já conhecidos do gênero, mas também novos processos criativos, (incluindo elementos do gênero horror).

Esses filmes caracterizam-se por serem realizados com a estilística do documentário e um roteiro de ficção. Para isso, nos primeiros filmes do tipo, um dos principais recursos utilizados é a “câmera na mão”, muitas vezes tremida, passando a ideia de uma câmera amadora.

A revelação do dispositivo câmera (ACKER, 2017) ao espectador aumenta o efeito do “real”, dando maior credibilidade de que aquela filmagem poderia ser documental. Carreiro (2013, p. 229) enfatiza que “a câmera diegética demarca a principal diferença narrativa do subgênero em relação à ficção tradicional, na qual os personagens não percebem a existência de dispositivos de registro de imagens e sons”.

Algumas “desculpas” são usadas para colocar a câmera na mão dos personagens, já que existe a necessidade de alguma presença empunhando a câmera. Muitas vezes os protagonistas são uma equipe de filmagem, (já acostumados com o manuseio do material), repórteres e até pessoas “comuns” que estão fazendo um documentário. Não obstante, a câmera acaba obedecendo às necessidades do narrador e não do personagem que, mesmo em momentos de desespero e fuga, não deixa de registrar os acontecimentos. Para Carreiro, a “impressão de instabilidade da tomada na banda imagética dos falsos *found footage* está na reprodução



intencional de erros técnicos, supostamente oriundos da impossibilidade de manuseio da câmera de maneira tecnicamente correta” (2013, p. 232). Esses filmes partem de premissas amadoras, como um grupo de amigos que resolve fazer um documentário, ou famílias que pretendem colocar câmeras de vigilância, compondo, assim, a sua estética.

Isso porque, para aumentar a credibilidade do efeito do real, deixar as imagens mais amadoras e com mais erros técnicos afasta o espectador da ideia da manipulação. Afinal, alguém com recursos poderia estar usando efeitos especiais, por exemplo, para simular as situações de terror, enquanto uma equipe amadora provavelmente não faria isso. Portanto, nesse sentido, o amadorismo traz maior credibilidade ao real, como argumenta Carreiro (2018). Para o autor, essa opção por uma “estética da imperfeição”, que tem crescido desde o lançamento de *A bruxa de Blair* (1999), reforça um cenário de profundas mudanças sociais da época, causada pela convergência midiática e sua intrínseca cultura participativa (JENKINS, 2009). Nas palavras de Carreiro (2018), esse tipo de abordagem, “vêm sendo extensamente utilizadas como estratégia de engajamento afetivo de espectadores e utilizadas (intencionalmente ou não) para agregar valor cultural, estético, biopolítico e econômico a obras que as utilizam para gerar uma aura de autenticidade e verossimilhança” (p. 157). A partir desse contexto, decorre a importância de enfatizar esse caráter a partir de erros intencionais, já que, para além do exposto, esses produtos que emulam a atividade amadora têm ganhado capital cultural baseado na aura de espontaneidade e casualidade, fazendo contraponto às imagens profissionais, “limpas” e plasticamente sem defeitos (CARREIRO, 2018).

São empregadas também câmeras de vigilância, *webcams*, câmeras de celular e, mais recentemente, a gravação da própria tela do computador. Observe-se, nesse sentido, que cada tipo de imagem gerada por diferentes tipos de situações e câmeras, com diferentes sujeitos-da-câmera, ou com nenhum, podem gerar efeitos diversos na relação com o espectador.

Dessa forma, esses filmes compartilham elementos de *mise-em-scène*: “tomadas longas e sem cortes, encenação em profundidade (a ação ocorre predominantemente num eixo perpendicular, e não paralelo à câmera) e predomínio de planos gerais, em vez de *close-ups* (CARREIRO, 2013, p. 237). A seguir, apresenta-se agora uma breve análise de algumas sequências dos filmes escolhidos, relacionando-as com o comportamento dos sujeitos-da-câmera caracterizados.

A partir das definições de Ramos (2008), tentou-se articular o conceito de imagem-câmera aos *mockumentaries*, sendo um objeto fronteiro (entre ficção e documentário), mesmo que não haja captura do mundo histórico real. Interessam-nos as transformações que os

sujeitos-da-câmera sofrem nesse tipo fílmico, principalmente a partir do fenômeno da convergência digital, a capacidade de sermos todos *prosumers* e o surgimento de novas mídias (ZANINI, 2016).

O filme *Atividade Paranormal 2* (Tod Williams, 2010) aproxima-se mais de filmes caseiros de família. A motivação inicial para que tudo seja filmado é a chegada do novo bebê a casa e o vídeo funciona como uma “historinha” sendo contada a ele, provavelmente no futuro: funciona como um registro histórico para aquela família. Em um determinado momento, câmeras de vigilância são instaladas e passa a haver imagens intercaladas, mesmo que não fique claro para o espectador quem “manipula” ou monta esse filme diegético final.

O filme abre espaço para trabalhar outros dois conceitos elaborados por Ramos (2008), os de imagem-qualquer e imagem-intensa. Para o autor, a intensidade da tomada varia em função da “singularidade absoluta do instante, sobredeterminado pelo tipo de ação sobre a duração. Quanto mais singular (quanto mais *única* na escala das imagens-qualquer cotidianas), mais *intensa* é a ação experimentada pelo sujeito-da-câmera” (RAMOS, 2008, p. 91). Em outras palavras, a intensidade está ligada à experiência, como por exemplo a imagem da morte ou a morte da câmera e seu sujeito.

A imagem-qualquer, por outro lado, é aquela que não tem a presença, a experiência do sujeito-da-câmera, e é de menor intensidade. “Nesse caso, a tomada adere ao transcorrer cotidiano qualquer como uma câmera de vigilância, por exemplo”. (RAMOS, 2008, p. 93). Esse tipo de imagem marca o “maquinismo”, o automatismo, a ausência limite do sujeito-da-câmera, mas capaz ainda de lançar o espectador ao momento da tomada.

A sequência (com início aos 54 minutos de filme) em que a personagem adolescente decide no meio da noite checar a origem de um barulho que ouviu no andar de baixo, trabalha com as possíveis “imagens-câmera”, e coloca a garota como sujeito-da-câmera. Como apontado por Ramos (2008), o sujeito não é somente responsável por segurar a câmera, mas por conter a subjetividade do personagem. Nesse caso, a garota está apreensiva e com medo do que vai descobrir. Isso ressalta as características de antecipação a que o espectador do cinema de gênero está sujeito, tendo essa capacidade de prever a ação, inclusive, a ver com o próprio prazer estético da fruição fílmica (BUSCOMBE, 2005).

Assim se coloca o espectador ao se lançar à circunstância da tomada. O espaço vai sendo revelado aos poucos, a cada passo da garota. Antecipa-se o susto pelo medo do que vai ser encontrado ali. A câmera funciona como os olhos da garota (sujeito-da-câmera) e o espectador se coloca no lugar dela. De forma resumida, o filme destaca o sujeito recuado do tipo acidental,



na cena em que a garota chamada Ali desce as escadas para checar o barulho no andar de baixo com a câmera na mão, tremida pela intensa apreensão; e o sujeito recuado do tipo esvaziado ou chapado, na presença de câmeras de vigilância espalhadas pela casa, que mostra personagens realizando ações e cômodos nos quais “nada acontece”.

Por sua vez, a motivação para as imagens de [REC] é a de uma equipe de reportagem de um programa que vai acompanhar a ação dos bombeiros em um prédio. Já, dentro do prédio, vários incidentes começam a acontecer. A princípio, tem-se a ideia de que os ataques seriam promovidos por humanos “raivosos”, mas, posteriormente, descobre-se que seriam “zumbis” atacando pessoas. O filme surpreendeu por ser uma produção espanhola (fora do circuito comercial padrão), que chegou aterrorizando salas de cinema no mundo todo.

A primeira sequência a ser analisada acontece aproximadamente aos nove minutos do filme. Trata-se de um plano-sequência que dura aproximadamente dez minutos. Há uma sutil variação no comportamento do sujeito que empunha a câmera: no início, comporta-se como um sujeito-da-câmera agindo profissionalmente, como o cinegrafista e gravando o ocorrido. Após algum tempo, passa a se comportar como um sujeito que age e intervém. Isso pode ser observado por ser um plano sequência, com a câmera na mão, e por influenciar o mundo ao seu redor.

Um exemplo dessa intervenção é interferir no trabalho dos bombeiros, mas o momento que mais salta aos olhos é quando há um retorno para o sujeito agindo profissionalmente, em que o cinegrafista, em vez de prestar socorro ao homem que é mordido pela mulher, continua gravando. Ele se posiciona como alguém que deve continuar exercendo ali sua profissão, independente do ocorrido, mesmo que isso coloque vidas em risco. No plano seguinte, chega ainda a filmar a morte, característica apontada como “prerrogativas extraordinárias” que sua profissão permite.

Um dos momentos mais aterrorizantes do filme é a cena final. Perderam-se as luzes e o cinegrafista e repórter só conseguem usar a luz noturna da câmera, justo quando estão mais próximos do “monstro”.

Vê-se a interação e o diálogo da repórter com o cinegrafista (que passou boa parte do filme calado). Não se tem a menor ideia do que virá a seguir. O sujeito-da-câmera pode ser considerado tanto recuado acidental quanto agindo ameaçado. Há uma mistura das duas situações. A ação só acontece porque há a interferência do cinegrafista com o modo de visão noturna da cena (o que também funciona como desculpa para que a câmera ainda esteja ligada).



O homem que filma permanece anônimo e sua motivação para investigar é saber “a verdade”. Não há qualquer preocupação do “investigador” com a questão estética do documentário, mas as imagens-câmera atuam quase como um “diário”, uma forma de pensar alto, dialogando com seu futuro espectador.

Um cinegrafista profissional pensaria nos enquadramentos, mas em *MDK* a pessoa que filma utiliza seu aparelho como registro, como prova, corroborando o argumento do amorismo e dos erros técnicos propositais como indicativos de credibilidade do real. A ausência de qualquer preocupação estética em simular imagens *agradáveis* ou em planos convencionais pode confirmar a tese de que, quanto maior a ideia do *real* na (não) manipulação ou ao esconder a manipulação cinematográfica, maior o potencial de levar o espectador à circunstância da tomada como evidência, como índice da situação real no mundo.

A primeira é aos 16 minutos do filme, com um sujeito-da-câmera exibicionista: “o mundo e seus personagens se exibem para o sujeito-da-câmera, pois ele assim os provoca”. (RAMOS, 2008, p.111). Ao andar pelas ruas, um plano sequência é filmado com a câmera do celular, com o qual o personagem anda registrando seu trajeto, em constante diálogo com seus (futuros) espectadores sobre sua investigação, comportando-se como um sujeito-da-câmera exibicionista. As imagens são do chão, da rua, sempre tremendo em razão do constante ritmo do andar.

Na segunda sequência, aos 50 minutos, temos um sujeito-da-câmera agindo e intervindo: ele entra em uma loja onde ele acredita estar um dos suspeitos do assassinato. Ele confronta e é confrontado: o suspeito pede para que deixe sua loja. O suspeito está desconfortável com a presença da câmera e diz que irá chamar a polícia. Ele ameaça e é ameaçado.

O filme *MDK* apresenta estratégias que dialogam com o contexto contemporâneo de pós-verdade e de teorias conspiracionistas, tanto no que diz respeito à produção imagética e ao diálogo de quem se expõe *on-line* com seus espectadores e seguidores, quanto na sua trajetória investigativa. Isso porque, por vezes, somos levados a crer – ora que o investigador está perdendo o juízo, ora que estamos dentro de uma grande teia “conspiracional”.

Ser um diretor anônimo e ter usado a estratégia de *marketing* apresentada na introdução deste trabalho corrobora com as características que aumentam a credibilidade do filme como evidência do real. Apesar de não seguir elementos da narrativa clássica, ainda é capaz de trazer o espectador para fruir sua sensação esquizofrênica e conspiracionista a partir da investigação de um crime real.



Assim como em *Bruxa de Blair*, o filme *Host* manteve os atores desconhecidos interpretando a si mesmos. A primeira cena do filme ilustra o processo de seleção de gravação e início de uma reunião no Zoom, já esclarecendo a origem e a motivação da *found footage*. O filme oscila entre sequências com planos fixos e imagens de personagens com o “computador” na mão, andando pela casa, tudo do ponto de vista da tela do computador dentro do aplicativo Zoom de reuniões *on-line*. Nesse caso, os planos-sequência e a aparente ausência da possibilidade de manipulação ou das imagens trazem o *real* à tona.

Algumas das situações do terror (e de alívio cômico) só acontecem por intermédio do aplicativo, como o filtro/máscara e o plano de fundo automático que fica em modo de repetição quando a câmera de uma das personagens está desligada.

Aos 23 minutos de filme, a tela varia entre *speaker mode*, com a centralização de uma das cinco personagens e a imagem das cinco na mesma tela. Trabalha-se, na composição dessas imagens, com a ideia de plano-sequência, ou seja, não há corte ou edição (aparente) para além da transição entre as personagens e com profundidade de campo, principalmente por meio da iluminação.

Nessa sequência, é possível observar uma paradoxal relação entre sujeito recuado e sujeito exibicionista. É a “máquina” e o aplicativo quem fazem a mediação, mas, por vezes, os sujeitos se exibem e exibem seus arredores para os presentes na reunião, seus espectadores. Não há a preocupação primária de *gravação* do material ou do registro histórico. A gravação parece acidental. O foco é na interação entre os sujeitos, que diante de situações de terror, estão em estado de expectativa.

Já na segunda sequência, aproximadamente aos 40 minutos, o foco central da imagem é a câmera de uma das personagens, que não se filma, mas filma seus arredores em uma situação de tensão. Nesse momento, o “filtro” do aplicativo zoom é protagonista da ação, pois ele reconhece um rosto que não está lá, causando a própria situação de terror. Sem o filtro, a personagem não veria o “fantasma”. Essa dinâmica ilustra o conceito de sujeito-da-câmera recuado e acidental, que age diante de uma ameaça – esta, mediada por um computador, em um ambiente íntimo, mostrando que é possível também termos medo dentro da nossa própria casa. Em síntese, a própria sensação de isolamento se torna uma alegoria para esse momento horrível de nossa história.

Considerações finais



Com o crescente número de produções de *mockumentaries* de *found footage* de horror, entender seus processos criativos e sua relação com o espectador se tornou fundamental. Transpor o conceito de imagem-câmera e aqueles relacionados com o sujeito-da-câmera para o universo do *mockumentary* parecia um desafio, mas acabou sendo construída uma relação inusitada. Isso porque, ao aplicar os conceitos para os *found footage*, foi possível identificar sujeitos-da-câmera e suas relações com o espectador, mesmo sem as assertivas sobre o mundo histórico.

Em uma evolução cronológica do gênero *found footage*, foram escolhidos quatro filmes para compor a amostra da análise. Apesar de limitante, a escolha teve uma pretensão didática ao apontar a transformação do sujeito-da-câmera nas quatro obras. Em *Atividade Paranormal 2*, imagens de câmeras de vigilância são intercaladas com a câmera na mão, fazendo um duplo jogo de autenticidade do que transcorre no sujeito recuado e na intensidade da tomada. Nesse contexto, o amadorismo sugere a credibilidade do real. Já em *[REC]*, explora-se a estética jornalística e documental, no qual o sujeito participa e é ameaçado constantemente. O efeito do real – e, conseqüentemente, a sensação do horror – pauta-se, justamente, no profissionalismo da equipe jornalística. Em *MDK*, temos uma construção muito mais próxima às produções audiovisuais amadoras da nossa sociedade contemporânea: o filme todo é supostamente gravado por um celular, formato que já traz alguma qualidade plástica e visual, mas cuja câmera se comporta com amadorismo, também trazendo o elemento do crível.

Por fim, *Host* também se debruça sobre formato contemporâneo, que se popularizou durante a pandemia de covid-19, que é construído a partir da câmera de um computador pessoal. O ambiente íntimo e o fácil acesso, sem necessidade de ser profissional da área do audiovisual, corroboram para que o espectador se identifique com os personagens e situações de filme, o que pode causar um deslocamento mais intenso aos momentos de horror. As diferentes formas de simular o real e trazer elementos estéticos das construções audiovisuais para o cinema de horror visam físgar o espectador por diferentes estratégias, deixando de lado as motivações que outrora partiam de uma equipe profissional e que passam a ter um caráter de maior acessibilidade por parte de sujeitos comuns, reforçando elementos de amadorismo e intimismo – todos nós podemos vivenciar essas situações de horror.

Dessa forma, podemos colaborar para estudos de cinema que visam pesquisar motivações e efeitos dos filmes nos espectadores e também partirmos para uma investigação mais aprofundada, em outra oportunidade. Com o presente trabalho, compreendeu-se que alguns outros filmes também tendem a utilizar nova mídias e tecnologias para compor suas imagens,



como *Bruxa de Blair* (2016) – que emprega imagens de drone e inclusive o próprio recurso do drone para procurar pelos colegas desaparecidos na floresta – e o filme *Jerusalém* (Doron Paz, 2015) – que se passa todo, diegeticamente, pelo olhar de um dispositivo de óculos, os *smart glasses*. Os *found footages*, como *mockumentaries*, ao usarem essa linguagem e esses dispositivos, trabalham com o potencial de parecer real, com um ilusionismo legítimo.

Referências

- ACKER, A. M. **O dispositivo do olhar no cinema de horror *found footage***. (Tese de Doutorado em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul), 2017. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/158681#:~:text=A%20tese%20investiga%20como%20se,cinema%2C%20tecnologia%20e%20da%20Comunica%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 25 abr. 2023.
- AUMONT, J.; MARIE, M. **L'analyse des films**. Paris: Nathan, 1989.
- BAZIN, A. **O Cinema: Ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BERRY-FLINT, S.. Genre. In: MILLER T. ; STAM, R. (eds.). **A companion to film theory**. Oxford: Blackwell Publishing, 2004.. p. 25-44
- BUCKLAND, W. **Film studies**. Londres: Hodden & Stoughton, 1998.
- BUSCOMBE, E. A ideia de gênero no cinema americano. In: RAMOS, F. P. (Org). **Teoria Contemporânea do Cinema**. [S.I.], 2005, v. 2
- CARREIRO, R. A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror. **Significação**, v. 40, n. 40), p. 224-244, 2013. DOI <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2013.71682>
- CARREIRO, R. Este não é um filme de ficção: notas sobre o som em falsos documentários de horror. **Logos**, v. 20, n. 1, p. 19-31, 2013. DOI <https://doi.org/10.12957/logos.2013.7700>.
- CARREIRO, R. A hora dos amadores. Notas sobre a estética da imperfeição no audiovisual contemporâneo. **Rumores**, v. 24, n. 12, p. 153-173, 2018. DOI <https://doi.org/10.11606/issn.1982-677X.rum.2018.145535>
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- NICHOLS, B.. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papyrus, 2005.
- RAMOS, F. P. **Mas afinal... o que é mesmo documentário?** São Paulo: Editora Senac, 2008.
- RAMOS, F. P. **A imagem-câmera**. Campinas: Papyrus, 2012.



SILVEIRINHA, M. J.. Bolhas de verdade: cinco alfinetes para (re)construir a democracia. **Estudos em Comunicação**, v. 2, n. 26, 20189, p. 35-45, 2018. DOI 10.20287/ec.n26.v2.a03.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

ZANINI, C. V. A cultura participativa no cinema de horror contemporâneo: apontamentos sobre o *found footage*. **Rebeca**, v. 5, n. 1, p. 343-366, 2016. DOI <https://doi.org/10.22475/rebeca.v5n1.213>.

ⁱ Professor no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, SP, Brasil.

ⁱⁱ Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, SP, Brasil.

