



XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação:

Snuff movie: da lenda à realidade¹

João Barreto da Fonseca

Vanessa Maia Barbosa de Paiva Rangel²

Resumo

A popularização das tecnologias da imagem permitiu um descentramento na produção da informação, além de uma multiplicidade temática, que congestionava os canais tradicionais de transmissão com um leque indiscutivelmente farto de cenas do cotidiano, numa velocidade que torna o extraordinário banal e vice-versa. Aqui enfocaremos algumas imagens captadas por aparelhos de telefonia celular e câmeras de vigilância, que registraram o momento da morte das vítimas e a ação de seus algozes, situação que tira o *snuff movie*³ da lenda urbana e lhe confere um *status* de realidade

Palavras-chave

Tecnologias; televisão; visibilidade; jornalismo

Corpo do trabalho

Duas seqüências de imagens, em momentos muito próximos, tomaram a atenção da audiência dos telejornais. Em uma delas, uma câmera de vigilância, no Ceará, flagrou o momento em que um juiz faz um disparo contra um funcionário de um supermercado. Em outra, um assaltante, ameaça sua vítima com uma arma e com a outra mão porta um aparelho celular munido de câmara de vídeo digital. O rapaz filma a ameaça que faz a sua vítima, filma a si próprio e faz os disparos que culminam com a morte do estudante universitário.

¹ Trabalho apresentado ao NP 02 – Teorias da Comunicação, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

² João Barreto da Fonseca é doutorando em Comunicação e Cultura, pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Mestre em Estudos Literários pela Universidade Federal do Espírito Santo e desenvolve pesquisa na área de cinema e literatura. Vanessa Maia Barbosa de Paiva Rangel é Mestre em Comunicação, Informação e Imagem pela Universidade Federal Fluminense, professora da FAESA e desenvolve pesquisa em Teoria da Comunicação

³ *Snuff movie* é um termo que se refere a produtos cinematográficos do submundo pornô, no qual são mostradas cenas de espancamentos e assassinatos supostamente verdadeiros. Há muito se fala de *snuff movie*, principalmente de origem asiática, mas, até hoje, não se conseguiu provar sua existência. *Snuff*, em inglês, quer dizer “apagar”, “matar”, mas também tem o sentido de “morrer”. Desde a década de 70, muita gente tem comprado filmes pornôs (principalmente nos Estados Unidos e países asiáticos) e imaginado ter visto cenas sadomasoquistas reais. Mas tudo o que a polícia conseguiu provar até agora é que há uma rede de pessoas que se beneficiam comercialmente com a vendagem de material pseudo-*snuff*.

Baudrillard oferece um bom ponto de partida para a discussão ao comparar a banalidade dos fluxos televisivos à existência banal dos telespectadores. Esse grau “zero do valor ético”. O fluxo de uma câmara de vigilância é pura banalidade e sua instalação se justifica não pela repetição e sim pela diferença. É uma câmera sobre a qual recai uma expectativa, expectativa que justifica sua existência.

Obscenidade

No entanto, o conteúdo de uma câmara de vigilância (que justifica sua instalação) é incompatível com a promessa ética de qualquer emissora de televisão. Trata-se do conteúdo proscrito, do interdito. Neste aspecto, essas imagens lembram a pornografia – o que só é socialmente aceitável dentro de estritas regras de enquadramento, de contenção. Ou ainda, é a imagem obscena. Obscena em seu sentido literal: algo fora de cena. Algo que deveria estar fora do campo de visão, mas que por um efeito extraordinário, uma dissonância entre sua aparição, seu local e seu tempo, gera uma sensação de estranheza, uma ruptura no fluxo de imagens que devem ser recebidos.

Vale retomar a questão da obscenidade. O obsceno é quem coloca em cena aquilo que deveria estar fora de cena, fora do campo de visão. Assim a filmagem soa como uma representação que coloca em xeque a autoria da obscenidade. Quem é o obsceno, no entanto, é quem exhibe a cena.

As emissoras de TV apelam para a importância do extraordinário para justificar esse tipo de exibição. Curioso é que a pretexto de explicação da imagem, o discurso que a acompanha se divide em duas vertentes. Uma narrativa (no qual a sinopse do crime é falada) e outra dissertativa (o conteúdo moral).

A narração se deve ao fato de que a imagem não é suficiente. E não somente ao fato de que aquela imagem não estaria sendo exibida devido ao padrão de qualidade das emissoras. Outra hipótese parece menos óbvia: há no discurso moral uma tentativa de encobrir a obscenidade de quem exhibe o crime (a cena que deveria estar fora do campo de visão). A narração em relação às imagens recupera o sentido da legenda em relação à fotografia: uma tentativa de aprisionar o sentido, como queria Benjamin.

O que Johnson afirma das metáforas também poderia ser aplicado à informação transmitida na TV analógica, cuja fonte é digital, para tratar da narração que acompanha as imagens. A narração poderia ser entendida como um fluxo que guia a informação digital. “Informação digital sem filtros é coisa que não existe, por razões

que ficarão cada vez mais claras. À medida que parte cada vez maior da cultura se traduzir na linguagem digital de zeros e uns, esses filtros assumirão importância cada vez maior” (2001, 33). São formas de represar o enorme fluxo de imagem-informação, além de legitimar o veículo transmissor como um seletor de comunicação.

Simulacro

A narração nas imagens que vem das webcams, dos celulares e são transmitidas pela TV, em sua intenção de legendar, ainda tentam colar a imagem ao seu referente. E o preço, como diz Baudrillard, pela televisão ter “usado e abusado do fato através das imagens, até se tornar suspeita de produzi-lo por inteiro” (1999, p. 158). Então, o dilema que vem da simulação é o signo não referir nem mais ao acontecimento e sim a si mesmo. É como se a própria TV como veículo engolisse sua própria mensagem, num fluxo contínuo de signos esvaziados.

Uma outra hipótese é que os múltiplos olhos vigilantes geraram mais incertezas quanto à realidade que se dá a ver (e ainda não estamos falando da imagem sem lastro no real, a sintética). Assim, a visão *in loco*, de enquadramento e pontos de vistas com as quais o telespectador não estava acostumado, necessita ainda de uma narrativa explicativa para acomodação da audiência em relação a novas possibilidades sensoriais desses novos dispositivos. A desconfiança do receptor também serve como imunidade, uma espécie de anteparo ao impacto violento das narrativas, uma vez que há sempre um déficit de imagens, de visualidade, em relação ao que é narrado.

A idéia de associar imagem a texto, com intenção de vigilância, já foi um sonho desfeito da antropologia criminal. A fotografia, como forte índice do real, serviu de base para um grande arquivo de criminosos em Paris a partir de 1876. Porém logo se percebeu que sem uma devida organização o acervo de imagens era inútil, uma vez que os rostos se modificavam com o tempo, a partir de novos cortes de cabelo, do crescimento de barba e bigodes e outros artifícios. Uma vez proibida a marcação de reincidentes com ferro em brasa, Alphonse de Bertillon criou um sistema antropométrico para acompanhar cada foto, associando o texto ao seu referente. Daí também surgiu o retrato-falado do rosto que pode ser lido como um discurso, transformando o traço imagético em lingüístico, fazendo do rosto um discurso.

Na contemporaneidade. A exibição de imagens de assassinatos com narrativas é uma via de mão dupla. É vigilância, mas é também espetáculo. A associação da tecnologia digital à ética contemporânea retirou o *snuff movie* da lenda para a realidade.



Um novo problema para a criminalística, que conta com novos aparatos. A idéia do prazer associado à morte acompanha o imaginário humano e se tornou célebre nos escritos de Sade e, atualmente, nos filmes de David Cronenberg. Em *Videodrome*, busca-se chegar a lugar em que a representação não é mais suficiente. Não basta representar o prazer. O prazer deve ser experimentado. A morte entra como uma satisfação máxima, daí os franceses batizarem o orgasmo como uma *petite mort*. Ou como diria Foucault, a sexualidade tendeu a absorver todo este domínio de ligações espontâneas e aparentemente intratáveis.

O tempo da morte

A morte e seu momento, seu tempo, sua duração, sempre foi uma obsessão humana. Jacques-Louis David tornou célebre o seu *Marat Assassinado*, que registra um dos líderes da revolução francesa, assassinado em sua banheira. A pintura tenta abarcar, em amplo espectro, a ação da agressora fanática (que não está no quadro, portanto, já aconteceu) e ainda o momento que virá (quando a morte será consumada). Marat ainda sustenta em uma mão uma carta; e em outra, uma pena. A imagem sugere, enfim, uma seqüência, ela pede o movimento e contém os elementos cênicos de um registro policial.

O *snuff movie* dá a morte o seu movimento. A idéia principal é que a representação não basta. Busca-se uma experiência extrema, que tem na morte a proposta da liberação de uma energia máxima, do gozo extremo. É o tipo de filme que questiona a própria representação fílmica, mas que cai na armadilha da representação transformando o “ao vivo” em uma outra representação, retirando dele o seu tempo, o ingrediente fundamental da morte.

O rapaz, que filma o assassinato de sua vítima com o celular da própria vítima, ao contrário do juiz capturado pela câmera, requer visibilidade. Mesmo sendo mais um da exclusão digital, sua percepção sobre a utilização do aparelho guarda traços não só de sua experiência, como da de outros, supondo uma associação à memória de sua espécie. A lembrança evocada é a da própria câmera primordial, aquela que vai revelá-lo. Não há como negar que o assassino tem noções da propriedade de comunicabilidade do veículo. A visibilidade do celular, da senha de banco ou da *mot de passe* na internet, está associada ao status. E a tecnologia digital é sua possibilidade de inserção. As tecnologias do *snuff movie* contemporâneos funcionam como investimentos maquímicos que fazem reposição de perdas. As tecnologias carregam em si, como as revoluções, a idéia de correção, a possibilidade de evocar outra história. A técnica aí está operando na



exacerbação de limites. A técnica não vê limites, embora venha sempre embalada na idéia de que é primordial para o desenvolvimento humano, no sentido de progresso, de finalidade da história humana.

Videodrome

O vídeo produzido pelo assassino do celular instaura uma realidade dividida entre corpo, mente e máquina. O corpo e a mente vulneráveis e absorvidos pela máquina, como em *Videodrome*, de Cronenberg. A máquina não é só um componente de registro, mas a razão do registro; e o corpo é como interface com os processos de interação e tem esquecidas suas funções como organismo. O assassino ao filmar já está solicitando uma conexão a uma central que vai permitir sua visibilidade para uma rede, como um realizador que já prevê seu público. Entre o celular, os corpos envolvidos e a televisão há uma interface: não existe nenhum componente sagrado, tudo pode entrar em relação de interface desde que se possa construir o código apropriado, que seja capaz de processar sinais por meio de uma linguagem comum. Exibida a cena, soa como uma narrativa imaginária, que acontece no tempo real da transmissão. Na filmagem e na transmissão, o humano e o tecnológico são co-existent, co-dependente e se redefinem. O aparelho, então, é revestido de desejo e de promessa, é uma potência de acontecimentos.

Se a máquina resulta de um complexo processo de subjetivação, e se a subjetividade é fruto de um agenciamento social múltiplo, não há por que separar a máquina e o homem sob a base da oposição natural/artificial. Todo corpo tem suas artificialidades, toda máquina tem suas virtualidades: são os agenciamentos sociais nos corpos e nas máquinas. (Parente, 2004, 94).

As técnicas contemporâneas também instigam a acentuação das singularidades, a notar nos diários dos orkuts, blogs e fotologs. Múltiplas opções, que tentam converter o banal em celebridade com a promessa de uma liberdade individual, expressada no culto a personalidade e na exacerbação narcísica. São ferramentas para construção de subjetividades que se articulam na exterioridade, sob o regime da ação, sob a ordem da performance. Na cultura da performance, ser é parecer, aparecer. Talvez seja profícuo pensar sobre o exercício de negociação entre os diferentes significados que os grupos e indivíduos conferem aos artefatos quando de sua criação ou ainda pensar o celular e a webcam, no caso da transmissão da TV, como um marcador de territorialidade, entendendo aqui território, no sentido deleuziano, como a distância entre dois seres da mesma espécie.

Se pensarmos nas máquinas como “verdadeiros órgãos da realidade nascente” (Parente, 1997, 15), imaginamos o celular (com câmera), ou a câmera de supermercado como herdeiros de um regime de vigilância, mas que podem ser integrados a outros

regimes sócio-imagéticos ou ainda que a imagem do *snuff movie* televisivo já contenha, em sua ambigüidade, expressões da realidade de vigilância e também uma estetização máxima do caos.

. A confluência das tecnologias digitais e analógicas na Televisão geram uma situação antes inimagináveis.

“Os radares “inteligentes”, as câmeras de vigilância contra roubo nas lojas, os sistemas eletrônicos de segurança em bancos e zonas de segurança militar transformam a imagem a imagem em dígitos; os códigos de barra dos cartões de crédito, os sistemas alfanuméricos de identificação pessoal, a rede de informações sobre o crédito pessoal transformam a vida em um feixe de dados. A cada momento, e em todos os momentos, algo nos diz que fazemos parte de um imenso fluxo digital, de um gigante banco de dados”.⁴

E depois da orgia?

O que vem depois do *snuff movie*? A questão de limites ou fim da história é ressaltada por Baudrillard (2004) ao mencionar uma piada americana, que lança a pergunta: “O que fazer depois da orgia?” Mas a orgia não seria o fim? Para Baudrillard, o indivíduo pós-orgiástico não consegue enxergar o fim das coisas. O pensamento se emprega não só ao assassino, mas também à transmissão, que impregna a audiência de um desejo de consumo de imagem. Como avalia Baumann (1999, 91), “o desejo não requer a satisfação. Ao contrário, o desejo deseja o desejo”. A perspectiva de um mundo sem nada desejável seria insuportável para aquele que se pretende consumidor.

A cena extraída de um fluxo de imagens (e transmitida) funciona ainda como um *ready-made*, que teria um atrativo a mais sobre as imagens corriqueiras de uma programação televisiva, além do fato de conter a diferença, por carregar a marca de produto autêntico, testemunho do real que não passou pela fabricação de uma edição, algo que contenha a fluência de um diário recortado. É o *ready-made*, a exemplo do Duchamp do urinol, que converte o ordinário em extraordinário.

Baudrillard sugere a existência de uma desesperada busca de uma realidade absoluta, porém inglória:

Nada a fazer – a parede do obsceno é inultrapassável. E paradoxalmente essa busca perdida faz ressurgir ainda mais a regra do jogo fundamental: a do sublime, do segredo, da sedução, essa mesma que se persegue até a morte na sucessão dos véus rasgados (2004, 32).

⁴ ARBEX Jr., José. *Showrnlismo*. São Paulo: Casa Amarela, 2002, p. 71.



Ao se chegar ao “grau zero da ética”, como saldo da investida, não resulta nenhuma conclusão: o que se verifica nessas experiências são as próprias condições da experiência. A morte, assim, é do reino da peripécia, da acrobacia, da ação mirabolante.

Produtos maquínicos

A máquina da morte. Alguém já disse que o humano é um animal que quanto mais se afasta do biológico, mais se aproxima do humano. A relação com a máquina produz essa fascinação de fazer a máquina funcionar a qualquer preço. É o encanto do próprio funcionamento. Daí a grande oferta para as programações de TV. As pessoas estão fazendo realizações, estão fazendo as máquinas funcionar em muitos pontos – como brinquedos. “Paralelamente tudo o que é produzido por meio da máquina é máquina. Textos, imagens, filmes, discursos, programas saídos do computador são produtos maquínicos...” (Baudrillard, 1999, 146). Segundo José Arbex Jr., “as coberturas midiáticas da Guerra do Golfo e de conflitos militares subsequentes celebraram a “estética da guerra”, explorando ao máximo o fetichismo das máquinas mortíferas”. Esse tipo de cobertura gera, segundo o autor um quadro geral de glorificação do tecnológico, argumento que nos remete novamente a Baudrillard quando se refere à imagem televisiva como um signo esvaziado.

À medida que as experiências na biotecnologia prometem o banimento da morte, o acidente se torna uma mercadoria cara. Associando essa situação a uma concepção de produção de notícia/imagem em rede, obtém-se um panoptismo generalizado, em cada nó se torna um olho vigilante. Estaríamos, neste caso, muito mais para um “controle incessante em meio aberto” (Deleuze, 1992, p. 216)

A idéia de *snuff movie*, em filmes como *Videodrome* ou *8 mm* está completamente vinculada a uma idéia de rede como esconderijo - como o local de encobrimento de acontecimentos socialmente banidos, espaço de exílio, recônditos de conforto para uma singularidade condenada. Daí a figura do detetive para rastreá-la. Porém, os detetives de hoje são hackers, especialistas em imagens e locomoção na grande malha. Um paralelo poderia ser estabelecido entre o *snuff movie* e a pedofilia que, apesar de comum e consentida no Brasil até a primeira metade do século XX (basta lembrar os casamentos entre pessoas de idades bem distintas), se refugiou nas malhas da rede.

Como o universo da rede está em expansão assim como os paramentos tecnológicos que a alimentam pode-se destacar que suas características rizomáticas



estarão mais acentuadas, principalmente no que se refere à conexão, multiplicidade e heterogeneidade. E ainda pela acentuação das características senão opostas complementares do que Deleuze chamou de sociedade de controle: a interferência e a pirataria.

A televisão, como tecnologia irradiante (Guillaume, 2004, p. 150), consagra-se como um nó privilegiado da rede alimentando-se de links que são potenciais conexões. É justamente a parceria com uma tecnologia de outra geração que veio redefinir o que seria a TV convencional, principalmente pelas características que Guillaume chama de comutativa. Daí a necessidade de se pensar, de maneira apartada, as tecnologias de informação.

Imagem e hábito

O hábito de assistir à TV está solidificado assim como o cinema possui uma linguagem robusta que não necessita mais explicação, se levarmos em consideração a capacidade dos espectadores em entender a mensagem do que é exposto pelos veículos. O que se percebe em muitas produções em vídeo é uma preparação para o dispositivo, como um treinamento para os operadores metodológicos que vão entrar em movimento em determinada produção – procedimento desnecessário em caso de um filme de cinema, uma novela ou um telejornal. O que está em jogo é um hábito.

Com a popularização das câmeras de vídeo, a TV contou com uma série de imagens de câmeras amadores. E ao formar uma rede, criou o habitat para o surgimento do *snuff movie*. O mais notório dessa geração de imagem é o passageiro 174, cuja digestão só se tornou completa no cinema com o lançamento do filme “Passageiro 174”. O que está se formando é um hábito em rede, que conecta as tecnologias de várias gerações, provocando uma profunda mudança ética e estética para a qual ainda é necessária a preparação para os novos dispositivos (daí a necessidade de narração). Do ponto de vista estético, é possível se pensar numa transmissão que tira de suas imagens o seu suporte e os amplia em outros ambientes.

Esse deslocamento ainda não conta com uma tecnologia que permita torna-lo invisível. Embora essa fronteira se torne mais tênue com o incremento das técnicas, a sua existência ainda modeliza argumentações pretensamente ética: a idéia de que uma imagem saiu de uma webcam ou de um celular e foi parar na TV ainda confere uma credibilidade ética a quem cuida de uma programação, uma vez que se não o (a) isenta de participação pelo menos o (a) deixa longe de uma realização, conferindo-lhe, por um



lado, um certo distanciamento, por outro um certo heroísmo de alguém que foi longe, na rede, buscar o que havia de mais extraordinário para iluminar a aridez cotidiana. Como sabemos que a vida é mais repetição do que diferença, algo que se destaque como arranhão ou sobressalto no fluxo contínuo de imagens se converte imediatamente em extraordinário até ser esquecido por outra ruptura no fluxo do banal.

Pierre Levy em sua visão integrada se pergunta quanto valeria um pensamento que não fosse transformado por um objeto. E daí a sua proposta de escutar as coisas e os sonhos que as precedem, “os delicados mecanismos que as animam”⁵, porque não seria possível pensar a tecnologia como um fenômeno estranho ao funcionamento social ordinário.

Referências bibliográficas

- ARBEX Jr, José. *Showrnlismo*. São Paulo: Casa Amarela, 2002.
- BAUDRILLARD, Jean e MORIN, Edgar. *A violência del mundo*. Buenos Aires: Libros del Zorzal, 2003.
- BAUDRILLARD, Jean. *Tela total*. Mito-ironias da era d virtual e da imagem. Trad.: Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 1999.
- _____. *Telemorfose*. Trad.: Muniz Sodré. Rio de Janeiro: Mauad, 2004.
- BAUGARTEN, Maria. *A Era do conhecimento*. Brasília/Porto Alegre: UnB/URGS, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar na pós-modernidade*. Trad.: Mauro Gama, Cláudia Martinelli Gama. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. Trad.: Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 19994.
- _____. *Obras escolhidas II*. Trad. : Rubens Rodrigues Torres Filho, José Carlos Martins Barbosa. São Paulo Brasiliense, 1997.
- CORBIN, Alain. *Bastidores*. In: PERROT, Michelle (org). *História da vida privada*. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.
- DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Trad.: Peter Pál Pelbart. São Paulo: Ed. 34, 1992.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. Trad.: Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 2001.
- GOMBRICH, Ernest H., *A História da arte*. Trad.: Álvaro Cabral. Rio de Janeiro, LTC, 1999.
- GUILLAUME, Marc. *A revolução comutativa*. IN: *Tramas da Rede*. Organizado por André Parente. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- JOHNSON, Steven. *A Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- KASTRUP, Virginia. *A rede: uma figura empírica da antologia do presente*. IN: *Tramas da rede*. Organizado por André Parente. Porto Alegre: Sulina, 2004.

⁵ LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Ed. 34, 1993.



- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad.: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: E. 34, 1999.
_____. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Editora 34, 1993.
- MORAES, Denis (org). *Por uma outra comunicação*. Rio de Janeiro, Record, 2003.
- PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.
- PARENTE, André (org.). *Tramas da rede*. Porto Alegre. Sulina, 2004.
- SANTAELLA, Lúcia. *O Homem e as máquinas*. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.
- SILVA, Tomaz Tadeu da. *Antropologia do ciborgue*. Autêntica: Belo Horizonte, 200.
- Inserir aqui as referências bibliográficas em fonte Times New Roman, em corpo 11 (onze), com espaçamento simples entre as linhas. As referências bibliográficas, no fim do trabalho, devem ter os dados completos e seguir as normas da ABNT para trabalhos científicos. Cada referência deve ocupar um parágrafo e devem estar separados por dois espaços simples.