# Elogio da Imperfeição: *[Rec]* e a Câmera Diegética em Falsos Found Footage de Horror[1]

Rodrigo CARREIRO[2]
Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

**RESUMO**

Filmes de ficção codificados no estilo *found footage* constituem, desde a virada dos anos 1990 para os 2000, um dos mais prolíficos subgêneros do cinema de horror. A principal diferença estilística entre esse conjunto de filmes e as ficções de horror tradicionais está no princípio que denominamos de *câmera diegética*: a presença de aparato de registro de imagem e som dentro do mundo ficcional habitado pelos personagens. Este artigo analisa a abordagem empregada pelos diretores espanhóis Paco Plaza e Jaume Balagueró no longa-metragem **[Rec]**, de 2007, para conjugar, a partir das restrições narrativas impostas pelo princípio da câmera diegética, a verossimilhança documental e a legibilidade narrativa.

**PALAVRAS-CHAVE:** horror; documentário; *found footage*; estilística cinematográfica.

## Introdução

Falsos documentários de horror codificados estilisticamente como filmes de *found footage*[3] existem, cronologicamente, pelo menos desde o lançamento do pioneiro **Canibal Holocausto** (Cannibal Holocaust, Ruggero Deodato, 1980). Nas duas décadas seguintes, não mais do que meia dúzia de longas metragens ficcionais foram construídos a partir das convenções do documentário de filmagens encontradas. O enorme sucesso alcançado por **A Bruxa de Blair** (The Blair Witch Project, Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, 1999), que arrecadou mais de US$ 248 milhões em salas de projeção ao redor do mundo, alterou esse panorama, ajudando a gerar uma crescente onda de produção de filmes de ficção codificados como documentários de *found footage*. Daquele ano até 2013, pelo menos 200 títulos parecidos foram lançados em países como México, França, Bélgica, Dinamarca, Austrália, Índia, Costa Rica, Brasil e Estados Unidos, constituindo um subgênero do cinema de horror, devidamente reconhecido dessa forma pela crítica cinematográfica internacional[4].

De modo geral, falsos documentários de horror codificados como *found footage* possuem enredos ficcionais que utilizam procedimentos estilísticos e/ou narrativos normalmente associados ao documentário. Muitas razões podem levar um cineasta a optar

[1] Trabalho apresentado no GP Cinema do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.
[2] Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE. Doutor em Comunicação pela UFPE. E-mail: rcarreiro@gmail.com.
[3] O termo *found footage*, que pode ser traduzido como "filmagens encontradas", tem sido utilizado como referência a uma vertente do cinema documental, praticada por cineastas como Péter Forgács, Harun Farocki e Martin Arnold, e que consiste em sua maioria da produção de documentários experimentais a partir da colagem e da ressignificação de imagens de arquivo pré-existentes. Por isso, muitos pesquisadores de falsos documentários de horror preferem usar outros termos, como *Point of View - POV Films* ou *Discovered Footage Films*.
[4] A Wikipedia mantém um verbete sobre o termo: http://en.wikipedia.org/wiki/Found_footage_(genre).

por fazer uma ficção com aparência imagética e sonora de documentário. O baixo custo de produção é uma delas, mas de forma alguma a única. De fato, o interesse cada vez maior do público de cinema por filmes constituídos, parcial ou inteiramente, por imagens (e sons) de textura amadora ou caseira parece ser um fenômeno muito mais amplo e culturalmente significativo do que a constituição ou consolidação de um subgênero fílmico específico.

Pesquisadores oriundos de diferentes países têm investigado esse fenômeno, propondo abordagens de múltiplas tendências teóricas (ODIN, 1995; WEST, 2005; FELDMAN, 2008; BRASIL, MIGLIORIN, 2010; HELLER-NICHOLAS, 2011; INGLER, 2011; CÁNEPA, FERRARAZ, 2013). Essas abordagens trabalham elementos que vão da apropriação cada vez mais intensa de filmes de família ou vídeos disponíveis na Internet para ressignificação dentro de trabalhos audiovisuais até debates sobre novos regimes de visualidade que privilegiam imagens da intimidade.

Neste artigo, queremos propor uma reflexão acerca das alterações significativas na poética cinematográfica, instituídas pelas restrições criativas que a natureza do *found footage* impõe à instância narradora (roteiristas, diretores, fotógrafos, *sound designers* etc.) desses filmes. Essas restrições aparecem porque a equipe criativa precisa, além de narrar o enredo com clareza, agregar ao filme a aparência de um documento histórico. Esta necessidade suplementar interfere decisivamente no equilíbrio entre legibilidade e verossimilhança, em que normalmente o primeiro costuma ser privilegiado (ALTMAN, 1992). Em falsos *found footage*, ambos os princípios são igualmente importantes.

A mais destacada característica do *found footage* de horror, uma característica que influencia e define todos os padrões recorrentes de estilo do subgênero, consiste na presença de um aparato de registro de imagens e sons dentro do mundo ficcional habitado pelos personagens: a câmera diegética. Este aparato é exigência fundamental de todo falso documentário porque é responsável direto pela indexação desses filmes à categoria documental. O impacto da presença da câmera na diegese é assim descrito por Bill Nichols:

> A presença da câmera "na cena" atesta sua presença no mundo histórico. Isso confirma a sensação de comprometimento, ou engajamento, com o imediato, o íntimo, o pessoal, no momento em que ele ocorre. Essa presença também confirma a sensação de fidelidade ao que acontece e que pode nos ser transmitida pelos acontecimentos, como se eles simplesmente tivessem acontecido, quando, na verdade, foram construídos para terem exatamente aquela aparência. (NICHOLS, 2005, p. 150).

O termo *câmera diegética* não é novo. Tem sido usado por muitos autores (CARREIRO, 2010; INGLE, 2011; CÁNEPA, FERRARAZ, 2013), quase sempre em sentido literal – ou seja, em referência à existência de um dispositivo de registro de imagens dentro do mundo ficcional dos filmes. Gostaríamos, contudo, de propor um uso mais elástico para a expressão; elástico, inclusive, em mais de um sentido. A câmera diegética a que nos referimos neste texto consiste de todo o aparato disponível para captação de imagens e sons dentro da diegese, incluindo gravadores de sons, câmeras sobressalentes e, em alguns casos, vídeos do YouTube, filmes familiares, registros íntimos e noticiários de televisão que têm imagens apropriadas e ressignificadas pelos personagens da ficção, como ocorre em produções como **Diário dos Mortos** (Diary of the Dead, George Romero, 2007).

O significado do termo ainda vai além: entendemos por câmera diegética o novo princípio da poética cinematográfica (ou seja, uma regra fundamental de construção narrativa, inescapável a todos os diretores de filmes de *found footage*) segundo o qual a presença na diegese de um aparato de registro de sons e imagens impõe, necessariamente, restrições de ordem estilística ao ato narrativo.

Em outras palavras, a câmera diegética responde pelas restrições impostas ao ato da criação cinematográfica. A maior dessas restrições diz respeito à ubiquidade da instância narradora. Na ficção tradicional, o narrador oculto pode mover livremente o dispositivo de registro, escolhendo a cada novo plano o posicionamento de câmera mais favorável à compreensão do enredo pelo espectador. Sendo não-diegética (ou seja, existindo apenas na dimensão narrativa, não tendo sua presença vinculada às propriedades físicas e ontológicas do mundo ficcional), a câmera pode ser posicionada em lugares fisicamente inacessíveis da diegese. A mesma afirmação vale para o gravador de sons.

Os falsos *found footage* estão sujeitos às limitações impostas pela presença da câmera diegética. Isso implica, dentro do conflito entre legibilidade narrativa e verossimilhança documental, no aumento da importância do segundo, em detrimento da clareza instituída pelo primeiro. Assim, os cineastas são obrigados a buscar novas soluções para os problemas de representação impostos pelos roteiros que filmam.

Naturalmente, após o *boom* da ficção codificada como *found footage*, ocorrido em 1999, levou algum tempo para que a abordagem dos cineastas encontrasse padrões estáveis. Durante aproximadamente uma década, os falsos documentários de horror experimentaram soluções de representação, tanto na área do som quanto no campo da imagem, que às vezes variavam bastante entre si. Apenas a título de exemplo, as trilhas sonoras desses filmes

continuaram, durante algum tempo, a serem organizadas com as mesmas técnicas usadas por *sound designers* para construir a sonoridade das ficções tradicionais (mixagem com abundância de efeitos *surround*, vozes claramente discerníveis, uso de música extra-diegética), como ocorre em **Noroi** (Kôji Shiraishi, 2005), **The Poughkeepsie Tapes** (John Erick Dowdle, 2007) e **Cloverfield – Monstro** (Matt Reeves, 2008). No campo da imagem, a intercalação de imagens encontradas com trechos de entrevistas ou reportagens de TV (em que a estabilidade da câmera operada por profissionais garante um nível de legibilidade maior) era um padrão que aparecia com alguma frequência, como ocorre em **Diário dos Mortos**, **Noroi** e **The Poughkeepsie Tapes**.

Os dois padrões citados no parágrafo anterior, curiosamente, foram progressivamente se tornando cada vez mais raros, dentro do subgênero, a partir de 2009, sendo utilizados atualmente de forma episódica. Queremos mostrar, aqui, que isso não ocorre por mera coincidência. Este texto parte do pressuposto de que o longa-metragem espanhol **[Rec]**, dirigido por Paco Plaza e Jaume Balagueró em 2007, afirmou-se como um título fundamental para instituir um paradigma – um trabalho de referência – para tudo o que foi realizado dentro do subgênero desde então. Para confirmar nossa hipótese, propomos realizar uma análise fílmica detalhada deste filme.

**Imperfeição calculada**

Uma vez que o material bruto que fornece o conteúdo (pelo menos a maior parte dele) dos falsos documentários de horror é constituído por imagens e sons captados em meio a eventos extraordinários que ocorrem dentro da diegese, em condições de registro quase sempre desfavoráveis (os responsáveis por esses registros muitas vezes arriscam a vida para conseguir capturar as gravações), é natural que haja algum grau de imperfeição técnica nesse material bruto.

A presença de defeitos técnicos é uma característica encontrada em virtualmente todos os falsos filmes de *found footage*. Ela aproxima a textura das imagens e sons à estilística dos filmes amadores (ODIN, 1995). Embora alguns falsos documentários tentem mimetizar características técnicas dos filmes de família, conforme relacionadas por Roger Odin, este não é o caso de **[Rec]**. No filme espanhol, os personagens que captam as imagens e sons não fazem parte do grupo social que presencia os eventos extraordinários que dão forma narrativa ao filme. Esses personagens constituem uma equipe profissional de televisão. Porém, são as imperfeições técnicas que conferem ao material registrado por essa

equipe uma espécie de selo de autenticidade, confirmando o (falso) caráter espontâneo e extraordinário desse material. São precisamente esses defeitos sonoros e imagéticos que reforçam o efeito de real (BARTHES, 1972) presente nos filmes do subgênero, emprestando-lhe o senso de urgência e verossimilhança necessário para acrescentar ao gênero horror, nas palavras de Gary Rhodes (2002), "uma forte aura de realidade".

Aliás, um dos padrões mais recorrentes em falsos filmes de *found footage* consiste na presença de equipes de cinema ou televisão como protagonistas. Isto ocorre em **Canibal Holocausto**, **A Bruxa de Blair**, **El Sanatorio** (Miguel Alejandro Gomez, 2010), **O Caçador de Trolls** (Trolljegeren, André Øvredal), **Diário dos Mortos**, **The Tunnel** (Carlo Ledesma, 2012), **Projeto Dinossauro** (The Dinossaur Project, Sid Bennett, 2012), **Fenômeno Paranormal** (Grave Encounters, Colin Minihan e Stuart Ortiz, 2011) e, como vimos, também em **[Rec]**. O motivo para essa recorrência narrativa tem relação direta com o princípio da câmera diegética: como existe forte necessidade de clareza narrativa para que a progressão do enredo seja acompanhada sem dificuldade e de modo contínuo pelos espectadores, muitos cineastas optam por transformar os protagonistas de seus enredos em operadores de câmera, fotógrafos, técnicos de som direto, repórteres, estudantes de cinema ou cineastas. Essas profissões autorizam os personagens a manipular tecnicamente os dispositivos de registro com grau de perícia avançado, o que justifica a qualidade técnica relativamente estável dos sons e imagens colhidos por eles.

Há, ainda, uma razão suplementar para que roteiristas e diretores deem profissões ligadas à indústria do audiovisual para seus protagonistas:

> Esse padrão narrativo serve não apenas para justificar a boa qualidade de imagens e sons, mas também para oferecer uma explicação crível para o fato de os personagens permanecerem registrando os eventos ocorridos na diegese, mesmo quando têm suas próprias vidas ameaçadas (CARREIRO, 2013, p. 10).

O padrão mencionado define o ponto de vista narrativo utilizado em **[Rec]**, cujo enredo acompanha uma equipe de televisão que grava uma reportagem sobre a rotina dos bombeiros de Barcelona, acompanhando o trabalho desses profissionais durante uma madrugada. Ocorre que, nessa madrugada específica, os bombeiros se deparam com o princípio de uma epidemia zumbi, cujo ponto de partida está localizado num prédio antigo de Barcelona. Trancados por autoridades sanitárias dentro desse prédio, enquanto acompanham uma equipe de bombeiros que atende o que parece ser um chamado de rotina

**Figura 1:** Angela Vidal, a repórter que faz uma matéria jornalística sobre o cotidiano dos bombeiros, ajusta o receptor de um dos microfones sem fio...

**Figura 2**: ... que dois bombeiros – protagonistas das ações narrativas que virão a seguir – passam a usar, o que justifica diegeticamente a boa captação das vozes

feito de lá, a repórter Angela Vidal e o cinegrafista Pablo registram toda a escalada de horror e violência vivida pelos moradores do lugar.

O roteiro de **[Rec]** inclui cenas, personagens e situações dramáticas que têm o objetivo disfarçado de justificar, para o público, a excelente qualidade de imagem e som do filme. Durante o prólogo, Angela é vista explicando aos bombeiros (e, por conseguinte, aos espectadores), por duas vezes, como usar de forma apropriada microfones de lapela sem fio, do mesmo tipo normalmente usado em filmes de ficção **(figuras 1 e 2)**. Essas cenas justificam não apenas a legibilidade das vozes de todos os personagens, na maior parte do tempo, mas também o uso de diferentes pontos de escuta (CHION, 1994) dentro de uma mesma tomada sem cortes, algo que só seria tecnicamente possível com a mixagem, na pós-produção, de vozes captadas diferentes microfones postados na diegese – algo que sabemos ocorrer. De fato, na maior parte das cenas, há cinco microfones em funcionamento dentro da diegese: microfones de lapela usados por dois bombeiros e por Angela, mais ou microfone de mão utilizado pela repórter, e ainda o microfone embutido na câmera.

Da mesma forma, Pablo recebe constantemente instruções de Angela a respeito do que deve ser filmado. Por pelo menos oito vezes, a repórter recomenda que ele nunca desligue a câmera, para que o evento extraordinário presenciado por eles – ambos percebem que se trata de uma ocorrência inédita na realidade ficcional que habitam – seja devidamente registrado: "grave tudo, Pablo" é um mantra repetido ao longo dos 77 minutos de projeção **(figura 3)**. Em pelo menos cinco ocasiões, o segurança particular do prédio, os bombeiros e o policial que atendeu primeiro a ocorrência solicitam que Pablo desligue a câmera **(figura 4)**, mas em todas as ocasiões Angela protesta contra a arbitrariedade do ato. Por duas vezes, Pablo chega a fingir desligar o equipamento.

Em outra sequência especialmente significativa, Angela e Pablo se infiltram no porão do prédio, onde bombeiros e um morador do edifício tentam prestar socorros a dois

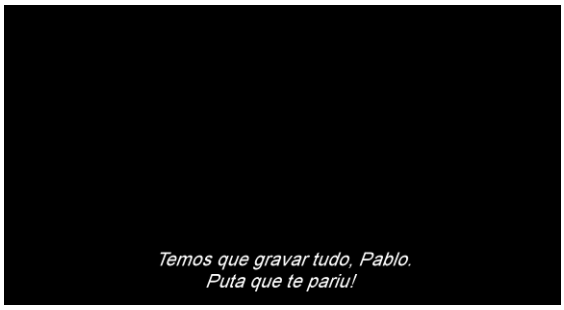


**Figura 3:** Uma das frases-chave do filme, que serve para justifica ao espectador o fato de que os dois jornalistas não interrompem gravações nem para se proteger

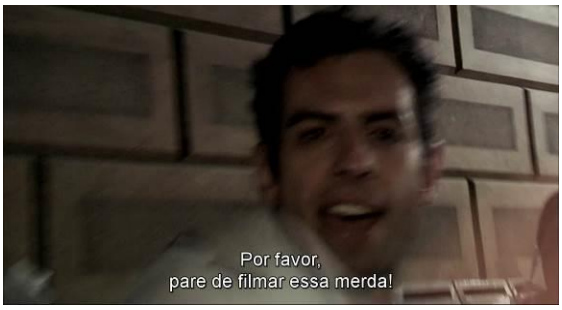


**Figura 4:** A insistência dos repórteres em gravar tudo faz com que, por vezes, policiais e seguranças peçam que as gravações sejam interrompidas, o que não ocorre

**Figura 5:** A alternância entre repórter e operador de câmera, que observam uma cena secreta pela fresta de uma janela, exeplifica a estratégia narrativa de ...

**Figura 6:** ... sempre mostrar com clareza e estabilidade os eventos mais importantes, garantindo que o público sempre compreenda a progressão do enredo

feridos, para filmar a ação, que ocorre a portas fechadas. Esta é uma sequência exemplar, porque exemplifica com bastante nitidez a modulação cuidadosa entre a legibilidade da ação dramática e a verossimilhança documental, ambas necessárias para o filme funcionar com máxima eficácia. Angela e Pablo sobem em uma cadeira, forçam uma janela e observam o socorro médico por uma fresta, usando o *zoom*. Eles se alternam para olhar o que ocorre. Quando um dos feridos ataca o bombeiro que o socorre, é Pablo quem está filmando pela fresta **(figuras 5 e 6)**. A presença da câmera diegética nesse exato momento nos permite ver a cena também, junto com os personagens, e ter a certeza de que dentro daquele prédio ocorre um ataque zumbi. Fosse Angela a personagem a olhar pela fresta no momento dramaticamente mais relevante, a legibilidade da cena (e o consequente impacto dramático dela) teria sido muito menor.

A construção do personagem ficcional de Pablo também é bastante relevante para o princípio da câmera diegética. Ao contrário de Angela, que inicia o filme como uma repórter destemida e arrogante e que vai, ao longo dele, se transformando da vez mais em uma mulher aterrorizada, Pablo se mantém emocionalmente estável, praticamente indiferente à escalada de violência que presencia. Sua estabilidade espelha, de fato, a estabilidade de sua câmera. A profissão justifica, pelo menos parcialmente, essa

estabilidade: se ele não fosse um cinegrafista profissional, nem as imagens seriam tão legíveis e nem ele permaneceria filmando todos os detalhes, apesar de aumentar seu próprio risco de vida por causa dessa decisão.

Num filme ancorado no princípio da câmera diegética, também é importante que os personagens que operam os dispositivos de registro permaneçam vivos até que a ação dramática termine (ou, pelo menos, chegue a um ponto que nos permita saber como o evento extraordinário terminou). Isso ocorre em **[Rec]**. Embora não sejam os personagens mais preparados para sobreviver a uma situação de risco (há vários bombeiros e policiais no prédio), e fiquem mais expostos aos riscos do que qualquer um (ambos procuram sempre se posicionar o mais próximo possível dos focos de violência, pois querem registrá-los), Angela e Pablo sobrevivem até o final. Esse é um pré-requisito imposto pela câmera diegética: se morressem antes, o filme terminaria sem que o público soubesse o final da estória, pois nenhum outro personagem se preocuparia em continuar registrando o evento.

Na dimensão estilística, **[Rec]** desenvolve com eficiência muitos padrões recorrentes oriundos do uso da câmera diegética em falsos documentários do estilo *found footage*. Em primeiro lugar está a profusão de tomadas longas ou planos-sequência. Como toda a ação dramática está sendo registrada por uma única câmera, não é permitido aos dois diretores variar o ângulo da câmera ao longo das cenas. A cada corte corresponde uma elipse. David Bordwell (2012) observou que o dom da ubiquidade, que permite aos diretores de filmes de ficção convencional posicionar a câmera no ponto mais adequado para registrar determinada ação, não pode existir, sob o risco de eliminar a verossimilhança e, por consequência, quebrar a suspensão da descrença exigida pelos falsos documentários de horror. Balagueró e Plaza são fiéis ao princípio da câmera diegética. Eles não trapaceiam nenhuma vez, algo que ocorre com alguma frequência em filmes como **El Sanatorio** e **Projeto Dinossauro**; e nem incluem mais de um dispositivo de registro na diegese, como acontece em filmes como **A Bruxa de Blair** e nos quatro exemplares da série **Atividade Paranormal** (Paranormal Activity, desenvolvida por Oren Peli a partir de 2007). As duas últimas são alternativas menos frequentes do que a proposta por **[Rec]** para resolver o problema de representação gerado pela eliminação da ubiquidade da câmera.

Dessa forma, **[Rec]** constitui uma *tour-de-force* visual, sendo constituído por 72 planos-sequência, com duração média de 57 segundos (CARREIRO, 2013). O plano mais longo dura 17 minutos e 51 segundos, sem cortes aparentes. Predominam os planos gerais, ainda que a câmera móvel esteja constantemente reenquadrando os personagens e

**Figura 7:** Um dos moradores do prédio onde ocorre o ataque zumbi explica a situação aos jornalistas: close-ups de rostos generosos durante reenquadramentos

**Figura 8:** Expressão desolada de medo da repórter Angela Vidal, em primeiríssimo plano: a estratégia é mostrar de perto os afetos dos personagens

**Figura 9:** Imagem em close-up extremo do paramédico com a máscara de gás ajuda a reforçar, para o público, a gravidade dos acontecimentos que ocorrem no prédio

**Figura 10:** Durante a coleta de depoimentos dos moradores do lugar, a repórter Angela Vidal insiste em instruir o cinegrafista a filmar os rostos de perto

buscando-lhes o rosto, seja através de recursos como o *zoom*, seja através da aproximação física do cinegrafista **(figuras 7, 8, 9 e 10)**. Dessa maneira, Plaza e Balagueró revisam e renovam uma ferramenta fundamental da poética da continuidade intensificada (BORDWELL, 2006): mesmo sem poder adotar a montagem hiper-fragmentada, característica dos filmes de ficção realizados após os anos 1980, os diretores de **[Rec]** encontraram maneiras de concentrar a maior parte da ação dramática nos rostos dos atores.

Essa ênfase no rosto dos atores costuma ser, por conta das restrições impostas pela câmera diegética, bem mais discreta nos falsos *found footage* de horror do que nas ficções tradicionais, nas quais cerca de metade dos planos (CARREIRO, 2011) são close-ups de rostos humanos. Muitos dos primeiros falsos documentários – entre eles **Canibal Holocausto**, **Alien Abduction: Incident at Lake County**, **The Poughkeepsie Tapes** e **The Last Broadcast** – praticamente não contêm nenhum close-up de rosto.

**A Bruxa de Blair** merece uma menção à parte, nesse tópico, pois embora não haja uma única tomada com a câmera fixa em todo o filme, contém pelo menos uma longa sequência em que resgata esse recurso estilístico típico do cinema ficcional: o longo monólogo de despedida do personagem de Heather Donahue, próximo ao final do filme, em

que a moça assume a culpa pela desastrada excursão à floresta e vai às lágrimas, gravando seu próprio depoimento, como uma espécie de diário audiovisual, em um close-up extremo.

Em **[Rec]**, porém, essa solução estilística é posta de lado, em prol de uma cinematografia mais visceral, em que o personagem com a câmera se coloca não apenas como mero observador da ação dramática, mas como participante ativo dela, o que significa que ele está fisicamente sempre muito próximo ao ponto dramaticamente mais intenso da tomada – e sua profissão o autoriza a buscar insistentemente, através de recursos como o *zoom*, o close-up dos rostos. Essa proximidade exacerbada, aliada à instabilidade instituída pela câmera diegética, permite conjugar, com bastante força, a verossimilhança documental e a legibilidade narrativa. Esta abordagem pode ser observada em especial na sequência final, quando Angela e Pablo encontram uma explicação sobrenatural para a origem da epidemia virótica que tem gerado zumbis dentro do prédio antigo em Barcelona.

Aliás, a arquitetura da locação escolhida tem relação direta com a estabilidade no manejo da câmera em si. O prédio em que a ação dramática se passa é uma construção tipicamente espanhola, muito comum em Barcelona. Ele tem paredes de pedra, um pé direito muito alto, e uma escada circular de madeira no centro, ligando seis andares. Trata-se de uma locação muito adequada para a filmagem de um roteiro de horror, em particular por conta das características acústicas, que permitem uma ampla variedade de texturas sonoras (rangidos, ecos e muita reverberação) e que, no caso de **[Rec]**, também funciona a favor de um estilo de fotografia adequado ao *found footage*.

De modo geral, os recursos estilísticos mais salientes que permitem a indexação do filme ao subgênero são percebidos através de erros e imperfeições na área da captação de imagens. A câmera treme, perde o foco, desenquadra o objeto, pessoa ou ação que está sendo filmado, avança para áreas escuras ou claras em excesso: são as imagens instáveis que permitem ao espectador a identificação do material bruto como registros amadores, íntimos ou inesperados de eventos extraordinários. Essas imperfeições também existem no registro sonoro, mas por conta da natureza da percepção dos sons (eles nos ajudam a compreender o mundo ao redor, mas não direcionamos nossa atenção a suas propriedades físicas, e sim a suas propriedades semânticas), as percebemos com menor nível de atenção.

De todo modo, o princípio da câmera diegética obriga verossimilhança e legibilidade a se equivalerem, sem que uma característica se sobreponha à outra de modo muito enfático. Assim, se um falso documentário precisa conter certo grau de impureza nas imagens, ele também tem que apresentar um mínimo de legibilidade. Em outras palavras: é

**Figura 11:** Ainda que a câmera chacoalhe e transforme parte das imagens em borrões ilegíveis, há sempre momentos em que é possível ver a geografia do lugar

**Figura 12:** Apesar das condições muito limitadas de iluminação, a coreografia dos atores e os diálogos limpos permitem entender todo o clímax de ***[Rec]***

preciso que a câmera trema, mas não muito. Ela deve perder o foco e desenquadrar, mas por pouco tempo. Esses defeitos não podem impedir o público de continuar recebendo um fluxo contínuo de informações narrativas, sob risco de que as pessoas na plateia não entendam aquilo que veem e ouvem, pelo menos parcialmente **(figuras 11 e 12)**.

Uma das táticas mais eficientes para permitir a conjugação de verossimilhança e legibilidade nas imagens consiste na encenação em profundidade, através da técnica que David Bordwell (2009, p.219) chama de "encenação recessiva": o estabelecimento de eixos de ação física diagonais e/ou perpendiculares, em relação à posição da câmera. Essa estratégica de composição pictórica permite que a câmera faça poucos movimentos laterais, que frequentemente produzem borrões na imagem (chamados no jargão cinematográfico de 'chicotes') e a tornam ilegíveis. É exatamente essa a maneira como os diretores de **[Rec]** solucionam esse problema de representação. Os longos e estreitos corredores produzidos pelo estilo arquitetônico do prédio permitem que quase toda a ação física relevante vista no filme seja estruturada em eixos perpendiculares: bombeiros, moradores e zumbis correm mais para frente e para trás do que para os lados, o que produziria imagens mais caóticas e ilegíveis. Frequentemente, os atores se colocam a diferentes distâncias da câmera, estruturando o plano visual a diferentes camadas de profundidade **(figuras 13, 14, 15 e 16)**.

Por fim, é importante chamar a atenção para um importante aspecto da construção dramática de **[Rec]**: a alternância entre as trilhas de imagem e de som como canal principal de distribuição de informações narrativas relevantes. De modo geral, como afirmam Rick Altman (1992) e Randy Thom (1999), a maioria dos diretores de cinema costuma dar pouca atenção à trilha sonora de um longa-metragem, usando o som apenas para inscrever as imagens no tempo e dar-lhes realismo. O uso do som como contraponto das imagens – isto é, fornecendo informações diferentes ou mesmo contrastantes das presentes da trilha visual – já era recomendada por Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov em 1928, no célebre

**Figura 13:** Um policial e um segurança discutem a melhor estratégia para se aproximar do zumbi, visto em segundo plano: eixo perpendicular de ação física

**Figura 14:** Bombeiro e repórter se aproximam de zumbi acorrentado ao corrimão de uma escadaria: atores dispostos a diferentes distâncias da câmera

**Figura 15:** Repórter ocupa o primeiro plano, mas deixa abertura estratégica para permitir que a platéia veja outros personagens, dispostos em diagonal, atrás de si

**Figura 16:** Quatro atores distribuídos pelo enquadramento e postados a diferentes distâncias da câmera: estratégia criativa de encenação recessiva

manifesto que assinaram em conjunto, logo após a criação das primeiras salas de projeção com a tecnologia do som sincronizado à película (EISENSTEIN, 1992). Ainda hoje, contudo, são poucos os diretores que pensam o som dessa maneira.

Nos filmes de falso *found footage*, essa abordagem da trilha sonora pode oferecer uma ferramenta narrativa adicional, que permite driblar parte das restrições impostas pelo princípio da câmera diegética. A lógica é simples: nos momentos dramáticos de maior turbulência, quando a trilha de imagens se torna ilegível, o diretor pode recorrer aos sons para continuar a prover o público com informações narrativas contínuas.

O filme inclui três sequências em que as informações visuais são interrompidas por completo, mas continuamos a receber informações através do som. A primeira sequência acontece na metade da projeção, quando o cinegrafista Pablo larga a câmera no chão durante alguns minutos. O equipamento permanece ligado, mas filma apenas os pés de moradores que passam pela frente do visor. Nada de relevante é mostrado, mas o público pode ouvir o áudio captado pela câmera, num momento em que Angela e Pablo discutem a melhor estratégia para poder continuar filmando tudo. A segunda sequência ocorre durante um curto-circuito que deixa o prédio sem energia durante alguns instantes, no meio do

filme. Por um minuto, a câmera mostra apenas escuridão, mas continuamos a acompanhar a ação através dos diálogos dos personagens.

A terceira sequência ocorre no clímax. Angela e Pablo estão dentro do apartamento de cobertura, onde descobrem uma mistura de laboratório químico e escritório de detetive. O cenário permite a ambos deduzir que o antigo morador do lugar investigava um caso de possessão demoníaca e efetuava testes químicos com sangue humano. Durante a revista que a equipe de TV promove ao apartamento, uma pancada quebra a lâmpada da câmera. Há um trecho de um minuto que se passa em completa escuridão, antes que Pablo ligue a visão infravermelha da câmera (que volta a filmar, mas com grau muito limitado de legibilidade da imagem). Momentos assim, em que cineastas abrem mão da trilha visual e deixam o som em primeiro plano narrativo, são raros no cinema.

**Conclusão**

Os padrões narrativos descritos e analisados neste artigo denotam uma atitude criativa original, agregadas ao filme espanhol pelo princípio da câmera diegética. É a presença do aparato de registro de sons e imagens dentro da diegese que impõe restrições à narrativa, de forma que a equipe criativa do longa-metragem foi obrigada a encontrar maneiras diferentes do convencional para resolver problemas de representação sonora e imagética. As soluções encontradas por Paco Plaza e Jaume Balagueró representam um desvio considerável do conjunto de códigos e convenções narrativas utilizados, na maior parte do tempo, pelos diretores que operam dentro do cinema ficcional mais convencional.

É importante ressaltar que os dois diretores de **[Rec]** não criaram esses padrões do vácuo, como num passe de mágica. Nesse ponto, vale a pena introduzir o conceito de *esquema*, desenvolvido pelo historiador de arte Ernst Gombrich (2007). Esquemas são conjuntos de normas de estilo disponíveis aos artistas de determinada época para resolver problemas de representação (GOMBRICH, 2007). Essas técnicas se firmam no repertório dos artistas quando se mostram bem-sucedidas, mas isso não ocorre rapidamente, e sim aos poucos. Segundo Gombrich, os artistas podem utilizar essas ferramentas de quatro modos distintos: eles podem replicar, revisar, sintetizar duas (ou mais) técnicas, ou rejeitar essas ferramentas. Esquemas funcionam mais ou menos como sistemas de códigos (ou seja, regras narrativas e técnicas estilísticas) que produzem significados a partir da manipulação de significantes. Eles são flexíveis o suficiente para que cada artista, dentro dos contextos de produção em que opera, os modifique ou adapte em variados graus de ênfase.

Podemos imaginar as convenções narrativas do audiovisual como uma grande coleção de esquemas, ao modo de Gombrich: uma grande caixa de ferramentas que os artistas – diretores, roteiristas, fotógrafos, sound designers – dispõem para resolver, cena a cena, os problemas de representação que lhes são impostos pelo enredo a ser narrado. No caso dos filmes de falso *found footage*, esses problemas são distintos dos filmes de ficção tradicional, graças ao princípio da câmera diegética. Para manter a metáfora, podemos dizer que, no caso de **[Rec]**, as restrições narrativas impostas pela presença do aparato de registro de sons e imagens obrigaram Plaza, Balagueró e demais membros da equipe criativa a revirar a caixa de ferramentas, em busca de soluções alternativas para os problemas de representação que se impuseram.

Ainda que não tenham sido inventores desses padrões, os diretores de **[Rec]** propuseram soluções viáveis e inventivas para as restrições impostas pela câmera diegética. Não nos parece que coincidência que nossa pesquisa (que já catalogou e examinou até aqui cerca de 200 filmes do subgênero) tenha percebido uma uniformização mais intensa, a partir do final da década de 2000, das ferramentas narrativas utilizadas pelos cineastas que fazem falsos documentários de horror no estilo *found footage*. Assim, parece-nos que **[Rec]** constitui um filme crucial no processo de consolidação de um paradigma, de um esquema mais estável de soluções para problemas de representação impostos pela câmera diegética. Essa constatação ajuda a posicionar o filme espanhol como um dos mais interessantes falsos documentários de horror realizados, até aqui, em estilo *found footage*.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTMAN, Rick. **Sound theory, sound practice**. New York: Routledge, 1992.

BARTHES, Roland. "O efeito de real". In: **O rumor da língua**. SP: Martins Fontes, 2004.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**. Campinas: Papirus Editora, 2009.

_____. "Return to Paranormalcy". In: **Observations on film art**, novembro de 2012. Disponível em http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/.

_____. **The way Hollywood tells it: story and style in modern movies**. Los Angeles: University of California Press, 2006.

BRASIL, André; MIGLIORIN, Cézar. "Biopolítica do amador: generalização de uma prática, limites de um conceito". In: **Galáxia**, São Paulo, nº 20, p. 84-94, dezembro 2010.

CÁNEPA, Laura; FERRARAZ, Rogério. "Fantasmagorias das imagens cotidianas: o estranho e a emulação do registro videográfico doméstico no cinema de horror contemporâneo". In: BRASIL, André; MORETTIN, Eduardo; LISSOVSKY, Maurício. **Visualidades hoje**. Salvador: EDUFBA, 2013, p. 79-99.

CARREIRO, Rodrigo. "Atividade paranormal". In: **Cine Repórter**, 2010. Disponível em http://www.cinereporter.com.br/criticas/atividade-paranormal.

_____. "A câmera diegética: clareza narrativa e legibilidade documental em falsos documentários de horror". In: **Encontro anual da Compós**, nº 22, Salvador (BA), 2013. Anais..., Salvador, 2013.

_____. **Era uma vez no spaghetti western**: estilo e narrativa na obra de Sergio Leone. Tese de doutorado. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2011.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Editora Papirus, 1999.

CHION, Michel. **Audiovision**. New York: Columbia University Press, 1994.

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1992.

FELDMAN, Ilana. "O apelo realista: uma expressão estética da biopolítica". In: **Encontro Anual da Compós**, nº 17, 2008, São Paulo. Anais... São Paulo, UNIP, 2008.

GOMBRICH, E.H. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2007.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. "Pre-History of 'Reality' Horror Film". In: **Ol3Media** (Università Roma Tre). Ano 4, nº 9, p. 26-30, janeiro de 2011.

INGLE, Zachary. "George A. Romero's Diary of the Dead and the Rise of the Diegetic Camera in Recent Horror Films". In: **Ol3Media** (Università Roma Tre), Ano 4, nº 9, p. 31-36, janeiro de 2011.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papirus, 2005.

ODIN, Roger (Org.). **Le film de famille**. Paris: Méridiens-Klincksieck, 1995.

RAMOS, Fernão. **Mas afinal... o que é mesmo documentário?**. São Paulo: Senac, 2008.

RHODES, Gary D. "Mockumentaries and the production of realist horror". In: **Post-Script**, Vol. 21, n. 3, p. 46-60, julho de 2002.
THOM, Randy. "Designing a movie for sound". In: **Iris**. Iowa, nº 27. 1999, p. 9-20.

WEST, Amy. "Caught on tape: the legacy of low-tech reality". In: KING, Geoff. **The Spectacle of the Real**: from Hollywood to reality TV and beyond. Bristol: Intellect, 2005, p. 86-92.