

## **Impressões da Morte: transcomunicação instrumental, pareidolia e os limites da visibilidade no *Found Footage* de horror<sup>1</sup>**

Klaus' Berg Nippes BRAGANÇA<sup>2</sup>  
Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES  
Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

### **Resumo**

Historicamente o gênero de horror perseguiu novas formas de representação do monstruoso, trazendo à consciência figuras chocantes, repugnantes e ameaçadoras. No caso das obras cuja essência se apodera de mitos e crenças sobrenaturais, essa tipologia procurou traduzir um universo invisível materializando contornos tão distintos e explícitos quanto os limites tecnológicos fossem capazes de satisfazer. Este trabalho aborda os problemas referentes à apresentação do sobrenatural no subgênero que alguns críticos, pesquisadores e fãs vêm chamando de “*Found Footage*”: filmes que se apropriam de condutas e estilos não-ficcionais para formatarem suas narrativas de horror. Para tanto, partiu-se de uma breve reflexão sobre a morfologia do sobrenatural para inserir os pressupostos que orientam a economia da visualidade no horror contemporâneo.

### **Palavras-chave**

Cinema de Horror; Transcomunicação Instrumental; Pareidolia; *Found Footage*; Tecnofobia.

### **1. A morfologia filmica do sobrenatural.**

“Visibility depends on the action of the visible bodies on light. Either a body absorbs light, or it reflects or refracts it, or does all this things. If it neither reflects nor refracts nor absorbs light, it cannot of itself be visible”.

H. G. Wells, *The Invisible Man*, 1897.

Desde seu princípio o cinema conseguiu burlar os limites do mundo visível, subjugando os ditames do olhar natural ou até mesmo expandindo as capacidades da visão humana através das tecnologias imagéticas. Ainda no século XIX, o fotógrafo inglês Eadweard Muybridge demonstrou os limites humanos da visão, ao passo que magnificou a dimensão mecânica da visibilidade técnica ao fotografar o galope de um cavalo através do encadeamento de câmeras estereoscópicas. A fração dos movimentos temporalmente

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual, GP Cinema, no XIV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor no curso de Cinema e Audiovisual do DepCom-UFES. Doutorando em Comunicação no PPGCom-UFF. Email: [klausbraganca@gmail.com](mailto:klausbraganca@gmail.com)

congelados pela imagem técnica tornou claro que a realidade possuía aspectos talvez negligenciados, senão invisíveis ao olhar humano, que poderiam abrir novas perspectivas à consciência. A tecnologia ofertava uma cobertura do mundo natural ainda incompreendida pela virgindade pedagógica do olho moderno, algo que poderia aprofundar o conhecimento da realidade encoberto pelos limites da percepção.

O desenvolvimento das tecnologias cinematográficas era orientado para uma pedagogia do olhar capaz de abrir uma janela para o que a realidade e a vida escondiam. O primeiro cinema, em especial os registros de Auguste e Louis Lumière, se balizou na captura de imagens do cotidiano, empregando a tecnologia para desnudar a realidade, uma atitude quase científica que poderia apresentar nitidamente novas atrações para as mesmas situações que outrora seriam vistas apenas com a banalidade substancial que essas próprias ações autorizavam, por exemplo, a chegada de uma locomotiva à estação. Se imagens calcadas no mundo natural poderiam chocar a percepção, seja pelo desmembramento do movimento ou pela escala microscópica que poderiam atingir, não tardou para que artistas e investidores encontrassem outras funções e objetivos para empregar a nascente tecnologia.

As ilusões fantasmagóricas de Georges Méliès indicariam através de inúmeros títulos como *Évocation Spirite* (1899), *L'Antre des Esprits* (1901) e *La Clownesse Fantôme* (1902) que “o ocidente não tem uma sociedade secularizada, desencantada como é frequentemente pensado. Apesar da autoridade cultural da ciência, muitas pessoas modernas ainda abrigam medos de demônios, aliens, e outras entidades”<sup>3</sup> (LAYCOCK, 2011, p.12). O trabalho do ilusionista francês era exatamente o de corporificar o invisível sobrenatural para transubstanciar as crenças populares, folclóricas e religiosas em imagens animadas, interpelando dois mundos separados através de trucagens cênicas e tecnologias imagéticas. O pai dos efeitos especiais sabia que a imaginação popular precisava ser estimulada visualmente para adentrar a atração espetacular, e para isso dotava as representações fantasmagóricas de corpos e máscaras aptos a fornecer uma identidade concreta para as entidades invisíveis que trafegavam pela imaginação.

Mais do que suprir uma demanda cultural pelo realismo da morte, fenômeno indissociável da existência, que atraía a curiosidade e atenção do público, por exemplo,

---

<sup>3</sup> Esta e as demais citações de obras estrangeiras referenciadas na bibliografia foram traduzidas pelo autor deste trabalho.

através dos espetáculos fornecidos por periódicos e necrotérios parisienses<sup>4</sup>, Méliès tentava satisfazer uma demanda sobre o além-vida, algo ainda pouco explorado na nascente linguagem cinematográfica e que geraria não muito mais tarde ciclos vigorosos para o gênero de horror se apoiar e desenvolver tanto temática quanto tecnologicamente.

Ao longo do século XX o gênero de horror atentou-se para os ditames da realidade ao mesmo tempo em que não perderia de vista a imaginação atávica, sempre permitindo conciliá-las para devolvê-las como visões ou metáforas do mundo moderno. Acompanhando as crises, angústias e fobias que surgiam junto à sociedade, o gênero se atualizava constantemente, embora não abandonasse figuras tradicionais do horror: repetia certos padrões junto a inovações narrativas, estéticas e, não menos importante, tecnológicas. O horror sobrenatural defendido na literatura por autores como H. P. Lovecraft<sup>5</sup> encontrou na arte cinematográfica um *locus* ideal para formalizar as figuras que antes estariam encerradas apenas no silêncio da imaginação, e é esta potência fílmica que gradativamente contribui para a evolução do paradigma da morfologia sobrenatural.

Apesar de sua capacidade em criar ícones monstruosos persistentes, como atesta o ciclo de monstros dos estúdios Universal na década de 1930, poucas ameaças parecem ser mais voláteis no cinema do que a representação de espíritos e mitos sobrenaturais. Alguns cineastas se aproveitaram desta peculiaridade para se especializar e também remodelar os anseios do público frente a entidades macabras. William Castle, célebre diretor e produtor de películas de horror, fazia o teor sobrenatural de seus filmes alcançar outros patamares através de externalidades estéticas. Os *gimmicks* produzidos por Castle para promover seus filmes faziam as figuras do horror projetarem-se da tela para a plateia, como o esqueleto suspenso por fios que flutuava sobre a sala de cinema durante a exibição de *House on the Haunted Hill* (1959). Nesse caso, além de dar forma ao sobrenatural, Castle também tirava tais figuras da segurança do mundo diegético e as materializava no mundo da audiência, em uma estratégia de envolvimento tátil da visibilidade.

A família tem sido utilizada pelo gênero de horror como um meio traumático em vários títulos, mas foi apenas ao final da década de 1970 que o sobrenatural invadiu

---

<sup>4</sup> Para mais informações sobre as demandas de realismo da sociedade moderna Cf. SCHWARTZ, Vanessa R. “O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema: o gosto do público pela realidade na Paris fim de século”. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. SP: Cosac Naify, 2004, p.337-360.

<sup>5</sup> Além de seus contos Lovecraft realmente defendeu a literatura de horror sobrenatural como forma artística elevada. Cf. LOVECRAFT, Howard Phillips. *O Horror Sobrenatural em Literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2007.

definitivamente o lar e o doméstico em filmes como *The Amityville Horror* (Stuart Rosenberg, 1979). Já na década de 1980 Steven Spielberg e Tobe Hooper fizeram uma aproximação mais incrível entre o mundo sobrenatural e o familiar com *Poltergeist* (1982). Os efeitos visuais, que renderam uma indicação ao Oscar ao filme, apresentaram uma evolução na representação do sobrenatural, especialmente no quesito tecnológico (a cargo das precursoras técnicas da *Industrial Light and Magic*). A presença sobrenatural passa a ser mais do que visível, torna-se excessiva e espetacular, mas num grau ainda não encontrado na história do gênero. Tudo parecia caminhar para o princípio da máxima visibilidade que os efeitos especiais pareciam suportar, mas os padrões se acanham até mesmo perto das inovações tecnológicas.

Foi no Oriente que as convenções estabelecidas para a representação do sobrenatural receberam novo fôlego ao unir técnicas de *CGI* com atuações cênicas. No Japão os filmes de fantasmas (*Kaidan-eiga*) é um subgênero prolífico e comercialmente importante. “Recorrente nas artes dramáticas e literárias do Japão”, nos lembram Laura Cánepa e Rogério Ferraraz, “o espírito vingativo, chamado de *onryou*, é uma das figuras centrais do horror japonês contemporâneo” (2012, p.14). A aparição do fantasma se tornou uma marca do chamado *J-Horror*, principalmente pela adição de performances cênicas inspiradas em artifícios teatrais. Um regime narrativo que apresenta sua força por meio da exibição visual da alteridade dramática do monstro. Seguindo as premissas de Tom Gunning (2006) sobre o “cinema de atrações”, Diane Arnaud (2010) identifica este regime através do conceito de “atração fantasma”<sup>6</sup>: um projeto filmico caracterizado pela “visão sensacional, o terror espetacular, e um dispositivo teatral, o efeito especial de aparição” (p.120).

O efeito de aparição começou a receber outra roupagem no cinema norte-americano, algo que parecia contradizer as marcas recorrentes da representação. Ao final do século XX surgiram exemplares para avançar esteticamente e narrativamente as apresentações sobrenaturais, como é o caso de *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalan, 1999) e *The Others* (Alejandro Amenábar, 2001). A grande virtude dessas obras está na forma de esconder do público o verdadeiro caráter dos personagens. O fantasma não se apresenta apropriadamente, ele é desenvolvido gradualmente para gerar efeitos de surpresa com sua revelação. Na verdade uma auto-revelação, pois disfarçado e sem as marcas da tradição representacional, o

---

<sup>6</sup> Arnaud se remete principalmente a uma “safra” de filmes inspirados em mitos fantasmagóricos e sobrenaturais produzidos na década de 1990 no Japão, que tiveram inúmeras re-filmagens realizadas nos Estados Unidos já no início do século XXI, como *Ring* (Hideo Nakata, 1998), *Ju-on: The Grudge* (Takashi Shimizu, 2003) e *Chakushin Ari (One Missed Call)*, Takashi Miike, 2003).

fantasma surge com o corpo de um ser humano comum, nada distingue-o dos vivos. Descobrir-se como elemento sobrenatural gera a surpresa para o público e para os próprios personagens, vítimas de sua falta de consciência.

Narrativas de incognição espectral assentam-se na ideia de que morrer não é só uma falha corpórea, mas também um ato cognitivo: aqueles que negligenciam suas mortes não estão realmente mortos. [...] Eles só podem transitar para a morte real uma vez que interpretarem estas pistas corretamente (BRIEFEL, 2009, p.97).

Essa estratégia opõe-se à visibilidade explícita e intencional historicamente construída no gênero. O fantasma passa a ser um elemento visual comum e familiar, tirado do foco de nossa atenção, mas, diga-se de passagem, ainda possuidor de uma materialidade visível. Simultaneamente ao “fantasma disfarçado”, uma obra abre espaço para outra forma de representação do sobrenatural, e é neste ponto em que iremos nos concentrar. *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999) despontou como sucesso comercial e de crítica ao adotar o modo de produção do documentário para embalar suas proposições ficcionais de horror. Notoriamente esta estratégia já havia sido usada em filmes anteriores como *Cannibal Holocaust* (Ruggero Deodatto, 1980), porém a renovação proposta agora vem de um novo paradigma representacional.

Aliás, parece-nos inclusive difícil conceituar um paradigma que contradiz o próprio critério de “representação”, dado que a bruxa de Blair não é representada visualmente, não vemos o monstro materializado em tela, não temos a imagem de seu corpo nem mesmo disfarçado. Trata-se de uma entidade incógnita, oculta do olhar, mas sempre presente através de ações e vestígios metafóricos que sustentam sua “imagem”. O paradigma que trataremos adiante é formado sobre esta égide: o fantasma não se apresenta sob qualquer disfarce, mas oculto ou indeterminado, não da consciência, mas do olhar, invisível entre sombras e ruídos, presente somente em ações descorporificadas, uma impressão difusa, mas permanente. Mais do que formular regras sobre a morfologia do sobrenatural no *Found Footage* de horror, nossa intensão é a de questionar se o realismo representacional que ancorou a construção do gênero orientou um código realista assentado sobre um paradigma que não se fundamenta apenas na “representação”.

## **2. A transcomunicação instrumental e os fantasmas domésticos.**

As tecnologias de comunicação surgidas ao longo da modernidade podem ser acolhidas pela sociedade com um fascínio e um receio. O fascínio poderia ser derivado das

funções práticas e assessórias permitidas pelo dispositivo, como o uso da fotografia para a preservação da memória em um álbum de família. Pode vir também das capacidades que uma tecnologia apresenta além dos interesses potenciais que o usuário extrai de seu uso comum, como as imagens amadoras que registram a presença de entidades fantasmagóricas ou que procuram mostrar que o mundo espiritual poderia estar mais próximo do nosso do que materialmente desejaríamos pensar. Estes registros divulgados como “despropositais” estimulam um imaginário sobre o potencial extra e ampliado que uma tecnologia poderia ter, por exemplo, ao ser empregada para se comunicar com os mortos.

As práticas decorrentes desse otimismo tecnológico vigoram sobretudo entre comunidades espíritas, como é o caso do *EVP (Electronic Voice Phenomena)* que usa tecnologias de comunicação e de registro sonoro, telefones e gravadores principalmente, para estabelecer contatos e evidências do mundo espiritual. O título de uma publicação carioca de 1925 resume bem a questão: “*Vozes do Além pelo Telephone: novo e admirável systema de comunicação*” escrito por Oscar D’Argonnel, reconhecido pesquisador espírita do começo do século, apresenta em vários casos uma função adicional para o aparelho. O termo “além” é sintomático e ambíguo nesse caso, já que indica uma voz a mais, além do uso costumeiro.

Esta técnica de comunicação faz parte do que o movimento espírita desenvolve como *ITC (Instrumental TransCommunication)* ou *TCI* em sua tradução literal, sendo que não apenas o som é utilizado, pois esta prática de comunicação com os mortos também se alastrou para as imagens técnicas através da *Transfoto*. Segundo o site oficial do *Instituto de Pesquisas Avançadas em Transcomunicação Instrumental - IPATI*, a técnica consiste em posicionar uma superfície translúcida frente ao rosto da pessoa fotografada para assim revelar a “aparição de falecidos”.



Figura 1: Montagem com *Transfoto*. Fonte: [www.ipati.org/](http://www.ipati.org/).

A *transfoto* não obedece ao controle do *transcomunicador*, mas dos *Emissores*, como são chamados os espíritos, podendo inclusive apresentar uma aparição não identificada, um espírito desconhecido. Mais do que fornecer um banco de dados livre para consulta pela internet, as pesquisas do instituto, segundo o site, “tem por meta levantar evidências da sobrevivência após a morte e fazer isso de forma controlada para que possa enfrentar análises e investigações científicas”.

Submeter as imagens capturadas ao crivo de uma análise científica faz parte do processo de investigação, já que a sobreposição de uma superfície translúcida sobre um rosto poderia originar apenas coincidências, pois as imagens geradas são transfiguradas, embaçadas e desfocadas. Naturalmente, como o objetivo é obter o rosto de um falecido a partir do molde de outro rosto, esta técnica pode inspirar um efeito de *Pareidolia*, uma capacidade formada pelo desenho mental humano que instiga a procurar por formas familiares ou dotar formas abstratas de significados e valores capazes de nos fazer perceber rostos e figuras em imagens, objetos ou paisagens.

Somos propensos a ver faces em figuras ambíguas e abstratas, é algo importante para nossa formação cognitiva, porque aprendemos que o rosto “nos leva a deduzir a presença de outra mente” (HOOD, 2009, p.130). Nem mesmo precisaríamos de um rosto para encontrar outro, nosso desenho mental é capaz de “enxergar” formas claras em objetos e fenômenos variados. Dois casos curiosos possuem a mesma base “temática”: em 1996 o Dr. J. R. Harding, um radiologista britânico, após fazer o Raio-X de um paciente publicou um artigo no *Journal of the Royal Society of Medicine* intitulado “*The case of the haunted scrotum*” (apud. HOOD, 2009, p.130), na qual mostrava a imagem de um rosto na radiografia tirada do testículo direito do paciente.

Em 2009 dois médicos canadenses, Gregory Roberts e Naji Touma, puderam constatar através de um exame de ultrassom o “rosto no escroto” de outro paciente que alegava sentir dores e inchaço nos testículos. Nas duas situações a imagem clínica proporcionou o espectro de um rosto, uma forma objetiva, ainda que com ares fantasmagóricos, sobreposta sobre a matéria orgânica, e “esta tendência podia simplesmente ser um dos mecanismos que sustentam a ideia da existência de agentes sobrenaturais no mundo. E isto explicaria porque as aparições de rostos geralmente são tomadas como provas da atividade sobrenatural” (HOOD, 2009, p.130).



Figura 2: O “rosto no escroto” encontrado pelos médicos canadenses. Fonte: Agência AFP, 2011.

Embora possam parecer extremos, estes casos são comuns na economia de circulação da imagem digital. Este fenômeno está em consonância com o otimismo tecnológico que conduz usuários a extrapolar os limites pragmáticos impostos pelos dispositivos tecnológicos de produção imagética. A pareidolia é um efeito proporcionado pela fabricação, proliferação e circulação de imagens que servem tanto para desafiar quanto para estimular a crença nas capacidades tecnológicas em absorver o luz do sobrenatural. Entretanto, a questão da prática de *ITC* também é interessante no âmbito em que materializa um tipo de contato afetivo entre a imagem e os membros de uma família, incluindo aqueles que se foram. Uma impressão sobrenatural que perpetua a memória dos mortos, como afirma novamente o site *IPATI*, trata-se de “um objetivo humano, que poderia ser traduzido em auxiliar aqueles que perderam um ser querido – sem esquecer daqueles que estão do Outro Lado igualmente com suas dores e saudades”.

As tecnologias de registro de imagens foram empregadas na vida privada para atender as demandas da família, até as demandas que possam ultrapassar os domínios dos vivos. Um filme que reflete esta tendência é o australiano *Lake Mungo* (Joel Anderson, 2008). Logo em sua abertura o filme apresenta velhas fotografias de família com figuras fantasmagóricas para projetar um horizonte de expectativa sobre o sobrenatural. Ao se posicionar como um documentário sobre uma tragédia familiar (a morte por afogamento da filha adolescente), a narrativa incorpora toda sorte de arquivo para reconstituir o evento não-testemunhado e adentrar a intimidade da família. Tele-reportagens, matérias jornalísticas, entrevistas, fotografias de autópsia e criminalística são gradativamente substituídas por imagens caseiras gravadas em Super 8, VHS, *handycam* e celulares. Destacam momentos privados do lar e da família, como férias e festas, e até mesmo os mais íntimos, como vídeos de sexo e de registros terapêuticos.

A promessa sobrenatural se destaca a partir destas práticas audiovisuais: o jovem irmão da menina começa a monitorar seu lar em vídeo convencido de que o fantasma de sua irmã será revelado. As imagens captadas mostram figuras desfocadas, sem definição clara, indicam uma presença espectral, bem como o modo precário e caseiro como foram produzidas. Tal precariedade revela os truques feitos com espelhos, reflexos, luzes e sombras: ilusões caseiras aptas a simular o *ITC* usado pelo rapaz para materializar no cotidiano a presença de sua irmã. Uma farsa terapêutica que serve para lidar com a perda familiar e não para documentar o sobrenatural.

Esta incapacidade que os dispositivos digitais possuem em registrar o sobrenatural demonstra ser um fator de reconfiguração do horror, isto é, “fantasmas, parece, não podem nunca ter alta definição. Eles podem ser de baixa resolução, (na verdade, eles parecem funcionar soberbamente em 240p) mas imagens de alta resolução parecem apenas incapazes de capturá-los” (SEN, 2014, p.2). No caso de *Lake Mungo* a disposição sobrenatural quebrada pela farsa terapêutica, acaba se concretizando por meio do mais pessoal dos dispositivos digitais. O celular da garota parece ser capaz de alertar a personagem sobre seu futuro fatalista – o único a prever e registrar a imagem de sua morte, algo conveniente para a trama, pois “termos como ‘tecnologia háptica’ ou ‘visão corpórea’ tornaram-se parte do vocabulário regular em torno de tecnologias de telefone celular hoje” (SEN, 2014, p.4).

A figura da morte apresenta-se em baixa resolução, uma imagem translúcida como nas fotografias de *ITC*, granulada e pixealizada, sem contornos definidos, obedecendo a estética *low-fi* abarcada na dinâmica de produção e circulação de imagens amadoras via celular, e “quanto menor a resolução e mais nebulosa a filmagem, mais assustador (e ‘verdadeiro’) o vídeo parece ser” (SEN, 2014, p.2). Não se pode deixar de notar que o filme aborda uma mentalidade de fascínio ao mesmo tempo em que dispõe uma fobia de que a tecnologia digital possa transparecer a morte, um “*memento mori*” digital.

Um segmento da produção norte-americana *V/H/S* (2012), constituído por curtas realizados por diversos diretores, parece sistematizar a premissa. “*Tuesday the 17<sup>th</sup>*”, de Glen McQuail, como o título já alude, se vale das tradições legadas pelo *Slasher*, com referência direta à franquia *Friday the 13<sup>th</sup>*. Enquanto a representação das jovens vítimas permanece inalterada, a figura do monstro é impedida de se apresentar, sempre oculta por interferências eletrônicas sobre sua imagem, uma estratégia que “zomba das promessas da tecnologia digital. Não só isso muitas vezes é degradado a ponto de ser apenas um borrão

apressado, duvida-se ainda se poderia mesmo ser chamado de uma imagem” (STEYLER apud. SEN, 2014, p.9). Ao passo que retoma arquétipos tradicionais de um subgênero, o curta busca expandir as fronteiras e renovar a representação do sobrenatural ao proibir o dispositivo feito para um uso doméstico e amador de registrar as imagens de algo extraordinário, algo que fugiria a suas funções ordinárias. Nas palavras do diretor Glen McQuail, a estratégia era

criar um assassino visualmente evasivo que faria o público se questionar sobre o que estão vendo, e mais importante, deixar o público questionando o que as vítimas viram. O assassino é uma presença invisível que só aparece na câmera? Ou talvez seja algo além do físico que a câmera mal possa suportar? (2012, p.5).

### 3. A tecnofobia digital e os limites do registro.

“The present is chaos, although a creative chaos”.  
Lasse Svanberg, *European Digital Cinema Forum*, 2001.

O *found footage* ao incorporar em sua materialidade as tecnologias digitais, reabilita não somente figuras tradicionais do horror, mas também seus receios. Se a tecnologia adotada no cotidiano é permeada por uma atmosfera otimista e fascinante que sua prática traz, no outro extremo, a tecnologia também reserva um receio sobre seus usos. Nesse sentido, há uma fobia sobre os perigos do uso maléfico que o acesso à tecnologia poderia trazer, um medo calcado nas incertezas que a tecnociência gera junto a seus avanços. O almejado progresso moderno é contornado pela dúvida sobre as consequências que os avanços tecnológicos produziram.

Daniel Dinello (2005) enxerga na arte contemporânea estes receios em relação às máquinas, e de maneira ainda mais íntima na ficção científica, pois o gênero “expressa um medo tecnofóbico de perdermos nossa identidade humana, nossa liberdade, nossas emoções, nossos valores e nossas vidas para as máquinas” (p.2). A ideia pessimista do progresso tecnológico atravessa a história da narrativa fantástica por meio de um imaginário distópico sobre seus limites éticos e os resultados fatalistas que poderiam causar ao violá-los. Dedicado ao cinema de ficção científica, o termo tecnofobia “pretende sugerir uma aversão à, não gostar de, ou suspeitar da tecnologia, ao invés de um medo irracional, ilógico ou neurótico” (DINELLO, 2005, p.8), embora os filmes de horror tentem também empreender apelos ao lado irracional do medo tecnológico. Após a destruição de Hiroshima e Nagasaki e o fim da segunda guerra, o cinema absorveu o alerta nuclear que conduziria os

anseios da sociedade perante a iminência de um novo conflito. A década de 1950 é rica em títulos que incorporaram a atmosfera de desconfiança e paranoia implementada tecnologicamente durante a Guerra Fria.

Éric Dufour (2012, p.45) comenta que este período estimulou uma safra de filmes que se apropriaram de preocupações arraigadas na sociedade norte-americana em relação às ameaças nucleares e o perigo das mutações biológicas, apresentadas em filmes como *Them!* (Gordon Douglas, 1954). Para Dana Polan (1997, p.121-23) tais filmes mostram a alteridade de ameaças extremas, destituídas de nome, que atacam aparentemente sem motivação, sempre algo externo ao domínio humano e que acaba estabelecendo uma barreira moral entre dois estilos de vida: um normal e familiar, e outro maligno e destrutivo. A violência resulta na única forma de lidar com esta alteridade, pois qualquer outro tratamento comunicativo seria um gesto de autoflagelação. Entre as décadas de 1950 e 1980 a barreira de alteridade que separava o monstruoso de nós foi se tornando gradativamente mais fina e volátil. Alguns filmes abordavam modos correntes da vida cotidiana para mostrá-los como uma fonte do monstruoso: temas como lixo industrial, racismo, monogamia, virgindade e promiscuidade pareciam sugerir que o monstruoso não só está entre nós, mas também poderia ser causado por nós ou mesmo estar em nós.

O filme *found footage* de horror repercute os receios em relação ao mau uso da tecnociência, mas agora transfere a responsabilidade para o uso cotidiano, ou seja, a tecnologia digital, nesse caso, gera preocupações sobre sua democratização. O cidadão comum que teve acesso a um tipo de tecnologia audiovisual torna-se responsável pelas consequências de sua manipulação indevida ou destrutiva, na condição de vítima e vilão potencial. É usual hoje que os *found footage* recorram a formatos implementados midiaticamente, como os reality shows que investigam locais mal assombrados para comprovar a existência do sobrenatural. *100 Ghost Street: The return of Richard Speck* (Martin Wichmann, 2012), *Grave Encounters* (The Vicious Brothers, 2011) e *8213 Gacy House* (Anthony Fankhauser, 2010) são exemplares que mostram que “a era da mídia tem ampliado as possibilidades do sobrenatural, transmitindo fantasmas para todas as nossas casas e até mesmo tornando-os onipresentes” (LEEDER, 2013, p.175).

Nestes três exemplos a dinâmica é a mesma: uma equipe de vídeo munida de equipamentos digitais adentra um local que preserva as marcas de um passado nocivo e maléfico para buscar evidências sobrenaturais que povoam o lugar. Os dois primeiros

encaram asilos psiquiátricos, enquanto *Gacy House* invade o espaço onde outrora ficava a casa de um dos mais “renomados” assassinos seriais da história americana. Enquanto vasculham os imóveis, fatos estranhos, bem como figuras disformes, começam a ser registradas pelas câmeras e microfones. O importante neste quesito é que há de fato uma persistência objetiva dos personagens em estimular a ocorrência espectral – similar às atitudes dos “produtores” do documentário sobre a bruxa de Blair. Parecem provocar o mal que os abate, quer dizer, “flerta com perguntas sobre se a câmera está simplesmente documentando algo que escapa ao olho nu, ou se ela está facilitando a assombração através de sua simples presença” (LEEDER, 2013, p.177).

Ainda que *Grave Encounters* mostre algumas vezes de maneira nítida a presença sobrenatural, a apresentação obedece o padrão indeterminado da imagem: interferências eletrônicas, sombras e espectros disformes. *Gacy House* em dado momento materializa a figura do fantasma através do *night-shot* do dispositivo: no escuro sua imagem é apresentada em negativo, com um contorno nítido visto apenas pelo mecanismo capaz de “enxergar” o que a escuridão esconde. *100 Ghost Street*, que também busca evidenciar a presença de um assassino e estuprador, Richard Speck, mantém um estilo aproximado à representação sobrenatural da franquia *Paranormal Activity* (2009), onde a presença sem corpo não se materializa, apenas vemos os indícios de suas ações nefastas. Em uma sequência acompanhada em contra-plongée por uma câmera de vigilância do sistema de CCTV instalado no local, uma personagem é violentada pelo monstro invisível, quase como se sofresse um ataque de possessão, bem ao estilo dos filmes de exorcismo, na qual uma entidade se apodera do corpo de sua vítima e a faz se contorcer exageradamente.

Em todos os exemplos citados é a aparelhagem digital quem permite ver o sobrenatural, “o equipamento fílmico funciona como um portal entre o mundo dos mortos e o mundo dos vivos” (MEZEI, 2014), porém com os limites técnicos que não determinam as apresentações fantasmagóricas completamente: o monstro é um ruído, uma interferência que abate a pureza da imagem técnica, um vestígio pouco visível do que não se deveria ver a olho nu. Há contudo outra noção de “limite” permissível ao registro, um limite imposto também pela tecnologia, mas no sentido de limitar as práticas que se deve usufruir dos equipamentos. Feitos para o uso cotidiano, ao se registrar motivos que escapam a esta rotina produtiva, a tecnologia é amaldiçoada. Ao passo que expõem um mundo oculto do olhar mundano, as narrativas legam destinos fatalistas aos personagens. Ideologicamente os

filmes afirmam que “podemos testemunhar a extensão dos quadros cinematográficos da vida, que, na sua forma atual, é para ser associado com a morte” (MEZEI, 2014).

Estes filmes implicam restrições no uso tecnológico e violá-las pode ser perigoso: deve-se temer os usos ampliados da tecnologia para evitar resultados indesejáveis. Por deturpar os usos possibilitados pela tecnológica, os personagens tornaram-se vítimas de suas próprias circunstâncias criativas. Isto é antitético às promessas que as tecnologias digitais fazem: ainda que exponham um otimismo prometido pelas novas tecnologias e a revolução digital, estes filmes remontam à face obsoleta que a sociedade tem sobre a mídia, afinal “espelham os medos que rondam a popularização em massa de novas formas e tecnologias de mídias desde o começo da modernidade” (BURGESS; GREEN, 2009, p.41).

Ao longo deste trabalho procurou-se explicar como o paradigma representacional do sobrenatural evoluiu a partir de suas recorrências na filmografia mundial. Em quinze anos coube ao subgênero *found footage* apropriar-se de figuras tradicionais do cinema de horror para remodelar seus conceitos. No caso da representação do fantasma, o próprio caráter representacional deixou de ocupar uma posição central na narrativa de horror para abrir espaço para modos referenciados em uma realidade pragmática. Os usos rotineiros ou ampliados de uma tecnologia feitos pelas pessoas se tornou uma rubrica cara para alimentar os procedimentos e figuras narrativas do horror.

Claro, estamos nos baseando em uma vertente filmica que se formula através do tema sobrenatural e das representações fantasmagóricas, e o *found footage* nestes quinze anos invadiu domínios tradicionalmente ligados a outras temáticas e enredos, como seria o caso do *slasher*, do filme apocalíptico e até do *torture porn* – mas este raciocínio também pode ser direcionado, com algumas ressalvas, para outros exemplares filmicos que apropriam-se dos códigos realistas do *found footage*. A convivência entre formas tradicionais do horror e modos inovadores de expô-los parece adequada ao subgênero.

Atravessamos um momento de turbulência midiática, e os filmes mencionados refletem estes anseios, um caos implementado tecnológica e criativamente apto a desestabilizar a visibilidade normal. A impressão que deixam registrada é que o maior monstro representado e repellido nestas narrativas filmicas é a transferência de poder que as tecnologias digitais prometem. O “direito” à expressão criativa através de câmeras digitais e plataformas de compartilhamento de arquivos fere a supremacia de audiência que a mídia de massa outorga e a simples possibilidade de ocorrer é filtrada por ela como um destino

distópico-fatalista que se deve não só temer como também evitar. Mesmo que permita enxergar fatias de mundo ainda pouco exploradas, a tecnologia conserva sua própria ruína.

### Referências bibliográficas

ARNAUD, Diane. “L’attraction fantôme dans le cinéma d’horreur japonais contemporain”. In: BÉGIN, Richard; GUIDO, Laurent (Eds.). *Cinemas – Revue D’Études Cinématographiques: L’Horror au Cinéma*, vol.20, n.2-3. Montréal, Québec: Université de Montréal, 2010, p.119-141.

BRIEFEL, Aviva. “What Some Ghosts Don’t Know: Spectral Incognizance and the Horror Film”. In: *NARRATIVE*, vol.17, n.1, January 2009, p.95-108.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. *YouTube e a revolução digital*. São Paulo: Aleph, 2009.

CÁNEPA, Laura Loguercio; FERRARAZ, Rogério. “Espetáculos do medo: o horror como atração no cinema japonês”. In: *Revista Contracampo*, nº 25, dez. de 2012. Niterói: Contracampo, 2012. p. 04-23.

DINELLO, Daniel. *Technophobia! Science fiction visions of posthuman technology*. Austin: University of Texas Press, 2005.

DUFOUR, Éric. *O cinema de ficção científica*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

GUNNING, Tom. “Attractions: how they came into the world”. In: STRAUVEN, Wanda (Dir.). *Cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam UP, 2006, p.31-40.

HOOD, Bruce M. *Sobrenatural: Por qué creemos en lo increíble*. Madrid: Editorial Norma, 2009.

*Instituto de Pesquisas Avançadas em Transcomunicação Instrumental – IPATI*. Disponível em: <<http://www.ipati.org/>>. Acessado em: Junho de 2014.

LAYCOCK, Joseph. “What if it’s real?: Live-record horror and popular belief in the supernatural”. In: *OL3 Media - Rivista on-line del Master in Produzione e Linguaggi Cinema, Video, Televisione*, anno.4, n.9. Roma: Università Roma Tre, 2011, p.12-18.

LEEDER, Murray. “Ghostwatch and the haunting of media”. In: *HOST-Horror Studies*, vol.4, n.2, Intellect Limited, 2013, p.173–186.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *O Horror Sobrenatural em Literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2007.

McQUAIL, Glen. “Tuesday the 17<sup>th</sup>”. In: *V/H/S production notes*. Los Angeles: Entertainment One, 2012. Disponível em: <<http://www.eonefilmsmedia.ca/>>.

MEZEI, Sarolta. “Found Footage Horror #1: The Dead Rising: Aspects of Spectrality in the Vicious Brothers’ Grave Encounters”. In: *Bright Lights Film Journal*. 14 de maio de 2014. Disponível em: <<http://brightlightsfilm.com/>>.

POLAN, Dana. “Eros and Syphilization. The contemporary horror film”. In: GIBIAN, Peter. *Mass Culture and everyday life*. New York and London: Routledge, 1997, p.119-127.

SCHWARTZ, Vanessa R. “O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema: o gosto do público pela realidade na Paris fim de século”. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. SP: Cosac Naify, 2004, p.337-360.

SEN, Shaunak. “Spectral Pixels: Digital ghosts in contemporary hindi horror cinema”. In: *WideScreen*, vol.5, n.1, 2014, p.01-26.

### Referências Filmográficas:

*100 Ghost Street: The return of Richard Speck*. Dir. Martin Wichmann. EUA, 2012.

*8213 Gacy House*. Dir. Anthony Fankhauser. EUA, 2010.

*Cannibal Holocaust*. Dir. Ruggero Deodatto. EUA/ITA, 1980.

*Évocation Spirite*. Dir. Georges Méliès. FRA, 1899.

*Friday the 13<sup>th</sup>*. Dir. Sean S. Cunningham. EUA, 1980.

*Grave Encounters*. Dir. The Vicious Brothers. CAN, 2011.

*House on the Haunted Hill*. Dir. William Castle. EUA, 1959.

*La Clownesse Fantôme*. Dir. Georges Méliès. FRA, 1902.

*Lake Mungo*. Dir. Joel Anderson. Austrália, 2008.

*L'Antre des Esprits*. Dir. Georges Méliès. FRA, 1901.

*Paranormal Activity*. Dir. Oren Peli. EUA, 2009.

*Poltergeist*. Dir. Tobe Hooper. EUA, 1982.

*The Amityville Horror*. Dir. Stuart Rosenberg. EUA, 1979.

*The Blair Witch Project*. Dirs. Daniel Myrick; Eduardo Sánchez. EUA, 1999.

*Them!*. Dir. Gordon Douglas. EUA, 1954.

*The Others*. Dir. Alejandro Amenábar. EUA/FRA/ESP/ITA, 2001.

*The Sixth Sense*. Dir. M. Night Shyamalan. EUA, 1999.

*V/H/S*. Dirs. Matt Bettinelli-Olpin, David Bruckner, Tyler Gillett, Justin Martinez, Glenn McQuaid, Radio Silence, Joe Swanberg, Chad Villella, Ti West, Adam Wingard. EUA, 2012.