



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
DANIEL LUCAS DE MEDEIROS

ATIVIDADE PARANORMAL E O REALISMO NO CINEMA DE TERROR
CONTEMPORÂNEO

Palhoça
2017



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
DANIEL LUCAS DE MEDEIROS

ATIVIDADE PARANORMAL E O REALISMO NO CINEMA DE TERROR
CONTEMPORÂNEO

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem.

Orientadora: Profa. Dra. Ramayana Lira de Sousa.

Palhoça

2017

M43 Medeiros, Daniel Lucas de, 1986-

Atividade paranormal e o realismo no cinema de terror contemporâneo / Daniel Lucas de Medeiros. – 2017.

141 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (Mestrado) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Pós-graduação em Ciências da Linguagem.

Orientação: Profa. Dra. Ramayana Lira de Sousa

1. Análise do discurso. 2. Filmes de terror - Análise do discurso. 3. Realismo no cinema. 4. Ficção paranormal. 5. Cinema. I. Lira, Ramayana. II. Universidade do Sul de Santa Catarina. IV. Título.

CDD (21. ed.) 401.41

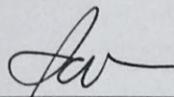
Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Universitária da Unisul

DANIEL LUCAS DE MEDEIROS

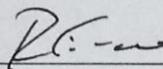
ATIVIDADE PARANORMAL E O REALISMO NO CINEMA DE TERRO
CONTEMPORÂNEO.

Esta Dissertação foi julgada adequada à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

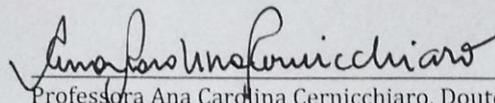
Palhoça, 20 de julho de 2017.



Professora e orientadora Ramayana Lira de Sousa, Doutora.
Universidade do Sul de Santa Catarina



Professor Rodrigo Octávio D'azevedo Carreiro, Doutor.
Universidade Federal de Pernambuco



Professora Ana Carolina Cernicchiaro, Doutora.
Universidade do Sul de Santa Catarina

Para minha irmã.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos que me ajudaram ou que, de alguma forma, contribuíram para que eu conseguisse chegar até aqui. À minha família, que sempre me apoiou, mesmo quando eu decidi estudar cinema e simultaneamente assinei meu atestado de pobreza e de felicidade. À minha namorada, que morre de medo de filmes de terror, mas que me ouve falar sobre isso o tempo todo. Aos meus amigos, com quem passei horas e horas discutindo o que pareciam ser banalidades, mas que acabaram tornando-se o foco da minha pesquisa. À minha orientadora, que aceitou todas as minhas desculpas seguidas de um texto atrasado, sempre com um sorriso no rosto. Aos professores que compõem essa banca, Ana (que também morre de medo de filmes de terror e passou algumas noites insones após ler a primeira versão dessa dissertação) e Rodrigo (que partilha do meu gosto por filmes de terror e me mandou textos preciosos). Aos demais professores do PPGCL, aos meus colegas de curso e a todo mundo que me acompanhou nessa jornada. Obrigado a todos. E bons sustos!

RESUMO

O subgênero *found footage* proliferou-se a partir da virada do milênio e hoje representa uma parcela significativa da produção do cinema de terror norte-americano – especialmente o independente. Caracterizado pelo uso de câmeras diegéticas – inseridas dentro do universo narrativo dos filmes –, que normalmente são manuseadas pelos próprios personagens, as produções realizadas dentro desse estilo aproximam a relação que o público tem com uma imagem supostamente (e simuladamente) amadora e, conseqüentemente, mais realista. Esta dissertação tem o objetivo de analisar de que maneira o subgênero *found footage* se relaciona com essa discussão a respeito do realismo no cinema, mais especificamente no cinema de terror. Para atingir esse objetivo, estudamos a história do realismo no cinema – tendo como base estudos de autores como André Bazin, Ismail Xavier e David Bordwell. Discutimos os conceitos de realismo e naturalismo, cinema clássico e cinema de vanguarda, e vemos de que maneira essas discussões se encaixam em nosso objeto de estudo. Estudamos também a trajetória do *found footage*, abordando sua pré-história (a relação com a literatura e o rádio), as primeiras manifestações no cinema e o seu estabelecimento como subgênero do terror após o lançamento de *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999). O estilo visual e narrativo do *found footage* é analisado com base nas teorias de autores como Alexandra Heller-Nicholas e Cecília Sayad. A partir das informações colhidas nessas pesquisas, relacionamos os conteúdos com a análise dos cinco filmes principais da franquia de terror *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, 2009 - 2015). Por meio dessas análises, observamos que a própria concepção de realismo dentro da franquia mostra-se maleável, à medida que os filmes ora pendem para um cinema de vanguarda, ora para um cinema clássico.

Palavras-chave: Terror. Realismo. *Found footage*, Atividade Paranormal, Cinema.

ABSTRACT

The subgenre found footage has proliferated since the turn of the millennium and today represents a significant portion of the production of American horror film - especially the independent one. Characterized by the use of diegetic cameras – inserted within the narrative universe of the films –, which are usually handled by the characters themselves, the productions made within this style approximate the relationship that the public has with a supposedly (and simulated) amateur image and, consequently, more realistic. This dissertation aims to analyze how the subgenre found footage relates to this discussion of film realism, more specifically in horror movies. To achieve this goal, we study the history of film realism - based on studies by authors such as André Bazin, Ismail Xavier and David Bordwell. We discuss the concepts of realism and naturalism, classic cinema and avant-garde cinema, and we see how these discussions fit into our object of study. We also studied the trajectory of found footage, addressing its prehistory (the relationship with literature and radio), the earliest manifestations in the cinema, and its establishment as subgenre of terror after the launch of *The Blair Witch Project* (1999). The visual and narrative style of found footage is analyzed based on the theories of authors such as Alexandra Heller-Nicholas and Cecilia Sayad. From the information collected in these surveys, we relate the contents to the analysis of the five main films of the horror franchise *Paranormal Activity* (2009 - 2015). Through these analyzes, we see that the very conception of realism within the franchise proves to be malleable, as films sometimes hang for avant-garde cinema and sometimes for a classic cinema.

Keywords: Horror. Realism. Found footage, Paranormal Activity, Cinema.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O Gabinete do Dr. Caligari.....	16
Figura 2 – Monstros.....	20
Figura 3 – Sangue de Pantera.....	22
Figura 4 – Vampiros de Almas.....	25
Figura 5 – A Noite dos Mortos-Vivos.....	29
Figura 6 – O Massacre da Serra-Elétrica.....	32
Figura 7 – Sexta-Feira 13.....	35
Figura 8 – Pânico.....	38
Figura 9 – Jogos Mortais.....	40
Figura 10 – Holocausto Canibal.....	53
Figura 11 – A Bruxa de Blair.....	59
Figura 12 – Atividade Paranormal.....	75
Figura 13 – Atividade Paranormal.....	77
Figura 14 – Atividade Paranormal 2.....	88
Figura 15 – Atividade Paranormal 3.....	96
Figura 16 – Atividade Paranormal 4.....	108
Figura 17 – Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma.....	121
Figura 18 – Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma.....	125

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
1.1 OBJETIVO E METODOLOGIA DE PESQUISA.....	10
1.1.1 O objeto de pesquisa.....	11
2 O NASCIMENTO DE UMA ASSOMBRAÇÃO.....	14
2.1 AFINAL, O QUE É ESSE TAL DE FOUND FOOTAGE?.....	42
2.1.1 O found footage no cinema, antes de A Bruxa de Blair.....	49
2.1.1.1 Snuff, Holocausto Canibal e o início do found footage cinematográfico.....	50
2.1.1.1.1 1999 e o futuro do cinema de terror.....	56
3 O REALISMO DO CINEMA INDEPENDENTE.....	63
3.1 O RETRATO QUEBRADO.....	67
3.1.1 A TV quebrada.....	79
4 O NATURALISMO DO CINEMA CLÁSSICO.....	91
4.1 O VENTILADOR QUEBRADO.....	91
4.1.1 O casamento quebrado.....	102
4.1.1.1 A câmera quebrada.....	114
5 CONCLUSÃO.....	128
REFERÊNCIAS.....	135

1 INTRODUÇÃO

Stephen King (2012) disse que "quando os filmes de terror mostram suas várias facetas sociopolíticas [...], eles estão quase sempre servindo como um barômetro extraordinariamente preciso daquilo que perturba o sono de toda uma sociedade" (KING, 2012, p. 195-196). Apesar de preciso, esse retrato que o terror faz dos temores da sociedade adquiriu diferentes facetas ao longo da sua trajetória. Porém, cabe destacar que o realismo se mostrou como uma constante ao longo desse tempo; ainda que, assim como o terror, ele também tenha assumido diferentes formas. No presente trabalho, analisaremos a história do cinema de terror, principalmente o do cinema estadunidense, relacionando o gênero com o realismo e verificando como este último esteve presente, desde o momento em que o trem projetado na tela pelos irmãos Lumière (*A Chegada de um Trem à Estação*, 1896) assustou os espectadores pelo realismo da imagem em movimento, uma novidade para a época.

Ao longo dos anos, o gênero se desenvolveu, ora de maneira fantasiosa (como no expressionismo alemão, ou nos monstros da Universal), ora de maneira realista (como na violência gráfica dos *slashers* das décadas de 1970 e 1980), adquirindo tons de paródia na década de 1990 e uma nova temática violenta e ultrarrealista a partir da virada do milênio. Essa mesma época também viu o surgimento do *found footage*, subgênero do terror que norteia esta pesquisa, cuja principal característica é o uso de imagens aparentemente amadoras para causar um efeito realista. Por mais que tenha o seu início marcado com o lançamento de *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999, direção: Eduardo Sánchez e Daniel Myrick), ao analisar a história do subgênero percebemos que a mistura entre uma suposta (e até mesmo falsa) realidade e a ficção não é nada recente. Jornais antigos que publicavam notícias falsas, livros como *Drácula*, de Bram Stoker (1897), que eram narrados por meio de correspondências e diários dos personagens, e até a famosa transmissão de rádio de *A Guerra dos Mundos*, comandada por Orson Welles em 1938, são exemplos de uma ideia de realidade fabricada dentro da ficção.

Da mesma maneira, dentro do cinema, foram diversos os filmes que trabalharam com esse diálogo entre realidade e ficção. Filmes como os produzidos pela *Highway Safety Foundation*, que misturava imagens reais de acidentes em seus programas institucionais, longas de ficção como *Holocausto Canibal* (*Cannibal Holocaust*, 1980, direção: Ruggero Deodato), que supostamente mostrava uma equipe de filmagem sendo morta e comida por uma tribo de canibais, *Aconteceu Perto da sua Casa* (*Man Bites Dog*, 1992, direção: Remy Belvaux e André Bonzel), que mostrou uma equipe de documentaristas acompanhando a vida

de um *serial killer*, ou mesmo *The Last Broadcast* (1998, direção: Lance Weiler e Stefan Avalos), longa-metragem produzido um ano antes de *A Bruxa de Blair* que trata de temas similares, como o desaparecimento de pessoas em uma floresta após investigarem uma suposta ameaça sobrenatural.

Após o sucesso de *A Bruxa de Blair*, inúmeros outros filmes de *found footage* foram lançados, acompanhando a evolução da tecnologia (câmeras de melhor qualidade, mais leves, de preços mais acessíveis). A percepção do espectador a respeito de tais filmes também mudou. Acostumados com imagens amadoras produzidas para plataformas de *streaming* como o YouTube, o público passou a consumir esse subgênero com mais facilidade.

Defendemos no presente trabalho uma mudança na percepção desse subgênero. Segundo Aumont (2004), o realismo no cinema, um realismo do olhar ou das aparências, é algo que "se contenta com o exterior das coisas e dos seres e que, cultivando o olhar como sua arma mais poderosa, o cinema tornou-se o contrário da pintura" (AUMONT, 2004, p. 79). Reconhecemos teorias como essa, porém buscamos expandir o conceito. Nossa noção de realismo se aproxima muito mais da de Ronald Bergan, que diz que "os filmes realistas se distanciam dos códigos convencionais de narração hollywoodiana" (BERGAN, 2010, p. 74), ainda que também encontremos algumas divergências em relação a essa visão. Afinal, a definição de Bergan está relacionada a um cinema focado em "pessoas comuns". Dessa forma, o nosso conceito de realismo explorará alguns aspectos formais da narrativa (como o subgênero *found footage* e suas filmagens supostamente amadoras) e esse distanciamento dos códigos narrativos tradicionais (explicitado na discussão entre realismo e naturalismo), mas também explorará a temática abordada em alguns filmes de terror. Com isso, entendemos que a violência explícita, a maneira como o monstro é apresentado para o público e a relação do tema central do filme com o seu contexto histórico/social também têm, cada um à sua maneira, algo de realista.

No caso do subgênero *found footage*, sua relação com o realismo surgiu da dúvida a respeito da veracidade das imagens, mas logo se transformou em algo completamente diferente. A dúvida não existe mais, o que não impede que tais filmes continuem tendo elementos realistas. A autora Alexandra Heller-Nicholas (2011) defende que, hoje em dia, o perigo e a sensação de medo dentro dessa categoria são decorrentes da ideia de que, caso essas imagens fossem reais, era assim que elas aparentariam ser (HELLER-NICHOLAS, 2011). A relação desses filmes do novo *found footage* com tecnologia, com manipulação da imagem, e com a própria noção de uma imagem amadora/realista aponta para uma direção diferente da grande maioria das produções cinematográficas feitas até então.

A pesquisa teórica realizada neste trabalho sobre a história do cinema de terror e sua relação com o realismo foi embasada em autores como Stephen King (e seu livro *Dança Macabra* [2012]), Noël Carroll (autor do livro *A Filosofia do Horror ou os Paradoxos do Coração* [1999]), além de artigos diversos que falam sobre as diferentes épocas e estilos do terror, tais como os Monstros da Universal, a paranoia da Guerra Fria, os conflitos sociais dos anos 1960, o sexo e violência das décadas de 1970 e 1980, o desgaste do gênero em 1990 e as mudanças que vieram com o novo milênio.

A discussão sobre o realismo no cinema passa por autores como André Bazin (2014) e sua defesa da ambiguidade da imagem, obtida por meio da profundidade de campo e do plano-sequência. Falamos também sobre a naturalidade da narrativa clássica, que também se relaciona com o realismo, segundo as teorias de Ismail Xavier (2005) e da participação ativa do público nesse tipo de narrativa, segundo defende David Bordwell (2005).

Dentro da discussão aqui apresentada sobre o *found footage*, sua forma, sua história e suas principais características, o livro *Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality*, de Alexandra Heller-Nicholas (2014) norteou boa parte da pesquisa. Também contamos com o auxílio de artigos específicos sobre o subgênero, tais como os escritos por Rodrigo Carreiro (*A câmera diegética*, 2013) e Cecília Sayad (*Found-Footage Horror and the Frame's Undoing*, 2016). Além disso, entram na discussão a teoria do pós-cinema de Steven Shaviro (*The Post-Cinematic in PARANORMAL ACTIVITY and PARANORMAL ACTIVITY 2*, 2016) e o artigo de Nicholas Rombes (*Six Asides on Paranormal Activity 2*, 2015).

1.1 OBJETIVO E METODOLOGIA DE PESQUISA

A união das pesquisas sobre o realismo no cinema de terror e sobre o *found footage* culminam na discussão a respeito dos cinco filmes da franquia *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, 2007-2015). O objetivo foi entender de que maneira o realismo opera em cada filme da franquia. A lógica realista se transforma ao longo dos filmes, e queremos mostrar como uma franquia que se iniciou como um cinema independente e de vanguarda acaba se tornando um cinema clássico e comercial.

Para isso, foi feita uma análise detalhada de cada filme da franquia, combinada com uma leitura direcionada especificamente a esse objeto – como é o caso do livro *Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality* (2014), de Alexandra Heller-

Nicholas, que serviu como base para boa parte da pesquisa. Questões discutidas ao longo do livro, como a relação de posse/possessão, direcionaram a análise. Outro texto que serviu de base para a análise dos filmes é o artigo *The Post-Cinematic in PARANORMAL ACTIVITY and PARANORMAL ACTIVITY 2* (2016), discussão de quatro teóricos (Therese Grisham, Julia Leyda, Nicholas Rombes e Steven Shaviro) sobre os dois primeiros filmes da franquia. Essas análises tomaram boa parte do tempo de pesquisa, visto que buscávamos extrair o máximo de cada cena vista, parando a exibição e anotando qualquer elemento que nos chamasse atenção¹.

A análise de cada filme nos permitiu visualizar melhor as mudanças que vão acontecendo ao longo da franquia, mudanças essas que redirecionam a relação que *Atividade Paranormal* tem com o realismo no cinema.

1.1.1 O objeto de pesquisa

Projeto independente do diretor, roteirista e editor Oren Peli, o primeiro filme da franquia *Atividade Paranormal* foi produzido em 2007, passou por alguns festivais e chamou a atenção da Amblin Entertainment, do cineasta Steven Spielberg, que comprou os direitos de distribuição do longa. Algumas mudanças foram realizadas, um novo final foi rodado, e *Atividade Paranormal* chegou aos cinemas em 2009. A trama acompanha o casal Micah e Katie, cuja casa parece ser assombrada por um estranho ser, aficionado por Katie. Micah compra uma câmera para registrar evidências sobrenaturais – ainda que ele não acredite muito na história contada pela namorada. A ameaça sobrenatural que paira sobre eles serve como estopim para uma discussão maior a respeito da atitude machista de Micah em relação à Katie, e da relação entre os conceitos de posse e possessão. Katie é ameaçada de ambos os lados, pelo demônio que a atormenta e pelas atitudes machistas do namorado. Ao final, ela opta pelo demônio, é possuída e mata Micah.

Com o sucesso do primeiro filme, no ano seguinte foi lançada a sua continuação, *Atividade Paranormal 2*, dirigido por Tod Williams. A maior parte do filme se passa antes

¹ Assim como sugere Bazin a respeito da ambiguidade da imagem, varriamos a cena em busca de elementos estranhos e/ou diferentes, algo que nos chamasse atenção. E tudo chamava atenção. Até mesmo as garrafas d'água que os personagens deixavam ao lado das suas camas no primeiro filme, e que, iluminadas de uma determinada maneira, pareciam um par de olhos observando-os enquanto dormiam. Essa observação, inclusive, foi uma que acabou não indo parar na escrita final, visto que a análise da continuidade das cenas mostrou que provavelmente tratava-se de uma coincidência visual. Ainda assim, não deixa de ser uma curiosidade que vale ser mencionada.

dos eventos do primeiro, e narra a história da irmã de Katie, Kristi, que acabou de ter um filho e começa a passar pelos mesmos problemas que vimos no longa anterior. A diferença, nesse caso, é a ampliação do universo narrativo do filme, com a utilização de diversas câmeras de segurança espalhadas pela casa. As imagens gravadas por ninguém e para ninguém, por meio de equipamentos cotidianos, colocam o longa mais próximo do conceito de pós-cinema, teorizado por Steven Shaviro, e até de um cinema de vanguarda, defendido por Nicholas Rombes. Na trama, após a comprovação da ameaça sobrenatural, o patriarca da família, Daniel, realiza um ritual para transferir a assombração para Katie. Porém, a situação foge do controle quando Katie, após ter matado Micah, vai até a casa de Daniel e mata ele e Kristi, raptando o filho deles, o pequeno Hunter.

Até o momento, o que vimos foi um filme independente e, de certa maneira, vanguardista. Porém, a partir de *Atividade Paranormal 3*, o tom muda drasticamente, aproximando-se muito mais do cinema clássico hollywoodiano. Dirigido pela dupla Henry Joost e Ariel Schulman, o longa mostra a infância das irmãs Katie e Kristi, na década de 1980, quando moravam com a mãe, Julie, e o padrasto, Dennis. Após ver uma aparição em uma gravação de vídeo, Dennis fica obcecado com a possibilidade de captar imagens sobrenaturais com a sua câmera. Ele também percebe a proximidade que sua enteada Kristi tem com aquele ser, que ganha o nome de Toby. A construção narrativa é realizada de tal forma que aproveita ao máximo cada cena, eliminando os “tempos mortos” característicos dos filmes anteriores – quando parecia que nada estava acontecendo. Aqui tudo é mais rápido, mais dinâmico e muito bem planejado. Ainda que funcione dentro da lógica do *found footage*, o longa não traz consigo aquela aparência de amadorismo dos seus predecessores. E essa é uma tendência que só aumenta daqui em diante. Ao final do filme, Julie e Dennis são mortos por Toby, cuja presença faz parte de um ritual demoníaco encabeçado por Lois, mãe de Julie.

Novamente dirigido por Joost e Schulman, *Atividade Paranormal 4* continua essa trajetória rumo ao cinema comercial. O filme acompanha uma família que passa a abrigar o filho de uma vizinha, depois que esta teve um problema de saúde. O estranho garoto parece ter “trazido algo” para dentro daquela casa, e demonstra um interesse particular pelo filho mais novo daquela família – que depois descobrimos que se trata do bebê Hunter, raptado no final do segundo filme e que foi adotado por aquela família. Tudo o que vemos faz parte de um ritual para dar vida ao demônio conhecido como Toby. Porém, a única pessoa que percebe o que está acontecendo é a protagonista Alex, filha mais velha da família. A garota está sozinha nessa batalha, uma vez que o divórcio iminente dos seus pais impede que eles vejam a ameaça que paira sobre aquela casa. Novamente, o filme é extremamente bem trabalhado e

apresenta uma concepção visual apurada, como é o caso das cenas filmadas com visão noturna e com o sensor de movimento do vídeo game *Kinect*, que conseguem ao menos dar uma forma para aquela ameaça. Ao final, a família de Alex é morta, o seu irmão adotado retorna para sua família original – a mulher que dizia ser a sua mãe na verdade é Katie – e o destino de Alex é incerto: ela termina o filme se deparando com um grupo de bruxas.

Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma foi dirigido por Gregory Plotkin, montador dos três últimos longas, e apresenta um novo formato até então inédito na franquia: o 3D. Na trama, uma família encontra uma câmera estranha no porão da sua casa, bem como uma coleção de fitas VHS (muitas delas gravadas por Dennis no terceiro filme). A câmera em questão filma a tal dimensão fantasma do título, além de conseguir finalmente captar a imagem do demônio Toby, que direciona sua atenção para a filha daquela família. A garotinha faz parte de um ritual – junto com Hunter – para dar corpo a Toby. As pessoas tentam se livrar da ameaça, mas sem sucesso. Ao final, com exceção da garotinha, todos morrem. E Toby finalmente ganha o seu corpo. É visível a preocupação nesse filme em transformar a ação em espetáculo. Tudo é grandioso, cheio de efeitos especiais, e artificial. E este último filme em nada lembra aquele início da franquia, caracterizado por um cinema independente e vanguardista. Comparado com aqueles, este é uma superprodução, que em muitos momentos nem mesmo parece ser um *found footage*.

2 O NASCIMENTO DE UMA ASSOMBRAÇÃO

- *Qual a coisa que mais assusta o ser humano?*
- *A escuridão!*

- *Lógico. E por quê? A escuridão tem vida própria. No escuro, tudo ganha vida!*

Assim Estava Escrito (The Bad and the Beautiful, 1952, direção: Vincente Minnelli)

Desde a sua criação, o cinema está associado ao medo e ao realismo. Nos primórdios da invenção do cinematógrafo, esse medo estava ligado à nova tecnologia que se apresentava de maneira mágica diante dos espectadores. A história conta que as pessoas que assistiram ao curta *A Chegada de um Trem à Estação* (L'arrivée d'un train à La Ciotat, 1896), dos irmãos Lumière, deixaram a sala de exibição com medo de serem atropelados pelo trem que era mostrado na tela. Essa pequena anedota histórica carrega consigo uma parcela de realismo. Tom Gunning (1990) define o cinema dessa época – aquele produzido até o ano de 1906 – como “cinema de atrações”. Trata-se de um cinema mais voltado para as variedades do mundo, algo explorado pela companhia fundada pelos irmãos Lumière, que buscava colocar o mundo ao alcance de todos por meio das imagens em movimento. A produção narrativa dessa época era escassa e o próprio equipamento cinematográfico se transformou na principal atração. O autor lembra que em muitos casos os equipamentos, e não os filmes, eram anunciados como a principal atração nos locais de exibição. Da mesma maneira, nesse cinema de atrações, era comum a quebra da quarta parede, com os personagens olhando diretamente para a câmera – e para o público – reconhecendo, assim, o equipamento cinematográfico que era colocado ali de maneira quase diegética (GUNNING, 1990). A relação com o equipamento será também essencial no estudo do cinema de *found footage*, conforme veremos mais a frente.

Esse cinema de atrações, não narrativo e formado – em muitos casos – por imagens do cotidiano, tem uma relação direta com o estudo do realismo no cinema. Bazin (2014), por exemplo, faz uma comparação entre o neorealismo italiano e as produções dos irmãos Lumière, destacando que em ambos os casos era comum o uso de não-atores. No caso do primeiro cinema, as “pessoas comuns” vistas na tela refletiam a proposta dos irmãos de explorar o mundo com sua câmera. Já no caso do neorealismo, as pessoas “de verdade” eram usadas com o intuito de trazer autenticidade para aquelas histórias, dando um rosto à história do homem comum (BAZIN, 2014). Percebe-se, então, como o cinema utiliza artifícios semelhantes para obter resultados distintos. A relação entre o cinema e o realismo torna-se

cada vez mais próxima, e o terror não fica para trás. No mesmo ano do lançamento do curta dos irmãos Lumière, outro pioneiro do cinema, Georges Méliès lançou a sua contribuição para o estudo do terror. Intitulado *O Solar do Diabo* (*Le manoir du diable*, 1896), o curta mostra Méliès caracterizado como o personagem satânico Mefistófeles.

Gunning (1990) compara os trabalhos de Méliès e dos irmãos Lumière, colocando-os numa posição similar, e não oposta. Para ele, a semelhança entre eles reside na maneira como apresentavam certa visualidade para o público, fascinando-o com o seu poder de ilusão (GUNNING, 1990). Mesmo em filmes supostamente narrativos como *Viagem à Lua* (*Le voyage dans la Lune*, 1902), essa ideia da fascinação e da ilusão continua presente. Para o autor, focar-se na narrativa, nesses casos, é perder o real significado desses filmes, já que “a história simplesmente fornece um quadro para sequenciar uma demonstração das possibilidades mágicas do cinema” (GUNNING, 1990, p. 65)². Alguns estudiosos do cinema de terror, como Marcelo Milici (2015), consideram o curta *O Solar do Diabo* como o primeiro filme de terror da história. De fato, o elemento sobrenatural já estava presente desde então. É preciso lembrar, porém, que nessa época a noção de um gênero de terror no cinema ainda não existia, ao menos não da maneira como a conhecemos hoje.

Na década de 1920, outras manifestações do que poderia se chamar de um cinema de terror apareceram na Alemanha, em meio às sombras do expressionismo. A ligação histórica com o contexto da época também foi bem marcante. Filmes como *O Gabinete do Dr. Caligari* (*The Cabinet of Dr. Caligari*, 1920) utilizavam-se da sua estética sombria e distorcida para refletirem um problema muito mais sério e mais real pelo qual a Alemanha estava passando. Segundo Rubinato, o “expressionismo alemão é uma cultura de crise, reflexo da profunda crise espiritual gestada nos campos de batalhas da Primeira Guerra Mundial” (RUBINATO, 2010). A violência da guerra despertou na sociedade alemã um sentimento de horror que veio acompanhado por elementos de misticismos e magia (RUBINATO, 2010). O sonho alemão havia (aparentemente) acabado por meio da derrota e humilhação provenientes da guerra, e foi desse sentimento de horror que surgiu a semente do expressionismo cinematográfico. Ou seja, em meio à incerteza sombria, surgiu um novo mundo, um mundo onde “o movimento expressionista, apoteose do indistinto e do vago, se transformaria na estética perfeita para esta realidade atroz” (RUBINATO, 2010). Ainda assim, apesar da relação com a época, a estética expressionista não tinha uma relação tão direta com o realismo. Para Eisner, “o pendor para

² Tradução minha. Original: “The story simply provides a frame upon which to string a demonstration of the magical possibilities of the cinema.”

contrastes violentos, que a literatura expressionista transpôs para fórmulas feitas a machado, bem como a nostalgia do claro-escuro e das sombras, inata nos alemães, evidentemente encontraram na arte cinematográfica um modo de expressão ideal” (EISNER, 2002, p. 25), ainda que se trate de uma evocação totalmente irreal.

Tomemos como exemplo o já mencionado *O Gabinete do Dr. Caligari* (Figura 1). Dirigido por Robert Wiene, o longa conta a história de um hipnotizador que usa um homem sonâmbulo para cometer assassinatos. Os cenários distorcidos e o jogo de luz e sombras têm uma explicação dentro da narrativa: trata-se do sonho de um paciente do manicômio. Wiene utilizou uma estrutura teatral para narrar sua história. Isso aconteceu não apenas nos cenários pintados e distorcidos, mas também pela predominância de câmera fixa, a partir de um único ponto de vista. Tendo como base as análises do historiador de cinema Jürgen Kasten, o autor Casper Tybjerg (2004) aponta que filmes como *O Gabinete do Dr. Calligari* utilizavam apenas a questão estética do movimento expressionista, não abordando alguns dos seus temas mais caros, como a rejeição da sociedade burguesa e um utopismo extático (TYBJERG, 2004). Dessa forma, não sendo o “expressionismo” um gênero em si, essas produções cinematográficas utilizam das suas características visuais, mas estão inscritas dentro de outro gênero: o terror.

Figura 1 - O Gabinete do Dr. Caligari (1920)



Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0010323/mediaviewer/rm2878459392> (2017)

Ainda assim, quando falamos no gênero cinematográfico de terror, não é necessariamente o gênero como o conhecemos hoje, que é advindo da indústria. Esse só veio a acontecer na década seguinte. E é justamente nesse período de transição entre o expressionismo e o início do gênero cinematográfico (nos Estados Unidos), combinado com o advento do som, que muitos estudiosos começam a discutir a questão do realismo, usando o expressionismo alemão como base de comparação para o que viria a ser um cinema que se aproxima do real. Alguns autores, como Bazin (2014) consideram o expressionismo uma "heresia" à essência do cinema. Este autor demonstra uma preferência pelo cinema russo da mesma época, que se utilizava de cenários reais e era estrelado por pessoas comuns. Bazin critica o expressionismo pela sua artificialidade, e defende a evolução da tecnologia como um fator determinante para aproximar o cinema do realismo. Para ele:

Desde o fim da heresia expressionista e principalmente desde o cinema falado, podemos considerar que o cinema tendeu continuamente para o realismo. Entendamos *grosso modo* que ele quer dar ao espectador uma ilusão tão perfeita quanto possível da realidade, compatível com as exigências lógicas da narrativa cinematográfica e com os limites atuais da técnica (BAZIN, 2014, p. 291).

Essa ilusão quase perfeita da realidade é atingida não apenas pelo advento do som, mas também por meio da criação ou aperfeiçoamento de outros elementos técnicos como o uso de cor, a ampliação do sistema de som, etc. “Chamaremos, portanto, de realista todo sistema de expressão, todo procedimento narrativo propenso a fazer com que haja mais realidade na tela” (BAZIN, 2014, p. 292). Mas essa “evolução” não exclui o que veio antes. Bazin lembra que o fato de os filmes do neorealismo italiano terem sido filmados em preto e branco não faz deles menos realistas do que os trabalhos coloridos realizados posteriormente, por exemplo. E, como veremos mais para frente, existe um elemento bastante realista a respeito da filmagem em preto e branco.

O estabelecimento do gênero de terror no cinema ainda demorou a acontecer, e quando aconteceu, foi na forma de monstros. Somente no início da década de 1930 que “o horror cinematográfico concebido como gênero da indústria teve seu momento inaugural nos estúdios da Universal, produtora dedicada majoritariamente ao cinema de segunda linha em Hollywood” (CÁNEPA, FERRARAZ, 2012, p. 06). A partir desse momento, focaremos a nossa pesquisa quase que exclusivamente nos filmes estadunidenses de terror, cuja produção teve início com o lançamento dos títulos *Drácula* (Dracula, 1931, direção: Tod Browning) e *Frankenstein* (1931, direção: James Whale). Aqui também se expressa uma relação com a época, pois, durante a década de 1930, os EUA estavam passando por uma crise econômica e

muitos dos filmes produzidos nessa época buscavam fazer o público esquecer-se dos seus problemas. “A realidade era assustadora demais para ser retratada na Sétima Arte, e o cinema se transformava no refúgio de um período financeiro conturbado” (MILICI, 2015). A ideia da Universal era ir contra a maré. E a estratégia deu certo. Além de um resultado financeiro favorável, o sucesso desses filmes também aponta para uma questão social, como se fosse uma resposta da sociedade que sobreviveu a uma época de terror e estava pronta para se divertir com isso. O escapismo então deixou de vir na forma de musicais como *Cavadoras de Ouro* (Gold Diggers, 1933, direção: Mervyn LeRoy) e as pessoas passaram a livrar suas tensões de maneira diferente, "assistindo a Boris Karloff andar cambaleante pelos pântanos em *Frankenstein*, ou Bela Lugosi mover-se lentamente na escuridão, com sua capa sobre a boca, em *Drácula*" (KING, 2012, p. 55).

O monstro não serve apenas como entretenimento escapista. Ele também está inserido dentro de um contexto social. A época era de depressão. O medo era constante. Esses monstros eram um sintoma disso. Isso não significa que tais produções eram uma resposta direta ao problema social enfrentado. Em vez disso, esses filmes “expressaram angústias reconhecíveis – que de modo algum eram reprimidas – e ofereceram imagens para que se pensasse sobre elas (ou pelo menos se discorresse sobre elas)” (CARROLL, 1999, p. 291). Ou seja, são produções que dialogam, direta ou indiretamente, com a sua época, algo que já era comum antes – no expressionismo alemão – e que será comum também ao longo da história do gênero. Além dos já mencionados *Drácula* e *Frankenstein*, são exemplos de filmes de monstros dessa época títulos como *O Médico e o Monstro* (Dr. Jekyll and Mr. Hyde, 1931, direção: Rouben Mamoulian), *A Múmia* (The Mummy, 1932, direção: Karl Freund), *O Homem Invisível* (The Invisible Man, 1933, direção: James Whale), *A Noiva de Frankenstein* (Bride of Frankenstein, 1935, direção: James Whale), *O Lobisomem de Londres* (Werewolf of London, 1935, direção: Stuart Walker), *A Filha de Drácula* (Dracula's Daughter, 1936, direção: Lambert Hillyer), *O Filho de Frankenstein* (Son of Frankenstein, 1939, direção: Rowland V. Lee), entre muitos outros.

Tais filmes estavam bem estabelecidos dentro de uma indústria cinematográfica e, com o estabelecimento dessa indústria (e do hoje chamado cinema clássico hollywoodiano), surge o naturalismo da linguagem cinematográfica, discutido por Ismail Xavier. Tal naturalismo tem relação com o conceito de realismo; isso porque o cinema clássico é caracterizado por uma regra de montagem muito clara, gêneros bem estabelecidos e um formato narrativo aceito pelo público. Tudo isso funciona de tal forma a evitar o estranhamento no espectador que vê tudo com naturalidade. Xavier (2005) defende a proposta

de um cinema naturalista calcado na garantia de integridade do mundo diegético ali apresentado. E essa garantia é obtida através da decupagem e da montagem. Assim, unidade passa a ser a palavra de ordem e esta é alcançada pela decupagem clássica, que se caracteriza pelo “seu caráter de sistema cuidadosamente elaborado [...], de modo a resultar num aparato de procedimentos adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível” (XAVIER, 2005, p. 32).

Assim, toda ação que decorre no cinema clássico passa por uma série de regras e planejamento para que tudo saia exatamente conforme foi pensado e para que tudo seja igualmente “natural” aos olhos do espectador. Detalhes importantes de continuidade e *raccord* fazem com que a imagem clássica soe real, ou seja, ela dá a impressão de que os eventos aconteceram por si mesmo, e que o trabalho da câmera foi apenas captá-los enquanto aconteciam (XAVIER, 2005). Isso, é claro, é uma convenção. Em sua maioria, os planos do filme e os cortes da montagem são planejados para, ao final, passarem essa ideia de naturalismo. Uma vez que essa naturalidade é estabelecida, o espectador não é levado a questionar a veracidade do que é visto na tela. Ele a aceita como “verdadeira”. E esse naturalismo traz consigo um caráter político, já que “a construção do método clássico significa a inscrição do cinema (como forma de discurso) dentro dos limites definidos por uma estética dominante, de modo a fazer cumprir através dele necessidades correlatas aos interesses da classe dominante” (XAVIER, 2005, p. 38). Ou seja, trata-se de uma naturalidade criada dentro dos estúdios de Hollywood, local que se caracteriza pelo controle e atenção aos detalhes, ao mesmo tempo em que mantém imperceptíveis os métodos usados para atingir esse objetivo. “Em todos os níveis, a palavra de ordem é ‘parecer verdadeiro’; montar um sistema de representação que procura anular a sua presença como trabalho de representação” (XAVIER, 2005, p. 41).

Essa ideia de “parecer verdadeiro”, descrita por Xavier, é vista nos filmes da Universal, cujas produções se caracterizaram por esse conceito naturalista defendido pelo teórico. Porém, a década de 1930 viu ao menos uma representação realista do monstro no cinema. Realista até demais. Querendo se posicionar no lucrativo mercado do cinema de terror, o estúdio MGM contratou o cineasta Tod Browning (diretor de *Drácula*) para realizar um filme mais assustador do que as produções do estúdio rival. Para atingir esse objetivo, Browning se aventurou uma abordagem mais direta, e o resultado foi o bastante controverso *Monstros* (*Freaks*, 1932). O filme conta a história de uma bela acrobata de circo que se casa com um anão para poder roubar todo o seu dinheiro. Ela tem ajuda do seu amante para executar o plano, mas quando os demais membros do circo – aquelas pessoas que faziam

parte da sessão de "horrores" – descobrem tudo, eles executam sua vingança incrível, matando o amante e transformando a acrobata numa espécie de mulher-pássaro. Ao contrário do restante da cinematografia de terror dessa época, que criava os monstros por meio de efeitos de maquiagem, o filme utilizou pessoas reais com diferentes deformações físicas para viverem os monstros – ou *freaks* (aberrações), no título original (Figura 2). Geoffrey Macnab (2011) definiu *Monstros* como sendo “um dos filmes mais chocantes e bizarros já produzidos por um grande estúdio”, afirmando também que o longa apresenta uma abordagem que se equilibra em meio a duas vertentes distintas. “Ele é tanto um filme assumidamente apelativo (anunciado como ‘a mais assustadora história de terror sobre os anormais e indesejáveis’) quanto uma obra que trata seus protagonistas disformes com considerável sensibilidade” (MACNAB, 2011, p 94).

Figura 2 – Monstros (1932)



Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0022913/mediaviewer/rm4005547008> (2017)

Para Stephen King (2012), o grande erro de Browning foi utilizar pessoas reais na realização do filme. Ele afirma que o público só consegue se sentir confortável com o terror quando sabe que aquilo que está sendo mostrado é falso, ou seja, quando se consegue perceber que o monstro nada mais é do que alguém numa fantasia ou um boneco animatrônico. Pois, caso contrário, estaremos simplesmente nos divertindo com a desgraça alheia. E é isso que acontece em *Monstros* (KING, 2012). A discussão sobre o realismo do filme também foi abordada por Bernd Herzogenrath (2008), que afirmou que se trata de um longa que engloba tanto gênero de terror, quanto o filme de arte e até o documentário

(HERZOGENRATH, 2008). As barreiras entre o terror realista, a vanguarda e o documentário também serão discutidas mais a frente, quando tratarmos sobre os filmes da franquia *Atividade Paranormal* (Paranormal Activity). Nesse momento, porém, é importante destacar a contribuição do trabalho de Browning para um cinema de terror mais realista. Não se trata, necessariamente, de um filme que fez escola e foi muito imitado dali em diante, mas sim de uma manifestação isolada, que demonstra a sua força justamente por se posicionar sozinho, nadando contra a corrente da maioria das produções daquela época.

Na década seguinte, com o início da 2ª Guerra Mundial, houve uma reconfiguração na temática dos filmes de terror. À medida que a realidade ficou mais assustadora, os filmes ficaram mais fantasiosos. À medida que o terror da guerra era demais para suportar, o monstro perde o seu poder. A abordagem se tornou mais leve e descontraída, eventualmente transformando-os em piada. Nas palavras de Stephen King:

Os grandes monstros do tempo da Depressão dos Estúdios Universal [...] foram morrendo daquela forma ridícula e embaraçosa que o cinema reserva para os doentes terminais: em vez de se aposentarem com honrarias e serem decentemente enterrados no solo bolorento dos cemitérios europeus, Hollywood resolveu utilizá-los para o riso, espremendo até a última gota cada centavo de bilheteria possível, antes de deixarem as pobres e velhas criaturas descansar em paz (KING, 2012, p 56).

A guerra tira o poder do monstro. A realidade é insuportável e o terror acaba assumindo o mesmo papel daqueles “filmes felizes” da década de 1930. São dessa época produções como *A Tumba da Múmia* (The Mummy's Tomb, 1942, direção: Harold Young), *Frankenstein Encontra o Lobisomem* (Frankenstein Meets the Wolf Man, 1943, direção: Roy William Neill), *O Filho de Drácula* (Son of Dracula, 1943, Robert Siodmak), *A Mansão de Frankenstein* (House of Frankenstein, 1944, direção: Erle C. Kenton), *A Maldição da Múmia* (The Mummy's Curse, 1944, direção: Leslie Goodwins), *A Vingança do Homem Invisível* (The Invisible Man's Revenge, 1944, direção: Ford Beebe), *O Retiro de Drácula* (House of Dracula, 1945, direção: Erle C. Kenton), entre outros.

Foi uma época pouco expressiva para o estudo dessa relação monstro-homem-sociedade. Tanto é que o exemplo mais significativo dessa década é justamente aquele que foge completamente desse padrão de produção paródica. O filme *Sangue de Pantera* (Cat People, 1942), de Jacques Tourneur, apresenta um olhar para dentro da subjetividade humana, abordando, entre outros temas, questões relacionadas à repressão sexual. Além de ser um dos melhores filmes de terror da década de 1940, se não o melhor (KING, 2012), o longa de Tourneur (Figura 3) tem também a sua importância histórica ao tratar de temas mais

“adultos”, numa época em que o tema em voga no cinema de terror era outro. Esse é um dos motivos que levaram o cineasta Martin Scorsese a afirmar que *Sangue de Pantera* é “tão importante quanto *Cidadão Kane* [‘*Citizen Kane*’, 1941] no desenvolvimento de um cinema americano mais maduro” (SCORSESE; WILSON, 2004, p. 116).

Figura 3 – Sangue de Pantera (1942)



Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0034587/mediaviewer/rm1391729920> (2017)

A temática da repressão sexual é o ponto-chave da trama, centrada em uma imigrante sérvia que se casa com um homem americano, mas teme que vá se transformar em uma mulher-gato (conforme diziam as lendas da sua terra) caso ela e o marido se tornem íntimos. Tourneur trabalha muito bem o jogo de luz e sombras, sugerindo muito mais do que de fato mostra. Para Roger Ebert, essa é a grande qualidade do trabalho de Tourneur. “A genialidade do filme está em sua indireção. Não nos mostra especificamente coisas horríveis acontecendo. Ele brinca conosco, introduzindo os elementos dos quais o horror pode emergir” (EBERT, 2006)³. É nessa ideia de uma “indireção”, ou seja, ao não apontar apenas para uma possibilidade de explicação, que a narrativa é construída, apresentando, ao mesmo tempo, uma explicação sobrenatural e uma racional. Os elementos cinematográficos de montagem e edição de som “são desenvolvidos de tal maneira que somos convidados e até mesmo instigados a aceitar uma explicação sobrenatural, mas a estrutura ‘fragmentária’ dos troques também sugere um ceticismo cauteloso” (CARROLL, 1999, p. 215). Stephen King compara

³ Tradução minha. Original: "The genius of the film is in its indirection. It doesn't specifically show us horrible things happening. It toys with us, introducing the elements from which horror could emerge."

Sangue de Pantera ao rádio, pela maneira como se utiliza da sugestão como forma de criar o monstro na cabeça do espectador. Segundo ele, o monstro construído na nossa cabeça é perfeito. Ele não tem falhas, não é alguém numa roupa de monstro. E isso o torna assustador (KING, 2012). Mas ainda que seja um monstro perfeito, ele não é real, como eram os de *Monstros*.

A contribuição de *Sangue de Pantera* para um cinema mais realista se deu principalmente na maneira como se utilizou da psicanálise para desenvolver os dramas e medos dos seus personagens. Os monstros do filme não são criações fantasiosas ou pessoas deformadas. Ele é a própria protagonista. Manifestações psicológicas da sua própria personalidade. O monstro era humano. E isso, como veremos mais à frente, é um dos elementos centrais do cinema de terror realista, especialmente na década de 1960. Antes disso, porém, o terror passou a assumir outras formas.

Com o final da Segunda Guerra Mundial, os EUA estavam vivendo um período favorável para sua economia, com a aparente paz gerando um aumento na taxa de natalidade e uma migração dos grandes centros urbanos para os subúrbios, onde a sensação de tranquilidade era ainda maior. Mas a euforia era uma fachada, que foi exposta em 1949 quando a União Soviética explodiu a primeira bomba atômica em um local de testes no Cazaquistão. Tal acontecimento pegou o governo americano de surpresa. Suspeitando que espões tivessem entregue a tecnologia aos soviéticos, os EUA entraram numa era de paranoia contra a ameaça do comunismo. Essa paranoia teve na figura do senador Joseph Raymond McCarthy o grande líder da luta contra a ameaça vermelha. Liderando durante anos o Comitê de Atividades Antiamericanas, o senador buscava espões infiltrados em solo americano, que, na sua visão, queriam ferir o sistema americano por dentro. O cinema, mais uma vez, refletiu isso. O medo da suposta ameaça comunista ganhou conotações sobrenaturais e fantásticas em diversas produções que misturam elementos de ficção científica e terror. Essa relação entre os dois gêneros, para Noël Carroll, é bastante próxima. Segundo o autor, grande parte do que é chamado de ficção científica nada mais é do que "uma espécie de horror que substitui as tecnologias futuristas por forças sobrenaturais. Isso não quer dizer que toda ficção científica seja uma subcategoria do horror, mas apenas que boa parte dela o é" (CARROLL, 1999, p. 29).

O foco dos filmes passou a ser a invasão alienígena, mais especificamente a invasão marciana (o planeta vermelho). Na maioria desses filmes, o alienígena – ou seja, o estrangeiro – é visto como uma ameaça à sociedade aparentemente perfeita. Trata-se de uma alusão ao medo dos americanos em relação aos comunistas. Vale destacar, porém, que esse medo não se

limitava aos espões russos infiltrados no solo americano, mas também dos próprios cidadãos americanos filiados ao partido comunista. Afinal, na visão de McCarthy, estes não eram americanos de verdade. Ao sugerir que a ameaça poderia estar dentro da sociedade norte-americana, cria-se uma cultura que discrimina tudo o que é de fora (no caso dos filmes, de outro planeta). Títulos como *Veio do Espaço* (It Came from Outer Space, 1953, direção: Jack Arnold), *Os Invasores de Marte* (Invaders from Mars, 1953, direção: William Cameron Menzies), *Guerra Entre Planetas* (This Island Earth, 1955, direção: Joseph Newman), *Plano 9 do Espaço Sideral* (Plan 9 from Outer Space, 1959, direção: Edward D. Wood Jr.) são alguns dos exemplos de filmes que lidavam com a questão da invasão alienígena misturando terror e ficção científica.

Stephen King (2013) defende que essa conexão entre o que é mostrado nos filmes e o que está acontecendo na realidade contemporânea à produção não ocorre por meio de um planejamento dos diretores, roteiristas ou produtores. Para ele, isso acontece “porque as histórias de terror ficam mais à vontade naquele ponto de conexão entre o consciente e o subconsciente, o lugar onde tanto a imagem como a alegoria ocorrem mais naturalmente e com efeito mais devastador” (KING, 2013, p. 25)⁴. Esse encontro entre imagem e alegoria acontece numa das produções americanas mais significativas dessa época: *Vampiros de Almas* (Invasion of the Body Snatchers, 1956) (Figura 4), de Don Siegel. O filme conta a história de um médico de uma pequena cidade americana que descobre que os membros da sua comunidade estão sendo substituídos por clones alienígenas sem emoção. Essas cópias são geradas em uma espécie de casulo vegetal e substituem os humanos quando estes estão dormindo. Ao final, o protagonista tenta escapar somente para descobrir que a ameaça não só tomou conta da cidade inteira, como ainda deve se expandir para todo o país, uma vez que os alienígenas estão enviando casulos para diversas outras cidades.

⁴ Com a grande quantidade de filmes sobre invasão alienígena que saíram nessa época, é difícil generalizar e dizer que nunca houve uma intenção consciente de tratar o tema da invasão alienígena como metáfora para o comunismo. Da mesma maneira, não se pode afirmar categoricamente que essa intenção esteve sempre presente. Como curiosidade, é possível destacar o caso do roteirista Dalton Trumbo, membro do partido comunista e perseguido por isso. Durante a perseguição, Trumbo se viu obrigado a trabalhar anonimamente, escrevendo (ou reescrevendo) filmes de baixo orçamento. E quando ele trabalhou em um filme com temática espacial, a ficção científica *Da Terra à Lua* (Rocketship X-M, 1950, direção: Kurt Neumann), sua visão para o tema foi um pouco diferente. Na trama, é uma tripulação de humanos que vai parar em Marte, e quando chegam lá, eles percebem que a antiga população que habitava o planeta foi destruída por uma guerra nuclear. Os sobreviventes passaram a viver em cavernas e se comportar como bárbaros. Seria isso um reflexo da visão politizada do roteirista? Ou apenas mais uma manifestação do inconsciente?

Figura 4 – *Vampiros de Almas* (1956)

Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0049366/mediaviewer/rm2888289280> (2017)

Para Kim Newman, *Vampiros de Almas* fala sobre uma cidadezinha americana que é subvertida à paranoia da era McCarthista, sem importar, necessariamente, se os alienígenas representam os conservadores ou os comunistas (NEWMAN, 2011). Porém, Stephen King afirma que as visões políticas do diretor Don Siegel se encaixavam mais com as da extrema direita, ainda que o autor defenda que isso pode não ter sido um fator determinante na condução do filme. Para King, Siegel não estava pensando em política quando realizou o longa. “Acredito que ele estava apenas se divertindo e que os subtextos... eles simplesmente aconteceram” (KING, 2012, p. 25). Ainda assim, o subtexto fica muito claro em alguns momentos, como apontam Santos e Carvalho:

Há uma cena em *Vampiros de Almas* na qual é permitido ao público visualizar como seria o mundo se a doutrina comunista se espalhasse. Na praça da pequena cidade de Santa Mira, uma multidão homogênea e sem emoção cerca um caminhão cheio dos casulos que se tornariam sócias dos seres humanos, obedecendo às ordens de um chefe de polícia. Enclausurados em um consultório médico, Miles Bennell e sua namorada Becky, encaram aterrorizados a formação desse novo mundo. [...] A ideia de ser mais um, de ser igual aos outros e de não se destacar era extremamente contrária ao estilo de vida estadunidense, e por isso precisava ser combatida. (SANTOS, CARVALHO, 2010, p 117-118)

Além da relação com a realidade da época em que foi produzido, o longa de Siegel se relaciona com a questão do realismo no cinema ao transformar seu monstro em pessoas aparentemente normais. Não são criaturas concebidas por meio de efeitos de maquiagem, e nem pessoas deformadas. Os monstros do filme são pessoas educadas e bem

vestidas. A diferença fica ainda maior quando os comparamos a outro estilo que perdurou durante o período pós-guerra: os filmes sobre monstros gigantes. São exemplos de filmes dessa temática *Godzilla* (Gojira, 1954, direção: Ishirô Honda), *O Mundo em Perigo* (Them!, 1954, direção: Gordon Douglas), *O Monstro Do Mar Revolto* (It Came from Beneath the Sea, 1955, direção: Robert Gordon), entre outros. Tais filmes trabalham com a ideia do medo da bomba nuclear, algo bastante presente na época, porém o fazem de maneira fantasiosa. Ao comparar com esses filmes, os alienígenas de *Vampiros de Almas* se parecem com pessoas normais. “Os homens-broto são só ligeiramente diferentes” (KING, 2012, p. 24). Carroll (1999) aponta que os monstros gigantes não carregam consigo as características e aparência humanas de Drácula, um Frankenstein ou mesmo uma Múmia. Eles não têm lugar na sociedade estadunidense. Seu lugar é fora, e a única maneira de entrarem é invadindo. E isso também é uma relação com o comunismo. “Os monstruosos vilões desses filmes também eram muitas vezes insetos ou vegetais sem as emoções humanas comuns (exatamente como aqueles comunistas sujos), e estavam a ponto de conquistar o mundo (*idem*)” (CARROLL, 1999, p. 291).

David Bordwell (2005) tem uma visão um pouco diferente a respeito da narrativa clássica hollywoodiana. Sua visão complementa a teoria de Xavier ao colocar o espectador como participante ativo na construção dessa narrativa. A naturalidade deve-se ao fato de que, dentre todos os modelos e formas narrativas, o modelo clássico é o que seria considerado como o mais “normal” (BORDWELL, 2005), ou seja, aquele com o qual todos estão mais acostumados. Bordwell analisa diversos aspectos da narrativa clássica, dissecando-a de tal forma a entender o seu funcionamento e suas “regras”. Sua análise aborda conceitos técnicos da narrativa, como o funcionamento por meio de unidades de tempo, espaço e ação; a progressão dos segmentos clássicos; e a ideia de uma linearidade clássica, “aspecto que não é característico dos filmes soviéticos de montagem (que seguidamente se recusam a demarcar as cenas com nitidez) ou da narração do cinema de arte (com seu jogo ambíguo entre subjetividade e objetividade)” (BORDWELL, 2005, p. 282). Mas essa linearidade não significa uma transparência na narrativa.

De um modo bastante geral, pode-se dizer que a narração clássica tende a ser onisciente, possuir um alto grau de comunicabilidade e ser apenas moderadamente autoconsciente. [...] Mas essa caracterização deve ser ressalvada em dois aspectos. Em primeiro lugar, há fatores genéricos que geralmente ocasionam variações nesses preceitos. [...] Em segundo lugar, a progressão temporal do *syuzhet* [trama] faz com que as propriedades narrativas experimentem oscilações ao longo do filme, e também estas são codificadas. (BORDWELL, 2005, p. 286)

Isso significa que alguns aspectos não devem ser ignorados ao se analisar a narrativa clássica, tal como a maneira como as informações são apresentadas de forma diferente entre filmes de gêneros distintos. Da mesma maneira, não deve ser ignorado o fato de que, às vezes, a narrativa clássica assume consciência do público, ou enxerga a sua própria capacidade de comunicabilidade ou a sua onisciência em relação àquele universo criado. “A narração clássica não é, pois, uniformemente ‘invisível’ em todo tipo de filme, ou ao longo de um filme: as ‘marcas de enunciação’ são por vezes exibidas” (BORDWELL, 2005, p. 286).

Na visão de Bordwell, para que a narrativa clássica funcione, é preciso que o espectador entenda essas marcas, e as reconheça quando elas acontecem. A participação ativa do público torna-se um elemento determinante para o funcionamento das regras do modo clássico. Um exemplo disso é visto quando o autor afirma que “quando o *syuzhet* utiliza uma manchete de jornal para preencher intervalos temporais, reconhecemos⁵ tanto a onisciência da narração como a sua forma relativamente dissimulada” (BORDWELL, 2005, p. 287). Desta forma, é necessário que o público se conecte com o filme e reconheça algo naquilo que ele está assistindo. Esse reconhecimento é uma característica importante no cinema de terror *found footage*, conforme veremos mais tarde.

Antes disso, porém, é preciso destacar que os diversos filmes de monstros e invasão alienígena assustavam exatamente por se conectarem com os temores da população no período pós-guerra. Além disso, eles evidenciam uma característica muito marcante dessa época, que é a de se preocupar quase que exclusivamente com a ameaça que vinha de fora, e esquecer-se de olhar para o seu próprio jardim. Os movimentos sociais que surgiram na década de 1960 viriam justamente para questionar esse *status quo* que o cinema tentou estabelecer nas décadas anteriores. De certa maneira, o ciclo se encerra quando o olhar se inverte e a tela se torna o objeto de representação dessa sociedade. Com a ascensão da contracultura e dos demais movimentos sociais, para o cinema de terror, o perigo deixou de ser o que vem de fora e passou a ser aquilo que está dentro de casa. Havia algo de errado com os EUA, e a culpa não era dos alienígenas.

A década de 1960 foi marcada por conflitos sociais e políticos em todo o mundo. A corrida espacial teve início (e também gerou muita desconfiança da população); na Alemanha, começaram a construção do Muro de Berlim; os Estados Unidos romperam relações diplomáticas com Cuba; o presidente J. F. Kennedy foi assassinado; houve golpe militar no Brasil; Revolução Cultural na China; os EUA enviaram tropas para o Vietnã; o movimento

⁵ Grifo meu.

negro protestou com a marcha de Selma a Montgomery; e Martin Luther King, líder dos direitos civis, foi assassinado. Num mundo em constante mudança, o cinema – e mais especificamente o cinema de terror – também teve que acompanhar essas modificações. Filipe Falcão (2015) aponta que a guerra do Vietnã trouxe o terror muito mais próximo dos jovens da sociedade americana. Ele afirma também que houve uma mudança de tom muito evidente nos filmes produzidos nessa época. "Antes, era comum ver o bem vencer o mal. Em algumas produções da década de 1960, o mal chegou a triunfar ou a conclusão era ambígua" (FALCÃO, 2015, p 67). Aquela, definitivamente, não era uma época de finais felizes.

Com *o rock and roll* em alta, a ascensão do movimento *hippie*, das drogas, a Guerra do Vietnã gerando conflitos e protestos dentro do território americano. "Aquilo foi mais do que um conflito de gerações. As duas gerações pareciam estar se movendo ao longo de camadas opostas da consciência social e cultural, compromisso e das próprias definições de comportamento civilizado" (KING, 2012, p. 245-246). No cinema de terror, o clima fantasioso foi deixado um pouco de lado (ainda que não totalmente abandonado) e um clima mais realista passou a imperar. A ameaça tomou forma humana e características mundanas. A psicanálise também passou a ganhar mais espaço no estudo e na realização cinematográfica. Filmes como *Psicose* (*Psycho*, 1960, direção: Alfred Hitchcock), *Os Inocentes* (*The Innocents*, 1961, direção: Jack Clayton), *Desafio do Além* (*The Haunting*, 1963, direção: Robert Wise) e *O Bebê de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, 1968, direção: Roman Polanski) lidam com essa questão ao falar, direta ou indiretamente, do terror que se esconde nos recôncavos da mente humana.

Para Noël Carroll, existe uma diferença entre filmes como esses e os títulos que até então listamos como parte do gênero de terror. Para ele, horror (ou melhor, "horror artístico") refere-se "ao produto de um gênero que se cristalizou, falando de modo bastante aproximado, por volta da época da publicação de Frankenstein [...]" (CARROLL, 1999, p. 28). Ou seja, o horror artístico para Carroll está relacionado diretamente aos monstros. Já o "terror", para ele, tem uma relação mais direta com o homem. Filmes como *Psicose*, por exemplo, "embora lúgubres e aterrorizantes, conseguem seus efeitos apavorantes explorando fenômenos psicológicos, todos eles demasiados humanos" (CARROLL, 1999, p. 31). Aliás, Carroll é enfático na sua defesa de que o longa dirigido por Alfred Hitchcock não faz parte do gênero de horror, explicando que, apesar de apresentar alguns elementos clássicos do gênero – como o visual da casa de Norman Bates –, a condição do personagem de Norman Bates, um sujeito que sofre de dupla personalidade e se veste como sua mãe para matar as pessoas, é perfeitamente explicável pela psicologia moderna (CARROLL, 1999). Ou seja, para ele, "o

monstro é um ser que viola a ordem natural, sendo que o perímetro da ordem natural é determinado pela ciência contemporânea” (CARROLL, 1999, p. 61).

Na nossa discussão sobre o realismo, porém, vamos por outro caminho. Além de não fazermos diferenciação entre terror e horror, também enxergamos como realistas aqueles filmes que aproximam o monstro e o homem. É o caso, por exemplo, de *A Noite dos Mortos-Vivos* (Night of the Living Dead, 1968), de George Romero. Realizado no ápice da discussão sobre direitos civis, o filme trazia um homem negro (Duane Jones) como protagonista. E como se isso não fosse suficiente, este personagem é colocado como único sobrevivente do ataque de zumbis, somente para ser morto por um grupo de caçadores – brancos – que o confunde com um morto-vivo. É um reflexo perfeito dos conflitos sociais contemporâneos daquela época. Para Newman (2011), o aspecto mais influente de *A Noite dos Mortos-Vivos* (Figura 5) foi o seu final infeliz. Isso mostra o que os seus realizadores pensavam a respeito da ideologia do terror tradicional, demonstrando a ineficácia de temas como amor, família, o poderio militar e o heroísmo individual. Isso fez do filme o primeiro terror abertamente subversivo (NEWMAN, 2011). Outro ponto importante a ser destacado é a maneira como o filme aborda a violência de maneira gráfica. Isso só foi possível porque o longa foi lançado no mesmo ano do fim do Código Hays.

Figura 5 – A Noite dos Mortos-Vivos (1968)



<http://www.imdb.com/title/tt0063350/mediaviewer/rm1829756672> (2017)

Em vigência desde a década de 1930, o Motion Picture Production Code (também conhecido como Código Hays) era uma cartilha de “regras de boa conduta” que determinava as temáticas que não podiam ser abordadas num filme. O código estabelecia, entre outras

coisas, que cenas de nudez eram proibidas e que imagens de violência deveriam ser usadas "com cuidado". O cinema de terror teve que operar dentro dessas regras para manter o seu objetivo principal de retratar os medos da sociedade. Com o fim do código, algumas temáticas antes proibidas puderam ser exploradas com um pouco mais de liberdade. E é isso que *A Noite dos Mortos-Vivos* faz. Segundo King (2012), o horror do público em relação ao "estado de decomposição é explorado a ponto de muitas plateias acharem o filme quase insuportável. Outros tabus também são quebrados pelo filme: em dado momento, uma garotinha assassina sua mãe com uma pá de jardinagem... e começa a comê-la" (KING, 2012, p. 200).

Para Ernest Mathis (2008a), o longa foi responsável por deslocar o terror das convenções góticas e atualizá-lo para a realidade fria e impiedosa que o cercava. Ele destaca também o estilo de direção de George Romero, definindo-o como "seco" e "quase documental" por conta da sua abordagem direta (MATHIS, 2008a). Segundo Newman (2011), a opção de filmar em preto e branco também contribuiu para dar ao longa um aspecto mais realista. Para ele, décadas de jornais, notícias, filmagens e fotografias históricas causaram a impressão de que mesmo a vida sendo colorida, o preto e branco acaba sendo mais realista (NEWMAN, 2011). Outro elemento realista na narrativa proposta por Romero é que seus monstros são – ou ao menos eram – pessoas normais. São pessoas mortas que voltaram à vida, não por meio da ciência, como em *Frankenstein*, mas por alguma razão distinta que nunca é bem explicada – apenas sugerida. Não são invasores marcianos, não são monstros gigantes ou alienígenas tentando se passar por seres humanos. São pessoas, reduzidas a um dos seus instintos mais básicos: comer. O inimigo pode ser qualquer um, inclusive – e principalmente – aquela pessoa que está ao seu lado. –

Na década de 1970, o cinema americano teve um dos seus períodos de maior criatividade e liberdade artística. Influenciados pelas cinematografias estrangeiras (agora bastante populares no território nacional), os jovens realizadores americanos quiseram transformar a indústria, fazendo filmes de qualidade que se comunicavam com as massas. A revolução teve início no final da década anterior, quando o fim do Código Hays libertou o cinema das mesmas amarras que o seguravam há trinta anos. A recém-conquistada liberdade deu origem a um movimento de explosão criativa em Hollywood. O uso de sexo e violência também passou a ser mais frequente nos filmes americanos, e as plateias (já acostumadas com o cinema "mais liberal" produzido na Europa) responderam positivamente a essa mudança. Apesar de toda essa liberdade de temas abordados pelo "cinema de arte", curiosamente o terror se mostrou dotado de um extremo moralismo – que, não por acaso, perdura até hoje. Até mesmo um dos maiores exemplares do gênero, o clássico *O Exorcista* (*The Exorcist*,

1973), de William Friedkin, não escapa disso. O conservadorismo do filme foi sentido por aquela geração que, alguns anos antes, tinha extravasado todas as suas emoções, e que brigava constantemente com a geração anterior à sua. Agora, tudo aquilo voltava, e voltava vomitando na cara deles. “Amarras religiosas à parte, todo adulto dos Estados Unidos compreendeu o que o poderoso subtexto do filme estava dizendo; compreendeu que o demônio em Regan MacNeil teria respondido entusiasticamente ao banho de lama em Woodstock” (KING, 2012, p. 246).

O longa-metragem fez um sucesso estrondoso, e, segundo Noël Carroll, “mudou a posição do filme de horror na cultura” (CARROLL, 1999, p. 18). Ou seja, o terror deixa de ser um produto de nicho e passa para o *mainstream*. Porém, ainda que *O Exorcista* também seja um exemplo significativo dentro da discussão sobre o realismo no cinema de terror – vale lembrar que, na trama, a mãe leva a filha para diferentes tipos de médicos antes de recorrer à igreja; a ciência vem em primeiro lugar –, dentro da nossa discussão, a subjetividade da obra de Friedkin é superada pela abordagem direta e explícita de Tobe Hooper no seu *O Massacre da Serra-Elétrica* (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1974), popularizando o que viria a ser conhecido como o subgênero do *slasher*⁶. A trama acompanha um grupo de jovens viajando pelo interior dos Estados Unidos. Seu caminho se cruza com uma bizarra família de canibais. A maior parte do grupo é morta pelo temível Leatherface (Gunnar Hansen), o operador da tal serra do título (que na verdade é uma motosserra, e não uma serra elétrica). Sobra apenas a protagonista Sally (Marilyn Burns), que participa de um horrendo jantar na casa da família, até que consegue escapar. O plano final do filme, um dos mais emblemáticos, mostra Leatherface filmado em contraluz, girando sua motosserra.

Em 1975, o crítico Paul Roen, da revista especializada em terror “Castle of Frankenstein”, iniciou a sua crítica dizendo ao público para não assistir ao filme, uma vez que, na opinião dele, *O Massacre da Serra-Elétrica* “estende os limites do terror cinematográfico e repulsa até o ponto em que estamos agora forçados a redefinir o termo ‘filme de terror’” (ROEN, 1975, p. 6). Não só isso, mas ele define a obra de Hooper e o já mencionado *A Noite dos Mortos-Vivos* – além de *Psicose* – como as bases da ascensão de uma nova escola de terror nos EUA. Para Roen, até então o que se entendia como terror eram os cenários distorcidos do expressionismo alemão, ou os monstros da Universal, ou ainda as

⁶ Estilo de filmes de terror normalmente centrados em um grupo de adolescentes perseguidos por um assassino. Tais obras caracterizam-se pelo extenso uso de sexo e violência. Apesar de esse subgênero perdurar até hoje, foi nas décadas de 1970 e (principalmente) 1980 que surgiu o maior número de produções nesse estilo.

heroínas voluptuosas da Hammer Films (estúdio britânico que se caracterizou por filmes de terror), ou ainda as adaptações baratas que o cineasta Roger Corman fazia da obra de Edgar Allan Poe. *O Massacre da Serra-Elétrica* é o oposto disso. "A beleza da forma clássica foi drenada e só o terror restou. A estética do novo filme de terror é a ausência de qualquer estética" (ROEN, 1975, p. 07).

O Massacre da Serra-Elétrica (Figura 6) é vendido como baseado em uma história real. A narração inicial fala que aquilo que será mostrado em seguida realmente aconteceu com Sally e Franklin Hardesty em 18 de agosto de 1973. A declaração de que a história ficcional é um relato de eventos verdadeiros tornou-se bastante comum, e é uma das estratégias do cinema de terror *found footage*, como veremos mais à frente. E, como naqueles casos, a declaração não é verdadeira. Na verdade, a base para o filme foi o *serial killer* americano Ed Gein, que também serviu de inspiração para *Psicose*. A abordagem de Hooper, porém, se aproxima mais da história na qual se baseia. Enquanto Norman Bates era extremamente educado, simpático e higiênico – todos lembram da cena em que ele limpa todo o banheiro depois de um assassinato –, os psicopatas de *O Massacre da Serra-Elétrica* são sujos, nojentos e assustadores. E isso se assemelha mais ao relato da polícia em relação à casa de Ed Gein, que fazia coleção de narizes humanos, máscaras feitas com os rostos de suas vítimas, cadeiras feitas de pele humana, entre outras bizarrices. Apesar de não ser uma adaptação direta da vida de Gein, o longa de Hooper de certa maneira conseguiu se aproximar mais da história real.

Figura 6 – O Massacre da Serra-Elétrica (1974)



Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0072271/mediaviewer/rm2391160320> (2017)

Da mesma maneira, Newman também separa os dois filmes pela abordagem distinta dos seus respectivos diretores. Segundo ele, enquanto Hitchcock manipulava o suspense de

maneira elegante, Hooper conduz a sua obra com constante horror e violência. Essa diferença é visível na primeira aparição do vilão Leatherface, que surge sem qualquer anúncio, mata uma pessoa e sai de quadro. Para Newman (2011), as mortes causadas por Leatherface são horríveis justamente porque elas evitam se parecer com as mortes de um filme hitchcockiano. Não há elegância alguma. *O Massacre da Serra-Elétrica* é tão visceral que nem sobra tempo para o público pensar sobre o que está acontecendo – ou sobre o que está vendo (NEWMAN, 2011). Ainda assim, o longa traz de volta uma conscientização a respeito da violência da morte, que tinha sido sentimentalizada pela câmera lenta dos westerns modernos ou distorcida pelos filmes policiais que mostravam pouco sangue depois de um tiro. Dessa forma, mesmo que Hooper não deixe o seu filme mais palatável, ele o justifica na sua própria abordagem (NEWMAN, 2011). Outros exemplos de *slashers* lançados nessa época são *Noite do Terror* (Black Christmas, 1974, direção: Bob Clark) e *Halloween: A Noite do Terror* (Halloween, 1978, direção: John Carpenter). A moda pegou e a violência gráfica passou a ser cada vez mais explorada no terror.

Na década de 1980, o estilo hiperbólico passou a ser regra, em detrimento do elíptico (NOGUEIRA, 2015). Esse regime hiperbólico dedica “especial atenção à ação em si, ou seja, ao modo como essa relação entre as personagens se concretiza em fenômenos de tortura, mutilação ou crueldade, entre outros” (NOGUEIRA, 2015, p 90). A ideia maniqueísta de mocinho e vilão é desfeita, e o vilão passa a chamar tanta – ou até mais – atenção do que o herói. É a violência empregada, e não mais a superação desta, que se torna a atração principal. Não se trata mais de o bem vencer o mal, mas do que acontece durante a batalha dos dois – batalha essa que é mostrada em detalhes. O sofrimento da vítima é apresentado para deleite não apenas do agente, mas também para apreciação do espectador.

Assim como já é comum, o alto nível de violência e sexualização dos filmes dessa época foi acompanhado por um alto nível de moralismo. Presente até hoje, esse conceito é uma característica marcante do cinema em geral, e não só do terror. Por mais que o Código Hays tenha chegado ao fim, muitas das suas regras de conduta perduram até hoje. Assim, em grande parte do cinema comercial estadunidense, “normal é: ou o personagem se regenera e se arrepende ou vai se dar mal no final. Faz parte da tradição cristã, em que o pecado tem de ser punido e não pode triunfar” (BARRO, 2015). Reflexo de uma visão contrária à revolução sexual, os *slashers* deixavam clara a ideia de que o sexo era visto como um perigo e que a abstinência era a solução. Kim Newman faz uma comparação entre essa temática e a trama de *Halloween*. Ele explica que o assassino Michael Meyers conseguiu matar quatro adolescentes promíscuos, mas não matou a jovem – e virgem – Laurie. A ideia não é que ele não mate

garotas “boazinhas”, mas sim que a “pureza” dela serve como uma espécie de defesa contra o mal (NEWMAN, 2011).

Tal temática propagou-se ainda mais nos anos 1980, época caracterizada pelo conservadorismo do governo do presidente Ronald Reagan, cujos dois mandatos duraram quase toda a década. Foi um governo que se caracterizou pelo combate às drogas, que demonstrou um apreço muito grande pela religião e que valorizou o *american way of life*. Essa posição conservadora foi vista também no cinema de terror, que parecia ter um motivo a mais para temer o sexo. No auge da crise da Síndrome da Imunodeficiência Adquirida (AIDS), foi instaurado um pânico geral em relação à doença. Assim, num filme de terror, é comum que a pessoa que apareça fazendo sexo encontre um destino trágico, quase como uma punição pelo seu ato “pecaminoso”. Da mesma maneira, a relação sexo/morte/prazer se mostra um elemento central na maioria dessas obras, e, segundo Marcondes, “não seria difícil trazer conteúdo mais psicanalítico e pensar os tropos do sexo, da agressividade, da morte e da exposição de vísceras e fluídos humanos no filme de terror como algum tipo de transfiguração libidinal” (MARCONDES, 2011).

Personagens como Michael Myers (vilão de *Halloween*), Jason Voorhees (da franquia *Sexta-Feira 13*) e Freddy Krueger (de *A Hora do Pesadelo*) surgem para personificar essa punição contra o sexo. Rodriguez (2013) afirma que esses vilões atacavam os jovens da mesma maneira como se acreditava que as doenças sexualmente transmissíveis poderiam atacá-los, servindo como um aviso para os perigos da liberdade sexual. “Freddy ataca você na cama, Michael o ataca quando você está trabalhando de babá e recebe a visita do seu namorado, e Voorhees morreu porque os monitores de acampamento estavam muito ocupados se acariciando para ouvir o garotinho se afogando” (RODRIGUEZ, 2013)⁷.

Sexta-Feira 13 (Friday the 13th, 1980, direção: Sean S. Cunningham) e *A Hora do Pesadelo* (A Nightmare on Elm Street, 1984, direção: Wes Craven) são duas das maiores franquias do subgênero *slasher* e os principais exemplares desse tipo de terror produzido na década de 1980. Mas seus respectivos primeiros filmes são completamente distintos. Enquanto *A Hora do Pesadelo* inseriu o elemento sobrenatural no *slasher*, o primeiro *Sexta-Feira 13* (Figura 7) é um simples filme de vingança. Não existe nada de sobrenatural no longa dirigido por Sean S. Cunningham. Apesar de trazerem assassinos que parecem ser capazes de sobreviver a qualquer ataque, filmes como *Halloween* e *Sexta-Feira 13* existem em um

⁷ Tradução Daniel Medeirosa. Original: “Freddy attacks you in bed, Michael attacks you while you're babysitting and your boyfriend is over, and Voorhees died because camp counselors were too busy canoodling to hear a little boy drowning”.

mundo “real” (MUIR, 2012), ou seja, um mundo onde o monstro é humano e, aparentemente, não demonstra nenhum poder sobrenatural – o oposto do que acontece em *A Hora do Pesadelo*, no qual o assassino Freddy Krueger habita o mundo dos sonhos e ataca suas vítimas enquanto elas dormem. Dessa forma, *Sexta-Feira 13* assume uma posição de destaque na discussão sobre o realismo no cinema americano de terror.

A trama se passa no acampamento Crystal Lake, que havia ficado fechado por mais de 20 anos após a morte de dois monitores, no verão de 1958. Um jovem compra o lugar e decide reformá-lo para reabrir em breve. Ele contrata uma nova equipe para ajudá-lo na reforma. Porém, aos poucos, cada um dos monitores é morto de maneira misteriosa. Uma tempestade impede que os jovens escapem. Eles ficam encurralados até que sobre apenas a jovem Alice. Quando já perdia as esperanças de escapar, ele vê um jipe se aproximando do acampamento. Uma senhora de meia idade sai do carro e oferece ajuda a Alice. É somente depois de um tempo que esta descobre que aquela mulher é a Senhora Voorhees, responsável por todas as mortes. Ela não quer que o acampamento seja reaberto porque foi lá que seu filho pequeno, Jason, morreu afogado por um descuido dos monitores. Em um combate final entre Voorhees e Alice, a última consegue matar a sua perseguidora.

Figura 7 – Sexta-Feira 13 (1980)



Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0080761/mediaviewer/rm3307943680> (2017)

A identidade da vilã foi um diferencial do filme em relação ao restante da produção contemporânea. “Quando o assassino de *Sexta-Feira 13* é mostrado no desfecho do filme e revela ser uma mulher de meia-idade, isso representa um contraste gritante à típica identidade masculina presente em praticamente todos os demais filmes de terror (ou terror *slasher*)” (GROVE, 2015, p. 25). Isso se perdeu nas continuações. A assassina mulher foi substituída

pelo assassino homem, armado com seu facão fálico, representando a sua imponência masculina.

Para Pinedo (2004), filmes violentos como esse, que ela denomina como sendo “pós-modernos”, caracterizam-se por posicionar “esse horror no mundo cotidiano contemporâneo, em que a imagem eficaz do homem perito é suplantada pela vítima comum, que é submetida a altos níveis de violência explícita e sexualizada, especialmente se for uma mulher” (PINEDO, 2004, p 90)⁸. Dessa forma, até mesmo filmes *slashers* causam algum tipo de identificação no espectador que o remete à realidade. É o que afirmam Joane Cantor e Mary Beth Oliver (2004) quando dizem que “embora os espectadores saibam que maníacos homicidas não podem retornar dos mortos como eles fazem várias vezes na série *Halloween*, eles sabem que psicopatas homicidas existem e representam potenciais ameaças para as vítimas inocentes e desavisadas” (CANTOR; OLIVER, 2004, p 230)⁹. Em parte, é a isso que se refere Noël Carroll quando fala sobre a aproximação entre o público e o personagem do terror. “Os personagens das obras de horror exemplificam para nós a maneira como devemos reagir aos monstros da ficção” (CARROLL, 1999, p. 33). Ou seja, eles se sentem aterrorizados por eles. E nós, do público, partilhamos desse sentimento. “Isso não significa que acreditemos na existência dos monstros da ficção, como os personagens das histórias de horror acreditam, mas sim, que consideramos a descrição ou o retrato deles como perturbador” (CARROLL, 1999, p. 33), algo similar à maneira como os personagens os enxergam.

Nossas respostas devem, idealmente, correr paralelas às dos personagens. Nossas respostas devem convergir (mas não duplicar exatamente) com as dos personagens; como os personagens, julgamos o monstro como um tipo de ser horripilante (embora ao contrário dos personagens, não acreditemos na existência dele). Esse efeito de espelho, além disso, é uma característica chave do gênero de horror, pois não é o caso de todos os gêneros que a resposta do público deva repetir certos elementos do estado emocional dos personagens (CARROLL, 1999, p. 34)

Existe então uma aproximação entre o público e o personagem, uma similaridade na percepção do horror que os cerca. Ainda assim, o público sempre se manteve numa posição segura, sabendo que nada daquilo era verdade. Isso mudou na virada do século, quando o

⁸ Tradução minha. Original: “locates horror in the contemporary everyday world, where the efficacious male expert is supplanted by the ordinary victim who is subjected to high levels of explicit, sexualized violence, especially if female”.

⁹ Tradução minha. Original: “even though viewers know that homicidal maniacs cannot return from the dead as they do repeatedly in the *Halloween* series, they know that psychopathic murderers do exist and pose potential threats to innocent, unsuspecting victims.”

público deixou de ter essa segurança a respeito do que estava vendo (algo que será discutido no capítulo seguinte). E o cenário dessa época era perfeito para tal mudança.

Na década de 1990, os EUA (e boa parte do resto do mundo) vivenciaram uma época de aparente tranquilidade. Aconteceram o fim da guerra fria, a reunificação da Alemanha e o fim do Apartheid. Bill Clinton assumiu a presidência em 1992, e só saiu em 2001. A política norte-americana lucrava com uma ideia de paz, ainda que esta não fosse verdade. Nessa época ocorreram a guerra do Golfo (de 1990 a 1991), o genocídio em Ruanda e a Guerra do Congo, que deixaram milhões de mortos. Porém, o que se vendia era uma ideia de calma e tranquilidade, em que um escândalo sexual envolvendo o presidente era mais importante do que os massacres que aconteciam em outros países, ou do que os conflitos raciais dentro do território nacional. Sendo assim, o cinema de terror não teve muita base para a sua representação do medo contemporâneo, e a saída para isso foi repetir o que já vinha sendo feito.

Investindo em fórmulas que já funcionavam, os estúdios tentavam arrancar mais bilheteria por meio de franquias já conhecidas. São dessa época títulos como *Brinquedo Assassino 2* (Child's Play 2, 1990, direção: John Lafia), *O Exorcista III* (The Exorcist III, 1990, direção: William Peter Blatty), *O Massacre da Serra Elétrica 3* (Leatherface: Texas Chainsaw Massacre III, 1990, direção: Jeff Burr), *A Hora do Pesadelo 6: Pesadelo Final – A Morte de Freddy* (Freddy's Dead: The Final Nightmare, 1991, direção: Rachel Talalay), *Jason Vai Para o Inferno: A Última Sexta-Feira* (Jason Goes to Hell: The Final Friday, 1993, direção: Adam Marcus), *O Massacre da Serra Elétrica – O Retorno* (Texas Chainsaw Massacre: The Next Generation, 1994, direção: Kim Henkel) e *Halloween 6 – A Última Vingança* (Halloween: The Curse of Michael Myers, 1995, direção: Joe Chappelle), entre muitos outros. Em um artigo intitulado “O cinema dos anos 90”, publicado em 1998, antes mesmo do final da década, já era apontado esse vício repetitivo da indústria hollywoodiana. Segundo os autores, “o custo dos filmes em Hollywood chegou a tal ponto que os estúdios não estão mais dispostos a correr riscos. Diante da cautela dos estúdios e da crise na criatividade o que se tem são refilmagens e sequências dos filmes que fizeram sucesso” (PIRES et al, 1998, p. 2). Escrevendo no início da década, Noël Carroll apontava uma auto-reflexividade do gênero como um todo, perceptível nessa época. Segundo ele:

O gênero é particularmente reflexivo e autoconsciente, embora não de maneira taciturna. Especificamente, ele é altamente intertextual, de uma maneira claramente autodeclamadora. Os criadores e os consumidores de ficções de horror estão conscientes de estar trabalhando dentro de uma tradição compartilhada, e isso é

reconhecido abertamente com grande frequência e gosto. (CARROLL, 1999¹⁰, p. 294).

A ideia de autorreflexividade é o mote de *Pânico* (Scream, 1996), longa-metragem que jogou uma nova luz para a indústria de terror. Dirigido por Wes Craven (o mesmo de *A Hora do Pesadelo*), *Pânico* é um filme de terror sobre adolescentes que cresceram assistindo a filmes de terror. Seus personagens são jovens aficionados pelo gênero, que se inspiram nos filmes que assistiram para realizarem seus próprios crimes. Eles são familiarizados com as “regras” do terror, o que os permite subvertê-las. *Pânico* se mostra relevante para o cinema de terror realista uma vez que devolve a humanidade ao vilão. Não se tratam mais de seres deformados, imortais, descomunais e sobrenaturais. Os assassinos de *Pânico* (figura 8) são jovens falhos, pessoas “normais”.

Figura 8 – Pânico (1996)



Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0117571/mediaviewer/rm360525568> (2017)

A subversão de um assunto já conhecido representou uma mudança na maneira como o estereótipo era visto. Não se tratava mais da repetição que cria um estereótipo, mas de um estereótipo que já nasce pronto, e nasce para ser repetido. Mas isso não funcionou conforme o planejado. Smith (2011) aponta que, apesar do sucesso dessa “releitura pós-moderna” proposta por Wes Craven, o cinema de terror logo voltou ao seu “normal”. Segundo o autor, o filme de Craven, “como uma subversão dos filmes de assassinos sanguinários, é magistral. Seu legado, porém, é menos impressionante, dando origem a vários imitadores como a série *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado*” (SMITH, 2011, p. 494). A proposta de *Pânico*

¹⁰ Apesar da data aqui ser 1999, esse foi o ano da tradução. O texto original foi escrito em 1990.

não foi compreendida - ou simplesmente ignorada - pela indústria, que se limitou a fazer o que vinha sendo feito até então: repetir a mesma fórmula à exaustão.

Na virada do século, o desgaste da fórmula deu lugar a dois movimentos distintos. O primeiro a ser discutido aqui é o chamado *torture porn*, caracterizado pelo uso de violência extrema. Cunhado por David Edelstein (2006) de forma pejorativa, o termo *torture porn* foi usado para determinar certos filmes do século 21 que, inspirados nos *slashers* das décadas de 1970 e 1980, eram caracterizados pelo uso extenso de tortura e violência. Para Marcondes, como a "presença fantasmagórica do 'monstro' já não é capaz de provocar o medo, é necessário procurar o medo que reside na própria realidade, como a tortura, a ultraviolência, a exposição gratuita do corpo humano mutilado" (MARCONDES, 2011). A violência se torna mais gráfica e mais realista.

Um dos principais exemplos do cinema *torture porn* foi o longa-metragem *Jogos Mortais* (Saw, 2005), dirigido por James Wan com base num curta que ele mesmo fez. O filme conta a história de dois homens que acordam em um banheiro, presos às extremidades daquele cômodo, e com um corpo estirado no chão entre eles. Aos poucos conhecemos um pouco melhor aqueles personagens (um deles é um médico e o outro um fotógrafo). Eles descobrem que foram colocados ali pelo vilão Jigsaw, um homem que sequestra as pessoas que ele julga "não apreciarem a vida que têm" e as coloca numa situação extrema, da qual eles podem ser mortos, ou ressurgirem, aprendendo a aproveitar melhor as maravilhas da vida. Torturas, mortes e desmembramentos acontecem ao longo do filme, e ao final é revelado que Jigsaw é, na verdade, aquela pessoa caída entre os dois, fingindo-se de morto. A ideia é que a resposta para os problemas estava na sua frente o tempo todo, assim como a chave para as amarras que os prendiam àquele lugar.

Jogos Mortais (Figura 9) apresenta a violência de maneira gráfica e explícita, tornando o espectador um cúmplice daquilo que está assistindo. O voyeurismo, porém, não é exclusividade do público, sendo também compartilhado pelos personagens. Kerner (2015) lembra o papel de Jigsaw como *voyeur* ao longo da franquia *Jogos Mortais*. Além desse primeiro filme, no qual ele estava no meio dos protagonistas, nos demais é comum que ele monitore a situação por meio de câmeras, assistindo a tudo pela sua televisão. Para o autor, existe uma relação muito forte entre a temática do *torture porn* e o momento político pelo qual os Estados Unidos estavam passando naquela época. Ele relaciona a tortura desses filmes à tortura empregada por soldados americanos em Abu Ghraib e Guantánamo.

Iniciada como uma resposta aos ataques terroristas de 11 de setembro de 2001, a guerra ao terror empreendida pelo governo Bush encontra o seu reflexo distorcido em filmes

que tratam de um tema cada vez mais em voga nas notícias diárias. Para Kerner, o "*torture porn* potencialmente coloca que nós nos transformamos na mesma coisa contra a qual estávamos lutando" (KERNER, 2015, p. 5)¹¹. Ele destaca também que o uso de tortura e a violência de maneira geral não é nenhuma novidade, porém, com a evolução da tecnologia, esses atos de violência tornaram-se visíveis para todo o mundo. É disso que fala Marie-José Mondzain no seu estudo sobre o papel das imagens como causadoras ou influenciadoras de violência. Apesar de não ser uma discussão recente, esse "poder" das imagens mostra-se uma questão cada vez mais presente, já que os atos de violência gratuita "não cessam de se multiplicar na nossa sociedade dominada, ao mesmo tempo, por um crescimento do espetáculo das visibilidades" (MONDZAIN, 2009, p. 14). A predileção pela violência data desde os princípios da sociedade. E para o cinema de terror, isso também não é nenhuma novidade.

Figura 9 – Jogos Mortais (2004)



Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0387564/mediaviewer/rm3868886784> (2017)

A autora define que, "ora proibida, ora celebrada, de cada vez com igual violência, a imagem foi assim, desde o início, uma questão passional" (MONDZAIN, 2009, p. 12). Desta forma, a violência é vista por todos, e de certa maneira, é atrativa. Mondzain discute a questão da imagem como sendo simultaneamente coisa e não-coisa, para entender a relação que esta mantém com a violência. Segundo ela, grande parte do medo da atualidade "advém do fato de a produção visual ter se tornado um mercado, em toda a sua dimensão" (MONDZAIN, 2009,

¹¹ Tradução minha. Original: "Torture porn potentially posits that we have become the very thing that we are fighting"

p. 14). Violência e imagem podem estar associadas, mas não são a mesma coisa. “As imagens apresentam-se como objetos que podemos examinar. Estes objetos são suscetíveis de provocar um discurso e de serem sustentados por um saber” (MONDZAIN, 2009, p. 15). A violência, ao contrário, não é um objeto, mas uma espécie de força negativa, que implica, necessariamente, a existência de sujeitos. O equívoco nessa discussão a respeito da violência da imagem é tratá-la como um sujeito, uma vez que sujeitos são suscetíveis à violência.

A imagem, em si, não é causadora de violência. Mondzain afirma que não existem pesquisas e dados concretos a respeito do consumo de imagens violentas e a realização de atos violentos. Ou seja, as imagens não podem matar. Assim, quando se fala que uma imagem é violenta, o que se está dizendo é que ela pode agir diretamente sobre o sujeito, passando por cima da linguagem, numa “influência quase hipnótica da perda do real, da alucinação coletiva ou do delírio privado” (MONDZAIN, 2009, p. 19). Mas, na verdade, o questionamento é outro. “É de certa maneira uma interrogação sobre o caráter performativo da imagem, com a pequena diferença, mas que é importante, de que não nos interrogamos acerca do que a imagem faz, mas do que ela faz fazer” (MONDZAIN, 2009, p. 20). Isso não significa, porém, que a imagem não tem poder algum, ou mesmo que ela é entendida por todo mundo de maneira igual. “A imagem não é um esperanto acessível a todos e a cada um. A imagem enquanto objeto passional é sempre violenta; resta saber que força ou fraqueza retiramos dela” (MONDZAIN, 2009, p. 41). Assim, a imagem pode ser entendida de maneiras diferentes por pessoas diferentes.

Retomando a discussão a respeito do *torture porn*, é possível pensar que as suas imagens violentas são apresentadas apenas para o deleite do espectador. Ou, pode-se enxergá-las dentro de um contexto político. Muitos críticos julgaram tais filmes por apresentarem a violência de maneira gratuita e vazia. O próprio David Edelstein (2006), que cunhou o termo, criticou tais filmes por estarem sendo exibidos em *shopping centers*, em vez de serem relegados a cinemas alternativos. Curiosamente, nessa mesma época de início de um novo século, surgiu um novo movimento no cinema de terror que também quebrou essas barreiras, saindo dos guetos do cinema alternativo, ganhando notoriedade e garantindo o seu lugar no cinema *mainstream*. Esse subgênero foi o *found footage*.

2.1 AFINAL, O QUE É ESSE TAL DE *FOUND FOOTAGE*?

Em outubro de 1994, três estudantes de cinema desaparecem na floresta perto de Burkittsville, Maryland, enquanto filmavam um documentário. Um ano depois a filmagem deles foi encontrada.

A Bruxa de Blair (The Blair Witch Project, 1999, direção: Daniel Myrick e Eduardo Sanchez)

Sem mais explicações, assim tinha início o filme *A Bruxa de Blair* (The Blair Witch Project, 1999), dirigido por Daniel Myrick e Eduardo Sanchez. Uma das obras mais influentes no gênero de terror contemporâneo, o longa trazia um aspecto documental que, na época, fez com que fosse confundido com um caso real. A ideia de uma “filmagem encontrada” assumiu então um caráter distinto do aspecto experimental que carregava até então. Originalmente, *found footage* é o nome dado a uma técnica muito utilizada por cineastas experimentais que consiste na "montagem de restos de película ou de sons encontrados, que podem vir de muitos lugares do cinema, da ficção ao documentário e arquivo, ao domínio do privado e do caseiro" (GONÇALVES, 2013, p. 4). Assim, o conceito original trata, de fato, de uma filmagem já realizada e captada em película, que pode ter sido encontrada em qualquer lugar. Isso não se difere tanto do conceito utilizado hoje em dia.

Para Heller-Nicholas, "filmes de terror *found footage* baseiam-se na premissa fictícia de que a filmagem a partir da qual eles são construídos existia anteriormente, e foi reutilizada em um novo trabalho separado" (2014, p. 14). É claro que não é isso o que acontece, mas é esse o conceito por trás da sua proposta. O termo passou por mudanças ao longo do tempo. Não se trata mais apenas de filmes que mostram um material encontrado diegeticamente - tal como *A Bruxa de Blair*, *Cloverfield* (2008, direção: Matt Reeves) ou a antologia *V/H/S* (2012, vários diretores). Passaram a integrar a lista de *found footages* filmes nos quais os personagens filmam sua própria ação e que integram imagens de câmeras de segurança à sua narrativa (HELLER-NICHOLAS, 2014). Apesar da mudança, a mistura realidade e ficção – ou melhor, a aparência de realidade e o falseamento da ficção – continuam sendo os principais elementos do *found footage*.

Para atingir esse objetivo, alguns artifícios são comumente empregados pelos cineastas que se arriscam nesse formato. É comum que os filmes *found footage* apresentem uma imagem que se assemelhe a uma imagem amadora, efeito esse adquirido por meio do uso de câmera na mão (muitas vezes operadas pelos próprios atores), qualidade de som e imagem ruins, e uma presença ativa do aparelho cinematográfico (HELLER-NICHOLAS, 2014). Isso

funciona pela associação que é feita pelo espectador de que se é amador, é parecido com o real. Com a facilidade de acesso a equipamentos de filmagem, a popularização de filmadoras, *webcams*, e telefones celulares, adicionado ao advento da internet e a explosão do YouTube, o público se acostumou a ver vídeos amadores. O *found footage* se transforma, então, numa resposta a essa tendência. Em 2006, o YouTube foi comprado pelo Google, o que causou um aumento na popularidade da plataforma de *streaming*. Imagens amadoras se tornaram comuns no dia-a-dia das pessoas, e não é nenhuma surpresa que em pouco tempo o *found footage* também passou a ser aceito pelo público – apesar de *A Bruxa de Blair* ter feito um sucesso estrondoso nas bilheterias, aquela estética adotada no filme ainda era vista como “estranha” e não como um formato “comum” de se fazer cinema.

A relação da imagem *found footage* com o realismo vai além da sua aparência. É também um reconhecimento, por parte do público, de que aquilo que é visto na tela poderia ser produzido por ele. A imagem se difundiu com muita facilidade e por mais que essa imagem torne-se cada vez mais realista, ela não é o real. O filósofo francês Georges Didi-Huberman defende que a imagem não é um recorte dos aspectos visíveis do mundo, mas sim uma espécie de rastro visual “do tempo que quis tocar, mas também de outros tempos suplementares [...] que, como a arte da memória, não pode aglutinar” (DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 207). Assim, o importante em relação à imagem não é necessariamente o que ela é, mas o que ela deixa para trás. Esse rastro é ao mesmo tempo revelador e dissimulador. Tal paradoxo é uma característica marcante da proliferação da imagem no mundo contemporâneo.

Nunca, aparentemente, a imagem — e o arquivo que conforma desde o momento em que se multiplica, por muito pouco que seja, e que se deseja agrupá-la, entender sua multiplicidade — nunca a imagem se impôs com tanta força em nosso universo estético, técnico, cotidiano, político, histórico. Nunca mostrou tantas verdades tão cruas; nunca, sem dúvida, nos mentiu tanto solicitando nossa credulidade; nunca proliferou tanto e nunca sofreu tanta censura e destruição. Nunca, portanto, — esta impressão se deve sem dúvida ao próprio caráter da situação atual, seu caráter ardente —, a imagem sofreu tantos dilaceramentos, tantas reivindicações contraditórias e tantas rejeições cruzadas, manipulações imorais e execrações moralizantes. (DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 209)

A ideia de algo que é deixado para trás é explicitada pela maneira como o autor defende o que ocorre no encontro da imagem com o real. Segundo ele, “não se pode falar do contato entre a imagem e o real sem falar de uma espécie de incêndio. Portanto, não se pode falar de imagens sem falar de cinzas” (DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 210). Assim, não é a imagem sozinha, ou o real sozinho, que importa; nem mesmo o “incêndio” causado pelos dois. É a consequência. São as cinzas. É aí que acontece o verdadeiro contato. Para o autor, a imaginação assume um papel importante na relação da imagem com o real, já que, “assim

como não há forma sem formação, não há imagem sem imaginação" (DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 208). Desta forma, dizer que as imagens tocam o real não significa necessariamente dizer que elas vão revelar algo sobre a realidade.

Existe, porém, uma relação muito forte entre a imagem do *found footage* e o real. E esta relação mudou ao longo dos anos. No período de uma década entre os lançamentos de *A Bruxa de Blair* e *Atividade Paranormal* (Paranormal Activity, 2009, direção: Oren Peli) muitos dos códigos e convenções do terror *found footage* foram consolidados, especialmente na maneira como tais filmes combinam uma filmagem aparentemente amadora e "o desenvolvimento do seu divertido convite para engajar em uma fantasia definida por meio de um estilo formal autêntico" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 4)¹². Antes de *A Bruxa de Blair*, havia muitos textos que apontavam o precedente histórico do *found footage*. Mas, após *Atividade Paranormal*, o *found footage* deixa de ser entendido como um indicativo de autenticidade e passa a ser visto como um estilo fílmico específico (HELLER-NICHOLAS, 2014). Torna-se, portanto, um subgênero. Desta forma, discussões sobre a veracidade da imagem – como aconteceram na época do lançamento de *A Bruxa de Blair* – deixaram de ser importantes. Não se trata mais de acreditar ou não de que aquilo que está sendo mostrado de fato aconteceu, mas da alusão de que se algo como aquilo acontecesse de verdade, provavelmente seria bem similar ao que é visto na tela. "O paradoxo - e o poder - do terror *found footage* é que seu tipo particular de realismo depende explicitamente de se expor como um artefato de mídia" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 7)¹³.

É importante destacar também a diferença entre o *found footage* e o chamado *mockumentary*. Este último, cujo nome deriva da junção das palavras *mock* (que em inglês significa tanto "imitar" quanto "zombar") e *documentary* (documentário), pode ser definido como um formato no qual um filme ou série de ficção simula as características comumente associadas aos documentários. "Diferente dos documentários que apresentam fragmentos ficcionalizados, o *mockumentary* não esconde sua natureza fictícia, mas a trabalha de forma paradoxal" (GRAVA, 2013). Porém, Heller-Nicholas (2014) defende que o *found footage* não é uma simples mistura do *mockumentary* com o terror, e que o subgênero apresenta suas próprias regras e convenções. Mas isso não exclui a relação entre os dois. Desta forma, o *found footage* é uma "categoria distinta do terror, com suas próprias características

¹² Tradução minha. Original: "the development of their playful invitation to engage in a fantasy defined through a formal authentic style"

¹³ Tradução minha. Original: "The paradox—and power—of found footage horror is that its particular type of realism hinges explicitly upon exposing itself as a media artifact".

prontamente identificáveis, algumas das quais decorrem de tradições do documentário e tendências associadas no campo do *mockumentary*" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 16)¹⁴.

Enquanto a relação com o *mockumentary* é estabelecida na maneira como este apresenta uma falsa noção de realidade, utilizando-se de um formato que realça essa ideia; a relação do *found footage* com o documentário vai mais além. A estrutura narrativa do *found footage* se assemelha bastante ao chamado “documentário observacional”. Para Nichols (1991), o documentário observacional é aquele que se caracteriza por uma não-intervenção por meio do cineasta. Como o próprio nome sugere, tais documentários observam, em vez de intervirem. Eles não aparentam ter controle sobre os eventos que são mostrados. A montagem não tenta criar uma estrutura temporal e rítmica. Em vez disso, ela realça uma ideia de tempo real. Desta forma, é comum que tais filmes não apresentem narrações, músicas extradiegéticas e nem mesmo entrevistas (NICHOLS, 1991).

Heller-Nicholas (2014) relaciona o estilo de um cinema mais direto com a estética adotada pelo *found footage*. Segundo ela, “as técnicas cinematográficas imersivas que definiram tanto o cinema *verité* e o cinema direto tornaram-se, de forma abreviada, reconhecíveis de um tipo de realismo que o sucesso do terror *found footage* sugere que está em ascensão para o *mainstream*” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 18)¹⁵. Ela também afirma que os “documentários observacionais implicam um contato irrestrito com o mundo como ele realmente é, supostamente permitindo ao espectador uma compreensão direta (e voyeurística) da própria realidade” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 18)¹⁶. Assim, a autora aponta que por causa da relação com o uso de câmera na mão e utilização de imagens de segurança – características também presentes no documentário observacional –, o *found footage* poderia ser considerado como uma espécie de ampliação da tradição do *mockumentary*. Porém, se o *mockumentary* procura reivindicar de maneira jocosa a verdade subjacente ao documentário, o *found footage* – com sua missão frequente de capturar o elusivo e etéreo paranormal – se coloca numa posição na qual interroga as linhas obscuras que separam a realidade e a sua representação. É claro que nem todo terror *found footage* trata diretamente da temática do sobrenatural. Porém, mesmo os filmes que abordam temas mais realistas, como histórias de

¹⁴ Tradução minha. Original: "a distinct horror category with its own readily identifiable features, some of which stem from documentary traditions and associated evolving trends in the field of mockumentary".

¹⁵ Tradução minha. Original: "The immersive filmmaking techniques that defined both cinema *verité* and direct cinema became recognizable shorthand for a type of realism that the success of found footage horror suggests is only on the rise in the mainstream".

¹⁶ Tradução minha. Original: "Observational documentaries imply unrestricted contact with the world as it actually is, supposedly allowing the spectator direct (voyeuristic) insight into reality itself".

serial killers, por exemplo, dão a esses vilões uma aura quase sobrenatural ao mostrar a maneira como eles operam, como planejam e executam seus planos com perfeição. "É a intangibilidade do sobrenatural e o fato de que é tão difícil de capturar que faz o terror *found footage* tão adepto a desafiar mais amplamente as reivindicações de verdade do documentário" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 21)¹⁷.

Dessa forma, não se trata apenas de fazer uma ficção que obedeça as regras do documentário. Com a popularização e a disseminação das câmeras digitais, a imagem amadora passa a ter um papel de destaque nessa representação/ficcionalização do real. O real do *found footage* é entendido como aquelas imagens que podem ser produzidas por qualquer um. O *home movie* e as imagens de câmeras de segurança, os pedaços de realidade que essas imagens representam – sem a necessidade de uma justificativa narrativa – desempenham papel determinante no *found footage*. Para Carreiro (2013), o novo debate a respeito dos regimes de visualidade das imagens amadoras está presente na ressignificação desses *home movies*, no uso de vídeos disponíveis online, na popularização de imagens amadoras, a aceitação de defeitos técnicos como indicadores de realidade, e na espetacularização da intimidade.

Assim, a imagem do *found footage* confunde-se muito mais com uma imagem amadora do que com uma imagem de cinema “profissional”. O (falso)documentarista e o (falso)documentário dão lugar a uma câmera diegética, inscrita dentro de um conflito de legibilidade e verossimilhança (CARREIRO, 2013). Segundo Carreiro (2013), a presença da câmera diegética é a principal diferença narrativa do *found footage* em relação a ficção que ele chama de “convencional”, ou seja, aquela na qual a câmera não é “perceptível” para os personagens. Assim, o que se mostra na tela é uma ruptura narrativa de ficção tradicional, causada pela presença física e diegética do aparato cinematográfico, combinada com um olhar fortemente direcionado (ACKER, 2015).

Fica claro então que o *found footage* emprega a linguagem cinematográfica de maneira distinta do cinema clássico. Para Alvarenga e Lima, “o termo chave desse novo realismo [...] é o minimalismo de linguagem, seja através da minimização da trama narrativa, seja pela economia de meios de expressão do estilo audiovisual” (ALVARENGA, LIMA, 2010, p. 268). Essa ideia pode ser associada ao *found footage* e a sua tentativa de simular esse minimalismo. Ou seja, pela sua tentativa de explorá-lo de tal forma que o que é visto na tela

¹⁷ Tradução minha. Original: "It is the intangibility of the supernatural and the fact that it is so difficult to capture that makes found footage horror so adept at challenging the truth claims of documentary more broadly".

pareça ser minimalista, quando na verdade é algo muito planejado e muito mais complexo do que aparenta ser. Segundo eles, o que diferencia o realismo cinematográfico do cinema clássico e do cinema experimental é a relação que o primeiro mantém com o filme "enquanto forma de comunicação cinematográfica que tanto minimiza a narrativa quanto opera por tipos de imagens" (ALVARENGA, LIMA, 2010, p. 269). Assim, tendo como princípio outras teorias cinematográficas, os autores afirmam que essas imagens têm um valor próprio, separadas da trama. Desta maneira, tais imagens reclamam uma "imersão" fenomenológica maior por parte do espectador. (ALVARENGA, LIMA, 2010, p. 269).

Trazendo novamente a discussão para a produção recente do gênero de terror, é possível relacionar essa teoria com os tempos mortos vistos nos dois primeiros filmes da franquia *Atividade Paranormal* (conforme veremos mais pra frente), que se apresentam como imagens "não funcionais" dentro do cinema clássico, ainda que joguem com o universo de expectativa do cinema de terror. Não se trata, portanto, de um tempo morto nos moldes daquele utilizado por cineastas como Michelangelo Antonioni ou Wong Kar-Wai, mas sim de uma estratégia utilizada pelo gênero para mexer com a expectativa do público. Enquanto algumas dessas estratégias narrativas foram agregadas ao *found footage* com o passar do tempo, outras – como a sua relação com o realismo – estavam presentes desde os seus primórdios.

De acordo com Heller-Nicholas (2014), é possível encontrar características do *found footage* na história das artes e da comunicação. A mistura de realidade e ficção data de muito antes da invenção do cinema. Durante o século 19, com a ascensão da imprensa, criou-se uma grande necessidade de conteúdo regional para preencher as páginas dos jornais. Assim, notícias e histórias falsas se tornaram comuns. Escritores conhecidos e conceituados até hoje participaram da brincadeira. Mark Twain (utilizando-se do pseudônimo de Samuel Clemens), em 1862, escreveu para o jornal *Territorial Enterprise*, em Nevada, a história falsa de restos humanos petrificados que foram encontrados do lado de uma montanha. Edgar Allan Poe, por sua vez, publicou a mentira do primeiro caso de viagem espacial para o *Southern Literary Messenger*, em 1835. Dentro da literatura fantástica, um dos maiores exemplos talvez seja o livro *Drácula*, escrito por Bram Stoker em 1897. Partindo de uma narrativa pouco convencional, Stoker conta a história do conde por meio de documentos falsos, tais como cartas, telegramas e páginas dos diários dos personagens. Assim, textos como esse "confiam na criação de um senso de autenticidade replicando a documentação familiar da vida cotidiana

e, assim, criando um senso de realismo indisponível ao onisciente narrador de terceira pessoa que tradicionalmente dominou a ficção literária" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 30)¹⁸. Ainda que não se trate de uma filmagem (*footage*), o conceito de ser algo que foi supostamente encontrado (*found*) já estava presente na obra de Stoker.

No cinema, Heller-Nicholas traz um exemplo bastante significativo de *pré-found footage*. Trata-se do curta *Execution of Czolgosz with Panorama of Auburn Prison* (1901), dirigido por Edwin S. Porter e produzido por Thomas Edison. O filme narra a execução de Leon Czolgosz, homem condenado à cadeira elétrica pelo assassinato de William McKinley, 25º presidente dos Estados Unidos. Além de tratar de uma história real, o curta mistura cenas reais feitas do lado de fora da prisão no dia da execução, com a reencenação da execução, realizada por atores dentro de um estúdio. No rádio, ela destaca a famosa transmissão de *A Guerra dos Mundos*, encenada por Orson Welles em 30 de outubro de 1938, na rádio CBS. Na ocasião, Welles adaptou o livro homônimo escrito por H.G. Wells para o rádio, fazendo uso de uma linguagem característica daquela mídia para aumentar o realismo da sua obra. A transmissão utilizou-se do estilo de "notícia extraordinária", na qual a programação original era interrompida para dar lugar a algo mais importante. A notícia, nesse caso, era a chegada de centenas de naves marcianas à cidade de Grover's Mill, no estado de Nova Jersey. Naquela época, as pessoas estavam acostumadas a ouvirem notícias especiais que interrompiam a programação regular da rádio. Desta forma, o público não sentiu estranhamento ao ouvir aquela "interrupção" na transmissão – que na verdade era o início do programa.

Welles ainda fez questão de se utilizar de lugares comuns e conhecidos do público, e adicionou entrevistas com supostos especialistas para aumentar a sensação de autenticidade da sua transmissão. Tais estratégias não diferem muito do que o terror *found footage* faz hoje em dia (HELLER-NICHOLAS, 2014). A estratégia funcionou. Cálculos feitos pela CBS na época apontam que cerca de seis milhões de pessoas escutaram a transmissão ao vivo. E, deste número, cerca de 1,2 milhão acreditaram que era verdade¹⁹. Houve pânico nas ruas. Pessoas tentavam fugir da região, temendo a invasão alienígena. Realidade e ficção se fundiram e aquela véspera de Halloween foi assombrada por uma sensação de terror real.

¹⁸ Tradução minha. Original: "rely on creating a sense of authenticity by replicating the familiar documentation of everyday life, and thus creating a sense of realism unavailable to the omniscient third- person narrator that has traditionally dominated literary fiction".

¹⁹ Fonte: <http://www.dw.com/pt-br/1938-pânico-após-transmissão-de-guerra-dos-mundos/a-956037>

2.1.1 O found footage no cinema, antes de A Bruxa de Blair

Todas as opiniões iniciais são de que isso é genuíno. O que vocês estão prestes a ver pode perturbá-los.

Sinais (Signs, 2002, direção: M. Night Shyamalan)

A *Bruxa de Blair* foi responsável pela popularização do *found footage* no século 21, mas como vimos até agora, não foi um evento isolado. Ao longo dos anos, no cinema, e no audiovisual de maneira geral, outros trabalhos fizeram uso dos mesmos artifícios empregados por Daniel Myrick e Eduardo Sanchez como forma de dar veracidade às suas produções. É o caso, por exemplo, dos filmes institucionais produzidos pela *Highway Safety Foundation*. Supostamente uma organização sem fins lucrativos, a *Highway Safety Foundation* produziu 14 filmes que misturam realidade e ficção de uma maneira mais direta. Seus filmes educativos tinham o intuito – a princípio – de informar os motoristas a respeito dos perigos da estrada. Então, além de instruções de segurança, encenadas por atores, os filmes também misturavam cenas reais de acidentes automobilísticos.

Com o uso de uma linguagem que visava educar o espectador por meio do choque, não se sabe até que ponto que esses filmes de fato influenciaram positivamente as estatísticas de acidentes nas estradas (HELLER-NICHOLAS, 2014). Porém, a relação dessas produções com o cinema de terror é mais clara. Assim como acontece com muitos filmes atuais rodados no formato *found footage*, as produções da *Highway Safety Foundation* se utilizavam de uma baixa qualidade para dar veracidade às suas produções. Eles se orgulhavam de seu aparente amadorismo, ainda que isso fosse, na verdade, uma estratégia muito bem executada (HELLER-NICHOLAS, 2014). Além disso, a narração dos filmes anunciava orgulhosamente que aquelas filmagens foram feitas pouco tempo depois de um verdadeiro acidente.

A fundação não produziu apenas filmes voltados para os perigos das estradas. Eles expandiram seus horizontes realizando filmes como o polêmico *The Child Molester* (1964, direção: Herbert J. Leder), que como o próprio nome sugere, demonstra os perigos representados pelos molestadores sexuais de crianças, e que termina com imagens reais de duas crianças assassinadas; e *Camera Surveillance* (1964), inicialmente um filme de treinamento para a polícia do departamento de Mansfield que utilizou câmeras de segurança para filmar pessoas fazendo sexo em um banheiro público. Captadas em parceria com a polícia, tais imagens levaram à prisão de diversas pessoas sob a acusação de sodomia.

Apesar das produções da *Highway Safety Foundation* terem adquirido um *status de cult* ao longo dos anos, é difícil determinar até que ponto elas de fato influenciaram a produção dos filmes de terror *found footage*. Sua inclusão, nesse caso, serve mais para comprovar que, assim como os casos relacionados anteriormente (*Drácula*, a execução de Leon Czolgosz, e a transmissão de *A Guerra dos Mundos*), essa mistura de realidade e ficção é algo que já acontecia com certa frequência. A diferença é que enquanto as demais obras simulavam a realidade por meio da sua narrativa, a *Highway Safety Foundation* deu um passo a mais ao incluir imagens verdadeiras, explorando tragédias reais para o seu próprio benefício. De certa maneira, eles fizeram para os vídeos institucionais o que *Monstros*, de Tod Browning, fez para o cinema realista de terror.

Ao contrário disso, o cinema de terror *found footage* de hoje simula a realidade por meio de uma segurança intrínseca que lhe é oferecida pela ficção. Os filmes podem parecer reais – e em alguns casos podem até ser confundidos com produções reais –, mas não são. E essa segurança de que tudo se trata de uma farsa “nos permite especular como seria assistir a mortes ‘reais’ com a reafirmação moral de que ninguém foi realmente ferido” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 58)²⁰. Ainda assim, os filmes da *Highway Safety Foundation* estabeleceram uma relação entre a violência das imagens e a discussão sobre o realismo, algo que seria visto também em produções posteriores.

2.1.1.1 *Snuff, Holocausto Canibal* e o início do *found footage* cinematográfico

- Você já ouviu falar dessa fita de vídeo que te mata quando você a assiste?
 - Que tipo de fita?
 - Uma fita. Uma fita comum. As pessoas alugam, eu não sei. Você começa a assistir, e é como se fosse o pesadelo de alguém. Então de repente, essa mulher aparece, rindo para você, certo? Vendo você através da tela. E assim que acaba o seu telefone toca. Alguém sabe que você assistiu. E o que eles dizem é: "você vai morrer em sete dias".

O Chamado
 (The Ring, 2002, direção: Gore Verbinski)

A fala acima é do filme *O Chamado* (The Ring, 2002, direção: Gore Verbinski), que conta a história dessa fita de vídeo misteriosa que causa a morte daqueles que a assistem.

²⁰ Tradução minha. Original: "allowing us to speculate what it might be like to watch 'real' death with the moral reassurance that no one is actually being hurt."

Trata-se de um longa-metragem que ilustra bem a cultura de certas “fitas malditas” que permeou a imaginação dos jovens que cresceram nas décadas de 1980 e 1990. Nesse período pré-internet era comum se ouvir falar, por exemplo, de fitas que supostamente mostravam mortes reais, que ficaram conhecidas como *snuff movies*. Não se tem comprovação de que tais fitas existiram, mas mesmo como uma lenda urbana, elas fizeram parte do imaginário popular durante muito tempo, e influenciaram a produção de diversos filmes de ficção (tais como *8mm* e *Testemunha Muda*) que partiam do pressuposto de que os tais *snuff movies* eram reais, mas se escondiam em um submundo próprio e pouco acessível.

Estes falsos-*snuff movies* assemelham-se bastante ao *found footage*, especialmente pela maneira como dependem de uma estética de filmagem aparentemente amadora para que se possa construir o realismo, da mesma maneira que incluem as tecnologias de captação (câmera, microfone, etc.) dentro do seu universo narrativo (Heller-Nicholas, 2014). Ainda assim, os falsos-*snuff* se diferenciam do *found footage* – ou ao menos do *found footage* atual – pelo uso de violência explícita, assemelhando-se mais à estética do cinema pornô. "Dito sem rodeios, a estética *snuff* é a estética pornográfica, na qual a estética de filmagem amadora é focada em corpos abertos, sejam eles reais ou falsos" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 58)²¹. Desta forma, é correto definir o *snuff* como localizado na “intersecção entre filme, morte e ‘o real’” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 59)²².

Um exemplo claro disso é uma ficção chamada justamente *Snuff* (1975, direção: Michael Findlay, Horacio Fredriksson e Simon Nuchtern). Originalmente filmado pelo casal Michael Findlay (diretor) e Roberta Findlay (diretora de fotografia) na América do Sul, o longa era chamado de *The Slaughter* e era um *exploitation* baseado nos assassinatos cometidos pela "família" liderada por Charles Manson. A produção foi adquirida pelo distribuidor Allan Shackleton, que não conseguiu distribuí-la por conta de problemas de áudio. Assim, Shackleton contratou o diretor Simon Nuchtern para filmar uma cena a mais, que seria adicionada ao final de *The Slaughter*. A grande jogada de *marketing* do distribuidor foi dizer que essa última cena era um assassinato real, chegando até mesmo a incluir notícias falsas envolvendo as polêmicas relacionadas a essa cena. Com isso, *The Slaughter* convenientemente se transforma em *Snuff*. A necessidade de criar uma polêmica em cima do produto era tanta, que o pôster do filme estampava os dizeres: "O filme que só poderia ser

²¹ Tradução minha. Original: “Put bluntly, snuff aesthetics are porn aesthetics, where the aesthetics of amateur filmmaking are focused on opened bodies, be they real or fake”.

²² Tradução minha. Original: “intersection of film, death and “the real””.

feito na América do Sul... onde a vida é BARATA!"²³. E "quando a farsa foi exposta, era tarde demais: *Snuff* tinha capturado o interesse do público, e uma lenda urbana tinha nascido" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 65)²⁴.

Caso similar aconteceu com a produção italiana *Holocausto Canibal* (Cannibal Holocaust, 1980) [figura 10], dirigida por Ruggero Deodato. O filme conta a história de um grupo de documentaristas que decide adentrar a floresta amazônica em busca de tribos indígenas – e canibais – nunca antes vistas pelo homem branco. Quando o grupo desaparece na floresta, um professor de antropologia é chamado para liderar uma pequena expedição em busca dos documentaristas. Ele próprio, então, adentra a floresta e depois de algum tempo encontra os restos mortais dos jovens, mortos e devorados por uma tribo de canibais. O professor negocia com os índios e consegue de volta os rolos de filmes captados pelos documentaristas. De volta à civilização, ele assiste a esses filmes, como forma de preparação para um especial de TV sobre o tema. Porém, o conteúdo violento das filmagens – tanto dos índios contra os documentaristas, quanto dos documentaristas contra os índios – faz a emissora desistir de exibir o programa. Um executivo ordena ao projetorista de plantão que destrua o negativo, porém, os dizeres finais do longa afirmam que o tal projetorista foi condenado e teve que pagar uma multa por ter roubado o material.

Dessa forma, levantou a discussão sobre a veracidade daquelas imagens mostradas no “filme dentro do filme” de Deodato. Dez dias após a estreia em Milão, o filme foi apreendido pelos tribunais da Itália, que condenaram o diretor Ruggero Deodato por obscenidade. Pouco tempo depois, o diretor também foi acusado de ter matado os atores na frente das câmeras, e poderia pegar prisão perpétua por isso. Acontece que o elenco tinha assinado um contrato no qual ficava explícito que eles deveriam "desaparecer" por um ano, para manter essa ilusão de que eles tinham mesmo morrido nas filmagens. Foi somente quando os atores apareceram, a pedido do diretor, que este se livrou das acusações de assassinato.

É possível entender os motivos que causaram tal confusão. Além dos dizeres finais a respeito da suposta prisão do projetorista, outras escolhas narrativas utilizadas pelo seu realizador causaram esse tipo de discussão. Enquanto o restante do longa é fotografado e montado de maneira eficaz, as filmagens dos jovens documentaristas são apresentadas de maneira crua, muitas vezes sem som. E parte da violência vista nessas filmagens é mesmo verdadeira. Todas as mortes de animais mostradas ao longo dos rolos são reais e são

²³ Tradução minha. Original: “The film that could only be made in South America... where Life is CHEAP!”

²⁴ Tradução minha. Original: “By the time the hoax was exposed, it was too late: *Snuff* had captured the interest of the public, and an urban legend was born”

mostradas de maneira explícita. Em certo momento, por exemplo, os jovens matam uma tartaruga e abrem seu corpo, expondo as vísceras. Em outro, um macaco é decapitado. Em outro ainda, um porco é morto com um tiro. Tudo isso, até onde se sabe, é verdadeiro (o diretor se “justificou” dizendo que todos os animais mortos foram consumidos pela população local). Porém, toda violência empreendida contra os protagonistas é falsa. Foi encenada de maneira extremamente realista, utilizando-se de efeitos de maquiagem e de uma filmagem propositalmente amadora como forma de reafirmar a “realidade” dos “fatos” ali apresentados²⁵.

Figura 10 – Holocausto Canibal (1980)



Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0078935/mediaviewer/rm1596005120> (2017)

Outros trabalhos que se utilizaram da violência como indicativo de realidade foram os filmes da franquia japonesa *Guinea Pig* (1985 - 1988), cuja falsa violência – vendida como verdadeira – causou grande impacto nas plateias, tanto na época do seu lançamento quanto um tempo depois, com a distribuição das "fitas malditas" entre pequenos círculos de interessados nesse tipo de produção. Assim como no *found footage* contemporâneo, o aparente amadorismo da produção ajudou a criar essa ilusão de realidade, fazendo com que as pessoas acreditassem que as mortes vistas no filme eram mesmo reais – ou seja, que se estava assistindo a um verdadeiro *snuff movie*. Diz a lenda que o ator Charlie Sheen chegou a contatar o FBI após ter assistido a um desses filmes, acreditando que fosse verdadeiro. Ao

²⁵ Um caso curioso aconteceu com o filme brasileiro *Vidas Secas* (1963), dirigido por Nelson Pereira dos Santos. Na ocasião do lançamento do filme no Festival de Cannes, levantou-se a polêmica de que a cadela Baleia tivesse realmente morrido em cena, como é visto no longa. A polêmica cresceu tanto que tiveram que enviar a cachorrinha de avião até a França para provar que ela ainda estava viva. Isso, porém, não foi suficiente para convencer a todos. Houve quem afirmasse que aquela não era a cachorra do filme, já que, conforme diziam, cachorros vira-latas são todos iguais (Fonte: AdoroCinema).

todo, foram produzidos seis filmes da franquia *Guinea Pig*, todos recheados de violência e realizados com aparente amadorismo. Supostamente, uma das fitas da série foi encontrada na coleção pessoal de Tsutomu Miyazaki, conhecido *serial killer* japonês, e na época especulou-se que ele havia reencenado algumas das cenas vistas nos filmes.

Nos EUA, outra franquia utilizava muitos desses mesmos artifícios para se vender como verdadeira. Trata-se de *As Faces da Morte* (*Faces of Death*, 1978 – 1999, direção: John Alan Schwartz). Supostamente composta de cenas de mortes reais, *As Faces da Morte* empregava um formato que automaticamente se relaciona com a ideia de realismo – o documentário –, além de utilizar alguns dos mesmos artifícios de *Holocausto Canibal*, ao misturar cenas reais de mortes de animais com outras encenadas, nas quais eram vistas as supostas mortes de pessoas. Apesar de terem sido produzidos antes mesmo do filme de Deodato (o primeiro *As Faces da Morte* é de 1978), estes filmes ganharam notoriedade ao longo das décadas de 1980 e 1990, com a ascensão das vídeolocadoras. Curiosamente, muitas locadoras não sabiam como classificar essas produções. Algumas os colocavam nas prateleiras destinadas ao terror, e outras ao lado dos documentários. Ao todo, foram produzidos quatro filmes diferentes da franquia *As Faces da Morte*, além de outros três compilados com os seus "melhores momentos" – lançados com os títulos de *The Worst of Faces of Death* (1987), *Faces da Morte V* (*Faces of Death V*, 1995) e *Faces da Morte VI* (1996) – além de um último “documentário”, intitulado *Faces of Death: Fact or Fiction?* (1999), sobre a produção do primeiro filme.

A utilização do formato do documentário como forma de simular a realidade rendeu também o polêmico longa-metragem belga *Aconteceu Perto da sua Casa* (*C'est arrivé près de chez vous*, 1992), dirigido pelo trio Rémy Belvaux, André Bonzel e Benoît Poelvoorde. Utilizando-se o formato de documentário e o aparente amadorismo – resultado de um orçamento muito limitado –, misturado com a temática dos filmes de *serial killer*, este é um dos exemplos mais significativos dessa época pré-*Bruxa de Blair*. A trama acompanha uma equipe de documentaristas que segue o *serial killer* Ben (Benoît Poelvoorde) enquanto ele comete os seus crimes. Os documentaristas começam a se envolver cada vez mais na vida de Ben, e logo passam a participar dos seus crimes. Além do formato e da trama se assemelharem em alguns pontos com *A Bruxa de Blair*, outras escolhas narrativas aumentam ainda mais essa semelhança. É o caso, por exemplo, do final de ambos os filmes. "Como *A Bruxa de Blair* sete anos mais tarde, o plano final de *Aconteceu Perto da sua Casa* é sugestivo

da morte de toda a equipe do filme quando a câmera fica no chão, filmando da sua posição descartada" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 36)²⁶.

Ernest Mathis (2008b) destaca o realismo da produção ao afirmar que, “filmado em película preto-e-branco granulada, empregando trabalho de câmera de mão e som direto, *Aconteceu Perto de sua Casa* parece um documentário de *cinéma vérité*” (MATHIS, 2008b, p 817). Como seu próprio nome sugere, o longa é uma crítica à própria audiência que consome essas imagens violentas (HELLER-NICHOLAS, 2014). “É, sem dúvidas, um filme horrível e perturbador, mas, pegando lições de *Holocausto Canibal*, *Aconteceu Perto da sua Casa* sabia como combinar mais efetivamente ambiguidade e autenticidade” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 36)²⁷.

Um ano antes do lançamento de *A Bruxa de Blair*, outro filme foi produzido em moldes similares. Trata-se de *The Last Broadcast* (1998), escrito e dirigido por Stefan Avalos e Lance Weiler. O filme conta a história de uma equipe de filmagem que se aventura por uma floresta em busca de um ser mítico conhecido como "Jersey Devil". Porém, após esse passeio pela floresta, apenas uma pessoa retorna, sendo acusada do assassinato dos demais. Após o acusado morrer na cadeia, um documentarista resolve investigar melhor as evidências do caso, e se depara com uma fita desaparecida que pode revelar o rosto do assassino. Apesar de a história ser bastante semelhante, as diferenças entre os dois filmes são vistas principalmente na sua narrativa.

The Last Broadcast é um *mockumentary*. Durante boa parte da projeção, o filme se vende como documentário investigativo, trazendo imagens de jornais, mapas da região, entrevistas, trilha sonora e um narrador onisciente. Outra grande diferença é que em seus minutos finais, ao revelar o rosto do assassino, o longa abandona completamente o estilo de narrativa empregado até então. Deixa de ser um falso documentário e passa a ser um filme convencional de terror. Mesmo tendo sido produzido antes de *A Bruxa de Blair*, *The Last Broadcast* teve o seu lançamento atrasado em mais de um ano, e na época tentou repetir o sucesso do longa posterior. Muitas das estratégias de marketing usadas na distribuição do filme foram as mesmas de *A Bruxa de Blair*, tais como o uso de cartazes falsos de pessoas desaparecidas contendo fotos dos membros do elenco. Porém, como veremos mais para

²⁶ Tradução minha. Original: “Like *The Blair Witch Project* seven years later, the final shot of *Man Bites Dog* is suggestive of the death of the entire film crew as a camera lies on the floor, filming from its discarded position”

²⁷ Tradução minha. Original: “It is unquestionably a gruesome and disturbing film, but taking lessons from *Cannibal Holocaust*, *Man Bites Dog* knew how to most effectively merge ambiguity and authenticity.”

frente, o longa de Sanchez e Myrick tinha uma narrativa condizente com essas alegações de veracidade, uma vez que foi construído por imagens aparentemente inalteradas.

É claro que, além dos títulos citados aqui, existiram outros filmes que flertaram com o subgênero do *found footage* antes mesmo da sua criação. Foi o caso, por exemplo, dos telefilmes *Ghostwatch* (1992, direção: Lesley Manning), programa britânico sobre investigações paranormais que foi gravado com antecedência e exibido como se fosse ao vivo, e *Alien Abduction: Incident in Lake County* (1998, direção: Dean Alioto), no qual dois irmãos são perseguidos por alienígenas; mas essas e outras produções não tiveram tanta repercussão. Percebe-se, então, que o conceito de *found footage* dentro do cinema de ficção não surgiu isoladamente em 1999, com o lançamento de *A Bruxa de Blair*. Ao longo dos anos, diversas manifestações de um estilo de cinema similar ao que é hoje conhecido como o subgênero do *found footage* já haviam acontecido, e assim como as confusões das videolocadoras em relação à *As Faces da Morte*, elas não tinham uma classificação específica, um gênero no qual poderiam se apoiar. O que *A Bruxa de Blair* fez foi estabelecer algumas das “regras de conduta” desse novo subgênero, tornando-se um parâmetro para comparação em relação a tudo o que viria a ser produzido no formato dali em diante. A revolução começou perto da virada do milênio.

2.1.1.1.1 1999 e o futuro do cinema de terror

- *A câmera pode ver. E o que a câmera pode ver, a audiência pode ver.*
- *Que audiência?*
- *Sempre há uma audiência para o terror; para o terror crível. Mas quem vai acreditar em uma múmia se a sua maquiagem está toda descascada?*
- *Quem vai acreditar em uma múmia pra começo de conversa?*

Diário dos Mortos (Diary of the Dead, 2007,
direção: George Romero)

O ano de 1999 foi um ano influente na história do cinema americano, não necessariamente pela quantidade de bons filmes lançados, mas pela grande repercussão que alguns poucos títulos que estrearam naquela época ganharam com o passar do tempo. Foi o ano do lançamento comercial de *Três É Demais* (Rushmore, 1998), longa que lançou ao estrelato o cineasta indie Wes Anderson. Também foi o ano do subversivo *Clube da Luta* (Fight Club, 1999, direção: David Fincher), pouco visto nas salas de cinemas, mas que

ganhou *status* de *cult* ao chegar nas locadoras, dos efeitos especiais revolucionários de *Matrix* (1999, direção: The Wachowskis) e do último filme do mestre Stanley Kubrick, *De Olhos Bem Fechados* (*Eyes Wide Shut*, 1999).

No cinema de terror, foram lançados alguns filmes pouco expressivos e que requentavam velhas fórmulas sem muito sucesso. Porém, dois títulos de terror se destacaram na safra de 1999, e não poderiam ser dois títulos mais distintos. Enquanto um trazia consigo a elegância de um cinema clássico na sua essência, o outro aparentava ser algo novo, algo até então inédito para grande parte da plateia. Tanto *O Sexto Sentido* (*The Sixth Sense*, 1999, direção: M. Night Shyamalan) quanto *A Bruxa de Blair* foram grandes sucessos, e enquanto o primeiro foi reconhecido pela crítica e até pela academia pela sua qualidade – rendendo indicações ao Oscar –, foi o segundo que ajeitou o terreno para boa parte da produção de terror do novo milênio.

A Bruxa de Blair conta a história de um grupo de jovens cineastas que se aventura pela floresta de Burkittsville (antiga Blair) com o intuito de fazer um documentário sobre a lenda da Bruxa de Blair. Supostamente os jovens desaparecem, e tudo o que foi encontrado foram as fitas e rolos de filme que eles captaram durante o tempo em que estiveram na floresta. E esse é o material que estamos assistindo, sem que nenhuma grande alteração tenha sido feita na pós-produção. Vemos os jovens nas suas intimidades, conversando, bebendo, discutindo o fazer cinematográfico, felizes com o resultado de uma cena recém-filmada. Eles fazem entrevistas com moradores do local, escutam algumas lendas a respeito da bruxa e a “influência” dela em outros casos, como o de Rustin Parr, acusado de matar crianças sob o comando do espírito da bruxa. Um dos entrevistados fala que Parr levava as crianças de duas em duas ao porão, e deixava uma virada para a parede enquanto torturava e matava a outra.

Ao irem mais longe na floresta, os jovens se perdem, e passam a ouvir sons estranhos durante a noite. Quando acordam, percebem também que algumas pedras foram empilhadas no lado de fora da sua barraca, e em certo momento encontram também alguns bonecos vodu, feitos de madeira. Eles se perdem, os dias passam, a comida acaba, e as assombrações aumentam. Um dos membros da equipe desaparece. Ao final, os dois membros que sobraram encontram uma casa abandonada. Eles se perdem um do outro. A protagonista vai até o porão da casa, em busca do colega, mas quando chega lá percebemos que ele está virado para a parede – do mesmo jeito que Parr fazia com suas vítimas – e a câmera cai no chão, simbolizando a sua morte.

Ao contrário de muitos dos exemplos citados até então, o longa dos cineastas estreantes Daniel Myrick e Eduardo Sánchez é totalmente construído para corroborar com

essa ideia de realismo à qual a trama se propõe. Durante boa parte da projeção, o que vemos é esse documentário sendo realizado. As imagens são alternadas com filmagens realizadas por uma câmera de película, em 16mm e preto e branco, e uma câmera de vídeo colorida. Esta última dá um aspecto ainda mais amador para aquelas imagens. A câmera de película deveria filmar o documentário que estava sendo rodado, conforme é explicado pela protagonista Heather, e a câmera de vídeo seria usada para o *making of* da gravação. Mas não é isso que acontece, uma vez que como o filme lançado nos cinemas mistura as filmagens de ambas as câmeras, ele mistura também as distinções que a protagonista tinha feito. Ou seja, transforma a sua história privada de horror em um espetáculo público (HELLER-NICHOLAS, 2014).

Heller-Nicholas (2014) destaca que na época era comum que as pessoas confundissem um filme sobre amadorismo com um filme amador. E essa confusão não só era proposital, como era a principal forma de sua campanha publicitária, que chegou a imprimir cartazes de pessoas desaparecidas com os rostos dos atores. "Ao contrário de *The Last Broadcast*, *A Bruxa de Blair* não é tanto um filme amador quanto é uma produção independente que emprega uma estética particular de cinema amador em sua busca de fazer um filme *sobre* cinema amador" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 97)²⁸. Com isso, a noção de segurança que o público normalmente sente ao assistir a um filme de terror – aquela que nos garante que, apesar de tudo, sabemos que aquilo não é real – é abandonada, mexendo com a própria percepção que o público tem daquele filme. Noël Carroll defende que precisamos saber que aquilo é mentira para que possamos apreciar o que estamos assistindo. "Se tivéssemos de suspender a nossa crença de que o que estamos vendo é ficcional e considerássemos aquilo como real, nossos prazeres normais e apropriados da ficção tornar-se-iam impossíveis" (CARROLL, 1999, p. 103). Foi o que aconteceu com *Holocausto Canibal*, quando o diretor teve que responder pelos supostos assassinatos dos seus atores, e foi o que aconteceu também com *A Bruxa de Blair* (figura 11), quando muita gente acreditou que aquilo era mesmo uma história real.

²⁸ Tradução minha. Original: "unlike *The Last Broadcast*, *The Blair Witch Project* is not an amateur film as much as it is an independent production that employs a particular amateur filmmaking aesthetic in its pursuit of making a movie *about* amateur filmmaking."

Figura 11 – A Bruxa de Blair (1999)



Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0185937/mediaviewer/rm3173759232> (2017)

Porém, para atingir esse objetivo era preciso fazer mais do que simplesmente falar que aquilo era real. Era preciso que aquilo parecesse ser real. O realismo não se limitou apenas à narrativa utilizada. Veio desde a produção. Schneider (2008) aponta que além de filmarem eles próprios as cenas, os atores também tiveram que carregar todo o equipamento floresta adentro e improvisar a maioria das suas falas ao longo de todo o filme. E mais, era comum que os diretores escrevessem instruções para um ator específico sem comunicar os demais, fazendo com que as reações que víamos na tela fossem verdadeiras surpresas até mesmo para eles. "Ao alcançar tamanho realismo, Myrick e Sánchez levaram o seu filme um passo além de qualquer filme de terror já feito com pretensões de falso documentário" (SCHNEIDER, 2008, p. 884). Os diretores utilizavam GPS para direcionar os seus atores até as locações pré-estabelecidas, mas não ficavam juntos deles durante o caminho. Isso fez com que os atores, que filmavam seu próprio trajeto, ficassem no personagem durante o tempo todo (HELLER-NICHOLAS, 2014).

Trata-se, portanto, de um método extremo de imersão dos atores nos personagens, o que rendeu um excelente resultado. Porém, também rendeu discussões a respeito da autoria do filme. Isso porque "os diretores optaram conscientemente por se obscurecerem por trás do mito público de que seus cineastas diegéticos criaram o filme, mas essa obscuridade também mudou o foco para os métodos de direção e de atuação, uma vez que o suposto segredo foi

revelado” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 98)²⁹. O crítico Roger Ebert reconheceu justamente as escolhas narrativas dos diretores, algo que caracterizou como um dos grandes trunfos do filme. Para ele, "ao filmar em uma estação fria, ao diminuir a paleta de cores, o filme faz a floresta parecer hostil e desolada; a natureza é vista como um esconderijo para segredos pavorosos" (EBERT, 1999)³⁰. Assim, nem mesmo a falta de recursos da produção é vista como um problema, justamente pela maneira como os diretores (os de verdade, não os diegéticos) rodaram aquelas cenas. "Numa época em que as técnicas digitais podem nos mostrar quase tudo, *A Bruxa de Blair* é um lembrete de que o que realmente nos assusta é o que não podemos ver. O ruído no escuro é quase sempre mais assustador do que o que faz o ruído no escuro" (EBERT, 1999)³¹. Essa estratégia de sugerir mais do que mostrar foi seguida por outros filmes de *found footage* que se seguiram, como é o caso de *Atividade Paranormal*. Porém, o caminho até lá foi longo, e nesse meio tempo o subgênero se estabeleceu, cresceu e se proliferou ainda mais.

Com o sucesso de *A Bruxa de Blair*, começaram a surgir diversos títulos que abordaram, direta ou indiretamente, o subgênero *found footage*. O próprio *The Last Broadcast*, mencionado anteriormente, teve o seu lançamento adiado e tentou repetir o sucesso do longa de Myrick e Sanchez. Além desse, também foram lançados títulos como *The Dark Area* (*The Dark Area*, 2000, Oliver Hummell), que novamente mostra o terror passado numa floresta; *Strawberry Estates* (*Strawberry Estates*, 2001, direção: Ron Bonk), sobre a expedição a um asilo assombrado; *Halloween - Ressurreição* (*Halloween: Resurrection*, 2002, direção: Rick Rosenthal), que coloca o assassino Michael Myers em meio a um *reality show*; *O Olho que Tudo Vê* (*My Little Eye*, 2002, direção: Marc Evans), que também mistura terror com *reality shows*; *The Collingswood Story* (*The Collingswood Story*, 2002, direção: Michael Costanza), longa passado todo na tela de um computador; *O Último Filme de Terror* (*The Last Horror Movie*, 2003, direção: Julian Richards), sobre um *serial killer* que usa fitas de vídeo para atrair suas vítimas; *The Unknown* (*The Unknown*, 2005, direção: Karl Kozak), que mostra um grupo perseguindo a criatura que matou algumas pessoas na floresta; *S&man*

²⁹ Tradução minha. Original: “the directors consciously chose to obscure themselves behind the public-facing myth that its diegetic filmmakers created the film, but this obscurity also shifted the focus to the directorial and acting methods once the supposed secret was out”

³⁰ Tradução minha. Original: "By shooting in a chill season, by dampening the color palette, the movie makes the woods look unfriendly and desolate; nature is seen as a hiding place for dread secrets."

³¹ Tradução minha. Original: "At a time when digital techniques can show us almost anything, "The Blair Witch Project" is a reminder that what really scares us is the stuff we can't see. The noise in the dark is almost always scarier than what makes the noise in the dark."

(S&man, 2006, direção: J.T. Petty), que examina a cultura de consumo de supostos *snuff movies*; entre muitos outros.

Já mencionamos a importância da criação do YouTube (em 2005) e sua venda para o Google (em 2006), o que facilitou o consumo de imagens que aparentavam ser amadoras. A quantidade de títulos foi aumentando e aos poucos o público começou a se acostumar com as imagens tremidas e a narrativa característica do *found footage*. Assim, a partir de 2007, notou-se uma explosão do subgênero que além de ter o seu espaço garantido no cenário *underground* do terror, com uma infinidade de títulos pouco conhecidos, também passou a ocupar lugar de destaque nas salas de cinema e a atrair grandes cineastas. *Diário dos Mortos* (Diary of the Dead, 2007), por exemplo, tem direção de George Romero, pioneiro no subgênero de filmes de zumbis; *[Rec]* ([Rec], 2007, direção: Jaume Balagueró e Paco Plaza) colocou o cinema de terror espanhol no mapa e gerou um remake americano, *Quarentena* (Quarantine, 2008, direção: John Erick Dowdle); *Cloverfield: Monstro* (Cloverfield, 2008, direção: Matt Reeves) tem produção de ninguém menos do que J.J. Abrams, um dos diretores mais importantes da atualidade; *Distrito 9* (District 9, 2009, direção: Neill Blomkamp) chegou a ser indicado ao Oscar de Melhor Filme; *Contatos de 4º Grau* (The Fourth Kind, 2009, direção: Olatunde Osunsanmi) trouxe no seu elenco a atriz Milla Jovovich; *O Último Exorcismo* (The Last Exorcism, 2010, direção: Daniel Stamm) foi feito com apenas US\$ 1,8 milhão e rendeu mais de US\$ 67 milhões; *O Caçador de Troll* (Trolljegeren, 2010, direção: André Øvredal) explorou a mitologia escandinava; *Apollo 18 - A Missão Proibida* (Apollo 18, 2011, direção: Gonzalo López-Gallego) levou o *found footage* para o espaço; *Filha do Mal* (The Devil Inside, 2012, direção: William Brent Bell) tentou repetir a temática e o sucesso de *O Último Exorcismo*, mas não conseguiu; a antologia *V/H/S* (V/H/S, 2012, vários diretores) trouxe segmentos de alguns dos principais nomes do terror *indie* contemporâneo – e gerou três continuações; *The Bay* (The Bay, 2012) foi dirigido pelo veterano Barry Levinson; *Chernobyl* (Chernobyl Diaries, 2012, direção: Bradley Parker) explorou o terror nuclear; *Assim na Terra Como no Inferno* (As Above, So Below, 2014) foi dirigido por John Erick Dowdle, mesmo de *Quarentena*; *Eles Existem* (Exists, 2014) foi a nova incursão de Eduardo Sánchez, co-diretor de *A Bruxa de Blair*, no subgênero; *O Herdeiro do Diabo* (Devil's Due, 2014, direção: Matt Bettinelli-Olpin e Tyler Gillett) buscou emular um estilo parecido com o do clássico *O Bebê de Rosemary*; *Área 51* (Area 51, 2015) foi o segundo filme dirigido por Oren Peli (diretor de *Atividade Paranormal*), *A Forca* (The Hallows, 2015) teve uma excelente campanha de *marketing* viral; *A Visita* (The Visit, 2015) tem direção de M. Night Shyamalan (diretor de *O Sexto Sentido*).

Recentemente, o precursor *A Bruxa de Blair* (The Blair Witch Project, 1999) teve uma continuação, intitulada apenas *Bruxa de Blair* (Blair Witch, 2016). Em entrevista durante a divulgação do filme, o diretor Adam Wingard – que já tinha trabalhado com o *found footage* na antologia V/H/S – declarou que este é o futuro do cinema de terror. Segundo ele, "não tem como desviar-se disso. Quanto mais pessoal for a experiência, maior será o terror" (WINGARD, 2016). Muitos dos filmes citados até aqui exploraram o *found footage* de maneiras distintas, mas em cada caso é possível verificar como o subgênero flerta com o realismo e como, muitas vezes, se utiliza disso para falar sobre outros temas. É o caso, por exemplo, da franquia *Atividade Paranormal*. Apesar de aparentarem serem apenas filmes sobre casas mal-assombradas, esses longas também discutem relacionamentos, o conceito de posse e a relação das pessoas com a tecnologia. Para entender melhor como se dá essa relação, abordaremos a seguir cada uma das produções da franquia *Atividade Paranormal*, começando – é claro – pelo início.

3 O REALISMO DO CINEMA INDEPENDENTE

Quanto mais assustadora, mais fácil será aceitar sua realidade. O terror se torna verdade assim que admitir que é algo que podia lhe acontecer.

Depois da Meia-Noite (After Midnight, 1989, direção: Jim Wheat e Ken Wheat)

O primeiro filme da franquia *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*) foi produzido com um orçamento estimado de cerca de US\$ 15 mil e rodado em 2007. De acordo com o diretor Oren Peli, a ideia para o filme surgiu a partir de uma experiência pessoal, quando ele viu um objeto se mover sozinho na sua casa³². Nascido em Israel em 1970 e emigrado para os Estados Unidos quando tinha 19 anos, Peli estudou animação e computação gráfica, atuando por algum tempo como programador de *softwares*. Sua ideia inicial era fazer um filme que fosse bom o suficiente para que ele pudesse largar o seu emprego. A princípio ele pensava que, para fazer filmes, a pessoa precisava fazer faculdade e estudar cinema, mas quando assistiu a filmes como *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999, direção: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez), *O Mariachi* (*El Mariachi*, 1992, direção: Robert Rodriguez) e *Mar Aberto* (*Open Water*, 2003, direção: Chris Kentis) percebeu que era possível realizar filmes de maneira independente. Isso o inspirou. “Eu pensei, se um dia eu tiver uma ideia, vou fazer o mesmo”³³ (PELI, 2015). Ele não tinha experiência com cinema quando resolveu filmar o projeto de *Atividade Paranormal* na sua própria casa e contou com a colaboração dos atores desconhecidos: Micah Sloat e Katie Featherston, que emprestam seus próprios nomes para os personagens como forma de dar mais veracidade à trama.

Outra forma de estabelecer um diálogo com a realidade foi pela escolha do formato no qual o filme foi rodado, o *found footage*. Para Peli, nunca houve outra maneira de rodar esse filme. Segundo ele, o público já conhece os movimentos de câmera de um filme regular, sabe quem são os atores, sabe que há uma grande equipe por trás disso tudo. Mas quando você tira tudo isso, "o público acredita que está vendo algo com um grau maior de plausibilidade. A suspensão da descrença torna-se ainda mais fácil. Você tem um público que está mais investido na história e nos personagens"³⁴ (PELI, 2008). Ou seja, o que ele fez foi fugir do

³² Fonte: Internet Movie Database

³³ Tradução minha. Original: “I thought, if ever I have an idea, I’ll do the same.”

³⁴ Tradução minha. Original: “the audience thinks they are seeing something with a higher degree of plausibility. The suspending of disbelief becomes all the easier. You have an audience that’s more invested in the story and the characters.”

naturalismo do cinema clássico, aquele com o qual o espectador já está acostumado, e investir num formato que causa estranhamento e soa mais realista. E o *found footage* faz isso ao criar uma ambientação que testa os limites do espectador e que desafia a linha que separa os fatos das mentiras da ficção (HELLER-NICHOLAS, 2014).

Identificação é, portanto, uma parte fundamental de como o terror *found footage* busca nos assustar, e o público do terror *found footage* entende essas características formais abertas como sendo parte do mundo diegético do filme: A câmera é parte da história. Isto não é comunicado meramente através da sua construção formal, mas também através do que é frequentemente um diálogo sem ambiguidade em torno do ato de filmagem (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 23-24)³⁵

O equipamento cinematográfico faz parte daquele universo narrativo e, na maior parte do tempo, é operado pelos personagens. No caso do primeiro *Atividade Paranormal*, é comum vermos o personagem de Micah falando sobre a tecnologia e demonstrando o seu funcionamento para a namorada e, conseqüentemente, para o público. Em relação ao seu tratamento com os atores, Oren Peli empregou um estilo bastante similar ao que foi usado pelos cineastas Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, responsáveis por *A Bruxa de Blair*. Visando dar mais espontaneidade às atuações, ele passou poucas informações para os atores, que tiveram que improvisar a maioria das suas falas e reagir a situações nas quais eles não sabiam o que ia acontecer. Os atores não receberam nenhum roteiro. "Eles não sabiam nada sobre o que estavam se metendo. Tudo que eles sabiam era que eles iriam fazer algo sobre uma casa mal assombrada e basicamente eles foram descobrindo tudo enquanto filmavam. Tudo era espontâneo" (PELI, 2008)³⁶.

A atuação no terror *found footage*, aliás, é um dos pontos mais importantes nessa proposta de legitimidade do subgênero. Como todo o filme é construído em cima da proposta de que aquilo que estamos vendo é um registro do real, é preciso que as ações e – talvez principalmente – as reações dos atores pareçam genuínas. O uso de atores desconhecidos também é uma escolha que legitima essa proposta, uma vez que o público não tem nenhuma ideia pré-concebida em relação àquelas pessoas, tornando mais fácil que os associemos àqueles personagens. Porém, o improviso proposto primeiro por Myrick e Sanchez, e depois

³⁵ Tradução minha. Original: "Identification is therefore a fundamental part of how found footage horror films seek to scare us, and found footage horror audiences understand these overt formal features as being part of the diegetic world of the film: The camera is part of the story. This is not communicated merely through their formal construction, but also via what is frequently unambiguous dialogue around the act of filming".

³⁶ Tradução minha. Original: "They didn't know about anything they were getting into. All they knew is they were going to do something about a haunted house and basically discovered everything as they were shooting. There were no lines for them to follow. Everything was spontaneous."

por Peli, funciona melhor numa produção independente como esta. À medida que os orçamentos vão crescendo, o nível de planejamento da produção aumenta. Dá-se mais atenção aos detalhes e sobra pouco espaço para esse improvisado proposto inicialmente. Aconteceu com a continuação *Bruxa de Blair* (2016) e também aconteceu com a franquia *Atividade Paranormal*. Porém, nesse primeiro momento, o método de atuação adotado pelo cineasta em parceria com os atores funcionou, e muito bem.

Apesar de serem similares em sua forma, *A Bruxa de Blair* e *Atividade Paranormal* apresentam diferenças significativas em relação ao seu conteúdo. Para Shaviro (2016), *A Bruxa de Blair* se aproxima de um uso tradicional da fragmentação cinematográfica, aproximando-se muito mais do estilo clássico de montagem, que reduz as imagens ao mínimo necessário para contar uma determinada história, em busca do que o autor chama de “sublime”. Prova disso, é que ao todo foram captadas mais de 100 horas de filmagem que, ao final, foram condensadas em um filme de 81 minutos de duração. Ao contrário disso, *Atividade Paranormal* é mais caracterizado pela hipercontinuidade. Isso está inscrito dentro da lógica narrativa do filme que, em muitos casos, mostra imagens de câmeras de segurança. Estes equipamentos pequenos e de fácil manuseio rodam o tempo todo, podem ser levados para qualquer lugar e podem gravar qualquer coisa. Ou seja, eles não são guardados para serem usados em ocasiões especiais (não que as câmeras de *A Bruxa de Blair* fossem usadas de maneira comedida, elas não eram, mas a montagem concisa sugere isso). Além disso, no caso de *Atividade Paranormal*, “as intrusões gravadas ou produzidas por essas câmeras não são sublimes, como era frequentemente o caso no horror antigo; em vez disso, tendem a ser banais”³⁷ (SHAVIRO, 2016, p. 853).

Todos os artifícios utilizados, desde o planejamento, a produção, o formato de gravação e a predisposição pelo banal, propõem um diálogo com a realidade. E esse diálogo é percebido desde o início da projeção, quando o filme se apresenta como um documento real. “*A Paramount Pictures gostaria de agradecer às famílias de Micah Sloat e Katie Featherston e à polícia de San Diego*” afirmam os dizeres iniciais. Para Heller-Nicholas (2014), essa declaração é autorreflexiva, uma vez que se apresenta como a produção de um grande estúdio ao mesmo tempo em que se declara uma suposta evidência policial, uma documentação autêntica dos fatos. Caso isso fosse verdade, este seria então um *snuff movie*. Mas não é o

³⁷ Tradução minha. Original: “the intrusions recorded or produced by these cameras are not sublime, as was so often the case in older horror; rather, they tend to be banal”.

caso. Trata-se na verdade de um filme de ficção totalmente independente, ainda que tenha sido distribuído por um dos grandes estúdios de Hollywood.

Além de dirigir, Oren Peli escreveu, produziu, fotografou, fez o *casting*, cuidou do figurino, da direção de arte e da montagem do filme. Apesar de o conceito de uma produção independente datar desde os primórdios do cinema, o filme independente dos anos 2000 traz consigo uma característica técnica e tem lugar de destaque em grandes festivais. Segundo Geoff King (2005), desde a década de 1950 até a mais recente produção em vídeo, existe uma forte tendência no cinema independente americano de criar uma impressão de realidade ou de autenticidade. As abordagens narrativas que visam atingir esse objetivo vão desde a rejeição do estilo clássico hollywoodiano ou então, de maneira mais radical, associada à linguagem do documentário ou dos telejornais. Assim, o uso de câmera na mão, movimentos bruscos e efeitos como o *zoom* dão a impressão de que a câmera está capturando naturalmente os eventos que acontecem na sua frente (KING, 2005). No caso do *found footage* isso se torna ainda mais visível. Mesmo se posicionando fora da narrativa clássica hollywoodiana, o *found footage* se apresenta como uma escolha estética essencial para a construção de verossimilhança. Essa verossimilhança é alcançada por meio de uma crueza na narrativa e pela utilização de imagens tremidas e aparentemente amadoras, captadas pelos próprios personagens ou por câmeras de segurança (HELLER-NICHOLAS, 2014). Essas características são quase uma marca registrada da franquia *Atividade Paranormal*.

Dessa forma, as câmeras e a tecnologia são "cruciais na construção de um sentido mais amplo de presença (tanto sobrenatural quanto tecnológica) que domina a franquia"³⁸ (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 132), ou seja, ao longo de todos os filmes perceberemos que aqueles personagens são assombrados tanto pelo demônio quanto pela vigília constante representada pelo equipamento. Mesmo quando a ameaça sobrenatural não está presente, os personagens ainda têm a sua vida controlada pelo aparelho cinematográfico, inserido diegeticamente naquele universo. E como a presença do aparelho é contínua, toda a construção narrativa de *Atividade Paranormal* tem como objetivo explicitar um realismo associado à ideia de um (falso) amadorismo captado por meio dessas câmeras: em alguns momentos os personagens aparecem nos cantos do quadro, em outros a ação acontece fora de quadro, porque eles “esqueceram” de levar a câmera. A narrativa que soa realista é uma das maiores qualidades do filme, e foi um dos motivos de ele ter chamado atenção no *Screamfest*

³⁸ Tradução minha. Original: “are crucial in constructing the broader sense of presence (both supernatural and technological) that dominates the franchise”.

Horror Film Festival, em Los Angeles, em 2007, onde foi comprado pela Paramount e pela DreamWorks. O cineasta Steven Spielberg ficou encantado e assustado com a produção, declarando que teve que parar de assistir no meio e retomar a sessão mais tarde, durante o dia³⁹. Com um grande estúdio por trás, o longa passou por uma nova edição e algumas sessões testes mostraram que a cena final não estava agradando parte do público. Anteriormente, o longa terminava de maneira mais lenta, mostrando a personagem Katie sendo levada pela polícia após a morte do seu namorado. A DreamWorks queria um final que fosse aprovado mais facilmente pela plateia, e a cena foi refeita, incluindo um último susto. Essa se tornou a versão oficial do filme e é a versão que será analisada em seguida.

3.1 O RETRATO QUEBRADO

*Você não pode fugir disso, pois irá segui-los.
Poderá ficar sem se manifestar durante anos.
Mas algo pode acioná-lo para torná-lo mais
ativo. E vai, ao longo do tempo, tentar se
comunicar com você.*

Atividade Paranormal (Paranormal Activity,
2007, direção: Oren Peli)

Atividade Paranormal inicia com Micah testando os equipamentos que ele acabou de comprar para captar os eventos – supostamente – sobrenaturais que vêm acontecendo na sua casa, e que de alguma forma têm relação com o passado da sua namorada, Katie. Respeitando o realismo que o formato permite, a narrativa expõe as qualidades e defeitos do aparato cinematográfico. Quando vai para fora da casa para recepcionar Katie, o som é inundado pela interferência da rua. Já dentro de casa, Micah testa o microfone e pede para a namorada sussurrar algo, ficando feliz com o fato de o microfone ter captado a fala dela. Porém, em outros momentos, é quase impossível ouvir o que os atores falam, devido à sua distância do aparelho. Isso estabelece, desde o início, a importância do aparelho cinematográfico para a narrativa, destacando a sua presença diegética e realista. Curiosamente, esse realismo relacionado ao som é abandonado em outros momentos, conforme veremos mais para frente.

O *found footage* não permite que se explore muito da história dos personagens antes do momento em que a câmera foi ligada. Enquanto uma narrativa convencional poderia apelar para *flashbacks* expositivos que relatassem em detalhes os eventos ocorridos anteriormente, aqui o pouco conhecimento oferecido pela narrativa é entregue através de diálogos. Sabemos,

³⁹ Fonte: Internet Movie Database

por exemplo, que essa experiência não é nova para Katie. Que ela já presenciou – junto de sua irmã – esse tipo de situação desde que tinha oito anos. Trata-se de um movimento cíclico, que acontece de tempo em tempos e depois se encerra. Micah se mostra cético em relação ao sobrenatural, e por mais que sua preocupação com a namorada seja genuína, sua necessidade de se colocar como o dono da razão também é. Para Shaviro (2016), esse comportamento do protagonista "é uma variação do tropo de filme de terror igualmente familiar da figura de autoridade masculina controladora: um racionalista de mente estreita e descrente no sobrenatural, cujo desprezo pelos medos 'irracionais' da mulher só ajuda a precipitar a catástrofe" (SHAVIRO, 2016, p. 850-851)⁴⁰. E como é comum vermos ao longo do filme, Micah parece muito mais confiante no que a sua câmera mostra do que no que sua namorada diz. "A racionalidade tecnológica ironicamente conduz e canaliza a força irracional que deveria proteger; um aparelho de visibilidade máxima trabalha para acomodar o oculto, o invisível, o que literalmente não pode ser visto" (SHAVIRO, 2016, p. 851)⁴¹.

Micah é o provedor daquela casa e daquele casal. É ele quem trabalha – em casa – enquanto a namorada estuda. A narrativa coloca Katie num papel de submissa, mostrando-a fazendo bijuterias e tricotando, preocupada com o custo do equipamento adquirido pelo namorado – que ele prontamente afirma que custou apenas meio dia de trabalho. E apesar de isso não ser dito em momento algum, tudo indica que aquela casa pertence a ele, provavelmente uma herança de família, visto que é um ambiente grande demais para duas pessoas – existem dois quartos de hóspedes, sendo que em um deles há uma decoração infantil. Shaviro (2016) relaciona o tipo de casas utilizadas como locação para os filmes da franquia com o tipo de habitação que muitos americanos – e mais especificamente, muitos californianos – compraram na última década, e que, em muitos casos, perderam na crise de 2008. "Há algo essencialmente anônimo sobre esse tipo de habitação: parece genérico, mesmo depois que você se esforçou para torná-la 'sua'" (SHAVIRO, 2016, p. 852)⁴². A ideia de ser um ambiente genérico, sem nenhuma qualidade significativa, torna-o um estilo de vida que a maioria das pessoas quer atingir. "E é precisamente dentro desta suavidade genérica, nosso único simulacro de interioridade, que a força do Exterior se manifesta. Esta intrusão é tanto a

⁴⁰ Tradução minha. Original: "This is a variation on the equally familiar horror-film trope of the controlling male authority figure: a narrow-minded rationalist, and disbeliever in the supernatural, whose scorn for the woman's "irrational" fears only helps to precipitate the catastrophe."

⁴¹ Tradução minha. Original: "Technological rationality ironically conducts and channels the irrational force that it was supposed to guard against; an apparatus of maximal visibility works to accommodate the unseen, the invisible, that which literally cannot be seen."

⁴² Tradução minha. Original: "There's something essentially anonymous about this sort of housing: it looks generic, even after you have striven to make it 'yours'".

minha única reivindicação de singularidade, e algo que ameaça me arrancar de todo o conforto e toda a esperança" (SHAVIRO, 2016, p. 852)⁴³.

Tendo como base as teorias de Leslie A. Hahner, Scott J. Varda e Nathan A. Wilson, a autora Alexandra Heller-Nicholas apresenta a relação entre a franquia *Atividade Paranormal*, a crise financeira dos EUA e a maneira como o materialismo e o consumismo causam, ao mesmo tempo, medo e fascínio no público. Segundo ela, é possível fazer uma ligação mais significativa em relação ao conceito de possessão apresentado nos filmes, especialmente neste primeiro. Nesse caso, a ideia de possessão está ligada à ideia de posse (de ser dono de algo, ou de alguém) e de possuir mercadorias, e "os filmes são marcados pelo consumismo fora do controle, refletido no próprio desejo do público de consumir a própria franquia" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 130)⁴⁴.

Durante a noite, Micah deixa a câmera ligada e apontada para a cama deles, na esperança de captar alguma manifestação sobrenatural. Dessa forma, não é apenas a câmera que tem esse tipo de visão "de fora" da pessoa que está dormindo. O demônio também tem. O olhar do demônio é mais poderoso do que o das pessoas. Afinal, a pessoa que está dormindo não consegue se ver de fora – como fazem a câmera e o demônio –, mas o demônio consegue habitar o corpo da pessoa, o que lhe possibilita olhar de dentro para fora do corpo da vítima, da consciência dela (LEYDA, 2016). E se o olhar do demônio é uma demonstração do seu poder, sua aparente ausência de voz não é necessariamente um sinal de fraqueza. As cenas noturnas que mostram o casal dormindo são filmadas em planos gerais, e em muitos casos suas imagens são "aceleradas" (o relógio marcador na imagem mostra o tempo correndo mais depressa, algo que vai se repetir ao longo de toda a franquia) até um ponto onde algo de estranho acontece, quando então as ações voltam a ser mostradas em "tempo real". Tais cenas exemplificam a discussão a respeito do realismo no cinema, ao mesmo tempo em que a encaixam dentro do universo narrativo do terror.

A duração relativamente longa dessas filmagens do tripé, que enquadram os objetos de uma longa distância, convida a varredura da imagem discutida na concepção de Bazin do realismo. Mas onde para Bazin a combinação de longas tomadas e longas filmagens exige uma atitude contemplativa, no filme de terror é a apreensão sobre o

⁴³ Tradução minha. Original: "And it's precisely within this generic blandness, our only simulacrum of interiority, that the force of the Outside manifests itself. This intrusion is both my only claim to singularity, and something that threatens to tear me away from all comfort and all hope".

⁴⁴ Tradução minha. Original: "the films are marked by out- of-control consumerism, reflected by the audience's own desire to consume the franchise itself".

que o quadro pode revelar que melhor descreve a motivação para tal varredura (SAYAD, 2016, p. 58)⁴⁵.

Nesse sentido, percebe-se que existe uma tensão entre o tempo do relógio mostrado na tela e o tempo diegético do filme. O perigo não decorre da aceleração do tempo, mas sim dos momentos em que o tempo “para”, ou melhor, quando ele corre de maneira realista. Da mesma maneira, notamos uma predisposição do filme em manipular o tempo, algo que será explorado ao longo da franquia. Além da manipulação do tempo, essas cenas noturnas também nos apresentam a outro elemento bastante significativo do longa (e da franquia): o uso do som. Enquanto no início do filme os testes feitos por Micah davam a ideia da estética de um vídeo caseiro, captado por um único microfone, nas cenas noturnas o som adquire um barulho de baixa frequência, que emana por todos os lados, e não somente pela frente, como acontecia até então. Para entender a diferença, deve-se avaliar da seguinte maneira. Um aparelho *home theater* tem normalmente seis caixas de som. Três na frente, duas atrás e uma abaixo, para o som mais grave. Um vídeo caseiro como o que víamos até então, captado por um único microfone, teria o seu som saindo apenas das caixas da frente, num sistema 2.0. E é justamente o que acontece nas cenas diurnas. Porém, durante a noite, e apenas em alguns momentos, o som muda para uma configuração 5.1, com destaque para um som grave que sai da caixa abaixo.

Nessa Johnston (2015) chama esse som de *Voicelless Acousmêtre*, partindo de uma teoria sonora comum no cinema, e expandindo-a para a franquia *Atividade Paranormal*. Dentro do estudo de som no cinema, *Acousmêtre* seria uma espécie de personagem-voz que tem como fonte de poder o fato de ser ouvido, mas não visto. Sem precisar estar presa a um corpo diegético – isto é, um corpo visto no filme –, essa voz parece vir de todos os lugares, tornando impossível que se defina claramente os limites do seu poder. Porém, a teoria de *Acousmêtre* fala especificamente de um ser sem corpo, mas dotado de voz. O que Johnston propõe é que esse som grave que ouvimos nas cenas noturnas seja justamente a voz do demônio que assombra o casal. Ela afirma que durante as cenas noturnas "as capacidades da exposição de som *surround* digital são empregadas - o '0,1' LFE *sub-bass rumble* se estende

⁴⁵ Tradução minha. Original: "The relatively long duration of these tripod shots, which frame objects from a long distance, invites the scanning of the image discussed in Bazin's conception of realism. But where for Bazin the combination of long takes and long shots calls for a contemplative attitude, in the horror film it is apprehension about what the frame may reveal that best describes the motivation for such scanning."

além da tela, sugerindo um poder estranho que existe além da própria estratégia de representação de filmes caseiros de Micah" (JOHNSTON, 2015, p. 137)⁴⁶.

O poder daquela “voz” vai além da narrativa diegética, e isso é comprovado quando percebemos que aquele som grave 5.1 que nós ouvimos não só não é escutado pelos personagens, como também não é captado pelo equipamento de som manipulado por eles. É uma maneira hitchcockiana do filme de dar mais informação ao público do que aos personagens. Sempre que ouvimos aquele som, esse *Voicelless Acousmètre*, sabemos que algo vai acontecer. Afinal, o som indica a presença sobrenatural que assombra aquela casa. Mas os personagens não sabem de nada. “A apresentação do som surround digital de *Atividade Paranormal* cria um demônio invisível que existe além da estrutura *found footage* de falso documentário do filme” (JOHNSTON, 2015, p. 142)⁴⁷. Esse som vai ganhando mais força – e mais voz – ao longo da narrativa, culminando, em certo momento, em algo similar a um grito.

Quando recebem a visita do Dr. Fredrichs, um médium chamado para avaliar a casa, Micah o menospreza, procurando se impor novamente como o único responsável pela segurança do casal. E, a partir desse momento, percebe-se também que a relação dos dois também não está tão sólida quanto ele gostaria. O médium pergunta como é a relação deles, e Micah prontamente responde que “é boa”, não deixando a namorada falar. Percebendo que essa pode não ser a verdade, o Dr. Fredrichs informa que “essas assombrações se alimentam de energia negativa. Então, se há algo de negativo aqui, vai ajudar a intensificar a assombração”. Mas Micah se recusa a acreditar que há algo de errado. Alguns diálogos apontam, indiretamente, os problemas que os dois têm, ou podem vir a ter. Katie descreve as experiências que ela tem desde a juventude – quando via uma figura, uma massa, que ficava parada na beira da sua cama – até os dias atuais, revelando que chegou a ouvir uma voz chamando pelo nome dela. Micah, por sua vez, demonstra desconfiança em relação à namorada, duvidando que ela tenha de fato escutado alguma coisa e afirmando que, se ela ouviu algo, deve ter sido ele mesmo que falou o nome dela durante o sono. Dessa maneira, mesmo sem perceber, Micah se colocou na posição de causador dos problemas do casal, algo que, como veremos mais para frente, não deixa de ser verdade.

Mesmo não acreditando, ele se mostra fascinado com a possibilidade de algo sobrenatural acontecer, só pra que ele possa captar na câmera. Empolgado, Micha mostra

⁴⁶ Tradução minha. Original: “the capabilities of digital surround sound exhibition are employed – the ‘0.1’ LFE sub-bass rumble extends beyond the screen, suggestive of an uncanny power existing beyond Micah’s own home movie representational strategy”.

⁴⁷ Tradução minha. Original: “The digital surround sound presentation of *Paranormal Activity* creates an invisible demon that exists beyond the film’s *found footage* horror mockumentary framework”

todos os seus equipamentos para o médium e em diversos momentos é visto “provocando” a assombração, tentando fazer com que algo diferente aconteça. Ainda assim, nas primeiras noites, não acontece quase nada. Somente uma chave que aparece no chão da cozinha e, mais significativo, uma porta que se mexe sozinha, e depois volta para a mesma posição inicial. Nesse momento é estabelecida uma relação entre a assombração e a câmera, uma vez que essa “demonstração de poder” foi feita exclusivamente para o equipamento.

A utilização da câmera e demais equipamentos cinematográficos de forma diegética, operadas pelos próprios atores e reconhecidas como parte ativa da narrativa, são elementos que fazem do filme um exemplo do que Shaviro chama de “pós-cinema”. O autor explica que esse conceito de “pós-cinema” pode ser exemplificado em filmes como *Atividade Paranormal*, no qual “o uso de tecnologias que muitas pessoas já têm em suas casas aponta para o fato de que essas tecnologias não estão nos observando de fora, mas são elas mesmas completamente tecidas na textura da vida cotidiana” (SHAVIRO, 2016, p. 853)⁴⁸. Para ele, o longa se encaixa na sua teoria por não propor uma autorreflexividade. Ou seja, apesar de as câmeras aparecerem dentro da narrativa, elas não estão ali como um recurso metalinguístico no qual o filme fala sobre o filme. Em vez disso, “tudo acontece no mesmo plano. Isso faz parte do que torna esses filmes pós-cinematográficos. A tecnologia que registra a atividade estranha não é, em si, minimamente estranha” (SHAVIRO, 2016, p. 853)⁴⁹.

As partes mais interessadas na câmera são, portanto, Micah e o demônio (o médium identifica a assombração como tal). Katie, por sua vez, era contrária ao uso do equipamento. “Eu nem queria a câmera”, diz ela em certo momento. Mas seu namorado ignorou a sua vontade. E o demônio quer Katie. O ciúme gerado por esse “triângulo amoroso” subversivo faz com que Micah queira cuidar de tudo sozinho, rejeitando qualquer ajuda externa. O médium indica um demonologista para cuidar do caso, mas Micah não quer nenhum “charlatão” na sua casa. Quer manter sua posição de pilar da relação. Para isso, faz uma pequena pesquisa, julgando que desta maneira será mais capacitado para lidar com a situação do que um demonologista qualquer. À medida que o filme avança, Micah se mostra mais empolgado com o que conseguiu captar. “Isso é coisa boa”, diz ele em certo momento, “espero que ele [o demônio] mostre mais ação”. Envolto em sua própria empolgação, ele não percebe o medo real que Katie sente em relação a tudo isso. Enquanto ele quer que as coisas

⁴⁸ Tradução minha. Original: "The use of technologies that many people already have in their homes points up the fact that these technologies are not observing us from outside, but are themselves thoroughly woven into the texture of everyday life."

⁴⁹ Tradução minha. Original: "everything happens on the same plane. This is part of what makes these films post-cinematic. The technology that records the uncanny activity is not in itself the least bit uncanny".

aconteçam, ela quer que tudo acabe. Assim, ele rejeita a ideia de desligar a câmera, ignorando o fato de que o equipamento é um dos causadores de todo o mal que eles estão presenciando.

Micah ainda tenta estabelecer algum tipo de comunicação com o demônio, algo que, por causa do som, nós antecipamos antes do personagem. Ele utiliza o seu microfone para tentar captar qualquer tipo de manifestação sobrenatural. Faz diversas perguntas e não escuta nenhuma resposta. Até que ele pergunta se o demônio gostaria de se comunicar por meio de uma tábua de ouija. Prontamente, a voz sem corpo se manifesta, por meio de um som grave que, de novo, o protagonista não ouve. Porém, quando ele revisa o áudio dessa cena, percebemos que o microfone de fato captou algo, mas algo diferente. Algo mais simples, mais direto. O *software* de edição usado por Micah para analisar o áudio captado naquele momento mostra uma pequena variação sonora, imperceptível ao ouvido humano, mas que foi captada pelo aparelho. Porém, essa “voz” do demônio dentro do filme é diferente da voz que nós, o público, escutamos.

Katie explica que, apesar de conviver com essa entidade durante boa parte da sua vida, esse tipo de manifestação tão real e tão forte não acontecia “*antes da câmera*”. Vale lembrar que Katie afirmou que a presença do demônio era sentida durante um tempo, e depois ia embora. Isso não acontece agora, por causa da interferência da câmera. Para Shaviro (2016), a relação entre o uso da câmera e a ampliação da ameaça sobrenatural é clara. Ele explica que as câmeras de *Atividade Paranormal* não servem apenas para gravar eventos inexplicáveis; elas concentram e amplificam essas forças. São dispositivos performativos, já que fazem as coisas acontecerem, em vez de se limitarem a apenas gravá-los quando acontecem (SHAVIRO, 2016).

Porém, essa visão de uma câmera performativa, que “causa” o tormento do personagem, vai de encontro à ideia de realismo cinematográfico. Afinal, não estamos mais falando de apenas uma imagem que simula um registro do real, mas também de uma câmera – que neste caso também é um objeto cinematográfico – que surge como um participante ativo dentro daquela narrativa. Assim, qual seria a grande diferença entre a câmera – vista nesse momento como um objeto cenográfico – e o Livro dos Mortos de *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (The Evil Dead, 1981, direção: Sam Raimi) ou o ovo alienígena levado à bordo da nave Nostromo em *Alien, O Oitavo Passageiro* (Alien, 1979, direção: Ridley Scott)?

Uma resposta possível é que a diferença talvez não seja o objeto em si, mas o olhar desse objeto. Para Rombes, “a presença maligna nestes filmes é invisível precisamente porque

não há mal. As próprias câmeras são agentes de posse, literalmente: elas possuem aqueles que passam pelo seu olhar" (ROMBES, 2016, p. 850)⁵⁰. Como tais filmes geralmente não mostram a ameaça enfrentada pelos personagens, a assombração das câmeras passa a ser nós mesmos, que somos vistos nos encarando de volta. Nos vigiamos a nós mesmos. Trata-se, portanto, de uma reflexão extremamente narcisista.

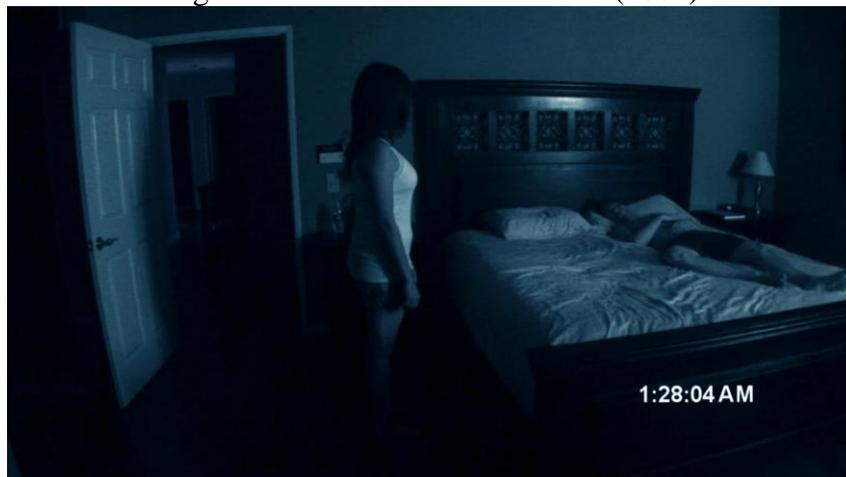
Somente na segurança do fracasso podemos prosseguir com confiança, que tudo não vai ficar bem, que as casas que sonhávamos que estavam assombradas, estavam realmente assombradas, que para justificar isso fizemos câmeras, e para justificar as câmeras, viramo-las para nós mesmos, tudo para provar que os espaços assombrados eram realmente assombrados, porque a história não é real se ela não é assombrada, exceto – numa virada que ninguém antecipou – acaba que as próprias câmeras eram assombradas, recheadas com nossos próprios circuitos, criadores e consumidores de imagens, devorando imagens (ROMBES, 2016, p. 858-859)⁵¹.

A situação causada/amplificada/registrada pela câmera se agrava e numa noite, Katie se levanta e fica um longo tempo parada ao lado da cama (Figura 12). Durante todo o tempo em que Katie está no quarto, o público consegue ouvir aquele mesmo som grave e intenso. Porém, quando ela sai do quarto, e som para. O som – ou o demônio – a acompanhou para o andar de baixo da casa, deixando Micah sozinho. Eventualmente, Micah vai atrás dela e a encontra no quintal de casa em estado quase catatônico. O som está lá junto dela, controlando-a de alguma forma. Ela se recusa a voltar para casa, então ele vai até o quarto para pegar um cobertor. É então que Micah é surpreendido por Katie que aparece na porta do quarto, sem nenhuma lembrança do que acabou de acontecer. Algo tão estranho assim seria suficiente para qualquer um pedir ajuda externa, mas Micah convence Katie de que chamar um exorcista só iria piorar as coisas. Dessa forma, ele se coloca novamente como a única solução para o problema. Ignorando os conselhos do médium e os pedidos da namorada, Micah usa uma tábua de ouija para tentar se comunicar com o demônio. A sua negligência em relação às súplicas da namorada causa uma briga entre eles. Mesmo assim, os dois saem de casa, e não percebem que a tábua de ouija de fato iniciou algum tipo de comunicação, antes de entrar em combustão. Tudo isso foi captado pela câmera. Então, de certa maneira, o desejo de Micah de registrar algum evento sobrenatural deveria ter sido satisfeito. Mas não foi.

⁵⁰ Tradução minha. Original: "The evil presence in these films is invisible precisely because there is no evil. The cameras themselves are agents of possession, literally: they possess those who happen into their gaze".

⁵¹ Tradução minha. Original: "Only in the security of failure can we proceed with confidence, that everything will not be all right, that the houses we dreamed were haunted really were haunted, that in order to justify this we made cameras, and in order to justify the cameras we turned them on ourselves, all to prove that the haunted spaces really were haunted, because history isn't real if it isn't haunted, except—in a twist no one saw coming—it turned out the cameras themselves were haunted, stuffed with our own circuitry, creators and consumers of images, devouring images".

Figura 12 – Atividade Paranormal (2007)



Fonte: <https://wheresthejump.com/jump-scares-in-paranormal-activity-2007/> (2017)

Isso porque o desejo real de Micah não é o de registrar uma ameaça sobrenatural. Se fosse isso, ele teria parado de gravar logo de início. Uma das suas principais motivações parece ser a de *presenciar* uma ameaça dessas. Uma das suas maiores frustrações talvez seja a de que a câmera capta evidências quando ele não está olhando. Existe aí uma relação entre o uso da tecnologia de captação de imagem em vídeo e o ato de ver a imagem em tempo real. Philip Dubois (2004) lembra que a palavra “vídeo” vem do latim *videre*, que significa “eu vejo”. O ato de ver, nesse caso, está intrinsecamente relacionado com a tecnologia. “*Video* é o ato mesmo do olhar” (DUBOIS, 2004, p. 71). Desta forma, o conceito “implica ao mesmo tempo uma ação em curso (um processo), um agente operando (um sujeito) e uma adequação temporal ao presente histórico: ‘eu vejo’ é algo que se faz ‘ao vivo’” (DUBOIS, 2004, p. 72).

A obsessão de Micah em resolver tudo sozinho só não é maior do que a sua obsessão pelo aparelho. Tanto é que, quando ele e Katie fazem as pazes, ela o faz jurar para a câmera que não vai mais perturbar o demônio. Isso demonstra que Katie entendeu que a câmera tem um papel mais ativo no seu relacionamento do que ela própria. Micah quebrou todas as promessas que fez para Katie. Mas talvez ele cumpra o que promete para a câmera. Mesmo assim, o relacionamento do casal vai se deteriorando para um ponto em que não há mais reparo. Ele continua afirmando que tem um plano, que vai cuidar de tudo, e quando ela o questiona, ele dá uma resposta condescendente, mandando-a respirar fundo e tomar um comprimido. Sua motivação é expressa num diálogo bastante significativo, dito num momento de raiva: “*ninguém vem pra minha casa, fode com a minha namorada, e sai impune disso*”. É claro que Micah está se referindo à maneira como a presença do demônio desestabiliza Katie, porém a conotação sexual da frase e o sentimento de posse (minha casa,

minha namorada) apontam em outra direção, explicitando o fato de que Micah não é mais o macho dominante naquele local. E Katie passa a rejeitar esse tipo de atitude.

Em outro momento no qual Micah tenta reafirmar a sua posse e o seu poder, “eu estou cuidando disso. Essa é a minha casa. Você é minha namorada. Eu vou resolver o problema, ok?”, ela ri da cara dele, desestabilizando-o. Ainda assim, ele insiste em soluções inúteis. Nesse caso, ele espalha farinha pelos corredores da casa. A ideia disso é que se alguém – ou algo – passar por ali, eles saberão. A inutilidade dessa solução chega a ser risível. A dúvida se algo passou por ali ou não já foi deixada para trás há muito tempo. Porém, isso revela o despreparo de Micah para propor soluções viáveis. Após seguir a trilha de pegadas deixadas convenientemente pelo demônio, Micah encontra uma foto antiga de Katie escondida no sótão da casa (onde também ouvimos aquele mesmo som grave, indicando que o fato de Micah ter chegado até ali não é nenhuma coincidência). Com as bordas queimadas e mostrando Katie na sua juventude, essa foto desencadeia um sentimento de depressão nela.

Aos poucos ela cede àquela situação e se entrega à ameaça. E quando, apesar de tudo, Micah ainda afirma que está no controle e que está fazendo progresso, ela explode, colocando para fora tudo o que reprimiu durante o filme todo: “Não, você não está tendo nenhum progresso e você não está no controle. Aquilo está no controle. E se você pensa que você está no controle, você está sendo um idiota”, diz ela. “Nenhuma das coisas que você fez ajudou. E me desculpe, eu não quero cortar o seu barato, mas a câmera não ajudou, as pegadas estúpidas não ajudaram. Você acha que eles deixariam pegadas se não se quisessem deixar? Não! Deixou porque queria deixar. Queria que você encontrasse a minha foto. Pode estar em qualquer lugar, escutando o que estamos falando agora. Você está absolutamente sem poderes! Supere isso!”.

O relacionamento dos dois acabou, ainda que eles não admitam. O demônio ganha cada vez mais força, tendo uma presença mais “física”, e parece se divertir com isso. Em certo momento ele se manifesta fechando a porta, somente para ficar do lado de fora fazendo barulhos. Sua respiração passa a ser audível, e vemos até mesmo o cabelo de Katie se mexendo como resultado dessa respiração. Sua sombra também é vista na porta do quarto. Ao contrário de antes, o demônio também se manifesta durante o dia, quebrando um porta-retratos do casal, numa imagem bastante simbólica do fim iminente daquele relacionamento (Figura 13). O enfoque dado pela narrativa à relação do casal ao mesmo tempo em que eles enfrentam a ameaça sobrenatural encontra reflexo na teoria de Bordwell a respeito da estrutura do cinema clássico. Para o autor, a trama de um filme normalmente é dividida em duas linhas de enredo. A primeira delas diz respeito ao romance heterossexual e a outra

envolve algo diferente, como um obstáculo a ser superado. "Na maioria dos casos, a esfera do romance e a outra esfera de ação são distintas, porém interdependentes" (BORDWELL, 2005, p. 281). Cada linha possui seus respectivos objetivos e podem tanto culminar ao mesmo tempo quanto em momentos diferentes.

Figura 13 – Atividade Paranormal (2007)



Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt1179904/mediaviewer/rm3993995520> (2017)

No caso de *Atividade Paranormal*, vemos primeiro a do conflito do casal para, em seguida, assistirmos a finalização da trama sobrenatural. Novamente o filme se utiliza de um subtexto sobrenatural para ilustrar a relação do casal. Após ter presenciado diversos ataques do demônio, Katie é vista na cama, chorando, e Micah vai até lá para consolá-la. A cena parece ter saído de um drama intimista, no qual vemos um casal se separando. E o diálogo também indica essa duplicidade de significados: “*Eu estou cansada disso. Eu não queria que fosse desse jeito*”. Para Heller-Nicholas (2014), mesmo deixando de lado a questão sobrenatural que permeia o filme, *Atividade Paranormal* se mantém como o reflexo do colapso do relacionamento dos dois personagens principais. Para ela, o término da relação é contado por meio de abusos psicológicos e evolui, culminando em violência. Ela afirma que poucos filmes registraram tão bem a causalidade cotidiana do fim de um relacionamento. O longa ainda se utiliza do papel do demônio como a representação de outros problemas. Segundo a autora, o casal busca se apegar a qualquer coisa que os faça esquecer dos problemas que estão tendo em casa. Porém, são esses mesmos problemas que dão poder ao demônio causador da sua eventual – e inevitável – separação.

As demonstrações de poder do demônio só aumentam. E com elas, aumentam também as conotações sexuais. O demônio levanta o lençol de Katie (como se estivesse se deitando por cima dela), arranca-a da cama e a arrasta para fora do quarto (separando-a do namorado) e

morde as costas dela (penetrando no seu corpo). Após a mordida, Katie se mostra cada vez mais depressiva, até que finalmente aceita o seu destino. Num diálogo com Micah no quarto, ela diz que não quer mais sair de casa como eles tinham planejado antes. Ela quer continuar ali. E finaliza dizendo “*eu acho que ficaremos bem agora*”, abrindo um sorriso. O mais significativo nesse caso é que quando ela diz essa frase, Micah já havia saído do quarto. O “*ficaremos bem*” nesse caso não se refere ao casal. Micah foi excluído da relação. Ele pode até ter batalhado, mas perdeu o seu lugar a outra pessoa, ou para outro ser. Assim, Katie parece finalmente ter escolhido um dos dois males misóginos (HELLER-NICHOLAS, 2014) que a ameaçavam. E sua escolha foi pelo demônio. Uma das tramas – segundo Bordwell – já está resolvida. Falta apenas a resolução da outra esfera.

Na última noite, Katie novamente se levanta da cama, o lençol de Micah cai, ela para ao lado dele e observa o namorado dormir durante um tempo. Depois disso, ela sai do quarto e desce as escadas. Ouve-se um grito, o que acorda Micah. Ele corre até o andar de baixo e, como não leva a câmera consigo, não podemos ver o que acontece lá. Porém, o microfone capta sons de uma briga, gritos de dor e, após um momento de silêncio, o corpo de Micah é arremessado na direção da câmera. Com isso, é revelada a presença de Katie, coberta de sangue. Nos últimos instantes ela se abaixa, sorri para a câmera, e seu rosto se transforma rapidamente. Enquanto o demônio sempre se mostrou favorável ao equipamento, Katie era contrária à presença da câmera. Porém, seu sorriso e a mudança brusca para o rosto maligno sugerem que ela, agora sob a influência do demônio, mudou sua relação com o equipamento.

Todavia, a mudança mais profunda é na relação de Micah com a câmera. No final do filme, a câmera parou de trabalhar a seu favor e passou a trabalhar contra ele. Em vez de ser um instrumento que simboliza o seu controle da relação, a câmera se tornou uma arma e testemunha da sua morte (HELLER-NICHOLAS, 2014). Mantendo a mesma linha de documento real apresentada no início do filme, os letreiros finais afirmam que “o corpo de Micah foi descoberto pela polícia em 11 de outubro de 2006” e que “o paradeiro de Katie continua desconhecido”. Essa, porém, não seria a última vez que veríamos aqueles personagens.

3.1.1 A TV quebrada

*Eu não sei se essa casa é assombrada ou não,
mas eu espero que seja.*

Atividade Paranormal 2 (Paranormal Activity 2, 2010, direção: Tod Williams)

Após o sucesso estrondoso do primeiro filme, que rendeu mais de US\$ 180 milhões ao redor do mundo, houve um aumento no tamanho da produção para realizar a continuação *Atividade Paranormal 2* (Paranormal Activity 2, 2010, direção: Tod Williams). Uma equipe de três roteiristas (formada por Michael R. Perry, Christopher Landon e Tom Pabst) foi contratada para escrever a história. O criador da franquia, Oren Peli, atuou apenas como produtor, passando a função de diretor para o cineasta *indie* Tod Williams, responsável pelos filmes *Febre de Viver* (The Adventures of Sebastian Cole, 1998) e *Provocação* (The Door in the Floor, 2004), ambos que tratam da temática de juventude e amadurecimento. O orçamento também aumentou bastante, mas não o suficiente para deixar de ser uma produção independente. Ainda assim, quando comparado com o anterior, a diferença é gritante. Enquanto Peli teve míseros US\$ 15 mil para fazer seu filme, Williams pôde trabalhar com a segurança que um orçamento de US\$ 3 milhões permitia.

Novamente iniciando com os dizeres de que a "Paramount Pictures gostaria de agradecer as famílias dos falecidos e o departamento de polícia de Carlsbad", o longa também se estabelece como um documento policial, uma filmagem encontrada após uma tragédia. A diferença, nesse caso, é que o primeiro falava abertamente os nomes das pessoas envolvidas, mas este novo capítulo a identidade dos envolvidos é mantida em segredo nos dizeres iniciais como forma de preservar o suspense. A trama se passa, em sua maioria, antes dos eventos do primeiro filme, e em vez de se focar novamente em Katie, a narrativa agora é centrada na sua irmã mais nova, Kristi (Sprague Grayden), que acabou de ter o seu primeiro filho, o pequeno Hunter. Kristi é casada com Daniel (Brian Boland), um viúvo que já é pai de uma adolescente, Ali (Molly Ephraim). Eles moram numa casa grandiosa no subúrbio de San Diego. Percebemos o tamanho da casa porque Daniel faz questão de fazer um *tour* pela casa com seu filho, mostrando-lhe todos os ambientes e dando uma atenção especial para sua TV, que ele define como sendo "monstruosa".

A família recebe visitas constantes de Katie (novamente interpretada por Katie Featherston), e por se passar antes do primeiro filme, é possível estabelecer algumas conexões e previsões a respeito do que ainda está para acontecer. Em uma cena, por exemplo, quando

Hunter já está mais velho – mais de um ano se passou desde a sequência inicial –, Katie aparece conversando com Brad (Seth Ginsberg), namorado de Ali. Nesse momento, Katie se refere a si mesma como a tia malvada. Em seguida se corrige e diz brincando: “eu não sou malvada, mas eu posso ser malvada em algum momento”. Esse tipo de sugestão estará presente durante toda a narrativa, como se fossem avisos ignorados pelos personagens.

Certo dia, a casa é aparentemente invadida. A polícia solicita que eles façam imagens da casa, pois essas imagens podem ser usadas como evidência no futuro. Além de estabelecer uma nova justificativa para o uso da câmera diegética, esse recurso também possibilita entregar ao público algumas informações essenciais. A primeira delas é a presença do porão. Os personagens vão até lá, o lugar parece estar bastante bagunçado, mas ao que tudo indica essa é sua arrumação normal. Porém, esse porão terá sua importância no decorrer da história. Outro ponto importante é que, apesar de toda a casa estar bagunçada, nada foi roubado. Kristi sente falta apenas de um colar que sua irmã tinha feito para ela. Percebe-se também que a TV monstruosa de Daniel aparece quebrada. Por fim, vemos que o quarto de Hunter é o único cômodo da casa que permaneceu intacto. Aliás, a única coisa que mudou no seu quarto é que alguém – ou algo – arrancou uma das letras do seu nome que estava presa do lado de fora da porta.

Julia Leyda (2016) faz uma relação entre o terror e a questão econômica dos Estados Unidos. Ela fala sobre as inversões de poder que são vistas durante o longa, dando atenção especial à casa, que é definida como uma casa suburbana de classe média. Para ela, a tradição centenária do romance gótico estabeleceu a base para o terror da casa mal-assombrada, porém nesse filme o que se vê é um espaço completamente desfamiliarizado que é transformado em um espaço de terror. Ou seja, aquela casa na qual acontecem os eventos sobrenaturais é um ambiente genérico. Ao contrário dos castelos góticos ou mansões vitorianas que se vê ao longo da história do gênero, aqui o terror ocorre dentro das chamadas *McMansions*, termo pejorativo para mansões produzidas em massa e que evocam a ideia de riqueza, mas não apresentam características arquitetônicas marcantes. Para a autora, *Atividade Paranormal 2* parece uma caracterização desse tipo de excesso (LEYDA, 2016). Vale destacar também que esses filmes foram realizados pouco tempo depois da crise imobiliária dos EUA (e suas histórias se passam justamente durante essa época de crise), quando a enorme quantidade de empréstimos de risco feita pelas financiadoras americanas causou uma crise nacional, fazendo com que diversas pessoas perdessem suas casas. A casa, que deveria ser sinônimo de segurança, se transformou na fonte de terror. A questão da segurança da família é utilizada como justificativa para que sejam colocadas diversas câmeras pela casa inteira. Alguns

técnicos são chamados para instalar o equipamento e, ao perceber que Ali ficou surpresa com a noção de que as câmeras vão filmar o tempo todo, um dos técnicos ainda brinca: “você não pode sair impune de nada”⁵². Eles se tornam prisioneiros da sua própria segurança. Novamente é possível fazer uma relação com a situação econômica daquela época. A ideia de que não se pode sair impune com nada também se relaciona com esses “pecados financeiros” que causaram essa situação. Além do mais, ao mesmo tempo em que eram prisioneiros da sua segurança, aquelas pessoas também eram prisioneiros da sua casa, da qual não podiam sair.

Daniel se mostra bastante empolgado com a tecnologia, e fica surpreso ao saber que as câmeras filmam até mesmo no escuro. Algumas câmeras são colocadas em um ângulo torto, como se a pessoa que instalou não tivesse conferido se o quadro estava correto, o que aumenta a sensação de realismo – por trazer consigo um elemento amador a essa imagem. A partir de então, todas as noites, o filme vai mostrar as imagens captadas em cada uma dessas câmeras, mesmo que, em muitos casos, não haja nada de interessante acontecendo ali. Trata-se de uma manipulação do horizonte de expectativa. Como grande parte do público assistiu ao anterior (e conhece o gênero de terror de maneira geral), ele espera que algo vá acontecer, e a tensão surge justamente dessa espera, que nem sempre se concretiza. Dessa forma, somos instigados a varrer as imagens filmadas em plano geral, em busca de algo de estranho. "O terror não reside apenas na antecipação do que vai acontecer, mas nas tomadas inquietantes que moldam os espaços vazios da casa. São as áreas mundanas de tráfego da casa – a sala de estar, a cozinha – onde o terror se esconde" (ROMBES, 2011)⁵³.

As imagens captadas por essas câmeras de segurança e seus longos planos estáticos, sem cortes, se relacionam diretamente com o conceito de Bazin a respeito do realismo. Ele defende que a decupagem clássica é uma abstração da realidade. Isso porque a decupagem (e a montagem) direciona o olhar passivo do espectador, ao passo que a profundidade de campo - por se aproximar da visão humana - mostra tudo ao mesmo tempo, e instiga no espectador uma atitude ativa em relação à imagem. Assim, não se trata mais da decupagem que escolhe o que é visto, e como é visto, dando à imagem um sentido único, “é a mente do espectador que se vê obrigada a discernir, no espaço do paralelepípedo de realidade contínua que tem a tela como seção, o espectro dramático particular da cena” (BAZIN, 2014, p. 293). A imagem mais realista, para Bazin, é uma imagem com mais ambiguidade, ou seja, uma imagem a ser

⁵² Tradução minha. Original: “you can get away with anything.”

⁵³ Tradução minha. Original: "The terror lies not just in anticipation of what will happen, but in the uncanny shots framing the empty spaces of the house. It is the mundane trafficked areas of the house—the foyer, the kitchen—where terror lurks."

explorada e estudada pelo espectador, sem que um significado único seja direcionado a este por meio da montagem ou do corte.

A utilização de câmeras de segurança dentro da narrativa amplia o universo cinematográfico - pois permite que sejam filmados mais de um cômodo ao mesmo tempo - mas diminui as possibilidades narrativas - uma vez que são câmeras estáticas, não há recursos como *zooms*, *travellings*, etc. Rombes enxerga essa “limitação” como algo positivo, já que o diretor Tod Williams utiliza esse recurso como a força criativa do seu filme. "É precisamente na repetição do cotidiano, do familiar, que surgem os traços aterrorizantes de estranheza. O terror não é algo 'lá fora', mas sim algo 'lá dentro'" (ROMBES, 2011)⁵⁴. A definição de Rombes a respeito do “lá fora” se aproxima da relação que fizemos com a mudança de tom no terror a partir da década de 1960 – quando o medo deixou de ser daquilo que vem de fora (os comunistas) e passou a ser daquilo que está dentro de casa –, mas se distingue do conceito de “lá fora” mencionado por Shaviro quando este falou sobre o papel das câmeras como observadoras dos personagens do *found footage* – assunto discutido no capítulo anterior. A afirmação de Shaviro era de que as tecnologias não estavam nos observando de fora (ou seja, por meio de uma câmera extradiegética), elas estavam inseridas dentro do universo narrativo dos filmes.

Rombes elogia as escolhas narrativas de *Atividade Paranormal 2* e afirma que este filme só não é considerado de vanguarda porque normalmente não se associa um filme comercial – e de gênero – a esse conceito⁵⁵. Para ele, sob circunstâncias diferentes, filmes como *Atividade Paranormal 2* e seu uso da forma e restrição seriam vistos como vanguardistas, da mesma maneira que *Dez* (Ten, 2002), de Abbas Kiarostami, *Arca Russa* (Russkiy Kovcheg, 2002), de Alexander Sokurov, e *Timecode* (2000), de Mike Figgis, são vistos como tal (ROMBES, 2016). A diferença, nesse caso, estaria na falta de publicidade voltada para essa discussão. O autor afirma que movimentos como a *Nouvelle Vague* francesa ou o Neo Realismo italiano eram bastante difundidos na (e reconhecidos pela) mídia especializada. Mais recentemente, podemos citar também o movimento Dogma 95, surgido na Dinamarca na década de 1990, que teve início por meio de um manifesto escrito pelos seus criadores (os cineastas Lars von Trier e Thomas Vinterberg), que foi amplamente divulgado.

⁵⁴ Tradução minha. Original: "It is precisely in the repetition of the everyday, the familiar, that the traces of terrifying unfamiliarity arise. The terror is not something 'out there' but rather something 'in there'."

⁵⁵ O autor não nos dá uma definição exata do que ele considera um cinema de vanguarda. Porém, pelos exemplos que ele cita, é possível supor que ele associe o conceito de vanguarda a uma ideia de experimentação da linguagem cinematográfica, algo que se opõe ao cinema clássico. E é justamente essa oposição ao cinema clássico que será a base da nossa discussão.

Para Rombes, a ideia de vanguarda está associada, de certa maneira, a esse tipo de promoção (ou até auto-promoção). Na visão dele, como ninguém afirma que *A Bruxa de Blair* e *Atividade Paranormal* são experimentais, eles não são vistos dessa maneira, já que as pessoas que fazem esse tipo de filme não são teóricas e críticas de cinema (como eram, por exemplo, os idealizadores do Neo Realismo). "A vanguarda sempre dependeu de publicidade para atingir e policiar seu lugar, outrora notório, nas margens do cânone" (ROMBES, 2016, p. 843)⁵⁶. Essa auto-promoção não ocorre no *found footage* porque a proliferação de diferentes plataformas no mundo contemporâneo resultou em menos discursos. "Não é que o capital tenha mercantilizado completamente o cinema (isso não parece ser o caso), mas sim que o pós-cinema não tem a poderosa meta-narrativa para nadar a montante contra as correntes da publicidade pouco ortodoxa" (ROMBES, 2016, p. 843)⁵⁷.

Um dos motivos para Rombes (2016) defender a ideia de um cinema de vanguarda é pela maneira como o longa manipula as expectativas do seu público. E isso o cineasta Tod Williams sabe fazer muito bem, tanto na maneira clássica quanto na maneira vanguardista. Em uma cena, por exemplo, vemos a porta de um dos armários aparentemente se fechando sozinha, remetendo a algumas das sequências mais assustadoras do primeiro longa. Mas em seguida é revelado que na verdade foi Kristi quem fechou a porta, e nós só não a tínhamos visto antes porque ela estava fora de quadro. A própria repetição das mesmas imagens é vista como uma forma de manipulação. Para Rombes (2016), a previsibilidade daquelas mesmas tomadas, mostradas sempre do mesmo jeito, fazem com que o espectador comece a buscar por algo diferente nelas. O conhecimento sobre o gênero de terror nos faz acreditar que algo vai mudar, algo vai acontecer. A imagem estática das câmeras de segurança convida o espectador a olhar por toda a imagem em busca de algo distinto (ROMBES, 2016), mesmo que, em muitos casos, nada mude. Isso não significa que não acontece nada o filme todo. As coisas acontecem, as câmeras captam, mas os personagens não as veem.

Ao contrário de Micah, que buscava evidências do sobrenatural, na maior parte do tempo Daniel não percebe as evidências que os cercam, ou simplesmente as ignora. A relação de Daniel com a tecnologia é completamente diferente. Ele não participa ativamente como Micah fazia. São raros os momentos em que o vemos operando a câmera, e quando o faz, ele parece surpreso com os seus recursos, como ao descobrir a visão noturna do equipamento. A

⁵⁶ Tradução minha. Original: "The avant-garde has always depended on publicity to achieve and police its once-notorious place at the edges of the canon."

⁵⁷ Tradução minha. Original: "It's not that capital has thoroughly commodified cinema (this doesn't seem to be the case), but rather that post-cinema lacks the powerful meta-narrative to swim upstream against the currents of unorthodox publicity."

posição de Daniel em relação à tecnologia é muito mais passiva. Em vez de ficar atrás das câmeras, ele prefere ficar na frente da sua TV. E essa relação acaba custando a ruína da sua família, já que se ele se interessasse pelas filmagens, perceberia muito antes a ameaça que pairava sobre eles. As evidências para isso são muitas.

A cada noite percebe-se algo de estranho acontecendo na casa, e em sua maioria, as evidências apontam para o quarto do pequeno Hunter. Mas ninguém está analisando essas imagens, ninguém está olhando atentamente para elas. A cachorra da família parece se interessar por algo que está no porão, mas novamente ninguém vê isso. Para Shaviro (2016), trata-se de um modo de vigilância diferente do estilo "foucaultiano"⁵⁸, porque nesse caso realmente não há ninguém assistindo as fitas – e não há, sequer, alguma dúvida quanto a isso. De certa maneira, dentro da lógica narrativa, só quem assiste ao material captado é o computador que o armazena, mas este não é um espectador, muito menos um oficial de vigilância. O computador é, na verdade, ninguém, o que faz com que nós, o público, também sejamos ninguém (SHAVIRO, 2016). Assim, para o autor, não se trata de uma "*surveillance*" (vigilância em inglês), mas sim de uma "*sousveillance*" (que poderia ser traduzido como subvisão, ou seja, a visão de baixo para cima), termo que o autor futurista Jamais Cascio usa para definir o que ele chama de "panóptico invertido". Isso porque o ponto de vista das câmeras é um ponto de vista de lugar nenhum. Mesmo que cada câmera tenha a sua posição fixa na casa, elas não representam uma visão específica. É um ponto de vista com o qual o público não consegue se identificar (SHAVIRO, 2016). A ideia da não identificação de um ponto de vista representa uma quebra na narrativa clássica e uma aproximação com o realismo. Afinal, se essas imagens não representam o olhar de ninguém, é mais fácil de acreditar que elas sejam um recorte do real, obtido sem o intermédio do homem. Porém, existe sim um tipo de intermédio, como veremos mais adiante, mas este não se dá na imagem, e sim na montagem.

Na segunda noite em que todas as câmeras estão operando, percebe-se que o pequeno Hunter está chorando e Katie (encarregada de cuidar das crianças) aparece segurando o bebê no colo. Essa cena faz uma rima visual com um momento do final do filme, conforme discutiremos mais tarde. Na manhã seguinte, a família recebe a visita de Micah e logo aparecem os dizeres "60 dias antes da morte de Micah Sloat" que situam o espectador mais

⁵⁸ Esse estilo "foucaultiano" é relacionado com o que o autor Michel Foucault discute em seu livro "Vigiar e Punir" e pode ser entendido, de maneira abrangente, como um estado de vigilância constante, vigilância essa que acontece de cima para baixo. Ou seja, num jogo de poderes, a instituição mais poderosa mantém aqueles sem poder em constante vigília - ou na impressão de uma constante vigília - como forma de manter o seu poder e manter o "controle" sobre os demais.

desatento em relação a temporalidade da história. Com a presença de Micah, as discussões a respeito de posse, presentes no subtexto do primeiro *Atividade Paranormal*, vem à tona novamente. E é um conceito partilhado por toda família. Assim que o vê, Kristi agradece Micah por “nos emprestar a sua bela namorada por uma noite”. A ideia de propriedade também é discutida. Katie fala que como ela e Micah moram juntos, a casa deles deveria representar os dois, o que, como foi discutido anteriormente, não acontece. Ele se justifica dizendo que ela tem o espaço dela, para fazer suas bijuterias, e ele tem o espaço dele, que é basicamente todo o resto da casa. Micah fica encantado pela câmera de Ali, o que acaba levando-o a comprar o seu próprio equipamento no futuro. Em um momento, ele chega a brincar que vai substituir a sua namorada por uma câmera, já que esta última tem mais funções. E grande parte dos problemas enfrentados por Micah e Katie no primeiro filme foi causada justamente pela câmera.

A ideia de uma vigilância constante que causa o encarceramento dos personagens também é discutida. Ao descrever a sua sensação de insegurança, Kristi afirma que “parece que eles estão sempre por aqui”. Apesar de estar se referindo aos possíveis invasores da sua residência, sua fala carrega no subtexto a ideia da vigilância constante à qual ela e sua família estão submetidas: a vigilância do equipamento cinematográfico. Além disso, o demônio também se mostra interessado na tecnologia. De novo vemos demonstrações do poder dele para a câmera, e não para os personagens, como quando ele mexe um brinquedo em cima da cama de Hunter, enquanto Kristi não está olhando. Porém, ele se mostra mais interessado no pequeno Hunter, que parece ser o único membro da família que consegue vê-lo. Assim, é comum que o bebê seja mostrado encarando a parede, ou o armário do seu quarto, quando não há nada visível lá.

Mas se a presença do demônio não é vista, ela ao menos é ouvida. O *Voicelless Acousmêtre*, discutido anteriormente, dá voz à criatura, sempre indicando para o espectador – mas nunca para os personagens – o perigo iminente. Aliás, a ideia de um perigo iminente fica clara para o público que já assistiu ao longa anterior, e consegue fazer algumas ligações antes dos personagens. Ao folhear um álbum de fotografias, Kristi encontra uma foto de Katie quando criança. Trata-se da mesma foto encontrada no sótão da casa de Micah no primeiro filme. A diferença é que aquela fotografia tinha suas pontas queimadas, o que na época foi associado a um incêndio acontecido na sua casa quando ela era criança. Porém, esta foto está intacta. Kristi mostra a fotografia para a empregada, que parece pressentir algo, devolvendo-a logo em seguida e arrumando uma desculpa para sair da casa. Algo está errado, mas ainda não conseguimos definir exatamente o quê.

Porém, ao mesmo tempo em que a narrativa nos entrega diversas informações, ela esconde outras. Em uma cena, por exemplo, nota-se que Hunter está dormindo no seu quarto e que a porta do banheiro está semiaberta. A cachorra está deitada no chão. A empregada está sozinha no andar de baixo, apreensiva com as presenças que ela sente naquela casa. Ouve-se um estrondo. A empregada corre até o quarto de Hunter. Quando chega lá, o bebê está chorando, a porta do banheiro está totalmente aberta e a cachorra está latindo para algo na direção do banheiro. Aquele mesmo som grave permeia toda a cena. Apesar de não haver dúvidas da presença demoníaca, a montagem do filme não nos permite ver o que realmente aconteceu. Não se trata da impossibilidade de filmar algo por causa da limitação do formato. Nesse caso, existia uma câmera no quarto, e esta estava rodando, mas nós não vemos a imagem. A montagem esconde a ação para privilegiar o susto. Trata-se de uma grande diferença em relação ao anterior. Enquanto *Atividade Paranormal* muitas vezes não mostrava o sobrenatural pela impossibilidade de captar tudo com um único equipamento diegético, este *Atividade Paranormal 2* opta por não mostrar a ação, numa decisão extradiegética. Para Abrams (2010), a transição de uma câmera para outra ao longo do filme não é motivada por nenhuma lógica interna, e sim por uma lógica narrativa. "Nesse sentido, ao contrário do seu antecessor, *Atividade Paranormal 2* nem se parece com um relatório em vídeo sobre eventos inexplicáveis: é filmagem de uma falsa assombração transformada em um filme dentro de um filme" (ABRAMS, 2010)⁵⁹.

A empregada queima algo pela casa espantar os maus espíritos. A estratégia dá certo. Aquele som grave que ouvíamos até então, e que simboliza a presença do demônio, vai embora. Mas Daniel não gosta da ideia de a mulher submeter seu filho à fumaça. No dia seguinte ele a demite. Ela tenta avisá-lo sobre a ameaça que paira sobre eles, mas Daniel a ignora. Aliás, Daniel parece ignorar tudo ao seu redor. As panelas que caem na cozinha, o pássaro que é atraído ao quarto de Hunter, o princípio de incêndio. Sua explicação sempre tenta ser racional, ainda que nem sempre consiga. Ao conversar com a filha sobre os “problemas” de Kristi, ele fala que ela não está dormindo direito, que está agindo de maneira paranoica e, numa demonstração clássica de machismo, culpa os hormônios por tudo isso. Daniel é simplesmente incapaz de acreditar em algo que se coloque além da sua visão limitada de mundo. Tanto é que, em um momento anterior, quando menciona os temores da sua esposa para Micah, ele fala num tom de sarcasmo. É com sarcasmo também que ele

⁵⁹ Tradução minha. Original: "In that sense, unlike its predecessor, *Paranormal Activity 2* doesn't even look like a video report on unexplained events anymore: It's footage of a fake haunting transformed into a film-within-a-film."

discorre sobre as experiências sobrenaturais que Kristi e Katie tiveram durante a infância. Ele brinca, dizendo que elas participavam de cultos e compara-as a Lizzie Borden. Essa comparação surge quase como um presságio, afinal, Lizzie Borden foi a figura central no assassinato de seu pai e sua madrasta em 1892. Ela foi absolvida, mas o caso entrou para o folclore americano.

Novamente os personagens tentam se comunicar com o demônio por meio de uma tábua de ouija visando descobrir o que ele quer. E novamente nós sabemos mais do que eles. Sua distração os impede de perceber a mensagem clara que foi passada na tábua: Hunter. Em seguida, Ali fica sozinha em casa com o bebê. Ela adormece no sofá (Figura 14) e uma estranha sombra começa a pairar sobre ela. Ao acordar assustada, ela escuta um barulho. Saindo de casa para verificar, a porta bate atrás dela, trancando-a do lado de fora. Em seguida, algo tira Hunter da cama. O garoto parece ser arrastado para fora do berço e é atraído por algo no porão. Ali corre pelo lado de fora da casa tentando entrar, sem sucesso. Hunter volta para o quarto. A porta da frente só volta a se abrir quando Daniel e Kristi chegam casa.

Rombes destaca esse momento como um exemplo significativo de como *Atividade Paranormal 2* se distancia de outras produções comerciais, e de como se aproxima mais de um movimento de vanguarda. Toda essa sequência foi filmada por câmeras estáticas, sem nenhum diálogo e com duração de seis minutos. Para ele, esses seis minutos de silêncio, ou melhor, de ausência de diálogos, representam uma eternidade quando se fala de cinema comercial. Rombes afirma que o ritmo da sequência cria uma tensão estrutural bastante diferente. Tratam-se de 26 tomadas diferentes, todas de câmeras fixas, cujas durações variam de apenas alguns segundos a até um minuto. Novamente a montagem é motivada pela narrativa. Certos detalhes são “escondidos” pelo corte e algumas passagens de tempo são suprimidas para não deixar a sequência lenta demais. Assim, por mais que intercale imagens de diferentes câmeras, o fato de a montagem focar sua atenção por mais tempo em um determinado plano é uma decisão narrativa, visto que naquele plano (por exemplo, no que mostra Ali deitada no sofá) vai acontecer algo mais importante do que em outros planos que são vistos por apenas alguns segundos. Porém, a repetição de planos supostamente “desnecessários” causa um efeito diferente, uma vez que “é através da repetição monótona dessas imagens familiares que surge o espectro da desordem” (ROMBES, 2011)⁶⁰.

⁶⁰ Tradução minha. Original: "It is through the monotonous repetition of these familiar images that the specter of disorder arises."

Figura 14 – Atividade Paranormal 2 (2010)



Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt1536044/mediaviewer/rm2630495744> (2017)

Assustada, Ali tenta explicar o que aconteceu. Ela diz que sentiu algo enquanto dormia e que ouviu alguém chamar o seu nome. A explicação é a mesma que Katie dá no primeiro filme. E assim como aconteceu naquele caso, ninguém acredita nela. Daniel diz que não quer mais ouvir nada relacionado a casas mal-assombradas. Sem ter com quem conversar, ela inicia um vídeo diário, no qual fala sobre seus sonhos recorrentes. Em um deles ela sonha que seus dentes estão caindo (o que, acredita-se, ser um presságio para morte na família) e em outro ela diz que há uma figura estranha na ponta da sua cama. Essa descrição também é similar ao que Katie recorda no longa anterior, quando ela fala do que lembra sobre a sua infância. É somente por meio de suas pesquisas que Ali consegue descobrir algo que já estava claro para o espectador: o demônio quer a criança. Mas ela também descobre o motivo. Ela leu histórias de pessoas que faziam pactos com o demônio para terem dinheiro e/ou poder. Em troca disso, o demônio exigia o primogênito. A maldição é passada de geração em geração até o demônio ter o que ele quer. Ali acredita que a bisavó de Hunter pode ter feito esse tipo de pacto, e enriqueceu por conta disso. E a árvore genealógica da família de Kristi mostra que Hunter é o primeiro menino nascido na família desde a década de 1930.

É possível fazer uma relação entre esse pacto perpetuado pela ancestral de Ali e o conceito de acumulação primitiva de capital, estudo realizado por Karl Marx cuja base é a formação de dois pressupostos. O primeiro é a concentração de grandes recursos nas mãos de poucos. O outro é a formação de um grande grupo de pessoas desprovidas de recursos, forçadas a vender sua própria força de trabalho. Assim como o pacto, a acumulação tem a violência na sua origem. As riquezas acumuladas por negociantes europeus entre os séculos XV e XVIII (período estudado por Marx) foram adquiridas por meio de tráfico de escravos,

saques, confiscos, etc. E, novamente, assim como o pacto, formaram uma elite da sociedade, separada do resto da população. É característico que as mulheres daquela família morem em mansões e não precisem trabalhar para se manterem.

Outras demonstrações de poder do demônio tiram qualquer dúvida da cabeça de Kristi a respeito da realidade daquela ameaça. Porém, seguindo um conselho dado pela irmã, ela tenta ignorar o demônio. Mas isso a coloca numa posição de fragilidade. Certa noite, a cachorra da família é atacada. Daniel e Ali correm para o veterinário deixando Kristi sozinha. Ao ouvir um barulho vindo do quarto de Hunter, ela vai investigar. Mas ao chegar lá, é arrastada para fora do quarto e pelas escadas por algo invisível. Ela é levada até o porão, onde fica por mais de uma hora. Ela sai de lá “possuída”. Assim como aconteceu com Katie no filme anterior, Kristi muda seu comportamento e apresenta uma estranha marca de mordida no corpo.

Ao assistir às gravações do que aconteceu com Kristi, Daniel não tem mais como ignorar a ameaça. E essa é sua principal diferença em relação à Micah. Ambos os protagonistas masculinos tinham muitas semelhanças, como o ceticismo, a forma como menosprezavam as crenças das esposas, como ignoravam os pedidos delas e, principalmente, a maneira como pensavam que sua racionalidade os colocava no controle da situação. Porém, ao ver provas incontestáveis da presença maligna na casa, Daniel segue num caminho oposto ao que Micah seguiu (ou ainda vai seguir, se olharmos pela ordem cronológica da narrativa). Ele não só acredita no que viu, como prontamente procura maneira de tentar resolver o problema, mesmo que, com isso, coloque outras pessoas em risco. Ele recorre à sua antiga empregada, Martine. Para Heller-Nicholas, essa ideia de conceber poder e conhecimento a Martine é enquadrada de maneira problemática por conta da sua etnicidade. "Como um outro racializado, ela supostamente tem acesso a um conhecimento 'primitivo' que o filme implica regressivamente que a família caucasiana suburbana, sofisticada e de classe média não está familiarizada" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 140)⁶¹. Trata-se de um conceito bastante clichê e retrógrado, especialmente quando comparada à maneira progressista, ou “de vanguarda”, com que a narrativa foi conduzida até então. Além do mais, esse conceito ignora o fato de que eles têm sim (ou ao menos tiveram) acesso a esse conhecimento primitivo, uma vez que foi a ancestral daquela família que fez o pacto inicial com o demônio.

⁶¹ Tradução minha. Original: "As a racialized Other she is supposedly granted access to 'primitive' knowledge that the film regressively implies the more sophisticated middle class Caucasian suburban family are not privy to."

Conversando com a empregada, Daniel decide que a única maneira de salvar Kristi é transferindo a ameaça para um parente de sangue, no caso, para Katie. Ali protesta. Ela não quer condenar outra pessoa, mas Daniel se impõe dizendo: “*eu não me importo se você concorda comigo ou não, ok? É a minha decisão. Eu vou fazer*”. Novamente ele se coloca como dono da razão, mas sob uma perspectiva diferente, aceitando a atual situação – em vez de tentar ignorá-la – e fazendo o possível para proteger a sua família. Mas não é tão fácil quanto parece. O demônio dentro de Kristi resiste, ela foge para o porão com Hunter. Daniel precisa ir atrás deles, e após um confronto ele consegue fazer a primeira parte do ritual, que consiste em pressionar um crucifixo de madeira contra o peito dela. A segunda parte é queimar as pontas da fotografia de Katie que tinha sido encontrada no álbum de família. E possivelmente o terceiro passo seria colocar a foto no sótão da casa de Micah.

Apesar das mudanças na sua personalidade e nas suas atitudes, isso não faz de Daniel um herói. Afinal, “ele pode ter deixado de agir de maneira egoísta com sua esposa, mas ele simplesmente transferiu essa energia negativa e misógina para Katie” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 139)⁶². Ainda assim, a estratégia parece funcionar. Kristi não lembra de nada e, três semanas depois, Katie comenta que agora ela sente que algo está acontecendo na sua casa. Vê-se então Katie chegando na sua casa e sendo recepcionada por Micah, que acabou de comprar sua própria câmera. Porém, em vez de simplesmente acabar onde o outro filme começou, *Atividade Paranormal 2* vai adiante. Um dia depois da morte de Micah, Daniel é mostrado na sua casa, sentado no sofá assistindo TV. Katie aparece ensanguentada atrás dele. Ela quebra o seu pescoço e o mata. Em seguida, ela sobe até o quarto de Hunter, onde está Kristi. Katie avança na direção de Kristi e a empurra contra a câmera, da mesma maneira que matou Micah no longa original. Ela pega Hunter no colo e sai do quarto.

Ainda que não discuta tanto a questão de gênero quanto o seu antecessor, *Atividade Paranormal 2* ainda abre espaço para discussões sobre essa temática. O próprio comportamento de Katie ao final do filme é uma prova disso. Ela aparenta não estar em controle do seu próprio corpo, afinal, seus atos são controlados por uma força masculina (HELLER-NICHOLAS, 2014) que permeia a narrativa desde o longa original e vai se manter nas continuações. Ao final, aparecem os dizeres: “Ali retornou de uma viagem escolar e encontrou os corpos de Kristi e Daniel Rey em 12 de outubro de 2006. O paradeiro de Katie e Hunter permanece desconhecido”.

⁶² Tradução minha. Original: “He may have ceased acting selfishly towards his wife, but he simply transferred that negative, misogynistic energy towards Katie.”

4 O NATURALISMO DO CINEMA CLÁSSICO

Até o momento, discutimos a franquia *Atividade Paranormal* por meio do seu viés realista, independente e até mesmo vanguardista. Esses conceitos nortearam a nossa percepção a respeito de tais filmes enquanto os analisávamos. Porém, ao passarmos para os próximos filmes da franquia, percebemos uma mudança na narrativa, que parece deixar de lado esses conceitos e apostar em um estilo clássico. Aquele realismo inicial, associado ao (aparente) amadorismo, vai perdendo o seu espaço para um cinema mais elegante, mais bem planejado e, curiosamente, mais falso. O que perceberemos daqui em diante é que a discussão sobre o realismo dentro do cinema de *found footage* será, pouco a pouco, coloca de lado, e o naturalismo defendido por Xavier, aquele normalmente associado ao cinema clássico, ganhará mais força.

4.1 O VENTILADOR QUEBRADO

- Então você diz "Bloody Mary" três vezes.
- Aham.
- E aí você espera um pouco e então você liga as luzes novamente, e supostamente você vê o corpo dela no espelho, e ela vai tentar matar você.
- Tenta matar você. Brincadeira legal.

Atividade Paranormal 3 (Paranormal Activity 3, 2011, direção: Henry Joost e Ariel Schulman)

Com a franquia *Atividade Paranormal* estabelecida e mostrando-se bastante lucrativa (o segundo filme rendeu mais de US\$ 177 milhões), em 2011 foi lançado *Atividade Paranormal 3* (Paranormal Activity 3), novamente escrito por Christopher Landon (um dos roteiristas do anterior) e dirigido pela dupla Henry Joost e Ariel Schulman. Donos de uma carreira relativamente curta, Joost e Schulman chamaram atenção com o documentário *Catfish* (2010), que contava a história de um homem que se apaixona por uma mulher pela internet, mas passa a desconfiar que ela possa ter mentido a respeito da sua identidade. Rodado em um formato que remete a um *thriller* investigativo cheio de reviravoltas, *Catfish* chegou a gerar alguma discussão a respeito da veracidade dos fatos ali apresentados. Independentemente de ser ou não verdade, a discussão sobre ficcionalização do real e do realismo ficcional já estava presente na carreira dos diretores antes mesmo de eles adentrarem o mundo de terror criado por Oren Peli. "Todos nós somos fãs de *Catfish* e pensamos que

Ariel e Henry têm um grande senso de ritmo, suspense e realismo"⁶³ afirmou Peli (2011) na época do lançamento de *Atividade Paranormal 3*.

Novamente mexendo com a temporalidade, o longa tem início antes dos eventos mostrados no anterior – e no original. Vemos Kristi ainda grávida, pintando o quarto de Hunter. Aliás, ela ainda nem escolheu o nome da criança. Ela prefere Tyler, mas seu marido, Daniel, quer que seja Hunter – como sabemos, o marido venceu essa discussão. O casal recebe a visita de Katie, que está prestes a se mudar para a casa de Micah. Ela precisa de um lugar para guardar umas fitas VHS velhas. As fitas são guardadas no porão da casa de Kristi. Nesse momento, a cena corta para o filme anterior no qual a casa de Kristi e Daniel foi vandalizada. Em *Atividade Paranormal 2* foi falado que a única coisa que estava faltando era um colar que Katie deu de presente para Kristi. Agora, um diálogo revela que algo mais sumiu naquela invasão: as fitas VHS. E são justamente essas fitas que nós assistiremos dali em diante.

Shane Denson faz uma relação entre o conceito de pós-cinema discutido por Shaviro – conceito esse relacionado ao uso de novas tecnologias – e como isso se aplica a um filme supostamente gravado usando câmeras VHS (na verdade, foram usadas câmeras HD de pequeno porte, "escondidas" dentro de câmeras VHS e a imagem foi alterada para parecer uma filmagem antiga). Para o autor:

O alinhamento da fita de vídeo com uma agência demoníaca reflete, obliquamente, nas valências afetivas da estranha difusão de possibilidades e disposições quase cinematográficas que vieram permear muitas vidas na década de 1980, quando as tecnologias de vídeo entraram (e começaram a "assombrar"). Aqui o próprio pós-cinema descobre o horror material de suas imagens como uma pós-imagem⁶⁴ da era VHS (DENSON, 2015)⁶⁵.

As tais fitas desaparecidas foram filmadas na década de 1980, na antiga casa da família de Katie e Kristi na cidade de Santa Rosa, na Califórnia. O primeiro registro que vemos é da festa de aniversário da pequena Katie (interpretada por Chloe Csengery). O fato

⁶³ Tradução minha. Original: "We are all fans of 'Catfish' and thought that Ariel and Henry have a great sense of pacing, suspense, and realism."

⁶⁴ O que foi traduzido aqui como "pós-imagem" no original era chamado de "after-image". O conceito de "after-image" ou "afterimage" refere-se àquela imagem que continua aparecendo na visão mesmo após ter parado de ser exibida. É um conceito comumente utilizado para truques de ilusão de ótica, porém aqui adquire um significado diferente, referindo-se a uma imagem que já passou - a tecnologia VHS - mas que ainda assim deixa o seu rastro no cinema contemporâneo.

⁶⁵ Tradução minha. Original: "The alignment of videotape with a demonic agency reflects, obliquely, on the affective valences of the strange diffusion of quasi-cinematic possibilities and dispositions that came to permeate many lives in the 1980s when video technologies entered (and began to "haunt") people's homes. Here post-cinema itself discovers the material horror of its images as an after-image of the VHS era."

de mostrar a gravação de uma festa de aniversário já é uma ligação maior com a realidade, uma vez que naquela época, como equipamentos de filmagens eram mais raros, era comum que filmagens caseiras fossem focadas justamente em eventos familiares como esses. Ainda assim, apesar desse flerte com o realismo, tanto o roteiro quanto a direção de *Atividade Paranormal 3* parecem dialogar muito mais com o cinema clássico de horror, conforme veremos adiante.

Essa cena inicial traz algumas informações que serão importantes no decorrer da trama. Um exemplo evidente disso é quando Kristi (Jessica Tyler Brown) é vista aparentemente falando sozinha, num indicativo de que a presença demoníaca já rondava aquela família há algum tempo. Outro é quando Katie é vista batendo com força numa *piñata*, ao ponto de seu padrasto, Dennis (Christopher Nicholas Smith), pedir que ela pare, o que indica certa natureza violenta em Katie. Outro indicativo, um pouco mais discreto, é percebido quando a avó das crianças, Lois (Hallie Foote), conversa com Dennis a respeito do equipamento de filmagem. Referindo-se ao tamanho da câmera, Lois fala aquilo vai machucar as costas dele. Pode parecer uma fala inocente, porém, como veremos mais para frente, trata-se de uma premonição a respeito do destino daquele personagem.

Como inicialmente não há nenhuma aparição fantasmagórica (como no primeiro filme) e não há necessidade para a instalação de câmeras de segurança (como no segundo), a narrativa apresenta algumas justificativas para o uso da câmera diegética. O equipamento, nesse caso, surge da necessidade daquela família de registrar eventos que eles consideram significativos. É o caso, por exemplo, de Kristi arrancando um dente ou da brincadeira que Dennis faz com o seu empregado. Porém, depois de um tempo, percebemos que assim como Micah, Dennis é obcecado pela sua câmera. Sua obsessão é tanta que ele fez disso o seu sustento: ele trabalha filmando e editando casamentos. A grande diferença entre Micah e Dennis, porém, é que enquanto o primeiro buscava se impor no seu relacionamento, o segundo é constantemente emasculado no seu casamento. Dennis mora na casa da esposa e sua empresa funciona num pequeno espaço na garagem. A relação de poderes nesse relacionamento é inversa àquela vista nos filmes anteriores.

Certa noite, Dennis tenta combinar suas duas maiores paixões, sua câmera e sua esposa, Julie (Lauren Bittner). Ele a convence a fazer uma *sex tape*, mas um terremoto interrompe o momento do casal e derruba a câmera. Ambos saem do quarto para verificar se as meninas estão bem. A câmera continua rodando e capta um pouco de poeira que cai do teto. A poeira parece cair sobre um ser invisível que estava ali parado, assistindo ao ato. É como se a poeira pairasse no ar, mas quando esse ser começa a se mexer, toda a sujeira cai no

chão. Heller-Nicholas (2014) destaca essa cena para estabelecer a maneira como o filme coloca Dennis como uma combinação de alguns elementos de outros personagens masculinos da franquia, ao mesmo tempo em que aponta para uma mudança na maneira como a masculinidade é representada. Ela explica que, no primeiro filme, Micah tentou enganar Katie para ela se submeter a fazer a *sex tape*. Ao contrário disso, porém, Dennis pediu permissão para Julie para gravá-la durante o ato sexual, e esta não só está ciente e disposta, como ainda aparece vestindo uma camiseta masculina na cena.

A discussão sobre o papel masculino representado por Julie nesse filme será mais explorada adiante. Antes disso, porém, é preciso falar de outra diferença crucial em relação aos demais filmes. E essa diferença se relaciona à mudança no tom que a franquia passa a apresentar a partir desse capítulo. Enquanto os primeiros longas construíram a situação aos poucos, desenvolvendo o suspense por meio da dúvida se aquela ameaça era mesmo real e explorando ao máximo o “tempo-morto” (no qual, supostamente, nada acontece), este novo filme não deixa dúvidas a respeito daquela ameaça, que se mostra muito mais “presente” e até ganha um nome, Toby, o “amigo imaginário” de Kristi.

Obcecado pela imagem captada pela sua câmera, Dennis começa a filmar o dia-a-dia da família, utilizando câmeras estáticas no seu quarto e no quarto das meninas. A ambientação genérica da casa de classe média alta volta a chamar atenção como um ambiente de terror. Para Claudia Puig, trata-se de "uma casa suburbana de nível dividido que é a antítese da casa gótica assombrada. O que a torna ainda mais arrepiante é o contraste do ambiente inócuo com eventos inexplicáveis" (PUIG, 2011)⁶⁶. Apesar de Julie autorizar que Dennis filme ela e as crianças, isso é um empecilho na sua relação. Em certo momento, Dennis afirma que sente que há algo na casa, observando-os, e Julie responde: “Eu também sinto. Eu sinto uma câmera”. Julie demonstra o mesmo cinismo e ceticismo apresentado pelos personagens masculinos nos longas anteriores. Além disso, o fato de Julie ser a provedora daquela casa também é discutido em outros momentos. Quando Lois vem visitar a família, por exemplo, ela pergunta onde está Dennis. Julie responde que ele foi comprar mais fitas. Lois prontamente questiona a filha: “com o seu cartão de crédito?”, indicando o seu desgosto em relação ao genro e às obsessões dele. Essa cena também traz uma informação importante ao mostrar Lois insistindo para que Julie engravide de novo, afinal, nas palavras dela, “você sempre quis um filho”.

⁶⁶ Tradução minha. Original: "a split-level suburban home that is the antithesis of the Gothic haunted house. What makes it all the more chilling is the contrast of the innocuous environment with inexplicable events."

Não faltam evidências para comprovar a tese de Dennis a respeito do sobrenatural. Desde a primeira noite em que as câmeras ficam ligadas, são vistos alguns eventos estranhos, como Kristi conversando com Toby. Quando questionada no dia seguinte, a menina diz que não pode falar sobre o assunto. Poucas noites depois, quando as irmãs estão acampando no quintal, ouvem-se barulhos estranhos e vê-se a luz do corredor se acendendo sozinha. Mas, apesar desses eventos bizarros, a princípio não existe nenhuma ameaça aparente naquela casa. Kristi é mostrada como “amiga” de Toby e por isso ela não se sente amedrontada por ele (o demônio se alimenta do medo). Já os demais membros da família acham que é apenas a imaginação da criança. A investigação do protagonista é motivada apenas pela sua curiosidade. Assim como Micah no longa original, Dennis também se mostra empolgado com a ideia de captar uma comprovação do sobrenatural em vídeo. A escassez de recursos inspira a sua criatividade e ele chega a desmontar um ventilador para usá-lo como suporte para a câmera. Desta forma, ao utilizar o movimento do ventilador, ele consegue captar imagens de dois cômodos distintos da casa (cozinha e sala de estar). Quando apresenta, empolgado, a sua invenção para a esposa, ela pergunta: “você quebrou o meu ventilador?”, numa nova conotação a respeito da situação de posse naquela casa.

Joost e Schulman usam o recurso do ventilador para criar algumas das melhores sequências do filme, sequências essas que deixam de lado qualquer lógica realista ao exaltarem o planejamento da sua execução. Não que os outros filmes não fossem muito bem planejados. Eles eram. Mas eram construídos para parecerem amadores. Em *Atividade Paranormal 3*, porém, a lógica narrativa adotada pelos cineastas aproxima-se muito mais do estilo naturalista defendido por Xavier, que por sua vez tinha relação com o cinema clássico, e não o de vanguarda. Tudo neste filme é muito bem planejado e executado de tal forma que pareça natural. Segundo Carreiro (2013), o uso da câmera no ventilador é uma maneira criativa de organizar a narrativa para que se possa mostrar apenas parte da ação, e esconder o resto, mantendo o suspense. Ou seja, a estratégia também possibilita “garantir a verossimilhança documental sem que a legibilidade narrativa seja perdida” (CARREIRO, 2013, p. 234). E essa legitimidade exigida pelo *found footage* é obtida por meio de um exercício narrativo extremamente bem planejado e executado de maneira eficaz.

É o caso, por exemplo, da cena em que a babá está na cozinha e o movimento de câmera revela que, no outro cômodo, na extremidade do quadro, há alguém coberto com um lençol. A câmera volta para a cozinha e em seguida volta para a sala de estar, somente para mostrar que aquela figura não se encontra mais na sua posição inicial. Quando a câmera volta para a cozinha, a figura coberta com o lençol está parada logo atrás da babá (Figura 15). E

pouco antes que a câmera volte para o outro cômodo, o lençol cai no chão, como se não tivesse mais ninguém embaixo dele.

Os movimentos dessa cena são muito bem trabalhados e isso é visível (em vez de ser disfarçado) na tela. Sayad explica que, de maneira geral, os elementos exteriores entram no quadro do cinema de terror por meio de uma intrusão abrupta de figuras que antes estavam fora da tela ou pela aparição de elementos estranhos no canto da imagem (SAYAD, 2016), tal como aconteceu aqui. Para ela, a "sensação do perigo que se esconde é aumentada tanto pelo nosso medo de ver as coisas como pela nossa ansiedade sobre o que não vemos, e a geração dessa incerteza sobre se vamos ou não ver algo envolve escolhas no enquadramento" (SAYAD, 2016, p. 55)⁶⁷. Ao contrário do segundo filme, que convidava o espectador a varrer a imagem em busca de algo de estranho, aqui o estranho é colocado em evidência.

Figura 15 - Atividade Paranormal 3 (2011)



Fonte: <https://wheresthejump.com/jump-scares-in-paranormal-activity-iii-2011/> (2017)

Em seguida, a babá escuta um barulho vindo do andar de cima e segue esse barulho até o quarto das meninas, que estão dormindo. Chegando lá, ouve-se um estrondo, que a assusta. Curiosamente, a origem dos barulhos que a babá estava ouvindo era localizada próxima à posição da câmera. Da mesma maneira, em outra cena vemos Kristi conversando com Toby e o posicionamento dela no quadro sugere que a posição de Toby é a mesma – ou ao menos similar – à posição dele no momento em que deu o susto na babá. Assim, ao contrário do

⁶⁷ Tradução minha. Original: "The sense of lurking danger is enhanced as much by our fear about seeing things as by our anxiety about what we do not see, and the generation of this uncertainty about whether or not we will see anything involves choices in framing."

filme anterior, cuja câmera não simulava o olhar de ninguém, esse caso é o mais próximo que se chega de a câmera ser interpretada como o ponto de vista do demônio. A câmera pode não ser necessariamente o olhar de Toby, mas ela enxerga as coisas de maneira similar a ele.

Quando revisa o material dessa noite, Dennis vê o momento em que a babá leva o susto. Em vez de mostrar para a sua esposa, ele mostra a fita para o seu assistente. Numa necessidade de autoafirmação, ele diz: “eu não estou louco, certo? Eu não estou louco. Aquilo acabou de acontecer”. Mas quando o assistente pergunta se ele vai contar para a esposa, Dennis se mostra reticente, uma vez que pode perder esse lugar de destaque no qual se colocou. “Ela iria pirar”, diz ele, e logo em seguida demonstra o seu medo de perder o “controle” sobre aquela situação. “Ela enlouqueceria e, você sabe, ela faria eu tirar as câmeras. E eu não posso fazer isso. Eu realmente quero descobrir o que essa coisa quer”.

Dessa forma, percebe-se que, apesar de ambos serem obcecados pelo equipamento e pelo sobrenatural, Dennis e Micah são opostos no que se refere à maneira como encaram seus relacionamentos. Enquanto Micah via Katie como mais uma das suas posses, e por causa disso não sentia necessidade de ouvir os conselhos dela, Dennis é colocado numa posição emasculada, entendendo que um pedido vindo da sua esposa não seria apenas uma sugestão, seria uma ordem (“ela *faria* eu tirar as câmeras”). É uma mudança significativa em relação aos longas anteriores, porém é uma posição de empoderamento feminino quase isolada dentro da franquia, que se caracteriza por mostrar as mulheres como centro de poder negativo, como feiticeiras, como bruxas, e, acima de tudo, submissas a uma entidade masculina. A própria irmandade de bruxas mostrada no filme enfatiza a relação que a franquia estabelece com o conceito de uma feminilidade monstruosa, na qual “um demônio do sexo masculino pode exercer o poder, mas as mulheres monstruosas idosas são as culpadas tanto por convocá-lo quanto por servi-lo” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 141 - 142)⁶⁸.

Os longas anteriores foram caracterizados por uma tensão constante nas cenas noturnas, resultado do uso do *Voicelless Acousmètre* como recurso para dar voz à ameaça que pairava sobre aquelas famílias. Esse não é o caso aqui. A abordagem é outra. Como Kristi conhece – e até gosta – de Toby, não há necessidade de construir tensão. A alternativa, então, é mostrar em detalhes o que acontece durante a noite, em vez de esconder as informações, seja pela quantidade limitada de câmeras (como em *Atividade Paranormal*) ou pela montagem (*Atividade Paranormal 2*). As cenas noturnas são aquelas nas quais Kristi

⁶⁸ Tradução minha. Original: "a male demon may wield the power, but elderly monstrous women are to blame for both summoning and serving him."

consegue interagir mais livremente com Toby. E essa interação vai desde conversas sobre a sua família até algumas brincadeiras bastante perigosas, como quando ela se joga do segundo andar.

Ainda assim, a lógica do *Voicemail Acousmètre* é utilizada em momentos pontuais da narrativa, como quando as meninas brincam de *Bloody Mary* no banheiro. A brincadeira consiste em falar *Bloody Mary* três vezes em frente a um espelho, no escuro. A ideia é que quando se acenda as luzes, uma aparição será vista pelo espelho. Durante toda a brincadeira, o som grave é bastante marcante. Mas se compararmos com os demais filmes, trata-se de uma presença muito mais silenciosa por parte do vilão. Isso é uma consequência da mudança de tom proposta pelos diretores – que mostram muito mais do que sugerem – combinada com um aumento no orçamento – que passou para US\$ 5 milhões. Uma vez que as manifestações físicas de Toby são mais marcantes, aquele indicativo da sua presença por meio do som acaba se tornando desnecessário. O *Voicemail Acousmètre* vira apenas um recurso de suspense, com o qual os diretores podem manipular a expectativa do público em relação a esse som. Em uma determinada cena, por exemplo, Julie está na cozinha à noite e deixa algo cair no triturador de lixo. A câmera passeia pela cozinha e pela sala de estar. Aquele mesmo som grave surge, indicando o perigo iminente. Julie coloca a mão dentro do triturador de lixo para retirar o objeto de lá. Dentro dessa construção narrativa, é normal que se espere que algo vá acontecer com a mão dela. Que o triturador vá se ligar sozinho e feri-la. Porém, em vez disso, uma lâmpada se quebra no outro cômodo, dando um susto na personagem e no público. Assim, os diretores criaram uma sequência de suspense que culminou num susto, ainda que não fosse aquele que eles sugeriram inicialmente.

Cecília Sayad afirma que, no terror *found footage*, “a interpenetração da realidade e da ficção tradicionalmente discutida em termos de alegoria ou referências tópicas encontrou um novo *locus*: a forma do filme” (SAYAD, 2016, p. 43)⁶⁹. Dessa maneira, conforme discutimos antes, existem certas “regras” que são seguidas para garantir esse realismo. E *Atividade Paranormal 3* mostra-se um ponto de intersecção entre o cinema moderno (relacionado ao *found footage*) e o cinema clássico de terror. Um exemplo disso pode ser notado na maneira como o filme retrata essas regras inerentes ao subgênero. Quando a câmera é colocada no ventilador, nota-se que o som – supostamente captado pelo microfone da câmera – fica mais baixo à medida que o olhar do equipamento é direcionado para outro cômodo da casa, longe

⁶⁹ Tradução minha. Original: "the interpenetration of reality and fiction that was traditionally discussed in terms of allegory or topical references has found a new locus: the film's form."

dos personagens que estavam conversando. Esse mesmo recurso realista foi explorado no primeiro filme, quando Micah testa a captação de áudio do seu microfone. Porém, aqui, esse recurso simplesmente deixa de funcionar. Em outro momento, vemos Kristi localizada longe da câmera e de costas, mas ainda assim conseguimos ouvir tudo o que ela fala, por mais que esteja sussurrando.

Kristi se nega a seguir com os planos de Toby. Ela corta relações com o demônio e, como consequência disso, ele faz com que ela adoça. Depois disso, o demônio muda a sua estratégia, focando sua atenção em Katie como forma de fazer Kristi obedecê-lo. A partir de então, as manifestações de Toby direcionadas a Katie se intensificam. Na segunda vez que ela decide brincar de *Bloody Mary* (desta vez com Randy, o ajudante de Dennis), o demônio demonstra todo o seu poder. Ouvimos o som grave que conota a sua presença, objetos se mexem no quarto e até mesmo uma sombra é vista de relance. Apesar de não morder ninguém como nos outros filmes, Toby chega a arranhar Randy. Quando este descreve a sensação, ele diz que é como se uma garra tivesse arranhado o seu corpo. Essa informação, combinada a outras fornecidas por Kristi (relacionadas a altura e a idade de Toby) aos poucos dão forma àquela ameaça. Como as manifestações sobrenaturais se tornaram perigosas, representando uma ameaça real para a família, Dennis tenta convencer a esposa a respeito do perigo. Porém, ele não consegue se impor nem mesmo para fazê-la assistir a fita que comprova seu argumento. Em vez disso, Julie faz aquilo que Dennis mais temia, ela ordena que ele retire as câmeras. “Chega de câmeras, chega de fantasmas”, diz ela, que ainda completa. “Isso acaba amanhã”. Assim como o recurso de captação sonora pouco realista mencionado anteriormente, essa é outra decisão narrativa que não faz sentido dentro da proposta. Por que não acabar hoje? Por que deixar as câmeras rolando mais uma noite? Nenhuma explicação plausível é oferecida para isso. Porém, Julie estava certa. De um jeito ou de outro, tudo acabaria no dia seguinte.

Ao contrário de *Atividade Paranormal 2*, no qual a montagem escondia parte da ação, em *Atividade Paranormal 3* a montagem paralela faz justamente o oposto: ela não apenas privilegia a ação, como ainda oferece explicações sobre o seu funcionamento dentro da narrativa. Um exemplo disso acontece na última noite com as câmeras ligadas. Nessa noite, Toby faz sua última ameaça a Katie, com o objetivo de fazer Kristi concordar com um plano maligno dele – tudo isso é sugerido por meio dos diálogos que ela tem com o demônio. Nessa sequência, três câmeras estão ligadas ao mesmo tempo. Uma no quarto do casal, onde Julie dorme tranquilamente; uma na garagem, onde Dennis é visto com fones de ouvido trabalhando na edição de um vídeo; e uma no quarto das crianças. A presença de Toby pode

ser ouvida, por meio daquele mesmo som grave, no quarto de Julie, e em seguida vemos que a TV se liga sozinha em um canal onde só há estática. Esse mesmo som grave é ouvido no quarto das meninas, porém ali o demônio se manifesta de outras maneiras. O lençol de Katie se eleva – como se Toby estivesse por baixo do lençol – e em seguida cai sobre ela. Katie se assusta. Os objetos do quarto começam a se mexer. Kristi aconselha Katie a ignorar Toby porque assim ele vai embora – esse conselho é passado e repassado entre as irmãs ao longo dos filmes. Sem conseguir ignorá-lo, Katie é arrastada por Toby. Ela grita desesperada. A montagem em paralelo nos mostra que Dennis não pode ouvir os gritos porque está com fone de ouvido e Julie também não escuta nada por conta do barulho de estática da TV. Cabe a Kristi resolver a situação. Ela diz para Toby que concorda com o plano dele. Que vai fazer o que ele quer que ela faça. A ameaça cessa. Os objetos param de se mexer. A TV no quarto do casal se desliga. Apesar da aparente tranquilidade, o destino de Kristi foi selado naquele momento.

A eficácia narrativa dessa sequência está associada à maneira como a imagem é suprimida por meio da montagem, que mostra apenas o essencial, construída para parecer “invisível”. Da mesma maneira, a lógica da montagem em paralelo vai de encontro ao conceito estabelecido no primeiro filme, no qual víamos a imagem captada por apenas uma câmera, e esta tinha uma visão muito limitada. Para Sayad (2016), o enquadramento isola a imagem filmada em um espaço determinado, o que aponta a habilidade dos cineastas em controlar esse espaço visual demarcado. Dessa forma, o primeiro *Atividade Paranormal*, com seus longos planos gerais e com muita ação acontecendo fora de quadro, apresentava o quadro como algo muito mais “permeável” ou “poroso”, como defende a autora. No caso de *Atividade Paranormal 3*, o uso de diversas câmeras e uma montagem que privilegia a ação deixa pouca coisa acontecendo fora de quadro. A imagem torna-se mais concentrada dentro de um espaço pré-determinado, seja esse espaço filmado por uma câmera fixa (como no quarto do casal) ou móvel (como a câmera no ventilador).

Aliás, o ventilador ainda reserva ao menos uma cena memorável, e novamente muito bem planejada. Nela, Julie é vista na cozinha quando a campainha toca. Ela vai até a sala para abrir a porta. Todo o seu movimento é acompanhado pelo movimento do ventilador. Ela percebe que não há ninguém na porta e então volta para a cozinha, novamente acompanhada pela câmera. Quando chega, todos os utensílios e eletrodomésticos sumiram. Ela fica contemplando essa cena por um instante, sem entender o que está acontecendo. É então que tudo o que tinha sumido cai bruscamente no chão, vindo do teto. Era a prova que ela precisava. Assim como Daniel no filme anterior, ao se deparar com uma situação que está

além da sua compreensão e além do seu controle, ela toma uma decisão que visa à segurança da sua família. E assim como Daniel fez anteriormente, essa decisão é equivocada. Julie decide que eles devem ir até a casa da sua mãe, Lois.

Ela coloca toda a família no carro e vai dirigindo até a casa da mãe, enquanto Dennis viaja no banco de passageiro, filmando tudo. Sua motivação para continuar filmando é questionada por Lois, para quem ele responde que “eu me sinto melhor se eu fizer algo; me sinto útil”; e depois por Julie, para quem ele responde que só vai parar de filmar “quando essa coisa acabar”. Então, Dennis filma tudo o que acontece naquela casa. Ele vê que Kristi demonstra interesse por um quadro que está na parede. Vê também que Lois e Julie têm várias conversas estranhas. Durante a noite, Julie escuta um barulho e sai para investigar. Como ela não volta para o quarto, Dennis vai atrás dela. Ele percebe que a decoração da sala mudou. Os quadros estão todos no chão (inclusive aquele que chamou a atenção de Kristi) e na parede há diversos símbolos estranhos.

Alguns vultos aparecem e somem. Dennis segue alguns barulhos, que o levam até a parte de trás da casa. Lá ele se depara com diversas mulheres mais velhas. Pelo que já sabemos dos outros filmes, tratam-se das bruxas. Tudo aquilo faz parte de um ritual que teve início mais cedo, quando Kristi estava sendo vestida como uma noiva. Quando perguntam quem é o noivo, ela respondeu: “Toby”. Isso coloca Lois num papel de destaque em relação à ameaça sobrenatural que paira sobre a família e sugere uma participação ativa de outras mulheres nesse mesmo ritual. Em certo momento, Dennis corre pela casa desesperado e percebe uma fogueira no quintal, com diversas mulheres ao redor do fogo.

Assustado com tudo o que está acontecendo, Dennis foge. Ele encontra Julie parada no alto da escada que dá acesso ao segundo andar da casa. Ele vai até ela, mas para quando percebe que os pés dela não estão tocando o chão. Julie é arremessada na direção da câmera do mesmo jeito que Micah foi arremessado no primeiro filme, e Kristi foi arremessada no segundo. E, assim como aconteceu nesses casos, ela cai morta no chão. Dennis se levanta e encontra a pequena Kristi. Ele se esconde com ela em um armário. Toby se manifesta de maneira agressiva. Ouve-se uma respiração forte, estrondos e vê-se um vulto. Quando sai do esconderijo, Dennis vê Katie abaixada próximo ao corpo da sua mãe. Ele vai até ela, mas quando Katie se vira e dá um grito, Dennis é arremessado para longe. Ele se arrasta pelo chão e percebe que Lois está na sua frente. É então que o corpo inteiro dele se dobra e suas costas se quebram. Dennis morre. Lois conduz as meninas para terminar o ritual. Ao contrário dos filmes anteriores, que começavam e terminavam com dizeres relacionados às famílias dos envolvidos, *Atividade Paranormal 3* assume de vez o seu caráter ficcional. As últimas

informações fornecidas pelo filme são relacionadas à narrativa. Kristi se vira, olha para um local onde não há ninguém e fala: “vamos Toby”. Em seguida, Lois diz para as meninas: “vamos nos preparar”.

4.1.1 O casamento quebrado

- *Ele não gosta de você.*
 - *O que? Quem? Quem não gosta de mim?*
 - *Você vai descobrir.*

Atividade Paranormal 4
 (Paranormal Activity 4, 2012, direção: Henry Joost e Ariel Schulman)

Atividade Paranormal 3 rendeu mais de US\$ 200 milhões ao redor do mundo, um sucesso ainda maior que o longa anterior. Dessa forma, os produtores fizeram algo inédito na franquia: repetiram os diretores. Até então, cada filme tinha contado com diretores diferentes, o que permitiu que eles pudessem imprimir sua marca pessoal a cada trabalho. A franquia funciona como uma relação simbiótica, oferecendo aos cineastas um formato pré-estabelecido (o *found footage*) e recebendo de volta uma visão de cinema bastante particular – algo que é pouco lembrado quando se fala em continuações de filmes de terror, ou ainda quando se fala do que Buscombe (2004) se refere como “arte popular”, que pode muito bem ser entendido como “cinema de gênero”.

[...] a principal justificção do gênero não é a de que permite a diretores meramente competentes fazer bons filmes (embora possamos estar agradecidos por isso), mas a de que permite a bons diretores tornarem-se melhores ainda. Esse ponto não é reconhecido, pois a teoria do autor não tem um instrumental preparado para lidar com a arte popular. Mesmo em suas formas menos extremadas, não consegue dar espaço para a contribuição da tradição dentro da qual o filme foi realizado (BUSCOMBE, 2004, p. 313)

Essas contribuições diferentes são visíveis no decorrer da franquia. O longa dirigido por Oren Peli foi, de certa maneira, um reflexo da sua falta de recursos – que o fez sugerir muito mais do que mostrar. Tod Williams, por sua vez, apresentou um olhar mais próximo de um cinema de vanguarda. Ou seja, ambos foram mais *livres* na sua realização. Já a dupla Henry Joost e Ariel Schulman investiu em uma narrativa mais clássica e ágil. E quando foram chamados para assumir o comando do quarto filme, eles repetiram e amplificaram muito do

estilo apresentado anteriormente. Com isso, empurraram a franquia cada vez mais perto da narrativa clássica e mais distante do cinema de vanguarda.

Sayad (2016) destaca a codependência entre os filmes da franquia, que ela define como sendo "menos uma forma de auto-reflexividade pós-moderna do que uma ferramenta para estabelecer a continuidade narrativa" (SAYAD, 2016, p. 53)⁷⁰. De fato, isso é muito comum, uma vez que a questão temporal é explorada com frequência, como no uso de *flashbacks*, por exemplo. A diferença é que até então, independentemente da questão temporal, todos os filmes foram focados na mesma família. Isso muda em *Atividade Paranormal 4*, quando somos apresentados um grupo de personagens totalmente novo – algo que também acontecerá no filme seguinte. Escrito por Christopher Landon com base em uma história de Chad Feehan, o roteiro tem início em 2006, com Katie brincando com o bebê Hunter – antes dos eventos mostrados no segundo filme, que terminou com Katie matando a irmã, o marido dela e sequestrando Hunter. Depois disso, a trama é estabelecida em 2011, na cidade de Henderson, no estado americano de Nevada. É lá que conhecemos a jovem Alex (Kathryn Newton), que é vista no Halloween coletando doces com o irmão pequeno, Wyatt (Aiden Lovekamp), e com o amigo/namorado Ben (Matt Shively). Não existe uma justificativa formal para a câmera diegética. Esta já faz parte do cotidiano daqueles personagens, acostumados a filmar tudo o que acontece à sua volta.

Quando caminham pela rua de casa, Alex percebe que novos vizinhos se mudaram para uma casa próxima a sua. Um dos vizinhos é uma criança da mesma idade de Wyatt. O jovem, cujo nome é Robbie, tem um comportamento estranho, quase sobrenatural, algo que o filme faz questão de destacar desde o início. Durante o jogo de futebol de Wyatt, por exemplo, é possível ver Robbie de relance no canto do campo, observando a partida. A câmera acompanha a bola por um instante e, quando volta para a mesma posição, o menino não está mais lá. Pouco tempo depois, o vemos voltando para casa a pé e sozinho. Momentos como esses são mostrados sem que os personagens se deem conta da sua estranheza. Trata-se de informações que o público mais acostumado com o terror vai identificar com mais facilidade – ou seja, momentos que dialogam com uma narrativa mais clássica do gênero.

Outras informações trazidas de maneira casual são os problemas de relacionamento dos pais de Alex. Durante um piquenique após o jogo de futebol, percebemos que o patriarca da família, Doug (Stephen Dunham), chega atrasado, algo que parece ser comum. Prevendo

⁷⁰ Tradução minha. Original: "less as a form of postmodern self-reflexivity than as a tool for establishing narrative continuity."

uma discussão dele com a mãe, Holly (Alexandra Lee), Alex prontamente afasta Wyatt do local, levando-o para brincar perto dali. Doug, por sinal, é um personagem completamente diferente do resto dos homens da franquia. Ele não representa um papel ativo como Micah ou Daniel, e nem mesmo um papel passivo como Dennis. Os problemas pessoais fazem dele e de Holly duas pessoas completamente alheias a tudo o que acontece ao seu redor. “A atividade paranormal que domina este filme sai do radar dos pais, porque eles se distraem com a realidade de seu casamento em deterioração” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 144)⁷¹.

Não que Doug não tente se impor. Ele até tenta. Sua atitude de macho alfa é direcionada à “proteção” da filha em relação aos “perigos” do seu relacionamento com Ben. Em certo momento, ele questiona em tom sarcástico se o garoto entrou na sua casa sem nem bater na porta. Em outro, quando está saindo de casa – deixando a garota sozinha com Ben e outros amigos – ele diz: “eu tenho uma arma”. Porém, suas atitudes não são condizentes com suas palavras. “Em comparação com os outros homens ao longo da franquia, a incapacidade de Doug de se envolver nos mesmos rituais de masculinização como seus colegas nos outros filmes vai para o outro extremo, castrando-o simbolicamente, tornando sua autoridade patriarcal impotente” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 144)⁷². Cabe então a Ben assumir algumas das características mais marcantes dos homens da franquia. Assim como Micah e Dennis, Ben se mostra fascinado pela tecnologia, dominando as suas funções e explorando-as ao máximo.

Assim, se no primeiro filme Micah utilizava programas de edição para separar o áudio normal das poucas falas sobrenaturais, aqui Ben demonstra conhecimento suficiente para utilizar os *webcams* da casa de Alex como um aparato de segurança. E, enquanto Dennis inovou a linguagem narrativa ao instalar a câmera num ventilador, Ben usa o sensor de movimento do videogame *Kinect*; criando assim – mesmo que sem querer – uma ambientação capaz de captar situações sobrenaturais que nem a câmera consegue gravar. Mas ao contrário dos outros homens, Ben é deslocado em relação ao sexo. Sendo jovem e virgem – apesar de mentir em relação a isso –, ele é extremamente tímido. É comum vê-lo se gabar das garotas com quem já transou ou pedindo para Alex mostrar os seios enquanto conversa com ele pela internet. Porém, quando finalmente fica sozinho com a namorada, ele não sabe o que fazer. Em meio ao seu nervosismo, ele sugere que deem uma volta do lado de fora da casa. Alex

⁷¹ Tradução minha. Original: "The paranormal activity that dominates this film falls off the parental radar because they distracted by the reality of their deteriorating marriage."

⁷² Tradução minha. Original: "Compared to the other men across the franchise, Doug's inability to engage in the same rituals of masculinization as his counterparts in the other movies goes to the other extreme, castrating him symbolically by rendering his patriarchal authority impotent."

estranha a escolha de Ben, mas concorda. Ela resolve mostrar-lhe o seu “castelo”, uma pequena construção de madeira no quintal de casa. A garota ainda insiste para que o namorado tome alguma atitude, falando que ela é a princesa daquele castelo e precisa que um príncipe a salve. Mas quando entra na construção, Ben se assusta ao perceber que o pequeno Robbie está lá, sozinho. O garoto é levado de volta para casa, e Ben, no alto da sua ingenuidade, pensa que foi a interrupção do garoto o motivo pelo qual ele não conseguiu fazer sexo naquela noite.

Em conversas posteriores, Alex explica para Ben o que ela descobriu sobre o estranho garoto. Aparentemente a mãe dele trabalha fora e ele fica sozinho a maior parte do tempo. Existe um mínimo de proximidade entre a família da protagonista e seus vizinhos, ainda que muita dessa proximidade não seja mostrada pela câmera. Assim, quando se vê uma ambulância na casa dos vizinhos, e a mãe de Robbie é levada para o hospital, o garotinho fica aos cuidados da família de Alex, na qual passa a morar e fazer amizade com Wyatt. A partir do momento em que Robbie se muda para aquela casa, coisas estranhas começam a acontecer. É possível perceber o seu comportamento suspeito em pequenos detalhes, como o fato de usar sandália com meia (um costume que, conforme Heller-Nicholas [2014] lembrou, é comum em pessoas mais velhas) ou na maneira estática como ele se porta, mantendo sua mão esticada por um longo tempo para cumprimentar Wyatt (outra atitude pouco associada a crianças).

As imagens da *webcam* de Alex mostram situações ainda piores. Em uma determinada cena, ela está conversando com Ben e ouve um barulho vindo do andar de baixo. Ela desce para verificar, sem levar o computador. Ficamos um bom tempo olhando um plano estático da câmera dela, até que vemos o vulto de uma criança que passa correndo ao fundo. De repente, Alex pula na cama, dando um susto em Ben. Ela conta que Robbie estava no andar de baixo, na cozinha. Fica a dúvida então de quem era a criança que apareceu ao fundo. Essa cena remete ao início da franquia, especialmente na maneira como explora bem o recurso da câmera estática. Ainda assim, a abordagem é distinta.

Sayad (2016) explica essa diferença ao fazer uma comparação com a cena do primeiro filme na qual não conseguíamos ver o que acontecia com Katie quando ela foi arrastada para fora do quarto. A diferença entre esses dois casos é que no longa original nós tentávamos ver a ação que acontecia no fundo do quadro. Já nesse caso aqui, "somos convidados a varrer o todo da imagem por um sinal do extraordinário (ou fazer o oposto: focar num canto

específico, a fim de evitar os sinais de uma presença monstruosa)" (SAYAD, 2016, p. 64)⁷³. Dessa forma, não se trata apenas do fundo da imagem que ganha importância (como na cena de Katie), mas toda a imagem mostra-se importante, inclusive os cantos. "O território do quadro é expandido ainda mais" (SAYAD, 2016, p. 64)⁷⁴.

No dia seguinte, Ben revela para Alex que o computador dele grava todas as suas conversas em vídeo – algo que ela não sabia e não se sente muito à vontade com isso. O garoto jura que é algo que o seu computador faz sem que ele tenha controle, e que isso não se limita apenas às suas conversas com Alex. Isso os coloca mais uma vez na posição de uma constante vigília, assim como os personagens de *Atividade Paranormal 2*. E, também igual àqueles personagens, a uma vigília auto imposta, já que isso acontece por causa de uma configuração do computador de Ben que sabe como desativar, mas opta por não fazê-lo.

Ao reverem o material captado, percebe-se que Robbie entrou no quarto de Alex durante a noite, deitou-se ao seu lado e a abraçou. A garota conversa com a sua mãe sobre essa preocupação, mas ela a ignora. A negligência da mãe é um reflexo dos seus problemas de relacionamento. Dessa maneira, além de captar a assombração, as câmeras que operam naquela casa também servirão para registrar a intimidade da degradação do casamento Holly e Doug. Tal abordagem pode parecer similar à do primeiro filme, mas a grande diferença é que, no caso de *Atividade Paranormal 4*, o relacionamento do casal não é o centro da narrativa. Trata-se de um artifício para exemplificar o motivo pelo qual os jovens precisam enfrentar as forças do mal sozinhos. Heller-Nicholas (2014) defende que, por mais que esse não seja o centro da narrativa, esse relacionamento é retratado de maneira tão realista quanto no primeiro filme. "Os suspiros, silêncios e olhares de desapontamento entre o casal são muitas vezes tão poderosos quanto as hostilidades vocais de Katie e Micah" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 144)⁷⁵.

Uma vez que "os distúrbios domésticos distraem os pais do horror que invadiu sua casa" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 144), cabe aos jovens investigarem os estranhos fenômenos. E tais fenômenos se apresentam de diversas maneiras diferentes. Em certo momento é citado que quem está jogando *kinect* é Toby, o amigo de Robbie. Percebe-se também que esse amigo tem seu próprio avatar no jogo, e este se mexe como se o videogame estivesse captando os movimentos de alguém naquele cômodo. A tecnologia do *kinect* – que,

⁷³ Tradução minha. Original: "we are invited to scan the whole of the image for a sign of the extraordinary (or do the opposite: focus on a specific corner so as to avoid the signs of a monstrous presence)."

⁷⁴ Tradução minha. Original: "The frame's territory is further expanded."

⁷⁵ Tradução minha. Original: "The sighs, silences and looks of disappointment between the couple are often as powerful as Katie and Micah's vocal hostilities."

filmada com visão noturna, se apresenta como uma imagem escura, cheia de pontos verdes que servem para captar os movimentos das pessoas – proporciona que a câmera enxergue eventos além do que o olho poderia ver. O uso do videogame para capturar a imagem da assombração dialoga com a evolução da tecnologia, mas também traz consigo uma questão econômica muito clara. “*Atividade Paranormal 4* é tão carregado de nomes de marcas e logotipos que, de todos os filmes até agora, torna essa ligação entre a posse espiritual e a de consumo mais clara” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 146)⁷⁶. A ideia de marcas e tipos de equipamentos não tinha sido discutida até então na franquia. O que víamos eram conceitos genéricos: a filmadora, as câmeras de segurança, o VHS. Modelos específicos de equipamentos não eram necessários para o funcionamento da narrativa. É mais ou menos isso que Shaviro discute no conceito de pós-cinema em *Atividade Paranormal*, referindo-se à utilização de equipamentos comuns e acessíveis a todos. Ele não detalha o tipo de equipamento. Trata-se, apenas, da câmera. Mas no caso de *Atividade Paranormal 4* não é o videogame que participa ativamente da narrativa. É *um* videogame. É uma marca, um modelo específico. Quando os personagens referem-se a esse equipamento, eles não usam o termo “videogame”. Eles usam a marca. Chamam-no de *kinect*.

É por meio dessa imagem do *kinect* (Figura 16) que Ben e Alex percebem uma figura sentada ao lado de Robbie. Eles também veem um estranho vulto que passa correndo por trás dele. Esse estilo de imagem foge da lógica intimista dos filmes anteriores, dialogando com uma narrativa mais explícita, que será ainda mais explorada no filme seguinte. Ainda que essa imagem “forneça um aspecto intertextual curioso para o filme, ela se desvia notavelmente da maneira como os três primeiros filmes negociam políticas de gênero por meio da tecnologia” (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 147)⁷⁷. Não se trata mais apenas de uma câmera que captou, acidentalmente ou não, uma imagem estranha. Essa imagem foi obtida por meio da câmera filmadora e o sensor de movimentos do *kinect*, não sendo possível ser captada de outra maneira. Essa evolução tecnológica será mais bem explorada no filme seguinte, porém, nesse momento, é importante destacar que, por meio dessa junção de tecnologias, os personagens têm acesso a todo um novo mundo de imagens que não se via antes.

⁷⁶ Tradução minha. Original: "Paranormal Activity 4 is so laden with brand names and logos that, of all the films thus far, it makes this link between spiritual and consumer possession the clearest."

⁷⁷ Tradução minha. Original: "provides a curious intertextual aspect to the film, it deviates notably from the way that the first three films negotiate gender politics through technology."

Figura 16 – Atividade Paranormal 4 (2012)



Fonte: <https://wheresthejump.com/jump-scares-in-paranormal-activity-iv/> (2017)

Para Shane Denson (2016), este filme "intensifica o distanciamento da câmera por parte dos predecessores das normas perceptivas cinematográficas e, em última instância, humanas, implementando processos computacionais de imagem por suas manipulações estratégicas de influência espectral" (DENSON, 2016, p. 202)⁷⁸. Imagens como aquelas captadas pela junção do sensor de movimentos do *kinect* e a visão noturna da câmera destacam "toda a atividade computacional e vídeo-sensorial que acontece o tempo todo ao nosso redor, completamente não correlacionada pela percepção humana, mas muito envolvida nas vicissitudes temporais e afetivas de nossas vidas diárias" (DENSON, 2016, p. 205)⁷⁹, por conta da quantidade de câmeras e tecnologias que nos cercam o tempo todo. Tanto é que, quando os dois adolescentes mostram a filmagem para Doug, numa tentativa infrutífera de buscar conselhos de um adulto, a resposta que eles recebem é decepcionante. Doug acredita que aquela imagem foi manipulada pelos dois (ele, inclusive, se mostra surpreso com o "talento" dos jovens para criar esse tipo de imagem), ignorando completamente o perigo que aquilo representa.

O comportamento estranho de Robbie continua a intrigar Alex. O garoto parece vigiá-la o tempo todo e ela acredita que ele tenha trazido "algo" para a casa. E ainda que Ben não compartilhe dessa crença, ele a ajuda a espalhar câmeras pela propriedade, como forma de

⁷⁸ Tradução minha. Original: "intensifies its predecessors' estrangement of the camera from cinematic and ultimately human perceptual norms by implementing computational imaging processes for its strategic manipulations of spectatorial affect".

⁷⁹ Tradução minha. Original: "all the computational and video-sensory activity going on around us all the time, completely uncorrelated from human perception, but very much involved in the temporal and affective vicissitudes of our daily lives through"

captar algum comportamento suspeito da criança. Dessa forma, os computadores da casa – ou melhor, suas *webcams* – passam a ser usados como câmeras de segurança para vigiar a família 24 horas por dia. Assim como em *Atividade Paranormal 2*, grande parte das cenas noturnas passa a ser filmada em planos gerais. Mas se existe essa semelhança formal entre esses filmes, tematicamente – e também moralmente – eles são completamente distintos. Isso porque ao contrário do segundo longa, no qual as pessoas sabiam que estavam sendo filmadas, neste aqui muitos dos personagens não têm ideia de que sua rotina está sendo monitorada. Dessa forma, a ideia de uma *sousveillance*, uma vigilância que vem de baixo para cima, fica ainda mais presente. A *sousveillance* é uma espécie de "reflexionismo", termo cunhado por Steve Mann para definir uma "nova estrutura filosófica e tática que leva adiante a tradição Situacionista de apropriar-se da metodologia do opressor, alvejando essa metodologia diretamente contra o opressor" (MANN, 1998)⁸⁰.

Ou seja, é um termo que leva em conta uma mudança no olhar, a ascensão de quem está embaixo. Esse reflexionismo torna-se *sousveillance* quando lida com indivíduos que se utilizam de ferramentas para vigiar a organização que normalmente vigiava-os (MANN, NOLAN, WELLMAN, 2003). "A *sousveillance* foca-se na melhoria da capacidade das pessoas para acessar e coletar dados sobre a sua vigilância e neutralizar a vigilância" (MANN, NOLAN, WELLMAN, 2003, p. 333)⁸¹. Assim, quando Alex instala as câmeras pela casa, ela quer vigiar as duas instituições de poder operantes naquela casa: seus pais e o demônio Toby.

Inicialmente, as câmeras mostram o casal Doug e Holly em cômodos separados, sem se falarem. Mas não demora até que evidências de algo ainda mais estranho comecem a aparecer. Na terceira noite com as câmeras ligadas, percebemos que Robbie acordou no meio da noite e chamou Wyatt para brincar com ele e com Toby. Em seguida, vemos as crianças correndo na sala de casa e dizendo: "ele foi por ali". Em outro dia, antes de anoitecer, Alex chega em casa e uma bola de basquete vem quicando do segundo andar até o primeiro. Ela escuta barulhos – enquanto o público ouve aquele mesmo som grave que indica a presença do demônio – e segue uma trilha de brinquedos espalhados pelo chão. A trilha a leva até o *closet* no quarto de Wyatt, e quando ela abre a porta do *closet*, leva um susto ao perceber que um trenzinho de brinquedo atrás dela se ligou sozinho. Ela vai até a sala de estar no primeiro

⁸⁰ Tradução minha. Original: "a new philosophical and tactical framework that takes the Situationist tradition of appropriating the methodology of the oppressor one step further by targeting that methodology directly against the oppressor."

⁸¹ Tradução minha. Original: "Sousveillance focuses on enhancing the ability of people to access and collect data about their surveillance and to neutralize surveillance."

andar, percebe que um dos lustres da sala está se mexendo e de repente outro lustre cai bem na sua frente, dando-lhe outro susto. Quando ela olha para cima, para ver de onde o lustre caiu, ela percebe que Robbie estava no andar de cima. Robbie sai correndo e fala: “ele não gosta que você fique nos observando”.

Enquanto os primeiros filmes empregaram um clima crescente de tensão, este capítulo – e o anterior – se caracteriza mais pelo susto, seja ele inserido dentro da narrativa (como é o caso do lustre que comentamos agora) ou gratuito (como na cena em que um gato pula na frente da câmera). Tal escolha é condizente com a opção dos diretores de seguirem um caminho mais clássico. Existe até uma referência a *O Iluminado* (The Shinning, 1980, direção: Stanley Kubrick) quando Wyatt é visto andando de triciclo pela cozinha e pela sala de casa. Apesar da ligação com um cinema clássico de terror, Julia Leyda (2014) separa esses filmes de outros com temática de possessão. Para ela, ao contrário de outros filmes de possessão, nos quais as famílias enfrentavam as adversidades e saíam quase ilesas da situação (como *Horror em Amityville*, *Poltergeist*, etc), o demônio de *Atividade Paranormal* "destrói consistentemente as famílias por meio da morte, sequestro e posse" (LEYDA, 2014), além de não demonstrar apego por um determinado local (ele não assombra casas, assombra pessoas).

Toby passa a concentrar a sua atenção em Wyatt, e Robbie ajuda o demônio nessa tarefa. Em uma cena, Robbie convida Wyatt para conhecer Toby. Ansioso, e um pouco nervoso, Wyatt pergunta: “ele é legal?”. Robbie responde: “Se você fizer o que ele diz”. A porta do quarto começa a se fechar, porém um pouco antes de deixar o quarto em total escuridão, vemos um vulto passando pelo lado de fora. Quando Alex e Ben entram no quarto de Wyatt, eles o encontram todo pintado. Robbie desenhou no corpo de Wyatt como parte de um ritual para aumentar o contato entre Wyatt e Toby. O ritual funciona e em pouco tempo vemos Wyatt na sala de casa conversando com Toby – este último, por sinal, se posiciona novamente atrás da câmera. Aos poucos Wyatt se mostra mais suscetível aos poderes do demônio, e isso acontece por causa de Robbie. O garoto manipula Wyatt o tempo todo, fazendo com que ele não conte para a irmã as coisas pelas quais está passando. Para Heller-Nicholas, Robbie "está ligado a uma sexualidade adulta inadequada ao seu aparente *status* de 'criança abandonada', e é isso que, em parte, o torna tão estranho para Alex e Ben" (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 145)⁸². Dessa forma, tanto o fato de ele supostamente ter "bloqueado" Ben quando este queria fazer sexo com Alex, quanto o fato de ele ter se deitado na cama com

⁸² Tradução minha. Original: "is linked to an adult sexuality inappropriate to his apparent 'abandoned child' status, and it is this in part that makes him so strange to Alex and Ben."

Alex na sua primeira noite na casa indicam um comportamento não apenas adulto, como ainda conectam o seu comportamento com a maneira como o demônio Toby se portava no primeiro filme – quando ele levantava o lençol e deitava na cama com Katie.

Porém, muitas das situações estranhas não são vistas pelos personagens, já que Alex não investiga tanto as imagens quanto deveria. Para Sayad, “a análise e os comentários dos personagens principais sobre os acontecimentos que gravam tocam em uma questão no cerne do documentário: a capacidade do meio de nos ajudar a ver e dar sentido à realidade” (SAYAD, 2016, p. 52)⁸³. E é justamente quando a personagem resolve fazer esse tipo de investigação, esse tipo de comentário, que percebe alguns detalhes que passaram despercebidos antes. É o caso, por exemplo, de um estranho símbolo desenhado na areia do quintal de casa e nas costas de Wyatt. O símbolo, um círculo dentro de um triângulo, é o mesmo que vimos na parede da casa de Lois no filme anterior. Ao pesquisar sobre o assunto, Alex descobre que o símbolo está relacionado com um ritual de possessão, e que a pessoa marcada por ele terá seu corpo possuído pelo demônio. Antes disso, porém, é preciso que algumas “tarefas” sejam cumpridas. Uma delas refere-se ao sacrifício de um(a) virgem.

É comum que Alex procure a ajuda dos pais quando se depara com algo que não compreende, mas ela é sempre colocada de lado pelos adultos, que estão mais preocupados em transmitir uma aparência de tranquilidade e felicidade em relação ao seu casamento, algo que claramente não existe mais. E Alex nota isso com frequência. Durante um jantar em família, ela pergunta aos pais se eles não querem falar sobre o que está acontecendo. Seu questionamento refere-se às evidências de uma ameaça sobrenatural que paira sobre aquela casa, mas também implica o fato óbvio de que o relacionamento dos seus pais está em ruínas, e ninguém parece reconhecer ou querer falar sobre isso (HELLER-NICHOLAS, 2014). Situações como essa mostram que o desenvolvimento da sua personagem é bastante distinto de outras mulheres da franquia. Julia Leyda (2014) aponta que enquanto Katie e Kristi eram vistas como um estereótipo de gênero normativo – elas não trabalhavam, dependiam dos seus maridos e eram vistas como vítimas esperando para serem salvas pelos homens –, Alex é uma personagem forte e independente. Ela exerce poder no seu relacionamento com o namorado, fala abertamente sobre os seus problemas, não hesita em buscar ajuda quando precisa e parece ser a única pessoa que realmente entende o que está acontecendo com a sua família (LEYDA, 2014). O problema é que, assim como aconteceu com Ali no segundo filme, por ser jovem,

⁸³ Tradução minha. Original: "analysis and comments on the events they record touch on a question at the core of the documentary film: the medium's ability to help us see and make sense of reality."

Alex não tem uma voz ativa. Ela até fala sobre tudo o que está acontecendo, mas ninguém presta atenção. A única pessoa sobre quem ela exerce algum “poder” é o namorado. Porém, assim como foi visto no terceiro filme, essa representatividade forte da figura feminina será suplantada por outra figura feminina, que, por sua vez, é submissa ao demônio masculino.

Toby amplia o seu foco de atenção e, pela primeira vez, ele faz uma ação contra um dos adultos da família. Holly está na cozinha cortando vegetais quando se distrai por um momento. É então que nós vemos a sua faca sendo elevada em direção ao teto. Holly volta a sua atenção para a bancada e estranha a ausência da sua faca. Ela a procura por um tempo até que desiste e pega outra na gaveta. O tempo todo nós ficamos esperando que a faca caia, mas isso não acontece. Não nesse momento, pelo menos. Algum tempo depois, Doug está na sala assistindo TV e escuta um barulho estranho. Ele vai até a cozinha e aquela mesma faca cai na sua frente. Assustado com o que aconteceu, ele tenta explicar o ocorrido para a esposa, mas isso acaba gerando mais uma briga entre o casal. A “brincadeira” de Toby serviu para expor os problemas de relacionamento daquelas pessoas. Toby também parece se divertir assustando Alex. Em uma cena a garota está na sala e um livro cai da estante. Ela o coloca no lugar, mas o livro volta a cair. Nesse momento, nós escutamos aquele mesmo som grave que normalmente representa uma grande demonstração de força do demônio. Mas Toby não faz mais nada. Seus planos são outros. Sua atenção está focada em outro lugar.

Quando Holly sai de casa, Robbie convida Wyatt para ir até a casa dele. Alex os segue até lá, entra na casa e encontra os dois brincando em um quarto vazio. Lá ela encontra a mulher que afirma ser a mãe de Robbie, e que é, na verdade, Katie. Antes de Alex sair de casa com Wyatt, Katie olha para o garoto e fala: “ele se parece com a mãe dele”. É somente depois que Robbie volta a morar com a “mãe” que conseguimos entender melhor o que está acontecendo. Alex tem mais liberdade para conversar com o irmão e tentar descobrir o que está acontecendo. Em uma dessas conversas é mencionado o fato de Wyatt ser adotado. Concluímos então que Wyatt, na verdade, é o bebê Hunter, que foi sequestrado por Katie no segundo filme e provavelmente entregue para adoção para facilitar a fuga dela, até que estivesse com idade suficiente para pagar a dívida que a sua família tem com o demônio. “Minha outra família precisa de mim”, diz ele para a irmã.

A ameaça fica mais forte em torno do garoto. Durante a noite, por meio da imagem de captura de movimento do *kinect*, podemos vê-lo na sala discutindo com Toby, falando “meu nome é Wyatt, não é Hunter!”. Ao mesmo tempo, uma estranha figura, como se fosse uma criança, se movimenta atrás dele, caminhando na sua direção. A luz da sala acende pouco antes daquele ser alcançar Wyatt. Foi Doug quem acendeu a luz para ver o que estava

acontecendo e, mesmo sem saber, salvou o garoto do perigo. Mas Toby não desiste. Em outro momento, Wyatt é visto tomando banho na banheira. Holly se ausenta por um momento e, em meio à distração dela, o garoto é puxado para baixo da água, onde fica durante um bom tempo. Quando ele finalmente emerge, seu comportamento torna-se completamente diferente. Nada disso é visto pelos adultos, que estão muito envolvidos com os seus próprios problemas. Algo similar acontece quando Doug e Holly são vistos discutindo no andar de baixo. O motivo da discussão é que Holly deu um remédio para Alex poder dormir melhor, algo que Doug não aprova. Ao perderem seu tempo debatendo, eles não percebem o que está acontecendo com a filha no andar de cima. Wyatt se levanta da sua cama e vai até o quarto da irmã, onde fica parado observando-a (assim como Robbie fazia). O *Voicelless Acousmètre* nos indica a presença de Toby naquele ambiente. E o corpo de Alex começa a levitar acima da cama, ficando suspenso por um tempo. No dia seguinte ela não se lembra de nada, apenas reclama de cansaço.

Wyatt agora fala que seu verdadeiro nome é Hunter e, após esse reconhecimento da sua identidade, é hora de se juntar à sua verdadeira família. Katie aparece na sala da casa dele, e enquanto ela sobe até o quarto do garotinho para conversar com ele, Alex fica presa na garagem, onde as portas se fecham e o carro se liga sozinho. Desesperada e quase desmaiando por conta da fumaça, ela quebra o vidro e passa por cima do portão da garagem com o carro para poder se salvar. Seus pais não acreditam nela quando ela conta o que aconteceu. No dia seguinte, para tentar amenizar a situação, Doug leva Alex para jantar fora. Em casa, Holly não percebe que Katie também está lá. Um livro cai da estante da sala. Holly se assusta, nós ouvimos a presença de Toby e ela sente a respiração dele. Em seguida, ela é arremessada para o teto e cai morta. Katie esconde o corpo.

Ben chega até a casa procurando por Alex. Ele vai até o quarto dela e quando senta à frente do computador, Katie surge atrás dele. Ela quebra o seu pescoço e esconde o corpo dele no *closet*. Ao chegarem à rua de casa, Alex e Doug veem Katie entrando na casa dela acompanhada de Wyatt. Enquanto o pai vai investigar, a garota vai até sua casa para verificar onde está sua mãe. Ao chegar ao seu quarto, ela se aproxima do armário e uma força a empurra para longe, puxando-a de volta em seguida. Ela consegue fugir e vai até a casa da vizinha em busca do pai e do irmão. Chegando à casa, ela vê Doug sendo arrastado da mesma maneira que ela foi. A presença de Toby é ouvida em toda a casa. Katie aparece e seu rosto apresenta uma expressão demoníaca. Fugindo da ameaça, Alex encontra seu irmão parado no quintal da casa. Porém, ela é surpreendida por diversas mulheres (possivelmente bruxas)

naquele mesmo local. Ao se virar, com medo, ela dá de cara com Katie correndo na sua direção. O filme acaba de maneira abrupta, sem detalhar o destino de Alex.

Heller-Nicholas (2014) tenta buscar um motivo para o filme não nos mostrar o destino da garota. A autora faz uma comparação com o fato de Ali ter sobrevivido aos ataques de Katie no segundo filme. Como não sabemos dizer o que aconteceu com Alex, ela levanta o questionamento se isso seria um resultado das ações de cada uma das personagens ao longo dos seus respectivos filmes. Vale lembrar que Ali tentou impedir o seu pai de transferir a ameaça para a tia Katie e manteve sempre uma postura ética, o que pode ter lhe garantido a sobrevivência. Alex, por sua vez, demonstrou um comportamento distinto ao espionar sua família sem o consentimento deles. Talvez tenha sido esse tipo de comportamento que lhe garantiu a indefinição a respeito do seu destino (HELLER-NICHOLAS, 2014). Tal discussão moral leva em conta os clichês estabelecidos pelo cinema de terror americano ao longo das décadas – e discutidos nos capítulos anteriores – como a necessidade de punição por atos pecaminosos. Porém, independentemente de Alex ter sido morta ou não, Katie matou Ben um pouco antes, e dessa forma, o sacrifício de uma virgem, necessário para o ritual de possessão, foi feito. O futuro não parece ser nada promissor.

4.1.1.1 A câmera quebrada

- Papai, eu não consigo dormir.
- O que está acontecendo?
- Tem barulhos no meu quarto.

Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma
(Paranormal Activity: The Ghost Dimension,
2015, direção: Gregory Plotkin)

Supostamente o último filme da franquia, *Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma* (Paranormal Activity: The Ghost Dimension, 2015, direção: Gregory Plotkin) inseriu na sua narrativa um elemento até então ausente: o 3D. Muito mais espetacular do que os demais, este longa culmina a caminhada, que se iniciou no terceiro capítulo, em direção a um cinema de terror clássico (ou tradicional). Nesse momento, não se vê mais nada relacionado ao cinema independente (como no primeiro) ou de vanguarda (como o segundo). A trama, até então intimista, toma uma proporção muito maior, com direito a viagens no tempo, efeitos especiais, sessões de exorcismo (ou melhor, de extermínio) e um vilão que finalmente mostra sua cara. A questão técnica aparece com muito mais evidência e em parte isso deve pela escolha do

diretor. Gregory Plotkin tem uma longa carreira como montador, sendo responsável, inclusive, pela edição de *Atividade Paranormal 2*, *Atividade Paranormal 3*, *Atividade Paranormal 4* e *Atividade Paranormal: Marcados pelo Mal* (*Paranormal Activity: The Marked Ones*, 2014, direção: Christopher Landon), *spin-off* "latino" da franquia. Ele não tinha nenhuma experiência como cineasta quando assumiu a função.

O roteiro foi escrito por Jason Pagan, Andrew Deutschman, Adam Robitel e Gavin Heffernan, e novamente aborda a questão temporal, colocando-a como elemento central da narrativa. O filme tem início onde *Atividade Paranormal 3* parou, com a morte de Dennis. Depois disso, descobrimos o que aconteceu com as pequenas Kristi e Katie. Um pouco mais velhas, as duas passam por um treinamento com alguém conhecido apenas como o "professor". Esse professor diz que conhece Toby e também menciona uma menina muito especial que elas precisam ajudá-lo a encontrar. Após essa introdução, a trama é estabelecida na cidade de Santa Rosa, Califórnia, onde conhecemos a tal menina especial, Leila (Ivy George), a filha pequena do casal Ryan (Chris J. Murray) e Emily (Brit Shaw). Assim como é comum na franquia, o patriarca se mostra obcecado pela sua câmera e tem o costume de filmar situações cotidianas, como o desenho que sua filha faz do irmão dele, Mike (Dan Gill), gritando. Ainda que a justificativa para esse desenho seja porque pai e filha estão planejando dar um susto em Mike quando ele chegar, isso também pode ser visto como uma premonição a respeito do destino daquele personagem.

Ryan trabalha como programador de games e, aparentemente, os negócios vão bem, já que ele mora numa casa enorme e espaçosa. Aliás, isso é a primeira coisa que seu irmão nota quando chega lá para passar um tempo após a sua separação. "Isso é ridículo", diz ele, questionando a real necessidade de uma casa daquele tamanho. Porém, Ryan responde apenas que a casa é boa. "É confortável aqui", afirma ele, como se a casa não fosse nada demais. Não é apenas a casa que demonstra o estilo de vida daquelas pessoas, seus amigos também ilustram isso. A família também conta com a visita de Skyler (Olivia Taylor Dudley), uma amiga deles que está na cidade para um "retiro de yoga". Mais para frente, Skyler também fala um pouco sobre o seu "trabalho", explicando que ela "muda os móveis de lugar para que não bloqueiem as energias" e complementa dizendo que ela deveria fazer isso naquela casa, já que o local parece "um pouco diferente".

Ainda que tenha um significado dentro da narrativa, tal cena também serve para destacar outra diferença, a diferença de estilo de vida entre aquelas pessoas e Mike. Em certo momento, Emily questiona o marido a respeito de quanto tempo o irmão dele vai ficar ali, afinal, como ela mesma aponta, é como se a mala dele fosse todo o seu apartamento. Por mais

que esteja se referindo de maneira irônica à quantidade de coisas que ele trouxe para lá, esse tipo de pensamento também serve para explicitar a diferença de posses entre aquelas pessoas. Enquanto uns vivem em uma casa tão grande que chega a ser ridícula, outros trazem todo o seu apartamento em uma mala.

Porém, por mais que essa discussão sobre classes seja abordada nos minutos iniciais de *Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma*, ela logo é esquecida pela narrativa, que parece mais interessada em explorar os quesitos técnicos possibilitados pelo seu orçamento inflado de US\$ 10 milhões. Conforme falamos antes, esse é o primeiro filme da franquia a se utilizar da tecnologia de 3D. Por mais que pareça que tal tecnologia não se encaixa dentro do formato de *found footage*, existe uma “justificativa” para isso. Enquanto ajuda a arrumar a casa para o natal, Mike encontra uma caixa com diversas fitas em VHS (as mesmas fitas gravadas por Dennis em *Atividade Paranormal 3* e que supostamente sumiram da casa de Daniel, conforme mostrado no início de *Atividade Paranormal 4*) e uma câmera muito estranha. Feita de uma tecnologia desconhecida, essa câmera especial capta as imagens que nós, o público, vemos em 3D. O uso da tecnologia 3D dá mais profundidade à imagem, ampliando ainda mais o universo narrativo do filme – da mesma maneira que o *Voicelless Acousmètre* fez com o som. Cecília Sayad (2016) afirma que isso é comum desde o início do cinema. Ela lembra que a primeira exibição de *A Chegada do Trem na Estação* "apontou para a possibilidade de que a imagem pudesse violar os limites colocados pela tela, por mais controversas que possam ser as motivações das audiências para os primeiros estudiosos do cinema" (SAYAD, 2016, p. 47)⁸⁴.

Da mesma maneira, os próprios irmãos Lumière fizeram as suas experiências com a tecnologia de 3D, exibindo projeções nesse formato na *Paris World Exhibition*, em 1902 (ELSAESSER, 2013). Trata-se, portanto, de uma tecnologia tão antiga quanto o cinema, ou até mais antiga que este, se considerarmos o uso de imagens estereoscópicas entre outras mídias, como fantasmagorias (que datam do século 18), panoramas, dioramas e outros métodos de projeção que existiram paralelamente à imagem monocular (ELSAESSER, 2013). Porém, focando a nossa atenção no cinema, Sayad (2016) afirma que essa é uma arte que sempre quis se expandir para além dos limites da tela. Ela lembra que na época do cinema mudo as exibições eram acompanhadas por músicos. No cinema de terror, um exemplo bem conhecido é o do diretor William Castle, que inseriu elementos extra-fílmicos na exibição dos

⁸⁴ Tradução minha. Original: "pointed to the possibility that the image might violate the limits set by the screen, however contentious those audiences' motivations may be to early cinema scholars."

seus trabalhos, tais como esqueletos pendurados no teto da sala de cinema ou motores que faziam as poltronas vibrarem. Desta forma, os filmes ultrapassavam não apenas os limites da tela, como também ultrapassavam os limites da visão (SAYAD, 2016). "Esses exemplos ilustram o desejo tanto de ampliar o espaço de representação como de demolir as paredes que separam a arte da vida cotidiana, um impulso de alguma forma evocado no terror *found footage*" (SAYAD, 2016, p. 48)⁸⁵. A autora exemplifica esse impulso ao falar sobre as falsas afirmações de veracidade em filmes deste subgênero, como o primeiro *Atividade Paranormal* ou *A Bruxa de Blair*. Este último filme da franquia ilustra bem esse desejo de expandir a imagem além da tela, mas faz isso num estilo muito mais parecido com o que William Castle costumava fazer, e não da maneira como o terror *found footage* normalmente faz.

A tal câmera especial passa a ter um papel essencial na dinâmica daquela casa. E logo de início não há dúvida a respeito da sua natureza maligna. Quando Ryan liga a câmera pela primeira vez e limpa a lente, vemos o reflexo de uma mão com longos dedos impresso na lente, algo que o protagonista não vê. Ao operar a câmera, ele nota que a imagem dela é estranha. Assim como o *kinect* do longa anterior, a câmera parece mostrar imagens que não estão lá. Uma das coisas que o equipamento capta é uma espécie de nuvem espectral no meio da sua sala de estar. Ele não consegue entender direito o que são essas imagens e a reação natural para isso é pensar que a câmera está quebrada. O que ele não nota, porém, é que sua filha parece enxergar essas coisas mesmo sem a ajuda da câmera. Em certo momento, por exemplo, ele enxerga a tal nuvem na sala e, no canto do quadro, podemos ver a menina caminhando próximo do sofá, buscando desviar justamente dessa nuvem. Sem perceber o comportamento da filha e intrigado com aquele “defeito” da câmera, Ryan vai até essa nuvem e quando chega nela, é como se tivesse adentrado em outra dimensão – o som também muda, como se a câmera tivesse sido colocada embaixo d’água. O efeito do 3D envolve o público nesse momento.

Elsaesser (2013) defende o uso da tecnologia 3D não como um cinema de atrações, não para ficar jogando objetos na cara do espectador, mas como um recurso narrativo vanguardista, que explora a maleabilidade da imagem e a sua fluidez (ELSAESSER, 2013). De fato, esse é um argumento válido. Porém, não se encaixa tão bem na discussão sobre este filme, uma vez que a combinação entre a tecnologia 3D e o *found footage* acaba prejudicando uma das principais características deste subgênero: a noção de realismo. É uma discussão

⁸⁵ Tradução minha. Original: "These examples illustrate a desire both to expand the space of representation and to demolish the walls separating art from everyday life, an impulse somehow evoked in the found-footage horror."

similar àquela proposta por Linda Liu (2015) ao analisar o longa *Cloverfield - Monstro*. A autora fala que o uso de efeitos visuais acaba prejudicando a proposta do *found footage*, especialmente nas atuações. Segundo ela, isso acontece porque ao mesmo tempo em que os atores tentam olhar assustados para uma tela verde, as cenas de destruição que supostamente os assustaram são geradas em computador (LIU, 2015). Desta forma, o que sobra daquela proposta inicial de realismo?

Outro indicativo da presença sobrenatural naquela casa é o fato de Leila aparecer falando sozinha, da mesma maneira que Kristi fazia no terceiro filme. Mas isso é ignorado pelos adultos, principalmente por Ryan, que parece muito mais interessado na sua recente descoberta. Ele abre a câmera para ver como ela funciona, descobre tubos e anéis focais que nem sabe para que servem. Ryan também demonstra interesse nas antigas fitas de VHS e começa a assisti-las. Muitas das fitas mostram cenas que já vimos em *Atividade Paranormal 3*. Mas fitas seguem além do conteúdo gravado por Dennis. Podemos ver que Kristi e Katie passaram por um extenso treinamento, no qual Kristi começa a ver as coisas pelos olhos de Toby. Nesse momento fica claro como a questão temporal – tão presente ao longo dos filmes – cresce exponencialmente. Na fita, gravada duas décadas antes, Kristi descreve a visão do demônio. Porém, o que ela está descrevendo no passado é o quarto de Leila no presente. Entendemos, dessa maneira, que a visão de Toby transcende espaço e tempo. A ligação entre as gravações no passado e os personagens no presente torna-se ainda mais forte. Na fita, Kristi fala que Toby está no quarto de Leila naquele momento. Kristi faz um esforço para enxergar através de Toby, e no vídeo seu rosto se transforma rapidamente, ao mesmo tempo em que a luz da casa de Ryan se apaga.

Assim como é comum na franquia, em certo momento os personagens escutam um barulho estranho e vão investigar. Durante a investigação, Ryan percebe aquela mesma nuvem, que ele define como sendo partículas no ar. Ao mesmo tempo, o público ouve aquele som grave que simboliza a presença do demônio. A situação de suspense está criada. Porém, nesse primeiro momento, a cena termina com um susto gratuito, com Mike fazendo uma brincadeira com Ryan. Mesmo assim, o protagonista continua intrigado pelas imagens que captou e resolve conversar com Skyler a respeito do assunto. Ela explica que equipamentos como esse não captam seres, mas sim outros planos de existência, “locais para onde muita energia deslocada tenha viajado”. Porém, sua fala termina apontando para uma explicação mais racional, de que talvez a câmera esteja com defeito. Nenhuma das afirmações dela está totalmente correta. A câmera não só está funcionando muito bem, como será responsável por finalmente nos mostrar o demônio Toby em toda a sua forma.

Isso coloca *Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma* numa posição oposta aos demais filmes da franquia – especialmente aos dois primeiros. Para Sayad (2016), o *found footage* funciona não porque nós estamos vendo algo que seja baseado em fatos, mas sim algo que supostamente é o registro desses fatos. Assim, elementos como a aparência de amadorismo, combinada com um suposto baixo custo de produção, trabalham a favor desse diálogo com o realismo. "O filme de terror não é assim apresentado como um mero artefato, mas como um fragmento do mundo real, e a implicação é que seu material também pode se derramar sobre ele" (SAYAD, 2016, p. 55)⁸⁶. Ainda que esteja inserido dentro da narrativa do *found footage*, *Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma* parece não priorizar os elementos narrativos que o caracterizam como tal. Os realizadores parecem menos preocupados em seguir as regras do subgênero e mais interessados em explorar os recursos que a nova tecnologia permite, como o fato de poderem apresentar o vilão para o público e para os personagens.

Durante uma noite, Skyler e Mike ficam em casa cuidando de Leila. Os dois estão no quintal e a criança está dormindo. Mike vai para dentro de casa para buscar uma bebida e Skyler larga a câmera por um momento. Ouve-se o barulho de grilos e então, subitamente, tudo fica em silêncio. É então que nós vemos (e ouvimos) um vulto passar na frente da câmera. Ela sente algo e resolve investigar. A imagem captada pela câmera adquire um aspecto sobrenatural, uma vez que as luzes do quintal parecem exibir rastros, o que lhes dá um aspecto vivo e mutável. Uma gangorra é vista se mexendo sozinha e ouve-se um barulho vindo da piscina. Nisso, Mike já voltou e a acompanha na investigação. Ele opera a câmera enquanto ela segue os barulhos estranhos. Ao se aproximarem da piscina, algo sai voando de dentro da água e vai até os arbustos ali perto. Eles continuam buscando aquela forma bizarra. Aquela mesma nuvem de partículas aparece ali, e eles a seguem, até que dão de cara com Leila. Eles largam a câmera para levar a garota de volta para a casa. A câmera continua filmando por um tempo e nós continuamos a ver aquela mesma nuvem. Eles pegam o equipamento novamente e vão para dentro de casa.

A religião passa a ter um papel mais importante neste filme do que teve nos anteriores. Imagens religiosas são vistas o tempo todo, como no caso do anjo colocado no alto da árvore de natal ou do presépio que mãe e filha montam. Quando investigam o que Leila estava fazendo no meio do mato, os personagens descobrem que ela tinha enterrado o rosário da sua

⁸⁶ Tradução minha. Original: "The horror movie is thus presented not as mere artifact but as a fragment of the real world, and the implication is that its material might as well spill over into it."

mãe. Em outro momento, vemos que Leila tenta queimar a Bíblia de Emily. Um padre tem um papel mais importante – e ativo – na trama, e é na Bíblia que os personagens encontram explicações para algumas das suas dúvidas. Tudo isso será discutido mais adiante. Antes disso, porém, os personagens presenciam mais alguns eventos estranhos. Certa noite, Ryan escuta um barulho e vai investigar. Ele chega até o banheiro, onde vê a filha com a mão ensanguentada colada no espelho, falando uma expressão estranha. Ele a tira dali sem entender o que a menina estava fazendo. É somente ao revisar sua filmagem que Ryan descobre que a expressão que sua filha estava falando era, na verdade, *Bloody Mary* dito ao contrário (mesma brincadeira que Kristi e Katie brincaram no terceiro filme). Apesar de se mostrar preocupado com isso, nada justifica Ryan sequer investigar – ou perceber – o outro fato estranho que aconteceu naquela noite. Quando a menina tirou sua mão do espelho, uma outra mão – do lado de "dentro" do espelho – ficou com a palma colada na superfície por mais um tempo. E se isso ainda não fosse suficiente, essa mesma mão quebrou o espelho com um soco. Mas, aparentemente, nada disso chamou a atenção do protagonista.

Aliás, essa não é a única coisa que Ryan não percebe. Ele também não sabia que a casa dele tinha sido construída em cima da antiga casa de Kristi e Katie, algo que seu irmão descobre ao ver os nomes das meninas escrito no cimento. Ryan, que já estava acostumado a ver Katie e Kristi nas fitas VHS, resolve investigar um pouco mais sobre a vida delas. Ele descobre que o incêndio que destruiu a casa original – mencionado em outros filmes – aconteceu em 1992 e que a família inteira desapareceu, inclusive as duas filhas. Isso sugere que o incêndio pode ter sido uma maneira de encobrir os assassinatos de Dennis e Julie que vimos em *Atividade Paranormal 3*. Ele também descobre que as meninas foram criadas por uma outra mulher, provavelmente uma bruxa, e elas tinham que chamá-la de mãe. Intrigado com isso e com as coisas estranhas que vêm acontecendo, Ryan espalha câmeras pelos cômodos da casa, na esperança de captar alguma coisa. Ele coloca duas câmeras no quarto de Leila. A atenção especial à menina deve-se ao fato de ela apresentar um comportamento estranho. Em um diálogo com a mãe, ela fala de informações que não tinha como saber. “Eu morri?”, pergunta ela, referindo-se ao fato de que no seu nascimento, o cordão umbilical estava enrolado no seu pescoço. Essa experiência de quase morte pode ter contribuído de alguma forma para que ela tenha se tornado mais suscetível ao sobrenatural, ainda que nada disso seja explicado na história.

Já na primeira noite em que as câmeras estão instaladas podemos ouvir o *Voicelless Acousmètre* e vemos Leila na sala de casa, olhando para a árvore de natal. Aparentemente nada acontece (ainda que, na verdade, ela esteja conversando com Toby), porém no dia

seguinte temos a notícia de que ela mordeu um menino na escola. É então que, na noite seguinte, a tal câmera especial de Ryan consegue fazer algo que nenhuma das outras câmeras conseguiu fazer: filmar Toby. O ser, uma espécie de forma negra, como se fosse uma sombra, surge do chão e se posiciona na frente da cama de Leila, onde fica observando-a dormir durante horas (figura 17). Quando ela finalmente acorda, os dois começam a conversar (por mais que a câmera possibilite que vejamos Toby, o microfone não consegue captar a sua voz. Desta forma, a conversa é unilateral, e tudo o que ouvimos é aquele mesmo som grave que já estamos acostumados). Skyler vai verificar o que está acontecendo no quarto da menina. Apesar de não vê-lo, ela sente a presença de Toby, que em certo momento passa através dela. Mesmo após Toby ter saído, sua presença sonora continua a ser notada. Ele ainda está por lá, ainda que não possa ser visto.

Figura 17 – *Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma* (2015)



Fonte: <http://bloody-disgusting.com/contests/3373053/contest-paranormal-activity-the-ghost-dimension-digital-download-and-a-gift-basket/> (2017)

Ryan revisa as imagens da noite anterior e mostra o conteúdo para sua esposa. Em seguida podemos vê-lo conversando com o irmão, e falando que sua mulher pensa que ele está ficando louco. Durante esse diálogo, Mike sugere que talvez seja um problema na câmera e Ryan responde prontamente que “a câmera não está quebrada!”. Eles escutam um barulho, veem Toby e seguem-no até o quarto de Leila. Lá no quarto, após um momento de tensão no qual eles não conseguem encontrá-lo, os personagens dão de cara com Toby e levam um susto. Ao revisar a filmagem, Ryan consegue congelá-la no momento exato em que é possível ver o rosto do demônio. Trata-se de um rosto disforme, porém é possível identificar os seus olhos negros e uma boca. Depois disso, é comum que vejamos Toby com certa frequência. E mesmo quando não é a câmera especial que está filmando, sua presença é sugerida por meio

de objetos que se mexem sozinhos. Porém, uma vez que existe a possibilidade de mostrá-lo na sua totalidade, não é preciso sugerir mais nada. Toby ganhou forma e rosto. Enquanto nos primeiros filmes a sugestão fazia com que criássemos a ameaça na nossa cabeça, nesse caso a sugestão dá lugar ao explícito; e o subtexto dá lugar ao óbvio.

Apesar de todas essas diferenças, a maior mudança em direção ao cinema clássico, e a maior diferença em relação ao cinema independente/vanguardista, reside no fato de que *Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma* simplesmente não precisava ter sido rodado no formato *found footage*. A discussão sobre o realismo que está atrelado a esse formato cai por terra quando percebemos que, muitas vezes, parece que os realizadores se esqueceram de que se tratava de um terror *found footage*. É comum, por exemplo, que não saibamos quem está filmando a ação, uma vez que toda atenção está voltada para a pessoa que está na frente da câmera, e não para quem está atrás. Da mesma maneira, o uso de diversas câmeras se mostra inútil, já que Ryan não se interessa por nenhuma das imagens captadas pelas câmeras “normais”. Trata-se, portanto, de uma função muito diferente daquela mostrada no primeiro filme, no qual era sugerido que ao conter a ameaça sobrenatural dentro dos limites da tela, os personagens poderiam entendê-la melhor e até mesmo tentar controlá-la (SAYAD, 2016). Enquanto a câmera especial exerce, em alguns momentos, a sua função diegética, os demais equipamentos servem apenas para fornecer meros planos gerais – localizando geograficamente os personagens – e para captarem diálogos importantes para a trama. As câmeras coadjuvantes têm sua função diegética diminuída para dar lugar a uma função clássica e extradiegética. E com isso, perde-se uma das principais características do *found footage*.

Referências alegóricas e tópicas podem sempre ter permitido a intrusão da realidade no território da ficção, mas o terror *found footage* leva isso ainda mais longe. A sugestão de que as imagens vistas foram “encontradas” incorpora a câmera na diegese, colocando-a nas mãos de um personagem ou transformando-a em um suporte. O status diegético adquirido pela câmera leva essa intrusão a uma nova dimensão, colapsando ainda mais o filme e o extra fílmico, embora predominantemente em um nível formal. (SAYAD, 2016, p. 50-51)⁸⁷

Da mesma maneira, a troca de imagens entre câmeras “normais” e a câmera “especial” (aquela que filma em 3D) prejudica a percepção da tecnologia 3D, uma vez que essa

⁸⁷ Tradução minha. Original: "Allegorical and topical references may have always allowed for the intrusion of reality into fictional territory, but the found-footage horror film takes this further. The suggestion that the images seen were “found” incorporates the camera into the diegesis, either placing it in the hands of a character or turning it into a prop. The diegetic status acquired by the camera takes this intrusion to a new dimension, further collapsing the filmic and the extrafilmic, albeit predominantly at a formal level."

tecnologia deveria ser “invisível”, em vez de “visível” para o público (ELSAESSER, 2013). Isso significa que, para funcionar bem, o 3D precisa estar tão integrado à narrativa que o público pense que aquela imagem é natural. Porém, quando se troca constantemente de uma imagem 3D para uma imagem em 2D, essa percepção naturalista é prejudicada. Somos constantemente lembrados da artificialidade daquela imagem.

Verificando as fitas do treinamento de Kristi durante a infância, Ryan e Mike percebem que a menina está descrevendo o cômodo de uma casa. Esse cômodo, conforme ela conta, contém TVs, brinquedos, comida e é habitado por dois irmãos. Não demora muito para que eles percebam que o que a menina está descrevendo no passado é o cômodo no qual eles estão no presente. Leila adentra o local de surpresa e é Kristi quem leva um susto. E quando Leila espirra, é possível ver Kristi, no vídeo, falando: “saúde”. Questões temporais como essas são bem exploradas na narrativa. Em outro momento, por exemplo, Ryan vê Hunter – que supostamente desapareceu depois do último filme – numa fita datada de 1992, ou seja, 13 anos antes de ele nascer. Por sinal, a ligação entre Hunter e Leila é um elemento chave: o nome do menino aparece escrito no quarto dela; Toby concentra sua atenção em Leila da mesma maneira que concentrou sua atenção em Hunter quando ele era um bebê; e ambas as crianças nasceram no mesmo dia. Aqui vemos que a Leila interage e gosta de Toby. O demônio lhe passa as instruções sobre como abrir um portal para essa dimensão fantasma do título. Para fazer isso, Leila desenha uma porta formada por estranhos símbolos (alguns deles são os mesmos que se repetem ao longo da franquia, como o triângulo com um círculo no meio).

Por ter acesso a mais informações do que os outros personagens da franquia, Ryan consegue fazer um trabalho muito melhor de pesquisa. Ele descobre que o grupo de mulheres visto em *Atividade Paranormal 3* e *Atividade Paranormal 4* é chamado de As Parteiras. Elas são uma irmandade de bruxas que existe desde a Idade Média e se caracteriza pela adoração ao Diabo. Os tais símbolos desenhados na parede de Leila são usados para abrir portais para outros lugares e outros tempos. Ele descobre que até mesmo aquela casa foi escolhida para eles morarem, por uma suposta corretora de imóveis chamada Katie. Toda a situação pela qual Leila está passando, com o seu contato constante com Toby, faz com que seu comportamento mude. Quando Ryan e Emily escutam um barulho estranho, eles vão até o quarto dela e a veem soprando uma flauta sem parar. Emily precisa tirar a flauta da boca dela a força. Quando recupera o ar, Leila fala: “ele vai me levar embora”. Nas cenas seguintes, Toby parece tomar uma forma cada vez mais humana. É possível distinguir braços e pernas, e não mais aquele ser disforme que víamos antes. Em certo momento, Ryan vê uma figura vestida de Papai Noel no final do corredor. Ele acredita que seja Mike pregando-lhe uma

peça, mas ainda assim resolve verificar. Quando está prestes a tocar naquela pessoa, sua esposa o chama. Ele se distrai por um momento e a figura some. Ele procura essa “pessoa” dentro do quarto de Leila, nós escutamos aquele mesmo som grave, e uma sombra negra passa voando por eles. A situação está fugindo do controle e os personagens chamam um padre para ajudá-los. Em *Atividade Paranormal*, Micah se mostrou relutante em relação a qualquer ajuda externa. Ao contrário disso, nesse caso aqui, todos os envolvidos têm consciência do perigo representado por Toby. Todos acreditam na sua existência e todos creem que o padre de fato possa ajudar. O padre tenta benzer Leila, mas ela o ataca.

Com a presença da “câmera especial”, Toby não anuncia mais a sua chegada como fazia antes com o *Voicelless Acousmêtre*. Agora, sua imagem e esse som muitas vezes surgem juntos. Da mesma maneira, ele não se esconde mais fora do quadro ou atrás da câmera. Trata-se de uma mudança bastante significativa. Se antes nós víamos apenas o cabelo de Katie se mexendo, que indicava a presença demoníaca respirando atrás dela, agora conseguimos ver Toby se erguer atrás de Mike. Assim, se antes Toby utilizava-se da sua invisibilidade para assustar as pessoas, agora que os personagens podem vê-lo, ele parte para cima deles, fazendo com que seja justamente a sua presença – e não mais a sugestão dela – que os assuste. Mas, contraditoriamente, à medida que conseguimos ver melhor a ameaça, menos realista ela se torna. Antes, Toby era apenas uma sugestão, uma presença que servia para ressaltar outros medos e outros problemas dos personagens. Agora ele assume de vez uma característica ficcional: ele é um ser construído por meio de feitos especiais e captado por uma câmera especial que, por sua vez, também foi inventada para o filme. Instalada no quarto de Leila, a tal câmera especial mostra o portal para outra dimensão se abrindo no local onde ela desenhou a porta (figura 18). Curiosamente, a câmera consegue captar vozes vindas deste portal, mas continua incapaz de captar a voz de Toby, o que sugere que sua comunicação com Leila se dê de outra maneira – ainda que Micah tenha captado algum tipo de som no primeiro filme. A voz chama Leila para brincar do outro lado. Ela entra e fica lá durante horas. Sua família procura por ela desesperada e subitamente ela aparece novamente no seu quarto. Após voltar, ela revela o plano de Toby: “Eu vou libertá-lo papai”.

Figura 18 - Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma (2015)



Fonte: <https://wheresthejump.com/jump-scares-in-paranormal-activity-v-the-ghost-dimension/> (2017)

Ryan e Emily ficam assustados com a situação e tiram Leila de casa, levando-a as pressas para um hotel. Após um tempo, Mike e Skyler aparecem em casa para buscar algumas roupas. Eles usam a câmera para verificar se há alguma ameaça. No quarto de Leila, onde antes havia o portal, agora há uma rachadura na parede. Eles encontram alguns desenhos parecidos com umas figuras demoníacas que Ryan estava investigando. No escritório de Ryan, eles leem uma citação da Bíblia que fala sobre demônios e sacrifícios. Descobrem então que o objetivo do ritual das bruxas é dar um corpo para Toby. Eles escutam um barulho e se surpreendem ao verem Leila em seu quarto, arranhando a parede. A situação foge do controle e o padre volta para a casa, sugerindo que seja feito um extermínio – espécie de exorcismo de um demônio que ainda não encarnou em ninguém. Todos os membros da família se preparam para o extermínio e isso parece irritar Toby. A casa começa a tremer, os olhos de Leila ficam pretos e ela diz: “ele sabe o que vocês estão fazendo”. A luz da casa se apaga. A visão noturna da câmera é acionada e podemos ver o padre sendo arrastado para longe. Toby tenta atacar a família, mas fica preso num círculo desenhado no chão. Um lençol é jogado em cima dele e, numa cena que remete ao terceiro filme, é como se o lençol se esvaziasse, como se subitamente não houvesse mais nada por baixo.

A espetacularização de sequências como essa em nada lembra a origem independente da franquia ou os principais aspectos do subgênero no qual, supostamente, este longa está inserido. Sayad (2016) faz uma relação entre filmes clássicos da história do cinema de terror, tais como *O Massacre da Serra Elétrica* e *A Noite dos Mortos-Vivos*, destacando como estes filmes incorporaram uma linguagem documental à sua narrativa e desta forma dialogaram

com o realismo. No caso do cinema *found footage*, esse diálogo se aproximava ainda mais, ao afirmar que aquilo que é visto na tela é mesmo real (SAYAD, 2016). Porém, é difícil ver resquícios dessa discussão sobre o realismo do cinema alternativo e do *found footage* em *Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma*. Enquanto no primeiro filme o máximo que Micah fez foi usar uma tábua de ouija e espalhar farinha pelo chão, aqui temos uma demonstração sobrenatural extrema, recheada de efeitos especiais, que por mais nos mostre a ação enquanto ela se desenrola, não funciona tão bem quanto o método sugestivo adotado dos filmes anteriores.

Linda Liu (2015) faz uma comparação entre *A Bruxa de Blair* e *Cloverfield* que também serve para analisarmos o primeiro e o último filme de *Atividade Paranormal*. Segundo ela, embora ambos os filmes simulem a narrativa em primeira pessoa e afirmem um realismo que na verdade não existe, não é isso que os relaciona com o realismo. Para ela, o cinema *verité*, por exemplo, não se caracteriza necessariamente por retratar a verdade como se esta fosse um valor objetivo. Em vez disso, uma de suas principais características é o uso de "uma prática cinematográfica que se abre ao risco. Ao permitir que o cineasta, a câmera e seus sujeitos filmados coexistem dentro de realidades espaço-temporais compartilhadas, um cinema *verité* pode ser o transmissor de intensidades afetivas inimitáveis" (LIU, 2015, p. 13)⁸⁸. Assim, o *found footage* tenta simular essa dissolução do espaço seguro que separa o real do ficcional, "mas também podemos vê-lo produtivamente como uma variante do cinema *verité*, que se define como uma prática baseada na capacidade mútua de cineasta e do sujeito filmado de mover-se e ser movido" (LIU, 2015, p. 13)⁸⁹. E é *A Bruxa de Blair* (ou o primeiro *Atividade Paranormal*, no nosso caso) que aponta para uma verdade similar à do cinema *verité*, uma verdade que não pode ser simulada e que é resultado de condições precárias de filmagem. Essas condições precárias foram totalmente abandonadas ao longo da franquia *Atividade Paranormal*, e ao final o que resta é a espetacularização do *found footage*.

Os personagens observam a cena acreditando que o ritual tenha funcionado, mas quando eles viram a câmera para Skyler, percebem que ela não está se sentindo bem. Ela vomita algo – como se fosse um ácido – no rosto de Mike, que grita de dor (exatamente como Leila tinha previsto). Leila sai correndo e Ryan vai atrás dela. No corredor do segundo andar, um braço atravessa o seu peito numa demonstração de violência gráfica até então não vista na

⁸⁸ Tradução minha. Original: "a filmmaking practice that opens itself to risk. By allowing filmmaker, camera, and their filmed subjects to coexist within shared spatiotemporal realities, a cinema *verité* film can be the conveyer of inimitable affective intensities."

⁸⁹ Tradução minha. Original: "but we can also productively view it as a variant of cinema *verité*, which defines itself as a practice founded on the mutual capacity of filmmaker and filmed subject to move and be moved."

franquia. Em seguida, o corpo dele é arremessado para longe da câmera (em vez de ser para perto, como normalmente acontece). Emily continua procurando pela filha. Ela chega ao quarto dela e vê que o portal está aberto. Emily entra no portal e vai parar na casa de Dennis e Julie, no passado. É possível reconhecer alguns cômodos, como a cozinha e o quarto das meninas. Porém, os lençóis por cima dos móveis e as velas acesas sugerem que a casa é usada para os rituais das bruxas. Ouvem-se risadas de crianças. Tempo e espaço se misturam. As crianças parecem correr pelo teto da casa. Em um dos corredores ela vê Kristi. Ao entrar num quarto escuro, ela aciona a visão noturna da câmera e se depara com Kristi e Katie, ambas com os olhos pretos. Kristi avisa que ela chegou tarde demais e que "ele é real agora". Emily finalmente encontra Leila, que diz que está bem agora, que só precisavam de uma gota do seu sangue.

É então que vemos as pernas de Toby e percebemos que ele finalmente conseguiu seu corpo. Emily sente medo e repulsa quando ele toca a sua face. Toby agarra o pescoço dela, ergue o seu corpo e quebra o pescoço. Emily é arremessada na direção da câmera e podemos ver que Leila estava assistindo a toda a cena. A menina olha para ele e diz: "Oi Toby". Os dois dão as mãos e saem caminhando juntos.

5 CONCLUSÃO

Como o próprio nome desta dissertação sugere, o tema principal aqui foi o realismo no cinema de terror contemporâneo, tendo como objeto de pesquisa os cinco filmes principais da franquia *Atividade Paranormal*. Para entender melhor esse tema, foi realizada uma pesquisa sobre a história do realismo no cinema de terror, observando-se as principais tendências e os principais títulos. Dessa forma, foi possível entender as relações históricas e culturais que permeiam a discussão acerca do realismo no cinema de terror, citando exemplos de filmes tão distintos quanto *O Gabinete do Dr. Caligari*, *Monstros* e *Sangue de Pantera*. Observou-se como o pavor da guerra e a paranoia do pós-guerra foram representados em títulos como *Vampiros de Almas*; relacionou-se o filme *A Noite dos Mortos-Vivos* aos conflitos contraculturais da década de 1960; destacou-se como sexo e a violência marcaram as duas décadas seguintes, ilustrados em *O Massacre da Serra-Elétrica* e *Sexta-Feira 13*; e como metalinguagem de *Pânico* também fez dele um produto da sua época, da mesma forma que as produções do chamado *torture porn*, como *Jogos Mortais*.

São filmes bastante diferentes entre si, tanto formal quanto tematicamente. Assim, a única maneira de colocar títulos tão distintos em uma mesma lista de filmes realistas é se o próprio conceito de realismo seja volátil. E é justamente nessa volatilidade que se encaixa a nossa discussão. Para nós, o realismo não é apenas uma maneira de apresentar um filme de tal forma que ele pareça real. O realismo também é temático, seja pela maneira como o monstro é apresentado na tela (como no filme *Monstros*) ou na relação com o contexto da sua época (*A Noite dos Mortos-Vivos*). O realismo também é visto no uso de violência explícita, nos detalhes de corpos retalhados. Além disso, é claro, o realismo está presente naquelas obras compostas por imagens supostamente amadoras, imagens estas que se apresentam como sendo um registro do real. Também foi discutida a diferença entre realismo e naturalismo, especialmente no que diz respeito à imagem ambígua do cinema realista – e de vanguarda – e a imagem “natural”, relacionado ao cinema clássico. Entende-se como natural, neste caso, aquele estilo de imagem – e de montagem, e de narrativa – que procura reforçar os conceitos pré-estabelecidos relacionados ao cinema clássico e que justamente por não causarem nenhum estranhamento no espectador – ao contrário das imagens realistas –, apresentam-se como naturais (XAVIER, 2005).

Outra pesquisa histórica foi feita, desta vez sobre o subgênero conhecido como *found footage*, na qual foi abordada a trajetória do subgênero, sua pré-história, sua relação com outras mídias e também seus principais títulos. Vimos que a mistura do realismo com a ficção

é antiga, e não é uma exclusividade do cinema. Livros como *Drácula*, de Bram Stoker, e transmissões de rádio como a de *A Guerra dos Mundos*, conduzida por Orson Welles, são exemplos disso. Porém, no audiovisual, essa discussão ganhou ainda mais força. Os filmes produzidos pela *Highway Safety Foundation*, que misturavam cenas reais de mortes nas estradas com reencenações, são um exemplo extremo disso. Do lado da ficção, filmes como *Snuff*, *Holocausto Canibal* e *Aconteceu Perto da Sua Casa* demonstram como o subgênero *found footage* tem as suas raízes estabelecidas dentro do cinema independente. O cinema *found footage* nasceu, cresceu e se reproduziu rapidamente. Os filhos do *found footage* não carregam mais os mesmos princípios dos pais; eles não seguem as mesmas regras. Presente desde o início, a relação com o documentário deixa de ser importante à medida que a câmera diegética e a imagem amadora ganham mais poder. A franquia *Atividade Paranormal* ilustra bem essa mudança. Por isso, após serem realizadas essas duas análises históricas, entramos na discussão acerca dos filmes de *Atividade Paranormal*, que são extensamente detalhados ao longo de dois capítulos da dissertação e intercalados com discussões teóricas.

O primeiro *Atividade Paranormal* acompanha o casal Micah e Katie, cuja casa é assombrada por um demônio, o que faz com que Micah compre uma câmera para tentar registrar evidências sobrenaturais. A utilização da câmera pelo próprio personagem é um elemento marcante dentro do subgênero *found footage*. Oren Peli (2008), diretor do primeiro filme e criador da franquia *Atividade Paranormal*, defende a escolha do *found footage* como algo que dá mais “plausibilidade” ao filme. É claro que tal plausibilidade só é aceita pelo grande público hoje em dia por conta da ascensão de plataformas digitais como o YouTube, que aumentaram consideravelmente o consumo de imagens amadoras. Antes, filmes como *A Bruxa de Blair* eram sucessos isolados. Porém, com o crescimento do consumo dessas imagens, cria-se um público que já está acostumado a ver aquele tipo de imagem sem o estranhamento que ela causava antes.

Atividade Paranormal foi feito com um orçamento limitadíssimo de 15 mil dólares. Além de dirigir, Oren Peli também escreveu, produziu, fotografou, fez o *casting*, cuidou do figurino, da direção de arte e da montagem, além de ter usado a sua própria casa como locação. Ou seja, trata-se de um filme essencialmente independente e isso, por si só, já tem uma relação com o realismo. Filmes independentes estadunidenses muitas vezes buscam criar uma impressão de realidade ou de autenticidade, por meio de abordagens narrativas que rejeitam o estilo clássico hollywoodiano ou então, de maneira mais radical, associam-se à linguagem do documentário ou dos telejornais. Assim, o uso de câmera na mão, movimentos bruscos e efeitos de *zoom*, por exemplo, dão a impressão de que a câmera está capturando naturalmente

os eventos que acontecem à sua frente (KING, 2005). É essa a impressão que temos ao assistir a esse filme. O que não impediu que ele trouxesse alguns elementos fantásticos, que fogem um pouco desse aspecto puramente realista. Ao analisar o som, foi possível notar a inserção de elementos extradiegéticos, como um som grave, reproduzido em 5.1, que surge nas cenas de maior tensão. Realisticamente falando, esse som não teria como ser captado pelo microfone da câmera, que grava tudo em estéreo. Porém, o mais interessante nesse caso é que esse som grave, em 5.1, só é percebido pelo público, e não pelos personagens. Intitulando-se de *Voicelless Acousmètre*, Nessa Johnston (2015) define esse som como sendo a voz do demônio que assombra aquele casal. A utilização desse recurso dá identidade àquela ameaça e é algo que será repetido ao longo de toda a franquia. Mas o demônio não é a única ameaça que paira sobre aquele casal. Na verdade, ele serve como estopim para uma discussão acerca da atitude machista de Micah em relação a Katie. Nesse caso, a ideia de possessão está ligada à ideia de posse (de ser dono de algo, ou de alguém). Isso abre a possibilidade de usar esse filme como base para uma discussão sobre machismo e sobre um relacionamento abusivo.

Atividade Paranormal 2 se passa, em sua maioria, antes dos eventos do primeiro filme, e foca sua narrativa em Kristi (irmã da protagonista do original). Kristi é casada com Daniel e acabou de ter o seu primeiro filho. Certo dia, a casa deles é invadida e, visando a segurança da família, Daniel instala diversas câmeras de segurança pela casa. Narrado em sua maioria a partir das imagens dessas câmeras, o filme é majoritariamente construído por imagens estáticas e grandes planos gerais. Tais imagens se relacionam com o conceito de realismo de André Bazin (2014), que defende que a decupagem clássica é uma abstração da realidade, porque ela direciona o olhar passivo do espectador, ao passo que a profundidade de campo – como a que vemos em *Atividade Paranormal 2* – se aproxima mais da visão do olho humano, mostrando tudo ao mesmo tempo e instigando o espectador a ter uma atitude ativa em relação à imagem. Para Bazin (2014), essa imagem resultante do uso de profundidade de campo é mais realista, pois é uma imagem com mais ambiguidade, ou seja, uma imagem que precisa ser explorada e estudada pelo espectador, sem que um significado único seja direcionado a este por meio da montagem.

Além disso, as imagens de *Atividade Paranormal 2* também possibilitaram algumas interpretações diferentes em relação ao filme anterior. Uma delas é o fato de que as tais câmeras de segurança muitas vezes não são operadas pelos personagens e não representam a visão de ninguém. Elas também causam uma mudança drástica no ritmo do filme, que não tem mais como recorrer à movimentação de câmera. O teórico Nicholas Rombes (2016) elogia as escolhas narrativas empregadas, especialmente uma sequência do filme que tem

duração de seis minutos, é toda rodada com câmeras estáticas, composta por planos gerais e sem nenhum diálogo. Para ele, esses seis minutos de silêncio, ou melhor, de ausência de diálogos, são uma eternidade dentro do cinema comercial. E é por conta de experimentações narrativas como esta que ele classifica *Atividade Paranormal 2* como um filme de vanguarda. É claro que não podemos definir o filme monoliticamente como vanguardista, afinal é preciso levar em consideração que ele foi feito dentro de um sistema de estúdios, com um orçamento considerável e uma equipe grande por trás do projeto – o que significa um grande controle de produção e a expectativa de lucro. Da mesma maneira, trata-se de um filme que ainda segue uma lógica narrativa clássica de concepção de história com começo, meio e fim, e é uma produção de gênero – o que, por si só, já o aproxima do cinema clássico e do cinema industrial estadunidense. Assim, quando chamamos *Atividade Paranormal 2* de vanguardista, estamos nos referindo a uma experimentação visual e narrativa que o longa-metragem propõe e que se afasta – nem que seja um pouco – da lógica tradicional normalmente associada a estas produções (e isso fica mais evidente nas análises dos filmes seguintes).

Outra discussão feita ao longo da análise desse filme é a respeito do conceito de pós-cinema, ou melhor, *post cinematic affect*, defendido pelo autor Stephen Shaviro. Para Shaviro (2016), os dois primeiros filmes da franquia *Atividade Paranormal* são ótimos exemplos do que ele define como um pós-cinema, ou seja, de um cinema que já não é o dominante cultural. É um tipo de cinema que precisou se reinventar dentro da sua nova realidade. E tais filmes fazem isso ao serem realizados com baixos orçamentos e equipamentos acessíveis a todos. Da mesma maneira, a presença das câmeras nesses filmes não traz consigo nenhuma auto-reflexividade, ou seja, não é um elemento metalinguístico. Em vez disso, a evolução e o barateamento da tecnologia possibilitaram que o equipamento cinematográfico passasse a fazer parte da narrativa do filme de maneira orgânica. A câmera, nesse caso, é só mais um objeto do cenário.

Todo esse debate acerca o realismo das imagens do *found footage* muda a partir da nossa análise do terceiro filme. *Atividade Paranormal 3* se passa na década de 1980 e acompanha a juventude das irmãs Kristi e Katie. Na trama, o padrasto delas vê algo estranho numa filmagem amadora e resolve instalar algumas câmeras pela casa na esperança de captar esse evento de novo. Uma das principais diferenças narrativas entre esse filme e os anteriores é que enquanto os primeiros construíram a situação aos poucos, desenvolvendo o suspense e explorando ao máximo o “tempo-morto” (aquele no qual, supostamente, nada acontece), este não deixa dúvidas a respeito daquela ameaça, que já se manifesta logo de início. Desta forma, o ritmo torna-se muito mais ágil e o filme se afasta do cinema independente, ou vanguardista,

e se aproxima mais da linguagem naturalista do cinema clássico, que se caracteriza por um formato narrativo que visa evitar o estranhamento no espectador. O teórico Ismail Xavier (2005) aponta essa proposta do cinema clássico, calcado na garantia de integridade do mundo diegético ali apresentado. E essa garantia é obtida através da decupagem e da montagem. Assim, toda ação que decorre no cinema clássico passa por uma série de regras e planejamento para que tudo saia exatamente conforme foi pensado, e, ao mesmo tempo, para que tudo seja igualmente “natural” aos olhos do espectador. Esse planejamento é bastante perceptível ao longo de todo o filme.

Essa linguagem clássica também é explorada no filme seguinte, que, por sua vez, torna-se cada vez mais espetaculoso. *Atividade Paranormal 4* apresenta um novo grupo de personagens e acompanha uma família que passa a conviver com um estranho garotinho que reside na casa ao lado. Desconfiando do garoto – que passa a morar com eles após a sua mãe ser internada por motivos misteriosos –, a jovem Alex (protagonista da história) espalha câmeras pela casa na esperança de entender o comportamento estranho do seu vizinho. Nessa análise, abordamos a questão do relacionamento dos pais, que está em ruínas, o que faz com que eles não percebam a ameaça que paira sobre eles. Discutimos também a questão de como a imagem da câmera de segurança é vista nesse filme, abordando um conceito chamado *sousveillance*, uma vigilância que vem de baixo para cima, e também falamos de como esse longa-metragem reforça essa ideia de um cinema clássico, que se torna cada vez mais comercial. Além do uso extenso de marcas ao longo da narrativa, como é o caso do videogame Kinect, aqui cresce também o uso de efeitos especiais, especialmente numa imagem que combina a visão noturna da câmera com o sensor de movimentos do videogame, e que possibilita que se dê forma a uma ameaça que antes só ficava subentendida. Para o autor Shane Denson (2016), imagens como aquelas captadas pela junção do sensor de movimentos e a visão noturna da câmera toda uma atividade (que ele define como “vídeo-sensorial” e “computacional”) que acontece o tempo todo ao nosso redor, que não são percebidas, mas que estão, de alguma forma, envolvidas no nosso cotidiano. Porém, conforme lembra Alexandra Heller-Nicholas (2014), por mais que sequências como essa forneçam um aspecto intertextual curioso para o filme, elas se desviam notavelmente da maneira como os três primeiros filmes conduziam a sua narrativa.

Tudo isso culmina em *Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma*, supostamente o último filme da franquia e o primeiro a usar a tecnologia 3D. Dessa forma, parte da análise concentra-se em torno dessa tecnologia. É falado de como o uso do 3D dá mais profundidade à imagem, ampliando ainda mais o universo narrativo do filme da mesma maneira que o

Voicelless Acousmètre fez com o som. A diferença, porém, é que antes os filmes se apoiavam numa ideia de associada ao pós-cinema, ou seja, eram realizados por tecnologias supostamente acessíveis a todos, o que tornava a narrativa mais intimista. Nesse caso de agora, o que vemos é algo muito maior, com direito a viagens no tempo, efeitos especiais e sessões de exorcismo, tudo captado por uma câmera que não existe no mundo real.

O autor Thomas Elsaesser (2013) defende o uso da tecnologia 3D como um recurso narrativo vanguardista, que explora a maleabilidade da imagem e a sua fluidez. Porém, por mais que esse seja um argumento válido, ele não se encaixa tão bem na discussão sobre este filme, uma vez que a combinação entre a tecnologia 3D e o *found footage* acaba prejudicando uma das principais características deste subgênero: a noção de realismo. Conforme lembra Cecília Sayad, o *found footage* funciona não porque nós estamos vendo algo que seja baseado em fatos, mas sim algo que supostamente é o registro desses fatos. Desta forma, elementos como a aparência de amadorismo, combinada com um suposto baixo custo de produção, trabalham a favor desse diálogo com o realismo (SAYAD, 2016). Por mais que esteja inserido dentro do *found footage*, *Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma* não prioriza os elementos narrativos que o caracterizam como tal. Os realizadores parecem menos preocupados em seguir o estilo do subgênero e mais interessados em explorar os recursos que o 3D permite. Desta forma, não existe, sequer, uma justificativa plausível para a utilização de câmeras diegéticas ao longo de toda a narrativa, e isso é algo primordial para o *found footage*.

Não que os conceitos de realismo e cinema 3D sejam contraditórios; eles não são. Nos últimos anos, os cineastas Werner Herzog e Wim Wenders utilizaram-se dessa tecnologia na realização dos documentários *A Caverna dos Sonhos Esquecidos* (Cave of Forgotten Dreams, 2010) e *Pina* (2011), respectivamente, criando um diálogo entre o realismo proposto pelo documentário e as possibilidades narrativas geradas pela tecnologia 3D. Esses exemplos, porém, são contrários ao que é visto em *Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma*. Nesse caso, o que vemos na tela é uma tecnologia sendo usada de tal forma que afasta o público da noção de realismo que inicialmente norteou a franquia. O que antes era escondido por conta de uma escolha narrativa condizente com um orçamento limitado passa a ser mostrado à exaustão. A autora Linda Liu (2016) faz uma comparação entre o *found footage* e o estilo de documentário conhecido como cinema *verité*. Para ela, o cinema *verité* não se caracteriza necessariamente por retratar a verdade. Em vez disso, esse estilo preocupa-se mais em criar um estilo de cinema no qual o diretor, a câmera e o sujeito à frente dela habitam o mesmo espaço, o mesmo universo. O verdadeiro *found footage* ao menos tenta simular essa dissolução do espaço seguro que separa o real do ficcional. O primeiro *Atividade Paranormal*

aponta para uma verdade similar à do cinema *verité*, uma verdade que não pode ser simulada e que é resultado, entre outras coisas, de condições precárias de filmagem. Tais condições foram totalmente abandonadas ao longo da franquia e, ao final, o que resta é a espetacularização do *found footage*. Mas o que muda com isso? Como isso altera a nossa percepção desses filmes?

Considerando o estudo do realismo no cinema de terror contemporâneo, por meio do subgênero *found footage*, com o objetivo de analisar como o realismo opera dentro da franquia *Atividade Paranormal*, foi feita uma análise histórica do realismo e do *found footage*, seguida por análises específicas de cada um dos filmes da franquia. Desse modo, observou-se uma mudança na maneira como o realismo é retratado nesses filmes e também um aumento da espetacularização do *found footage*. Isso nos permite concluir que, no caso desses filmes, existe uma mudança muito clara na sua abordagem: o cinema independente passa a ser comercial. O cinema de vanguarda passa a ser clássico. O realismo se transforma em naturalismo. E o filme que antes escondia a ameaça agora a lança na sua cara, em 3D.

REFERÊNCIAS

- ABRAMS, Simon. **Paranormal Activity 2**. Disponível em: <<http://www.slantmagazine.com/film/review/paranormal-activity-2>>. Acesso em: 17 de fevereiro de 2017.
- ACKER, Ana Maria. O dispositivo no cinema de horror found footage. **Lumina**, Juiz de Fora, v. 9, n. 1, 2015.
- ALVARENGA, Nilson Assunção; LIMA, Marília Xavier. A “Volta do Real” e as formas do realismo no cinema contemporâneo: o trauma em Caché e A Fita Branca; o abjeto em Anticristo; o banal em Mutum. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 16, n. 2, p. 267 - 281, jul./dez. 2010.
- AUMONT, Jacques. **As teorias dos cineastas**. Campinas: Papirus, 2004
- BARRO, M. **A nova punição dos filmes de terror e suspense**: a exposição nas redes sociais - depoimento. [30 de outubro, 2015]. São Paulo: *Revista Época*. Entrevista concedida a Ariane Freitas e Marcos Coronato.
- BAZIN, André. **O que é o cinema?**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BERGAN, Ronald. **... Ismos**: para entender o cinema. São Paulo: Globo, 2010
- BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema**. Vol. 2. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- BUSCOMBE, Eduard. A ideia de gênero no cinema americano. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema**. Vol. 2. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- CÁNEPA, Laura Loguercio; FERRARAZ, Rogério. **Espetáculos do medo**: o horror como atração no cinema japonês. Niterói: Contracampo, 2012.
- CANTOR, Joanne; OLIVER, Mary Beth. Developmental Differences in Responses to Horror. In: PRINCE, Stephen (org.). **The Horror Film**. New Jersey: University Press, 2004.
- CARREIRO, Rodrigo. A câmera diegética: Legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror. **Significação**, São Paulo, v 40, n 40, p. 224-244. 2013.
- CARROLL, Noël. **A Filosofia do Horror ou os Paradoxos do Coração**. Campinas: Papirus, 1999.

DENSON, Shane. 2.5 Crazy Cameras, Discorrelated Images, and the Post-Perceptual Mediation of Post-Cinematic Affect. In: DENSON, Shane; LEYDA, Julia. **Post Cinema: Theorizing 21 st-century film**. Falmer: REFRAME Books, 2016.

_____. **VHS Found Footage and the Material Horrors of Post-Cinematic Images**. Disponível em: <<http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2015/08/17/vhs-found-footage-and-material-horrors-post-cinematic-images>>. Acesso em: 15 de março de 2017.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Quando as imagens tocam o real. **Pós**, Belo Horizonte, v. 2, n. 4, p. 204 - 219, nov. 2012.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

EBERT, Roger. **Cat People**. Disponível em: <<http://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-cat-people-1942>>. Acesso em: 22 de março de 2017.

_____. **The Blair Witch Project**. Disponível em: <<http://www.rogerebert.com/reviews/the-blair-witch-project-1999>>. Acesso em: 22 de março de 2017.

EDELSTEIN, David. Now Playing at Your Local Multiplex: Torture Porn. Disponível em: <<http://nymag.com/movies/features/15622/>>. Acesso em: 15 de março de 2017.

EISNER, Lotte H. **A tela demoníaca: as influências de Max Reinhardt e do expressionismo**. Rio de Janeiro: Paz na Terra, 2002.

ELSAESSER, Thomas. The “Return” of 3-D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century. **Critical Inquiry**, Chicago, vol. 2, p. 227-244, inverno 2013.

FALCÃO, Filipe. **Fronteiras do Medo: Quando Hollywood Refilma o Horror Japonês**. São José dos Pinhais: Estronho, 2015.

GONÇALVES, Carla Maria Dias. **Found Footage: A imagem no tempo**. 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação Cinema e Televisão). Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2013.

GRAVA, Marcelo Flora. **A análise do discurso na realidade ficcional dos mockumentaries**. Disponível em: <http://www.usp.br/cje/jorwiki/exibir.php?id_texto=61>. Acesso em: 16 de março de 2017.

GRISHAM, Therese; LEYDA, Julia; ROMBES, Nicholas; SHAVIRO, Steven. 7.1 The Post-Cinematic in PARANORMAL ACTIVITY and PARANORMAL ACTIVITY 2. In: DENSON, Shane; LEYDA, Julia. **Post Cinema: Theorizing 21 st-century film**. Falmer: REFRAME Books, 2016.

GROVE, David. **Sexta-Feira 13**. Arquivos de Crystal Lake. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2015.

GUNNING, Tom. The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In: ELSAESSER, Thomas; BARKER, Adam. **Early Cinema: Space, Frame, Narrative**. Londres: BFI Publishing: 1990.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. **Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality**. Jefferson: McFarland & Company, Inc, 2014.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. Pre-history of 'Reality' horror film. **Ol3Media**, Roma, v. 4, n. 9, p. 26-30, jan. 2011.

HERZOGENRATH, Bernd. Monstros (1932). In: SCHNEIDER, Steven Jay. **1001 Filmes para ver antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

JOHNSTON, Nessa. The Voiceless Acousmêtre: Paranormal Activity's Digital Surround Sound Demon. **Music, Sound, and the Moving Image**. Baltimore, vol. 9, n. 2, p. 131-144, Outono. 2015.

KERNER, Aaron Michael. **Torture Porn in the Wake of 9/11: Horror, Exploitation, and the Cinema of Sensation (War Culture)**. Londres: Rutgers University Press, 2015.

KING, Geoff. **American independent cinema**. Bloomington: Indiana University Press, 2005.

KING, Stephen. **Dança Macabra**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

_____. **Sombras da Noite**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.

LEYDA, Julia. Demon debt: Paranormal Activity as recessionary postcinematic allegory. **Jump Cut: A Review of Contemporary Media**, n.56, outono, 2014.

LIU, Linda. **Mortal Cameras and Vulnerable Vision in Found-Footage Horror**. Disponível em: <http://bcnm.berkeley.edu/wp-content/uploads/2016/01/LIU_precarious_aesthetics_conference_paper.pdf>. Acesso em: 15 de março de 2017.

MACNAB, Geoffrey. Monstros 1932. In: KEMP, Philip. **Tudo sobre cinema**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

MANN, Steve. **"Reflectionism" and "Diffusionism": New Tactics for Deconstructing the Video Surveillance Superhighway**. Disponível em: <<http://wearcam.org/leonardo/reflectionism.htm>>. Acesso em: 26 de março de 2017.

MANN, Steve; NOLAN, Jason; WELLMAN, Bary. **Sousveillance: Inventing and Using**

Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments. Disponível em: <[http://www.surveillance-and-society.org/articles1\(3\)/sousveillance.pdf](http://www.surveillance-and-society.org/articles1(3)/sousveillance.pdf)>. Acesso em: 24 de março de 2017.

MARCONDES, Ciro I. **As metamorfoses do terror contemporâneo**. Disponível em: <http://www.cinequanon.art.br/ensaios_detalhe.php?id=30>. Acesso em 30 de setembro de 2015.

MATHIS, Ernest. A noite dos mortos vivos (1968). In: SCHNEIDER, Steven Jay. **1001 Filmes para ver antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008a.

MATHIS, Ernest. Aconteceu perto de sua casa (1992). In: SCHNEIDER, Steven Jay. **1001 Filmes para ver antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008b.

MILICI, Marcelo. **As tendências dos filmes de terror através dos tempos**. 2015. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/colunistas/noticia/marcelo-milici-as-tendencias-dos-filmes-de-terror-atraves-dos-tempos/>>. Acesso em: 27 de junho de 2015.

MONDZAIN, Marie-José. **A imagem pode matar?**. Lisboa: Nova Vega, 2009.

MUIR, John Kenneth. **Horror Films of the 1980s**. Jefferson: McFarland & Company, Inc, Publishers, 2012.

NEWMAN, Kim. **Nightmare Movies: Horror on Screen Since the 1960s**. Londres: Bloomsbury, 2011.

NICHOLS, Bill. **Representing reality: issues and concepts in documentary**. Indiana University Press, 1991.

NOGUEIRA, Luís. **Cinema Múltiplo: Figuras, temas, estilos, dispositivos**. Covilhã: Livros Labcom, 2015.

PELI, Oren. **Filmmaker Oren Peli on the End of ‘Paranormal Activity’**. [21 de outubro, 2015]. Nova York: site The New York Times. Entrevista concedida a Mekado Murphy.

PELI, Oren. **Exclusive Interview: Oren Peli**. [9 de março, 2008]. Site Comingsoon. Entrevista concedida a Ryan Rotten.

PELI, Oren. [Interview] **‘Paranormal Activity 3’ Creator/Producer Oren Peli!**. [20 de outubro, 2011]. Site Bloody-Disgusting. Entrevista concedida a Brad Miska.

PINEDO, Isabel Cristina. Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film. In: PRINCE, Stephen (org.). **The Horror Film**. New Jersey: University Press, 2004.

PIRES, Alexandre et al. O cinema dos anos 90. Filmes e tendências que marcaram a década. **Eclética**. Revista dos alunos do departamento de comunicação social da PUC-Rio, Ano 3, nº 7, ago/dez 1998.

PUIG, Claudia. **'Paranormal Activity 3':** Be afraid. Disponível em: <<http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/reviews/story/2011-10-20/paranormal-activity-3/50847136/1>>. Acesso em: 14 de fevereiro de 2017.

RODRIGUEZ, Mathew. **Is HIV/AIDS the Real American Horror Story?**. Disponível em: <<http://www.thebody.com/content/73121/is-hiv-aids-the-real-american-horror-story.html>>. Acesso em: 13 março. 2017.

ROEN, Paul. The Texas Chainsaw Massacre. **Castle of Frankenstein**, Nova York, v. 7, n. 1, p. 5-7, jun. 1975.

ROMBES, Nicholas. **Six Asides on Paranormal Activity 2**. Disponível em: <<http://filmmakermagazine.com/23766-six-asides-on-paranormal-activity-2>>. Acesso em: 23 de setembro de 2015.

RUBINATO, Alfredo. **O Despertar da Besta:** A alma do expressionismo alemão e sua tradução estética no cinema. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/01-10/expressionismoalemao.html>>. Acesso em 07/02/2016.

SANTOS, Jaime César Pacheco Alves dos; CARVALHO, Maíra. **Os filmes de terror como alegoria para os horrores sociais**. Brasília: UNICEUB, 2010. v. 7, n. 1, p. 113-134, jan./jun. 2010.

SAYAD, Cecilia. Found-Footage Horror and the Frame's Undoing. **SCMS**, Austin, v. 55, n. 2, Inverno, 2016.

SCHNEIDER, Steven Jay. **1001 Filmes para ver antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

SCORSESE, Martin; WILSON, Michael Henry. **Uma viagem pessoal pelo cinema americano**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. 223 p.

SMITH, Ian Haydn. Terror: Um novo começo. In: KEMP, Philip. **Tudo sobre cinema**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

TYBJERG, Casper. Shadow-Souls and Strange Adventures: Horror and the Supernatural in European Silent Film. In: Prince, Stephen. **The Horror Film**. New Jersey: University Press, 2004.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico:** a opacidade e a transparência. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

WINGARD, Adam. **Bruxa de Blair**: "A câmera em primeira pessoa é o futuro do horror", afirma Adam Wingard. [15 de setembro, 2016]. São Paulo: site Omelete. Entrevista concedida a Érico Borgo.