



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO: JORNALISMO**

FLÁVIA ELISA TRINDADE LIMA

**O CORTE E O TEMPO:
UMA ANÁLISE DA MONTAGEM DE FILMES DE *FOUND FOOTAGE* E
DOS PADRÕES CRIATIVOS NA EDIÇÃO DE *U.F.O. ABDUCTION*, *A
BRUXA DE BLAIR* E *V/H/S***

Salvador

2018

FLÁVIA ELISA TRINDADE LIMA

**O CORTE E O TEMPO
UMA ANÁLISE DA MONTAGEM DE FILMES DE *FOUND FOOTAGE*
E DOS PADRÕES CRIATIVOS NA EDIÇÃO DE *U.F.O. ABDUCTION*, *A
BRUXA DE BLAIR* E *V/H/S***

Monografia apresentada ao curso de graduação em Comunicação Social, como requisito para a obtenção de título de bacharel em Jornalismo, sob orientação do Prof. Doutor Marcelo Monteiro Costa.

Prof. Orientador: Marcelo Monteiro Costa.

Salvador

2018

L698

LIMA, Flávia Elisa Trindade.

O corte e o tempo: uma análise da montagem de filmes de found footage e dos padrões criativos na edição de U.F.O. Abduction, A bruxa de Blair e V/H/S. / Flávia Elisa Trindade Lima. – 2018.

86 f. : il.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Monteiro Costa.

Monografia (Graduação) – Universidade Federal da Bahia.
Faculdade de Comunicação, Salvador, 2018.

1. Processo criativo. 2 Originalidade. Montagem. 3. Horror. 4. Found footage. I. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Comunicação.
II. Título.

CDU – 791.6

CDD – 791.437

FLÁVIA ELISA TRINDADE LIMA

O CORTE E O TEMPO
UMA ANÁLISE DA MONTAGEM DE FILMES DE *FOUND FOOTAGE* E DOS
PADRÕES CRIATIVOS NA EDIÇÃO DE *U.F.O. ABDUCTION, A BRUXA DE*
BLAIR E V/H/S

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo, Faculdade de Comunicação, da Universidade Federal da Bahia.

Aprovada em: ____ de _____ de _____

Marcelo Monteiro Costa – Orientador _____
Doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco
Universidade Federal da Bahia

Marcos Oliveira Carvalho _____
Doutor em Planejamento Urbano pela Universidade Federal da Bahia
Universidade Federal da Bahia

Rodrigo Octávio d'Azevedo Carreiro _____
Doutorado em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Esse trabalho é o resultado de quatro anos de estudo, durante os quais encontrei apoio e incentivo de várias pessoas. Agradeço à Cristina Lima pelo apoio incondicional, mesmo com aquele medo comum entre mães sobre as escolhas de seus filhos. Agradeço também aos amigos, familiares e até conhecidos que me permitiram falar sobre minha paixão por cinema. Às amigas nas horas extras da faculdade, Kelven Igor, Greice Mara, Ana Paula Trindade, Lucas Arraz, João Lucas, Glenda Dantas, Rafaela Fleur, Ailton Sena, como também o pessoal da “primeira temporada”, Clarissa Viana, Yananda Lima, Luiza Leão, Artur Mello e Beatriz Bulhões, sem querer refleti muito com vocês sobre filmes, o papel do jornalismo e a pesquisa sobre temas da sociedade. À Filipe Caldas, “Rachel” Carvalho, Marcela Almeida, Franklin Guimarães e outros que ouviram minhas falas frustradas e tentaram entender comigo um fenômeno tão complexo, muito obrigado somente por me ouvir nos momentos de ansiedade, sem ser necessário oferecer uma solução. Aos amigos de longa data ou portos seguros da minha jornada, professores e orientadores que me apresentaram opiniões e vivências completamente diferentes da minha, agradeço o poder que vocês têm de expandir meu ponto de vista. Agradeço principalmente meu amigo e parceiro de vida, Bernardo Freitas. Sem você, sua fé em mim e suas piadas de “vô” nos momentos de desassossego nada disso seria possível. Por último, eu agradeço ao meu orientador, Marcelo Costa. Graças a sua paciência e compreensão eu consigo concluir essa etapa.

Neither a lofty degree of intelligence nor imagination nor both together go to the making of genius. Love, love, love, that is the soul of genius.

Wolfgang Mozart

LIMA, Flávia Elisa Trindade. **O corte e o tempo**: uma análise da montagem de filmes de *found footage* e dos padrões criativos na edição de *U.F.O. Abduction*, *A bruxa de Blair* e *V/H/S*. 86 f. il. 2018. Monografia (Graduação em Jornalismo) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018.

RESUMO

O presente trabalho tem como finalidade promover um estudo sobre o processo criativo da montagem, baseado na análise comparativa dos filmes de *found footage* *U.F.O. Abduction*, *A bruxa de Blair* e *V/H/S*. A análise proposta faz uma breve revisão histórica da crítica e da censura de imagens de violência e tabus, do horror, da montagem e do *found footage*, como também reúne teorias que propõem um entendimento sobre o processo criativo repetitivo e a originalidade na montagem de filmes com mais de dez anos de diferença entre suas produções. Dentre os autores referidos para a identificação de um padrão repetitivo, relação de nostalgia ou outra afetividade imagética, estão Bruno Latour, Adam Lowe (2010); Noël Carroll (1999); Kirby Ferguson (2016); David Keekes (2016); Rodrigo Carreiro (2013); Théodore Flournoy através de Thiago Nilo Santos (2013); Ernst Hans Gombrich através de Jacques Aumont (2012) e Vincent Amiel (2011).

Palavras-chave: Processo criativo. Originalidade. Montagem. Horror. *Found footage*.

ABSTRACT

The present monograph aims to promote a study about the creative montage process, based on a comparative analysis between three found footage films: U.F.O. Abduction, The Blair Witch Project and V/H/S. The proposed analysis provides a brief historical review of the criticism and censorship of images of violence and taboos in the United States, the history of horror, montage and found footage, also gathering theories that propose an understanding of the repetitive creative process and the originality of montage in films with more than ten years of difference between its productions. Among the authors mentioned for the identification of a repetitive pattern, nostalgia relations or other affective imagery, are Bruno Latour (2010), Noël Carroll (1999), Kirby Ferguson (2015), David Kekerkes (2016), Rodrigo Carreiro, Théodore Flournoy through Thiago Nilo Santos (2013), Ernst Hans Gombrich through Jacques Aumont (2012) and Vincent Amiel (2011).

Keywords: Creative process. Originality. Montage. Horror. Found footage.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Área de trabalho do Adobe Premiere.....	18
Figura 2	Decupagem dos filmes <i>U.F.O. Abduction</i> , <i>A bruxa de Blair</i> e <i>V/H/S</i>	18
Figura 3	Imolação em <i>Mundo cane 2</i>	30
Figura 4	Imolação fotografada por Malcolm Browne	31
Figura 5	<i>U.F.O. Abduction</i> 00:00:13:06.....	50
Figura 6	<i>A bruxa de Blair</i> 00:00:48:22.....	51
Figura 7	<i>V/H/S</i> 00:00:29:17.....	51
Figura 8	"Amateur night" 00:20:02:07.....	54
Figura 9	"Amateur night" 00:20:02:08.....	54
Figura 10	"Amateur night" 00:28:50:07.....	54
Figura 11	"Amateur night" 00:28:50:08.....	54
Figura 12	<i>A bruxa de Blair</i> 00:41:51:11.....	56
Figura 13	<i>A bruxa de Blair</i> 00:41:51:12.....	56
Figura 14	<i>V/H/S</i> 00:16:41:21.....	56
Figura 15	<i>V/H/S</i> 00:16:41:22.....	56
Figura 16	<i>A bruxa de Blair</i> 01:15:26:08.....	57
Figura 17	<i>A bruxa de Blair</i> 01:15:26:09.....	57
Figura 18	<i>A bruxa de Blair</i> 00:01:55:00.....	57
Figura 19	<i>A bruxa de Blair</i> 00:01:55:01.....	57
Figura 20	<i>A bruxa de Blair</i> 00:11:19:17.....	58
Figura 21	<i>A bruxa de Blair</i> 00:11:19:18.....	58
Figura 22	<i>A bruxa de Blair</i> 00:11:40:05.....	58
Figura 23	<i>A bruxa de Blair</i> 00:11:40:06.....	58
Figura 24	<i>A bruxa de Blair</i> 01:09:17:10.....	58
Figura 25	<i>A bruxa de Blair</i> 01:09:17:11.....	58
Figura 26	<i>A bruxa de Blair</i> 00:10:52:03.....	59
Figura 27	<i>A bruxa de Blair</i> 00:10:57:07.....	59
Figura 28	<i>A bruxa de Blair</i> 00:10:57:08.....	59
Figura 29	<i>A bruxa de Blair</i> 00:10:57:09.....	59
Figura 30	"Tape 56" 00:33:11:13.....	61
Figura 31	"Tape 56" 00:33:11:14.....	61
Figura 32	"Tape 56" 00:33:11:15.....	61

Figura 33	"Tape 56" 00:09:55:10.....	61
Figura 34	"Tape 56" 00:09:55:11.....	61
Figura 35	"Tape 56" 00:34:20:23.....	62
Figura 36	"Tape 56" 00:57:32:22.....	62
Figura 37	"Tape 56" 00:57:33:01.....	63
Figura 38	"Tape 56" 00:57:33:02.....	63
Figura 39	"Tape 56" 00:57:33:06.....	63
Figura 40	"Tape 56" 00:57:33:06.....	63
Figura 41	<i>A bruxa de Blair</i> 00:55:13:12.....	64
Figura 42	<i>A bruxa de Blair</i> 00:55:14:03.....	64
Figura 43	<i>A bruxa de Blair</i> 00:55:14:04.....	64
Figura 44	<i>A bruxa de Blair</i> 00:55:15:23.....	64
Figura 45	"Amateur night" 00:15:28:22.....	64
Figura 46	"Amateur night" 00:15:29:02.....	64
Figura 47	"Amateur night" 00:15:29:03.....	64
Figura 48	"Amateur night" 00:15:29:13.....	64
Figura 49	"10/31/98" 01:35:39:15.....	64
Figura 50	"10/31/98" 01:35:40:00.....	64
Figura 51	"10/31/98" 01:35:40:00.....	64
Figura 52	"10/31/98" 01:35:40:11.....	64
Figura 53	"Tuesday the 17th" 01:07:20:20.....	64
Figura 54	"Tuesday the 17th" 01:07:20:23.....	64
Figura 55	"Tuesday the 17th" 01:07:21:00.....	64
Figura 56	"Tuesday the 17th" 01:07:21:09.....	64
Figura 57	<i>U.F.O. Abduction</i> 00:15:28:10.....	65
Figura 58	<i>U.F.O. Abduction</i> 00:15:28:11.....	65
Figura 59	<i>U.F.O. Abduction</i> 00:15:28:18.....	65
Figura 60	<i>U.F.O. Abduction</i> 00:04:51:01.....	65
Figura 61	<i>U.F.O. Abduction</i> 00:04:51:02.....	65
Figura 62	<i>U.F.O. Abduction</i> 00:04:51:03.....	65
Figura 63	"Second honeymoon" 00:44:53:13.....	66
Figura 64	"Second honeymoon" 00:44:53:14.....	66
Figura 65	"Second honeymoon" 00:44:55:17.....	66
Figura 66	"Second honeymoon" 00:56:25:11.....	66
Figura 67	"Second honeymoon" 00:56:27:04.....	66

Figura 68	"Second honeymoon" 00:56:27:07.....	66
Figura 69	"The sick thing..." 01:19:43:21.....	67
Figura 70	"The sick thing..." 01:19:43:22.....	67
Figura 71	"The sick thing..." 01:19:46:04.....	67
Figura 72	"10/31/98" 01:47:56:14.....	67
Figura 73	"10/31/98" 01:47:56:15.....	67
Figura 74	"10/31/98" 01:47:56:16.....	67
Figura 75	"10/31/98" 01:44:08:02.....	68
Figura 76	"10/31/98" 01:44:24:09.....	68
Figura 77	"10/31/98" 01:44:24:10.....	68
Figura 78	"10/31/98" 01:44:31:07.....	68
Figura 79	<i>A bruxa de Blair</i> 01:10:38:06.....	69
Figura 80	<i>A bruxa de Blair</i> 01:10:38:07.....	69
Figura 81	<i>A bruxa de Blair</i> 01:10:38:08.....	69
Figura 82	<i>A bruxa de Blair</i> 00:08:16:17.....	69
Figura 83	<i>A bruxa de Blair</i> 00:08:16:18.....	69
Figura 84	<i>A bruxa de Blair</i> 00:08:16:19.....	69
Figura 85	<i>A bruxa de Blair</i> 00:12:23:10.....	70
Figura 86	<i>A bruxa de Blair</i> 00:12:23:11.....	70
Figura 87	<i>A bruxa de Blair</i> 00:12:23:12.....	70
Figura 88	<i>A bruxa de Blair</i> 00:11:48:12.....	70
Figura 89	<i>A bruxa de Blair</i> 00:11:48:13.....	70
Figura 90	<i>A bruxa de Blair</i> 00:11:48:14.....	70
Figura 91	"Amateur night" 00:26:00:14.....	71
Figura 92	"Amateur night" 00:26:00:15.....	71
Figura 93	"Amateur night" 00:26:00:16.....	71
Figura 94	"The sick thing..." 01:27:19:04.....	73
Figura 95	"The sick thing..." 01:27:19:05.....	73
Figura 96	"The sick thing..." 01:27:22:02.....	73
Figura 97	"The sick thing..." 01:27:22:03.....	73
Figura 98	Áudio em "Tape 56".....	74

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	12
2	METODOLOGIA DE ANÁLISE.....	16
3	A AUTORIA NA ARTE DA APROPRIAÇÃO.....	20
4	UM HÍBRIDO CHAMADO <i>FOUND FOOTAGE</i>	26
5	ENREDOS DIEGÉTICOS.....	37
6	A MONTAGEM DE <i>U.F.O. ABDUCTION</i> , <i>A BRUXA DE BLAIRE</i> E <i>V/H/S...</i>	49
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	76
	REFERÊNCIAS.....	79

1 INTRODUÇÃO

Assim como o cinema, a montagem enquanto processo inserido na produção audiovisual ainda é estereotipada como repetitiva e sem originalidade. Nas críticas cinematográficas, podemos ver a diferenciação entre arte original e referencial, principalmente com relação aos gêneros de grandes bilheterias, como o de horror. Existem teorias que podem explicar quando e por que esse processo repetitivo na arte acontece. Contudo, algumas delas restringem o processo artístico e não conseguem contemplar a invenção criativa de forma completa, especialmente a montagem.

É improvável que uma única teoria consiga abranger totalmente uma recorrência de montagem, já que um acumulado de delas, com formulações e pontos de vista diversos, podem ajudar a entender o processo criativo de uma maneira mais completa. De forma geral, as teorias de montagem disseminadas em livros técnicos explicam as estratégias e aparatos tecnológicos para criar sentido com as imagens produzidas, ajudando o montador a escolher o ritmo e a forma de contar uma narrativa fílmica. As teorias críticas, amparadas sobre a noção de Indústria Cultural, apontam influências que podem modificar o processo criativo para além do produto artístico, colocando-se em oposição a uma produção cinematográfica que prioriza o lucro. Alguns teóricos como André Bazin (1991) e Noël Carroll (1999) acreditam que os gêneros cinematográficos se estruturaram a partir de um histórico de buscar em outras artes a sua própria forma, identificando o cinema como uma arte híbrida, "impura" por suas referências. Já Bruno Latour (2010) aborda a relação afetiva e temporal entre o indivíduo, a arte e a possível reprodução desta como uma forma de expressão pessoal e imortalização da arte original.

Diante de diversas interpretações sobre a repetição artística, algumas teorias podem ser limitantes para exploração de possíveis abordagens do processo. A originalidade artística foi qualificada como superior por vertentes teóricas e segregações genéricas, que por vezes incentiva um pensamento crítico que perdura a crença de que um filme ou qualquer outra arte se cria sem referenciais e/ou influências com os quais esse artista possa dialogar. Com a abertura comercial da *internet* nos Estados Unidos e conseqüentemente no mundo, a partir dos anos

1990, o acesso a obras artísticas se intensificou, aumentando a identificação de criações que tinham como referências produções mais antigas, incentivando críticas e estudos que pudessem explicar o fenômeno que até o momento foi interpretado como recente. A nostalgia parece marcar a arte na contemporaneidade não somente no cinema, como na música, moda e televisão. Porém, a referência artística já existia antes desse período. Os teóricos da Indústria Cultural Theodor Adorno e Max Horkheimer (2002) argumentam que o comportamento artístico repetitivo veio após a Revolução Industrial, modificando a cultura e sistemas de produção para a evolução da tecnologia.

Durante o século XVIII, era costume dos músicos contemporâneos do período clássico, como o compositor Wolfgang Amadeus Mozart, expor suas influências criativas. As primeiras composições do instrumentista complementam outras obras de piano já criadas, como um diálogo entre instrumentos e músicas. O compositor também utilizava um formato em três movimentos que se repetia em suas músicas e se inspirava em histórias populares europeias para a criação de suas óperas. Desde a distribuição em massa da TV, por sua vez, a programação televisiva era homogênea, cada programa era influenciado por um outro. *Os Flintstones* (1960) tinha como referência a série *The Honeymooners* (1955), que foi baseada num programa de rádio chamado *The Bickersons* (1946), por exemplo.

Antes da disseminação da *internet*, Alison Lurie fez um estudo sobre a semiótica do vestuário e argumentou acerca da percepção sobre a roupa e o tempo. Em seu livro *The language of clothes* (1981), a acadêmica estadunidense debate que uma peça de roupa antes de seu tempo costuma ser considerada como ousada ou inapropriada, mas, depois de seu tempo, é tida como clássica, após ser observada e utilizada por uma grande quantidade de pessoas. A *internet* facilitou a nostalgia por causa do fácil acesso à informação, porém a sociedade já se utilizava de ferramentas para suprir o desejo regressivo existente. Por isso, os modos de produção artística se perduram, apesar de serem modificados. Considerar que a produção artística está à mercê da tecnologia significa dar mais poder para uma ferramenta do que a quem a manipula, principalmente ao propor a conservação do sistema capitalista apontada por Adorno e Horkheimer (2002) como a razão principal dessa produção.

Apesar das observáveis repetições artísticas no cinema de forma geral, uma análise de decupagem comparativa de filmes de *found footage* produzidos com mais

de dez anos de diferença pode ajudar a descobrir quais são esses padrões repetidos de montagem, caso eles existam. A interpretação de teorias sobre reprodução artística relacionando-as com os filmes *U.F.O. Abduction* (1989), *A bruxa de Blair* (1999) e *V/H/S* (2012), a fim de testar se essas teorias podem explicar essas reincidências criativas, apresenta um horizonte de debate próspero. A investigação da montagem do gênero de horror e a identificação de possíveis ciclos de repetições artísticas com base em teóricos que dialogam sobre a relação afetiva das imagens podem auxiliar uma maior compreensão da montagem repetitiva no cinema de *found footage*, mas também no cinema de forma geral. Desse modo, faz-se viável propor um diálogo mais abrangente sobre a reprodução artística no gênero de horror e montagem cinematográfica de maneira geral, trazendo autores como Théodore Flournoy (apud SANTOS, 2013) e Kirby Ferguson (2016), como sugere Thiago Nilo Santos (2013), para um debate heterogêneo, reconhecendo as evoluções tecnológicas e as influências de mercado sem colocá-las como prioridade ao tentar entender esses padrões reprodutivos.

A arte é uma forma de reprodução que parte de uma interpretação da vida, da cultura, da observação do real — inclusive para negá-lo —, partindo de uma referência exterior para a formação de uma nova obra. O processo criativo repetitivo é evidente antes do gênero de horror, do cinema e da montagem. Contudo, apesar do histórico cultural de repetição artística e da quantidade de filmes produzidos, o cinema é tão recente quanto as pesquisas sobre sua produção dentro e fora de instituições acadêmicas e ainda é estudado a partir de teorias que não contemplam todo o fenômeno. O estudo sobre a produção artística é uma forma de entender uma cultura e como funciona a sociedade. A vontade de reviver certas imagens necessita de mais pesquisas, a afetividade icônica deve suscitar novas teorias que possam contemplá-la de forma mais robusta.

Os três filmes analisados têm pelo menos dez anos de diferença em suas produções, tal espaço temporal pode indicar um momento de efervescência do *found footage*, quando o subgênero ganha atenção, principalmente com o advento da *internet*, junto ao acesso à informação, a filmes e câmeras, facilitando a produção e popularizando exponencialmente esse estilo de vídeo. Cada um dos longas-metragens selecionados foram feitos em períodos com diferentes influências de mercado e expectativas de público, o que poderia ajudar a buscar uma explicação para além desses pontos de vista. *U.F.O. Abduction* (1989) é um filme de público

reduzido, sendo considerado por cinco anos a partir da data do seu lançamento, como um vídeo verídico pela comunidade norte-americana de ufologia. A produção de *A bruxa de Blair* (1999) usou como estratégia de *marketing* a criação de um *site* sugerindo que o conteúdo reproduzido naquele vídeo era genuíno. O filme desencadeou a difusão do *found footage*, popularizando o subgênero pela *internet* e nos cinemas. *V/H/S* (2012) estreia com a expectativa de público e mercado bem definida, para uma audiência que já sabe o conceito do subgênero tanto quanto seus múltiplos editores.

Este trabalho de conclusão de curso se estrutura em sete capítulos, apresentando-se nesta introdução as pretensões do trabalho. No segundo capítulo, está a metodologia utilizada pela análise e o que foi feito para conseguir os resultados mostrados no presente texto. Segue, no terceiro capítulo, uma contextualização breve do histórico do cinema, do gênero de horror, da montagem, das críticas cinematográficas e teoria de processos criativos que podem explicar a repetição artística. O histórico do *found footage* em particular e outros subgêneros e ciclos de cinema precursores está contido no capítulo seguinte. O quinto capítulo contém o estudo das narrativas dos filmes analisados, de acordo com o conceito do *enredo do descobrimento complexo*, de Noël Carroll (1999), para investigar se elas já se assemelham em sua estrutura. No sexto capítulo, está a decupagem propriamente dita, com a análise comparativa das sequências selecionadas para testar suas semelhanças e interpretações dos processos de *cópia*, *transformação* e *combinação* de Ferguson (2016), do conceito de *cryptomnesia* de Flourney (apud SANTOS, 2013), a *câmera diegética* de Rodrigo Carreiro (2013), as três estéticas da montagem de Vincent Amiel (2011), junto com as entrevistas com os editores dos filmes. Por fim, no capítulo final, está a conclusão deste estudo, que admite uma tentativa da ampliação do diálogo sobre originalidade e cinema, debate esse que ainda está na sua fase inicial.

2 METODOLOGIA DE ANÁLISE

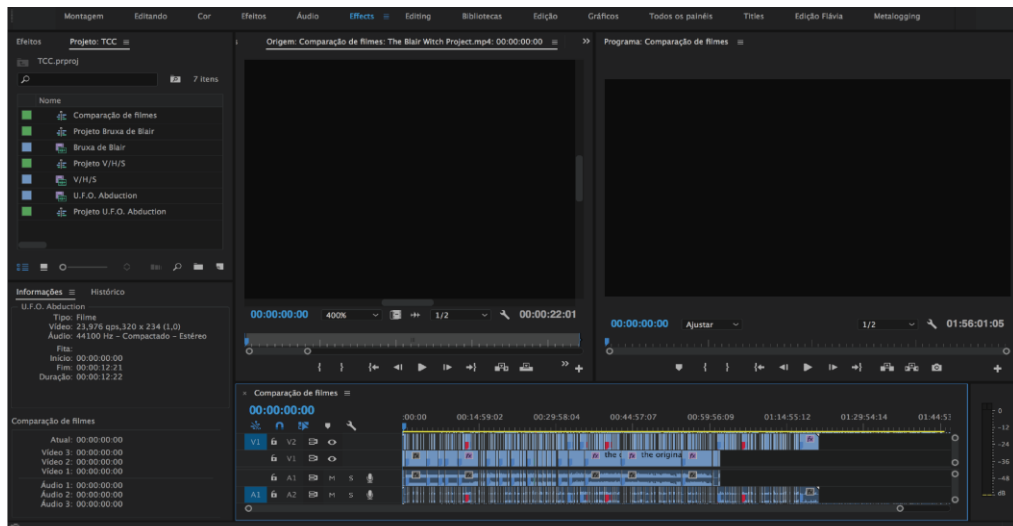
O estudo proposto é uma pesquisa caracterizada como exploratória, descritiva, experimental e explicativa. Para isso, uma revisão bibliográfica foi o primeiro passo para a observação do estado da arte, fazendo um breve resumo histórico do cinema e fazendo cruzamento com a história da montagem, do gênero de horror, das críticas cinematográficas e das teorias que poderiam explicar o fenômeno, a autoria artística e os próprios processos repetitivos encontrados ali, caso eles existissem. Foi importante o estudo histórico anterior a análise, já que se trata de uma investigação de possíveis influências para a montagem. Uma pesquisa considerando a arte e o desenvolvimento social da tecnologia para um diálogo sobre o período dos filmes analisados também se mostrou válida, principalmente ao considerar o aumento da montagem digital nos anos 1990, quando a quantidade de filmes editados digitalmente ultrapassou o método mecânico tradicional¹. Nessa parte do estudo, autores como Bruno Latour (2016), Kirby Ferguson (2016) e Nilo Thiago Santos (2013) foram incluídos na análise, justamente por levantarem pontos de vista que podem ajudar uma compreensão maior sobre o processo de reprodução. Mais especificamente, estudou-se o histórico do *found footage*, traçando uma breve linha temporal dos subgêneros e ciclos de cinema que o precederam, principalmente, a partir dos pensamentos sobre a cultura da violência audiovisual de David Keeker, que faz uma pesquisa extensa sobre o assunto em seu livro *Killing for culture: from Edison to ISIS – A new history of death on film* (2016), correlacionando com histórico da censura nos Estados Unidos, o advento da internet e o momento contextual das três produções audiovisuais. O *found footage* não é um subgênero específico do horror. *A exemplo, Buscando...* (2018) é um filme de suspense que apropria a estética de produção documental amadora, mas em comparação de gênero, filmes de horror de *found footage* ainda são produzidas em maior escala. As metas propostas não excluem nenhum dos tipos de metodologias já citados, pois, para esta análise, foi necessário se aproximar de um fenômeno que ainda precisa de mais explorações, descrever características do *corpus* analisado, como sua produção, enredo e montagem, verificar e relacionar

¹ No livro *Num piscar de olhos* (2004), o autor Walter Murch menciona que 1995 foi o último ano em que o número de produções com edição mecânica e edição digital eram proporcionais. Porém, a partir do ano seguinte, a soma de produções com edição mecânica foi reduzindo exponencialmente.

fatos e teorias e identificar fatores que contribuem para a ocorrência deste fenômeno.

Os filmes foram selecionados a partir do conceito de *cryptomnesia*, primeiramente utilizado por Théodore Flournoy (apud SANTOS, 2013), em seu livro *From India to the planet Mars: a case of multiple personality with imaginary languages* (1901). O professor de psicologia caracterizou o termo como um resgate de ideias pela memória para soluções de problemas, o que poderia indicar o padrão repetitivo da criatividade de 10 a 20 anos. A partir do pensamento de Flournoy (apud SANTOS, 2013), buscou-se testar a *cryptomnesia*, escolhendo como *corpus* do estudo de caso três filmes com mais de 10 anos de intervalo entre seus lançamentos. O primeiro longa escolhido foi *A bruxa de Blair* (1999), o mais conhecido do *corpus*, a partir do qual a produção de filmes de *found footage* aumentou exponencialmente, e considerado por críticos e cinéfilos como precursor do subgênero. O segundo filme escolhido foi *V/H/S* (2012), um *found footage* feito de maneira colaborativa, tornando possível averiguar se existe repetição de um padrão de montagem num filme com editores diferentes e se eles se influenciam para uma montagem homogênea como resultado final. O terceiro filme foi descoberto durante a pesquisa de revisão bibliográfica. No anteprojeto, não foi especificado um subgênero específico para uma investigação mais aprofundada. Porém, ao afunilar o *corpus* para se aproximar de uma análise comparativa, foi feita uma nova pesquisa e foi selecionado *U.F.O. Abduction* (1989), o filme mais difícil de encontrar, e talvez o mais antigo do subgênero como ele é conceitualizado hoje. Após a seleção, a partir da triagem, fez-se uma análise comparativa dos enredos dos três filmes — na tentativa de encontrar semelhanças nas histórias e descobrir a existência de narrativas específicas para o *found footage* —, o *enredo de descobrimento complexo* de Noël Carroll (1999) a partir do conceito de *câmera diegética* de Rodrigo Carreiro (2013), partindo do pressuposto da montage como processo criativo que se dá desde o argumento do roteiro. Enfim, foram analisadas as montagens dos filmes.

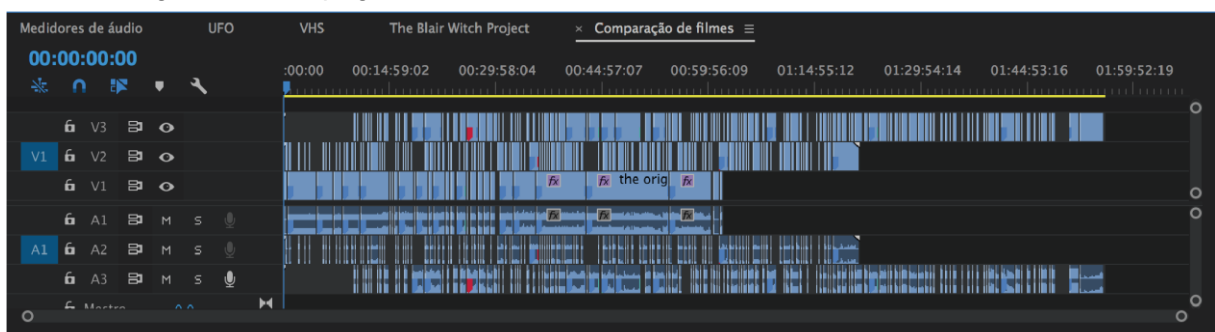
Figura 1: Área de trabalho do Adobe Premiere



Fonte: Reprodução do Adobe Premiere

A decupagem foi utilizada para averiguar se existem sequências que se assemelham e por que essas sequências podem ser comparadas em nível de *cópia*, *transformação* ou *combinação*, como argumenta Kirby Ferguson (2016). Para isso, foi utilizado o programa Adobe Premiere, os três filmes foram importados para um projeto e cada plano foi individualmente fragmentado no ponto em que parece haver um corte. Para encontrar alguns cortes mais difíceis, a velocidade foi reduzida em 80% — no caso de *V/H/S* — e foi sobreposto -4 de saturação em imagens escuras — como em *A bruxa de Blair* e *U.F.O. Abduction*. Depois de encontrados os cortes, identificaram-se três mais recorrentes: o *corte seco*, o *crossfade* ou sobreposição entre cortes e o *insert*. Para contar cada corte, foi colocado um marcador azul nos *cortes secos*, um marcador verde nos *inserts* e um vermelho nos *crossfades*. Depois, foi necessário fazer a comparação entre filmes para encontrar as semelhanças de sequências. Também mostrou-se necessária uma análise plano a plano.

Figura 2: Decupagem dos filmes U.F.O. Abduction, Bruxa de Blair e V/H/S



Fonte: Reprodução do Adobe Premiere

Em alguns momentos, tornou-se difícil analisar a existência de um corte. Os filmes de *found footage* se apoiam em planos-sequências para a sua verossimilhança e por isso muitas das sequências noturnas existentes nos três filmes criam uma ambiguidade, se existe ou não um corte ali, já que em vários momentos a tela está tão escura que poderia ter sido utilizada uma tela preta acompanhada de trilha sonora por alguns minutos. Nos momentos que foi possível encontrar os falsos planos-sequências, principalmente quando recobrada a luz, pode-se perceber que há mudança de câmera e as vezes até o local do personagem, contabilizando-se o corte. Os efeitos especiais foram considerados um caso à parte. Por mais que existam filmes de *found footage* mais robustos em relação a efeitos especiais — *V/H/S* é o que mais se aproxima deles —, *U.F.O. Abduction* só utilizou efeitos práticos e *A bruxa de Blair* evitou até mostrar o "monstro" em seu filme, focando mais no drama psicológico da bruxa, no máximo colocando barulhos na escuridão.

A hipótese levantada no anteprojeto apontava para uma probabilidade de cortes repetidos: *cortes secos* e *inserts* são mais aparentes do que os *crossfades* mais rápidos e outras sobreposições nas montagens. A partir dos dados primários quantitativos, utilizou-se de autores que poderiam explicar o processo repetitivo numa interpretação qualitativa: Théodore Flournoy (apud SANTOS, 2013), Noël Carroll (1999), Rodrigo Carreiro (2013), Kirby Ferguson (2016), Vincent Amiel (2011), Michel Marie e Laurent Jullier (2012), Nilo Thiago Santos (2013). Também foram utilizadas as entrevistas dos editores dos filmes, pois os próprios assumem as referências de suas obras, o que torna a análise menos especulativa. Foi uma proposta de metodologia experimental, tendo em vista que não foi previamente testada e que se refere a um espectro reduzido em relação ao fenômeno, buscando nesta amostra evidenciar uma correlação entre teoria e resultados.

3 A AUTORIA NA ARTE DA APROPRIAÇÃO

A originalidade na arte e mais especificamente no cinema ainda é considerada pela crítica como algo importante. Quem nunca ouviu que algum filme é inferior porque parece uma cópia malfeita de uma outra obra julgada como original? Para um filme de entretenimento, esse tipo de comentário é ainda mais frequente. O gênero de horror é considerado duas vezes inferior por causa do preconceito de que produções audiovisuais com a função de entreter não serviriam para um propósito artístico, que é provocar uma reflexão ou experiência externa que valha a pena o ingresso do cinema. A edição, por sua vez, se torna uma ferramenta mecânica, como se não existisse um autor por trás das sequências meticulosamente cortadas. Muito se deve ao pensamento crítico sobre as obras cinematográficas, porém, nas mesmas críticas, pode-se ver um abandono da obra em favor da teoria, criando assim alguns mitos da criatividade. Esses mitos perduram no tempo e, mesmo com o desenvolvimento de outras teorias que abordam a questão da originalidade com outro ponto de vista, ainda se justifica o hábito de julgar o cinema industrial como inferior antes mesmo de sua apreciação.

A tecnologia e o pensamento intelectual, com a Revolução Industrial e o Iluminismo, se expandiram para facilitar a vida em sociedade. Segundo Thiago Nilo Santos (2013), a partir desse desenvolvimento, muitas necessidades se configuraram para facilitar o cotidiano; com a necessidade de iluminação noturna, criou-se a lâmpada; com a necessidade de transporte entre lugares distantes; criou-se o carro; com a necessidade de uma comunicação eficaz, criou-se a imprensa, e a produção massiva de forma geral se tornou mais fácil e de rápida reprodução. Em 1891, Thomas Edison patenteia o cinetógrafo e, em 1895, Auguste e Louis Lumière mostram sua invenção ao mundo, o cinematógrafo, e fazem a primeira sessão cinematográfica do filme *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat*, no Salão Grand Café, em Paris. Durante anos, os poucos artistas que tinham a possibilidade de produzir cinema o fizeram sem que as pessoas se propusessem a analisar o seu papel social. Segundo o texto *Everyone's a Critic: Film Criticism rough History and Into the Digital Age* (2010), James Battaglia discorre sobre a trajetória histórica da crítica cinematográfica do seu início até os tempos digitais. Segundo o autor, em 1908, o primeiro texto considerado como crítica cinematográfica foi para o *The Optical Lantern and Cinematograph Journal*. Nos anos 1920, pensadores

começaram a criar métodos de análises cinematográficas que diferenciava películas de entretenimento de outras obras consideradas mais profundas intelectualmente. Em 1940, com a circulação de jornais e revistas, a crítica cinematográfica chegou em mais lugares, podendo assim ser ainda influente na percepção pública sobre o cinema.

Na década de 1950, o cinema já estava consolidado como arte, sendo estudado na área acadêmica. A partir de uma revista criada em 1928, a *Revue du Cinéma*, os cinéfilos André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze e Joseph-Marie Lo Duca criaram a *Cahiers du Cinéma*, em 1951. Em um dos artigos escritos para a revista, François Truffaut critica a então chamada "la qualité française". O termo que logo depois ficou conhecido como "o cinema de autor", principalmente, após a publicação do artigo "Notas sobre a teoria do autor em 1962" do crítico estadunidense Andrew Sarris, em 1962, para o jornal *The Village Voice*. Sarris era conhecido pela sua visão elitista sobre o cinema, já que nem todos os filmes lançados eram considerados filmes de autor.

Outros estudos acadêmicos também apontavam para uma segregação de filmes de arte e filmes de entretenimento, hierarquizando o primeiro em relação ao segundo, a repetição cinematográfica como a comprovação de má qualidade. Além de Sarris, dois dos maiores críticos da reprodução artística encontrada no cinema foram Max Horkheimer e Theodor Adorno (2002). Para os criadores da escola de Frankfurt, a teoria da Indústria Cultural, o cinema estaria inserido no sistema socioeconômico baseado no capitalismo e consumo de bens, independente das causas de seu consumo. Para eles, esse seria um modo de oposição ao sistema vigente propondo um pensamento crítico das produções culturais influenciadas por uma economia de mercado. Nesse contexto, a Indústria Cultural deveria provocar um pensamento de oposição teórica, pois a teoria da escola alemã perpassa o pensamento marxista e com ela é possível argumentar que os meios de comunicação como o cinema poderiam ser utilizados como ferramentas em prol do sistema capitalista vigente. Contudo, a crítica sobre o cinema proposto pelos autores se tornou o argumento mais utilizado por profissionais da área e outros que querem justificar esse padrão de reprodução cinematográfica como ferramenta de manutenção do capitalismo sem uma análise aprofundada. Segundo Adorno e Horkheimer (2002, p. 5):

O cinema e o rádio não têm mais necessidade de serem empacotados como arte. A verdade de que nada são além de negócios lhes serve de ideologia. Esta deverá legitimar o lixo que produzem de propósito. O cinema e o rádio se auto definem como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores-gerais tiram qualquer dúvida sobre a necessidade social de seus produtos (ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p. 5).

Nesse momento, um paradoxo se constituía, pois o cinema tinha nascido de uma repetição e agora estava sendo criticado pela mesma causa. Walter Benjamin, em *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica* (1996), é mais otimista do que Adorno e Horkheimer. Contudo, para Benjamin (1996), a obra de arte teria uma aura e com a evolução das técnicas de reprodução essa aura se esvaziaria e a obra de arte perderia seu valor por não ser mais uma raridade. De acordo com o autor, as transformações técnicas evolutivas modificaram a percepção estética e por isso obras religiosas e aristocráticas deveriam se permanecer raras, como objetos de culto. A teoria materialista da arte novamente colocaria a originalidade como o grande motivador da arte, mesmo que, para que ela acontecesse, devesse existir a cópia, talvez guardada como um rascunho prévio, enquanto a versão final estaria pendurada nos museus do mundo. Bruno Latour e Adam Lowe (2010), por sua vez, consideram que a obra de arte não somente tem uma aura, mas que essa aura pode migrar, seguir uma trajetória fértil entre a obra original e suas cópias. Em seu texto *The migration of the aura or how to explore the original through its fac similes* (2010), os estudiosos argumentam que a obsessão de apontar os atributos únicos de certas obras de arte só permite que mais cópias se tornem de melhor qualidade, já que há uma tentativa de melhora em cada cópia e que existe o *marketing* mercadológico, tanto para a cópia barata quanto para o original raro. A obra de arte original não resiste ao tempo se não há nenhuma cópia. É pela cópia que se disseca o original, que se percebe o quanto o este é importante e que se chega a novos originais, se podemos chamá-los de originais, pois estes também podem ser cópias de outras obras artísticas desconhecidas. A cópia oriunda de complexas técnicas seria a mais fértil de todas porque ela ajudaria a redefinir e renovar a percepção sobre a obra original. Latour e Lowe (2010, p. 5) argumentam que:

Para desviar a atenção do leitor da detecção do original para a qualidade de sua reprodução, lembremo-nos de que a palavra 'cópia' não precisa ser tão depreciativa, pois vem da mesma etimologia que 'copiosa', e assim designa uma fonte de abundância. Não há nada inferior na noção de uma cópia, simplesmente uma prova de fecundidade. A originalidade é algo que é fecundo o suficiente para produzir uma abundância de cópias? Ela é tanto que, a fim de dar uma primeira forma à noção abstrata da trajetória, desejamos invocar o emblema antigo de uma cornucópia: um chifre de cabra retorcido com um final pontiagudo — o original — e uma boca larga expelindo à vontade um fluxo interminável de riquezas (tudo graças a Zeus). Na verdade, essa conexão entre a idéia de cópias e a do original não deveria ser surpresa, já que uma obra de arte ser original não significa nada senão ser a origem de uma longa linhagem. Algo que não tem progênie, reprodução e sem herdeiros não é chamado original, mas estéril ou infecundo. À pergunta: 'Esta peça isolada é um original ou um facsimile?,' Pode ser mais interessante perguntar: 'Esse segmento da trajetória da obra de arte é estéril ou fértil?'² (LATOURE; LOWE, 2010, p. 5, Tradução nossa).

A montagem como uma técnica criativa é um exemplo de que quanto mais repetida, mais uma estética permanece viva. Em 1900, George Albert Smith decide intercalar planos de distâncias diferentes pela primeira vez nos filmes *Grandma's reading glass* e *As seen through a telescope*. A partir dele, o estilo de montagem se modifica, com o próprio autor repetindo um padrão em seus filmes. O colega de produção audiovisual do Thomas Edison, Edwin S. Porter, insere elementos da montagem em prol de uma coerência narrativa em seus filmes, como *O Grande roubo do trem* (1903). Já *Um dia na vida de um bombeiro americano* (1903) é considerado por Marcel Martin como o inventor da montagem narrativa, justamente por priorizar o sentido para a fluidez cinematográfica. James Williamson faz uma montagem em que alterna entre ações que acontecem em dois lugares diferentes, D. W. Griffith faz montagem alternada em *The lonedale operator* (1911) e *The musketeers of Pig Alley* (1912). Anos depois, Serguei Eisenstein cria a montagem intelectual ou dialética, que é utilizada em filmes até hoje (MARTIN, 1990, p. 134

² "To shift the attention of the reader away from the detection of the original to that of the quality of its reproduction, let us remember that the word 'copy' does not need to be so derogatory, since it comes from the same etymology as 'copious,' and thus designates a source of abundance. There is nothing inferior in the notion of a copy, simply a proof of fecundity. Is originality something that is fecund enough to produce an abundance of copies? So much so that, in order to give a first shape to the abstract notion of the trajectory, we wish to call upon the antique emblem of a cornucopia: a twisted goat horn with a sharp end — the original — and a wide mouth disgorging at will an endless flow of riches (all thanks to Zeus). Actually, this connection between the idea of copies and that of the original should come as no surprise, since for a work of art to be original means nothing but to be the origin of a long lineage. Something which has no progeny, no reproduction, and no inheritors is not called original but rather sterile or barren. To the question: 'Is this isolated piece an original or a facsimile?,' it might be more interesting to ask: 'Is this segment in the trajectory of the work of art barren or fertile?'" (LATOURE; LOWE, 2010, p. 5).

173). Esses artistas contribuíram para uma linguagem da montagem, uma linguagem que ao mesmo tempo permite que o artista tenha liberdades criativas e que conheça de quais formas ele pode contar a história do seu filme. É a partir da repetição que os editores dominam as técnicas de edição. Para exercício de montagem, tornou-se necessário o ofício repetitivo. Na análise se interpretou como montagem como processo criativo da narrativa, que se inicia desde o argumento do filme, construindo estética, ritmo e sentido entre espaço, tempo e ação. A edição, direcionada pela montagem, manipula imagem e som em função da narrativa.

O horror, por sua vez, tem suas origens na literatura. Segundo Noël Carroll (1999), o gênero se desenvolveu com influências de outros como o gótico inglês, o *schauer-roman* alemão e o *roman noir* francês, sendo *O castelo de Otranto* (1765), escrito por Horace Walpole, um romance gótico de grande importância para o que seria o horror. Para o autor, *The monk* (1797), de Matthew Lewis, é o primeiro romance de horror, porém outros autores consideram como precursor o *Frankenstein*, de Mary Shelley, primeiramente publicado em 1818, décadas antes da origem do cinema (CARROLL, 1999, p. 16). Em 1910, o livro é adaptado pela produtora de Thomas Edison, a Edison Studios, antes mesmo que a obra fosse adaptada para o teatro, em 1923. O filme adaptado mais famoso é o de 1931, com Boris Karloff no papel do monstro com várias partes humanas. Além de *Frankenstein*, o cinema adaptou várias obras literárias do gênero, como *O bebê de Rosemary* (1968), *O exorcista* (1973), *O iluminado* (1980), e *Drácula de Bram Stoker* (1992). André Bazin (1991), um dos criadores da *Cahiers du Cinéma*, também acredita que a adaptação não é uma traição do original, mas uma homenagem. Em seus ensaios sobre o cinema o autor enfatizava a impureza do cinema e que a literatura poderia ajudar no seu desenvolvimento. O cinema se baseou na literatura para o desenvolvimento do gênero de horror, porém, com o desenvolvimento da própria arte, foi possível misturar mais referências para a continuação de obras ainda mais férteis.

O futuro da arte indicaria um processo criativo receptivo para referências, mas com o endurecimento de leis de direitos autorais e o aumento da crença da propriedade intelectual, criaram-se formas de dificultar o processo artístico. Em seu documentário *Everything is a remix* (2015), Kirby Ferguson argumenta que as leis de direitos autorais foram criadas para beneficiar os pequenos criadores, aqueles que não tinham dinheiro o suficiente para competir com as grandes empresas, partindo

do pressuposto de que, se ele tivesse o direito daquele filme ou ideia, ele teria tempo e recursos suficientes para fazê-lo, aumentando a concorrência entre empresas e beneficiando a sociedade em geral. Com o aumento dessas leis a partir do final da década de 1990, porém, os Estados Unidos começaram a dar brechas para litigâncias oportunistas, os chamados *sample trolls* — pessoas até de fora do ramo que compram *samples* para poderem processar quem utilizá-los sem pagar os devidos direitos —, bem como também tornou mais fácil que se tenha direito de propriedades intelectuais, desencorajando a criação artística como forma de evolução social. No caso do cinema, o *sampling* não é algo tão comum, porém as leis que favorecem o oligopólio podem atralhar essas produções no futuro. Em novembro, a CEO do Youtube, Susan Wojcicki, escreveu no blog da plataforma de *streaming* sobre os perigos imprevistos caso o artigo 13 seja implementado pelo Parlamento Europeu. A lei torna toda plataforma online responsável legalmente se os usuários postem qualquer *frame* sem direitos autorais, mesmo em criações transformadoras, educativas ou sátiras. A empreendedora argumenta que o próprio site tem mecanismos contra plágio e aponta que as leis restritivas vão impor as grandes empresas a restringir filmes e outros produtos audiovisuais publicados nas plataformas de compartilhamento por causa do risco financeiro. Algumas teorias apresentadas no presente texto sobre as obras artísticas estão mais otimistas quanto ao futuro do cinema, mesmo que a crítica e a sociedade de forma geral ainda hierarquizem a arte. Após décadas de uma obra posta em pedestal, a jornada da aura pode ser uma forma de entender esses processos repetitivos. A produção norte-americana sofre uma grande influência do ponto de vista mercadológico, porém esse talvez não seja o único ou o mais importante motivo para a cópia ou outro processo de repetição a partir de referências.

4 UM HÍBRIDO CHAMADO *FOUND FOOTAGE*

As origens do *found footage* e do cinema de forma geral têm raízes comuns. Desde o início do cinema, existia um interesse popular de imagens de morte e destruição, alternado com imagens explícitas de sexo, principalmente ao observar a sociedade estadunidense organizada pós-colonização europeia. No caso dos Estados Unidos, essa é a mesma sociedade que institucionalizou culturalmente o catolicismo e o protestantismo, religiões de rigidez moral que até hoje são adotadas pela maioria da população norte-americana³. De acordo com o estudioso do gênero de horror Noël Carroll (1999), o *horror artístico* é uma emoção que o criador do filme em questão quer provocar, baseado em rupturas de padrões sociais vigentes. Em uma situação em que ações ou imagens são consideradas socialmente como normais, elas não irão enojar ou excitar se essa for a intenção, pois essas atitudes ou reproduções precisariam romper o conceito moral já enraizado. Consideraram-se como exploração no cinema os tipos de filmes com a proposta de subversão desses padrões morais que, no caso do Estados Unidos, estavam culturalmente enraizados com a religião e o puritanismo social.

Em 1920, Organizações Não Governamentais (ONG) como a Motion Picture Association of America (MPAA, antigamente MPPDA) faziam parcerias com empresas de cinema para censurar a produção de filmes considerados como apelativos. Em 1930, entrou em vigor o Código Hays, um compilado de regras morais assinado pelo presidente da MPAA, Will H. Hays. Com o código Hays em funcionamento, vários filmes europeus, como o *Um cão andaluz* (1929) de Luis Buñuel, foram banidos, até que em 1956 a Suprema Corte estadunidense modificasse o código, seguido pela *contracultura*⁴, quando vários cineastas começaram a burlar o Código Hays propositalmente. Em 1968, criou-se o sistema de classificação indicativa da MPAA, que até hoje está em vigência.

Apesar das imagens de sexo e violência serem censuradas no Estados Unidos por décadas com a MPAA e antes da indústria cinematográfica sindicalizada,

³ Segundo uma pesquisa feita pelo laboratório Pew Research Center (PRC) em 2012, 51,3% dos estadunidenses questionados se autodenominam como adeptos do protestantismo; 23,9%, como adeptos do catolicismo; 12,1% se definem como sem religião; e 12,7% dos entrevistados não se encaixaram nas categorias propostas.

⁴ Mobilização da década 1960 com o propósito de questionar a cultura ocidental, contra o conservadorismo ideal, tendo no movimento Hippie o período mais conhecido.

já se produziam imagens de morte e outros tabus para o olhar curioso do espectador. Em *Killing for culture: from Edison to ISIS – A new history of death on film* (2016), um estudo aprofundado sobre a violência no cinema, através de coberturas jornalísticas, e a normalização gradual da produção de imagens amadoras, David Kekeres faz uma linha cronológica de outros subgêneros e ciclos de produções cinematográficas que influenciaram o *found footage*. De acordo com Kekeres (2016), os filmes *Joan of Arc* (1895) e *The execution of Mary, queen of Scots* (1895) são as primeiras encenações de mortes humanas no cinema, ambos produzidos por Thomas Edison, o artista e inventor tecnológico creditado como um dos criadores do cinema. O próprio Edison produziu filmes com imagens reais de crueldade contra animais, como o *The cock fight* (1894) e o *Cock fight no.2* (1894). Uma das películas mais famosas do empresário foi *Electrocuting an elephant* (1903). Sua exibição reuniu 1.500 pessoas para assistir à demonstração das invenções de Edison no ramo da elétrica na Topsy, uma elefante consequentemente sacrificada após matar três domadores durante as gravações ao ser machucada, através de choques ou estímulos elétricos. Até então, *Execution of a chinese bandit* (1904) foi o primeiro filme a mostrar uma cena real de morte humana quando mostra uma decapitação de um chinês. De acordo com Kekeres, não demorou para que esse tipo de filme que mostrava ou simulava mortes humanas ganhasse popularidade pelos cineastas da época, incluindo Edison. Além disso, a cadeira elétrica criada pelo patenteador é documentada no filme de três minutos *The execution of Czolgosz with panorama of Auburn Prison*, em 1901, que mostra a execução do assassino do presidente estadunidense William McKinley, Leon Czolgosz. Depois de um tempo, essa filmagem foi desacreditada como verdadeira, a produção de filmes ficcionais estava se popularizando e, com a censura do então MPPDA, os filmes documentais retratando a morte humana perderam a notoriedade. Contudo, em 1971, o escritor Ed Sanders utilizou pela primeira vez o termo *snuff*⁵, no seu livro *The family: the story of Charles Manson's Dune Buggy Attack Battalion* (1971), alegando que o grupo liderado por Charles Manson filmava suas vítimas no momento dos seus assassinatos.

⁵ No artigo *A pinch of snuff* (2006), Barbara Mikkelson argumenta que a popularidade do termo *snuff* se popularizou com Ed Sanders e por causa do próprio reconhecimento de Charles Manson e os crimes hediondos que ele cometeu, mesmo que os vídeos com imagens de mortes reais nunca foram confirmados.

O termo ganhou ainda mais reconhecimento na década de 1970, quando se acumularam rumores que os filmes *snuff* tinham chegado aos Estados Unidos e que havia produções de vídeos de morte reais em Filadélfia e Indianápolis. Ainda conforme Kekeres (2016), quando os boatos chegaram em Nova Iorque, o *snuff* era um tipo de filme pornográfico que tinha como objetivo o prazer pela violência, resultando em morte. Nesse momento, a polícia nova-iorquina, na tentativa de lidar com os boatos, fizeram campanha publicitária com a mensagem de que a morte não era entretenimento, mas, para os cineastas do subgênero, a polícia não poderia estar mais errada. O *snuff* ganhou notoriedade principalmente depois das mortes cometidas pelo grupo liderado por Charles Manson, incluindo Sharon Tate, uma atriz estadunidense que estava grávida quando foi assassinada. Na época, vários filmes foram inspirados na história da "Família Manson", inclusive o *Slaughter* (1971). O filme de Michael e Roberta Findlay foi gravado na Argentina, em 1969, e Roberta Findlay assumiu em entrevista que o local foi escolhido porque Jack Frost, o produtor do longa, queria viajar e o custo de produção no país latino era mais barato⁶. O filme ficou por meses sem nenhum reconhecimento até Allan Shackleton aproveitar os rumores sobre vídeos de *snuff* circulando nos Estados Unidos. O distribuidor ainda não tinha assistido a *Slaughter*, mas estava tentando sair do ramo de filmes de exploração sexual ou *porno chic*⁷, como o *Garganta profunda*, de 1972. Roberta Findlay achava que seu filme era ruim, o longa-metragem contava a história de um culto satânico na Argentina e o filme terminava numa cena em que uma mulher esfaqueia o filho em sua barriga como um sacrifício para a entidade, fazendo referência ao assassinato de Sharon Tate e seu filho. Shackleton então gravou cenas nas quais simulava uma filmagem de bastidores, como se fosse um documentário em que a produção presencia um assassinato cometido pelo diretor durante as gravações, aproveitando as filmagens instáveis e desfocadas dos Findlay na Argentina, excluindo qualquer crédito de produção do filme e colocando o nome da película transformada de *Snuff*, com um aviso no início do vídeo sobre as imagens explícitas que aconteceriam a seguir e com o *marketing* aludindo que as mortes contidas no filme eram verdadeiras. Shackleton teve que assumir publicamente, meses depois do lançamento, que as imagens eram falsas, por causa do constante

⁶ Kekeres não especifica em que entrevista Roberta Findlay disse isso.

⁷ Segundo Susanna Paasonen e Laura Saarenmaa (2007), o *porno chic* ou *golden age of porn* foi um ciclo audiovisual, aproximadamente entre 1969 e 1984, da pornografia comercial estadunidense e que se espalhou pelo mundo.

questionamento da polícia e a comoção negativa vindo de ativistas sociais e feministas, já que, para o grupo, era perturbador aludir que o assassinato de mulheres era sexualmente estimulante. Até hoje, especula-se a existência de verdadeiros filmes *snuff* em lugares escondidos na *internet*, como na *deep web*⁸, principalmente após a popularização de filmes de *torture porn*⁹, que em seus enredos contam histórias de mercados em grupos secretos nos quais clientes ricos pagam para poderem matar e filmar seus assassinatos. Os filmes que simulam assassinatos documentados se multiplicaram desde a década de 1970 e, após *Snuff* em 1976, o termo começa a ser usado para designar um filme de falso *snuff*, com imagens tão realistas que façam a audiência se questionar se o filme que eles estão vendo é real. “Filme snuff: Por definição, a morte de um ser humano diante das câmeras; um sacrifício humano (sem o auxílio de efeitos especiais ou outros truques) perpetrado para o filme para ganho comercial e circulado entre poucos como entretenimento¹⁰ (KEKERES, 2016, p. 175-178¹¹, Tradução nossa).

Nesse momento, convergiam-se subgêneros de horror e ciclos de cinema, tornando-se ainda mais prolíferos de referências que os produtores audiovisuais poderiam explorar. Na Europa, popularizaram-se os *mondos*, filmes italianos considerados um tipo de *shockumentary*, *pseudodocumentário* ou falso documentário, sobre assuntos tabus como sexualidade e morte, que sensacionalizavam rituais e povos de terceiro mundo e exploravam crueldade animal e nudez, sendo muitas vezes criticados pela abordagem machista e misógina do corpo das mulheres. Segundo Kekeres (2016), *Mondo cane* (1962) pode ser considerado o responsável pela propagação dos *mondos*, quando as produções do tipo cresceram exponencialmente. O primeiro filme foi dirigido por Franco Prosperi, com direção e roteiro assinados por Gualtiero Jacopetti e Paolo Cavara. Jacopetti, além de produzir e editar a obra precursora, também compôs o grupo de produtores

⁸ Em seu artigo "Exploring a 'Deep Web' That Google Can't Grasp" (2009), Alex Wright credits Mike Bergman como primeiro a usar o termo *deep web*, comparando a internet a um iceberg no oceano e argumentando que existe uma grande quantidade de informação contida nas suas profundezas, que não é encontrada com uma busca superficial.

⁹ David Edelstein (2007) define *torture porn* como um filme com cenas de violência explícita como nudez, mutilação e sadismo. O termo também é sinônimo de *gornô*, que é um amálgama das palavras *porn* (pornô) e *gore* (filmes com vísceras e partes do corpo), e pode ser relacionado com outros subgêneros do horror como o *splatter* e o *slasher*, ambos subgêneros que focam em violência contra o corpo humano.

¹⁰ "Snuff film: By definition the killing of a human being on camera; a human sacrifice (without the aid of special effects or other trickery) perpetrated for the medium of film for commercial gain and circulated among a jaded few as entertainment" (KEKERES, 2016, p. 175-178).

¹¹ Localização no Kindle.

e dividiu a direção de *Mondo cane 2*, em 1963, novamente com Prosperi, que dessa vez também assumiu o papel de produtor. O segundo filme mostra, entre imagens sensacionalistas consideradas "documentais", a autoimolação de um monge budista, reproduzido o protesto real feito no mesmo ano pelo monge Thích Quảng Đức, numa manifestação em Saigon, no Vietnã do Sul. O momento foi registrado pelo fotógrafo da *Associated Press*, Malcolm Browne, e é até hoje uma das imagens mais icônicas do século XX, rendendo-lhe um prêmio Pulitzer pela fotografia. Como os filmes de *snuff*, os *mundos* eram uma mistura de referências de filmes de *sexploitation*¹², falsos documentários sensacionalistas e documentários. Para Kekeres (2016), o fato de as imagens não serem reais não era o mais importante porque as elas pareciam reais. Os *mundos* tinham audiência por causa das mortes encenadas e cada filme tornava mais sensitivamente real a sua experiência, com cenas cada vez mais asquerosas e angustiantes, rompendo qualquer limite moral para chocar seu espectador. Cenas de zoofilia e autópsia infantil eram filmadas com tanta verossimilhança que provocava uma ambiguidade, mesmo com avisos de reencenação de um acontecimento factual. De acordo com o estudioso, "esses avisos eram provavelmente uma segurança legal para os produtores e também uma tentativa de criar um sentimento de algo proibido"¹³ (KEKERES, 2016, p. 3994-3995¹⁴, Tradução nossa).

Figura 3: Imolação em *Mondo Cane 2*



Fonte: *Mondo Cane 2* (1963).

¹² Em seu livro *Sex for sale: prostitution, pornography, and the sex industry* (2000), Ronald John Weitzer argumenta que *sexploitation* é um tipo de filme produzido com baixo orçamento e que, mesmo não necessariamente contendo cenas sexuais, contém cenas de nudez gratuita.

¹³ "These notices were likely a legal safety-valve for the producers, as much as an attempt to create a sense of the forbidden" (KEKERES, 2016, p. 3994-3995).

¹⁴ Localização do Kindle.

Figura 4: Imolação fotografada por Malcolm Browne em 11 de junho de 1963.



Fonte: *Associated Press*.

Os *mundos* permaneceram em produção com seu ciclo durando dos anos 1960 até 1980. Porém, de todos os *mundos* e falsos documentários produzidos nesse período, *Holocausto canibal* é o filme que influenciou o que seria chamado no futuro de *found footage*. O filme de 1980 conta a história do sumiço de quatro documentaristas na floresta Amazônica. Harold Monroe, um professor de antropologia vai à procura dos cineastas, mas encontra os esqueletos dos seus corpos e as latas dos filmes que gravaram. Ao ver as fitas, o professor descobre a manipulação para produzir uma obra sensacionalista sobre as tribos indígenas que vivem naquelas florestas e como os documentaristas foram mortos pelos canibais que encontraram na mata. Numa das entrevistas, em uma versão do filme para DVD, o diretor Ruggero Deodato diz que se inspirou na cobertura italiana sobre os atos terroristas cometidos pelos integrantes do grupo terrorista Brigadas Vermelhas, pois ele achava que as reportagens eram encenadas. Contudo, as cenas de *Holocausto canibal* retratam as mortes encenadas tão efetivamente que o diretor foi preso e acusado de ter feito um filme *snuff*. Apesar das imagens de violência animal serem confirmadas como verdadeiras, Deodato foi solto depois que os atores se apresentaram na delegacia para desaprovar a acusação de assassinato. Com o tempo, o *mondo* tinha se tornado um modelo de produção tão heterogêneo, possibilitando que seus criadores abordassem temas diversos em seus filmes, incluindo o sobrenatural. Obras como *Death: the ultimate mystery* (1975), *A história secreta da CIA* (1975) e *Death scenes* (1989), a exemplos, têm como narrativa a documentação do desconhecido, alternando com cenas de *gore*.

Em 1989, Dean Alioto lança *U.F.O. Abduction*. O roteirista, diretor e editor do filme tinha 25 anos, como todos os diretores que ele admirava ao fazerem seus

primeiros longas — Steven Spielberg, Orson Welles, Martin Scorsese e Francis Ford Coppola —, o que o motivou a fazer o até então primeiro filme de *found footage*. *U.F.O. Abduction* foi feito com um orçamento de US\$ 6.700,00 e, como Alioto era apaixonado por ficção científica, ele chamou Bill Boes, um *designer* de produção, para fazer próteses de três alienígenas que fossem bastante similares às das pesquisas de Jacques Vallee, um ufólogo e astrônomo francês que ajudou Spielberg durante a produção de *Contatos imediatos do terceiro grau*, em 1977. Em uma entrevista para o *site* Found Footage Critic em 2016, Alioto relatou que o filme foi gravado numa casa que o cineasta achava assustadora, no norte da Califórnia, com atores de improviso e três garotas fazendo o papel dos três alienígenas invasores. A primeira sessão de *U.F.O. Abduction* aconteceu em São Francisco, no ano de 1988, e a sessão oficial aconteceu no ano seguinte. Alioto pensou que o filme iria direto para distribuição em VHS, então não o divulgou para nenhum festival. Nesse mesmo ano, o cineasta tentou vender a produção independente, mas a distribuidora pegou fogo com as cópias do filme meses depois. Dez anos depois, Alioto contou a história de *U.F.O. Abduction* para a produtora Dick Clark Productions e eles lhe deram uma verba de US\$ 1.500.000,00 para que ele fizesse o *remake*, que foi intitulado *Alien abduction: incident in lake county*, também chamado de *The McPherson Tape*, em 1998. O artista achou que ninguém mais veria o filme original, mas o longa que até então achava-se queimado acabou sendo visto como um vídeo documental no International UFO Congress Convention, no ano de 1993, em Los Angeles. Durante cinco anos, algumas fitas do filme foram assistidas como se fossem verdadeiras. Mesmo quando Alioto assumiu publicamente que o filme era ficcional, já que ele mesmo atuou, o tenente-coronel com 40 anos de inteligência da Força Aérea, Tom Dongo, e Donald Ware, pesquisador de Objetos Voadores Não Identificados (OVNI) e tenente-coronel estadunidense, ainda continuaram a acreditar que o vídeo era um relato real da existência de seres extraterrestres. Segundo Alioto (FOUND FOOTAGE CRITIC, 2016):

Eu meio que esqueci e cinco anos depois (1994) recebi uma ligação de um cara que representava Hard Copy, Encounters e Unsolved Mysteries. Seu nome era Sean Morton. Ele disse, você sabe alguma coisa sobre esse *found footage*? É a primeira vez que ouço o termo 'found footage'. Ele diz que esta filmagem foi encontrada e que todos esses programas querem ter os direitos dela. Ele perguntou se eu tinha alguma coisa a ver com um vídeo alienígena. Eu disse sim, sim, eu fiz essa coisa. Sean Morton disse: 'Você sabe o que está acontecendo com isso nos últimos cinco anos?' Eu fingi

inocência e ele disse que aparentemente alguns vídeos [do distribuidor] foram para a loja matriz e para as lojas menores — alguns vídeos prévios, cópias de VHS. Algum brincalhão tirou uma das cópias, editou os créditos e passou-a por cinco anos na comunidade ufológica como a coisa real, que eu achei que era histórico. Eu gostaria de ter sido inteligente o suficiente para fazer algo assim¹⁵ (FOUND FOOTAGE CRITIC, 2016, Tradução nossa).

Em 1999, o estilo de falso documentário sinaliza uma modificação do modelo de produção quando o filme mais conhecido do *found footage* chega aos cinemas. Como *snuff*, *A bruxa de Blair* ganhou popularidade por causa do *marketing* organizado por Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, os roteiristas, diretores, produtores e editores do filme. Como maioria dos filmes de *found footage*, também foi produzido com um orçamento reduzido, US\$ 22.000,00, mas se tornou um filme mais aclamado que todos eles e mesmo produzido após ambos filmes de Alioto. Segundo o *site* Box Office, *A bruxa de Blair* até hoje possui o maior rendimento de bilheteria do subgênero, de aproximadamente US\$ 140.000.000,00. Os realizadores do filme tiveram a ideia quando os dois estudantes de cinema estavam conversando sobre os filmes de horror que eles mais gostavam. Sánchez era um entusiasta sobre OVNI desde criança e Myrick gostava que documentários televisivos sobre seres misteriosos e a partir dessa conversa eles fizeram um curta para mostrar a alguns investidores. Um dos financiadores achou que o curta era verdadeiro e então os cocriadores levaram a produção para Maryland para filmar o longa-metragem. Os atores tiveram que aprender a mexer com a câmera e não sabiam sobre o roteiro do filme para que as suas reações fossem verdadeiras, mantendo também o mesmo nome que os personagens. Depois de gravado o filme foi para a edição, mas no processo o mesmo mudou completamente. O primeiro corte tinha aproximadamente 2h30. Na conversa inicial sobre o filme, a dupla de diretores estava pensando em fazer uma parte em preto em branco, como os documentários que Myrick tinha mencionado, mas, a partir da edição, isso foi reduzido, focando no mistério dos estudantes na floresta. A jogada de *marketing* escolhida para ganhar notoriedade foi

¹⁵ "I kind of forgot about it and then five years later (1994) I got a call from some guy representing *Hard Copy, Encounters, and Unsolved Mysteries*. His name was Sean Morton. Has said, look, do you know anything about this found footage? It's the first time I heard of the term "found footage." He says this footage was found and all these shows want to get the rights to it. He asked if I had anything to do with an alien video. I said yeah, yeah, I made this thing. Sean Morton said, "Do you know what's gone on with it over the past five years?" I pleaded innocence and he said that apparently a couple of videos [from the distributor] went to mom and pop stores—a couple of preview videos, VHS copies. Some joker took one of the copies and edited out the credits and passed it around for five years in the UFO community as the real thing, which I thought was hysterical. I wish I was smart enough to do something like that" (ALIOTO, 2016).

o lançamento de um *site* que continha as informações da bruxa como se fosse uma lenda local verídica. A estratégia aliada com à imagem de abertura aludindo que as gravações foram feitas por um grupo de estudantes de cinema que não foram encontrados também resultaram nos atores comparecendo publicamente para provar que eles não estavam desaparecidos e que as imagens não eram reais. Na primeira sessão em Nova Jersey, as pessoas questionaram o final ambíguo e a empresa que estava financiando o projeto, a Artisan, deu US\$ 80.000,00 para que eles gravassem um outro final. Os artistas então filmaram uma invasão alienígena, mas mesmo assim tentaram convencer a distribuidora para manter o desfecho ambíguo. Numa entrevista, os artistas comentam que os investidores estavam preocupados que o final custasse dinheiro para eles, mas o filme foi exibido em festivais como o *Sundance Film Festival* e o *Festival de Cannes*, em 1999, e com a repercussão positiva da crítica o filme virou um clássico do subgênero. Logo depois do sucesso de bilheteria, a Artisan queria fazer uma sequência, mas eles não conseguiram entrar em acordo com os cocriadores. *A bruxa de Blair 2: o livro das sombras* (2000) e *Bruxa de Blair* (2016) foram produzidos por outros artistas e não tiveram a mesma recepção e bilheteria que o filme anterior. A partir de *A bruxa de Blair*, a produção de *found footage* cresceu consideravelmente, ainda sendo atualmente um dos subgêneros de horror mais produzidos, até pela sua estética amadora e baixo orçamento.

É possível que tanto o *found footage* como o falso *snuff* ganhassem a notoriedade atual independente de seu passado desconhecido. Contudo, os dois subgêneros só ganharam popularidade depois de *Snuff* e *A bruxa de Blair*, filmes que se tornaram visíveis após estratégias de *marketing* que insinuam imagens factuais de um desconhecido. Depois de *A bruxa de Blair*, ficou aparente para as produções de *found footage* que o *marketing* extra fílmico prolongava a experiência audiovisual, aumentando a sensação de realidade. Em 2012, o *found footage* já estava consolidado como um subgênero e, por causa do advento da *internet*, ficava fácil o acesso plataformas de *streaming* e de filmes sobrenaturais, sejam eles verdadeiros ou não. Numa entrevista para o *site* jornalístico *Los Angeles Times*, o produtor cinematográfico Steven Schneider comentou que a produção de filmes de *found footage* tinha se tornado excessiva, justamente por causa do poder lucrativo do subgênero. O filme produzido por Schneider em 2012, *Filha do mal*, arrecadou US\$ 34.000.000,00 em sua primeira semana, a terceira maior abertura da bilheteria

de janeiro nos Estados Unidos. O filme estreou em meio a rumores sobre a factualidade dos acontecimentos retratados no filme; e a Produtora Paramount valeu-se de estratégias de marketing para reafirmar essa impressão de real. Na montagem do filme, se utilizou uma tela de início como um aviso de que o filme sobre um exorcismo não teve a permissão ou apoio do vaticano, com imagética similar a filmes de exorcismo encontrados no YouTube. No mesmo ano estreia *V/H/S*.

Os próprios criadores falam sobre as influências de outros filmes de *found footage*, incluindo *A bruxa de Blair*. Os autores queriam fazer uma homenagem ao cinema de horror colocando um pouco de tudo, de filmes que aproximam o horror da ficção científica como também filmes *slasher*¹⁶, que são horror em sua essência. A ideia de *V/H/S* partiu do grupo The Collective, dono do *site* especializado em filmes de horror *Bloody Disgusting*¹⁷, que estava querendo produzir um programa de TV com o conceito de um filme *wraparound*¹⁸ sobre um grupo de garotos encontrando uma caixa cheia de fitas VHS. Brad Miska foi o primeiro a conversar com a produtora sobre as possibilidades da produção, já que ele já tinha trabalhado com Adam Wingard e o Simon Barrett, o escritor do *wraparound*, criando a narrativa como uma fita sobreposta de histórias que a audiência está assistindo. Assim o The Collective se juntou com o produtor Gary Binkow e começou a conversar com outros diretores para fazer o filme com quatro mídias-metragens diferentes. A produção concluiu suas gravações com uma história a mais do que o planejado e na edição o *wraparound* foi encurtado para que o longa fizesse mais sentido. O filme então mistura dispositivos digitais e fita analógica criando um diálogo, um fluxo entre mídias-metragens e o *wraparound*, um *hyperlink*¹⁹ de um *hipertexto*, relacionando os segmentos aos subgêneros do horror, como também o *snuff*, o *shockumentary*, o *sexploitation*. *V/H/S* é uma homenagem ao cinema e um retrato de um momento do *found footage* como nenhum outro, quando o subgênero tinha ainda mais possibilidades criativas, principalmente a partir da edição digital.

¹⁶ Para Sotiris Petridis (2014) *slasher* são filmes que um psicopata comete assassinatos em série e, na maioria das vezes, persegue e mata pessoas jovens para punir seus desejos sexuais. *Slasher* traduzido livremente que dizer quem corta, quem golpeia, são filmes repletos de cenas mutilação e até castração, conhecidos pelo alto uso de sangue, mesmo sem exposição de vísceras.

¹⁷ *Site* especializado em notícias, entrevistas e críticas exclusivas sobre produções audiovisuais de horror.

¹⁸ *Wraparound* significa "embrulhar em volta" em inglês e, para o cinema, isso significaria uma história ou montagem que conecta acontecimentos ou pessoas que de início não parecem estar associados.

¹⁹ O *hipertexto* é um texto que reúne outros conjuntos de informação baseado em referências específicas ou *hyperlinks* (NELSON, 1992).

O *found footage* atualmente está no seu período mais fértil criativamente, podendo transitar por estéticas de outros gêneros, ciclos e também por se valer da edição digital para misturar diferentes formatos ao subgênero. Um dos próprios criadores do cinema, Thomas Edison, fazia filmes que explorava a morte e outros assuntos tabus. Esses tipos de imagens continuaram mesmo com a repressão da censura da MPAA, desde invenção do Código, o sistema de classificação indicativa da MPAA e até hoje. Contudo, a partir da produção de *found footage* nos anos 1980, conceitualiza-se o subgênero e anos depois ele dá ainda mais popularidade a essas imagens tão reprimidas, mas que ressurgem da obscuridade em intervalos de tempo e se misturam no hipertexto do horror, aproveitando-se de referências já existentes para virar referência por si só.

5 ENREDOS DIEGÉTICOS

Para investigar a existência dos padrões repetitivos de montagem, uma estratégia de pesquisa viável consiste em abordar o enredo construído em roteiro como macroestrutura do encadeamento de imagens para a produção de sentido e a montagem como microestrutura ou organização de planos de acordo com essas imagens. Para escrever um roteiro ou editar um filme, é necessário uma sequência estruturada e, para que este seja construído em sequência, implica escrever acontecimentos sucessivos para que a trama parta do ponto A para o ponto B. No caso da construção do filme na montagem, os pontos foram filmados e a partir disso se originará uma nova sequência que dialoga com o enredo da sequência preexistente no roteiro, podendo também ser modificada ao decorrer da produção. O teórico de roteiro cinematográfico, Syd Field (1979, p. 216) já dizia que "[...] a *seqüência* é o elemento mais importante do roteiro. Ela é o esqueleto, ou espinha dorsal, de seu roteiro; ela mantém tudo unificado". Ambos os conceitos de sequência concordam com Field, pois além de unificar um roteiro e uma montagem individualmente, esses dois processos de pré e pós-produção interligados conformam o enredo de um filme, apesar de suas individualidades.

Ainda que o *found footage* seja um subgênero novo, já existem pesquisas sobre as estruturas de enredos que podem ser utilizadas para analisar filmes de horror, principalmente aqueles com narrativas reconhecidas como *fábulas* pelo formalismo russo²⁰. Noël Carroll, um dos teóricos mais conhecidos sobre análise do gênero cinematográfico, propõe em seu livro intitulado *A filosofia do horror ou paradoxos do coração* (1999) um estudo sobre filmes de horror buscando essas semelhanças e diferenças no enredo de um gênero que ele considera como repetitivo. "Como muitos gêneros, os roteiros de narrativas de horror são muito previsíveis — mas a previsibilidade não impede o interesse do público de horror (de fato, o público parece desejar que as mesmas histórias sejam sempre contadas de novo)" (CARROLL, 1999, p. 147). O autor chama de *enredo de descobrimento complexo* uma estrutura de acontecimentos consecutivos comuns entre filmes de horror. As funções desse enredo funcionam como funções matemáticas, podendo

²⁰ Segundo Noël Carroll, os adeptos do formalismo russo ou crítica formalista intitulam como *fábula* uma "história de uma dada narrativa — isto é, a matéria-prima tratada pela narrativa: uma série de acontecimentos que poderia ser descrita com sua cronologia e ordem causal intacta" (CARROLL, 1999, p. 171).

adicionar ou subtrair uma ou mais funções estratégicas de efeito para a narrativa. Ele organiza essa estrutura em quatro "movimentos ou funções essenciais": a *irrupção*, *descobrimto*, *confirmação* e *confronto*. A *irrupção* acontece quando se inicia o acúmulo de provas para uma resposta de explicação sobrenatural e os indícios apontam que um ser inumano é quem está causando o *horror artístico*. É uma das funções mais complexas porque ela pode acontecer de forma lenta ou vertiginosa e o movimento pode retornar ou acontecer paralelo às outras funções. O *descobrimto* ocorre quando o indivíduo ou grupo consegue apontar as provas que até ali foram organizadas para um culpado que subverte paradigmas culturais vigentes e por isso as evidências reunidas serão avaliadas inicialmente com incredulidade, porque este ser perverte o conceito que é tão naturalizado em sociedade. A reação de ceticismo é o que incentiva os personagens a buscarem validação na sociedade. Eles acreditam que o ser sobrenatural representa um perigo para a humanidade caso essa entidade seja legítima, ou seja, confirmada por uma instituição validada no mundo real, como igreja, comunidade médica e/ou científica. Essas instituições de forma geral vão testar de maneira rigorosa a credibilidade dessas provas e, entre os movimentos de descobrimto e confirmação que levantaram as "hipóteses para a melhor explicação", esse é o momento que se revela quão perigoso o monstro é. Após trazidas e testadas as hipóteses acontece então a *confirmação*. Nesse momento, a instituição corrobora com o plano arquitetado pelo indivíduo ou grupo para lidar com a ameaça do monstro, pois a aberração se torna cada vez mais perigosa e demonstra o quão difícil deve ser derrotá-la até moralmente ser necessário confrontá-la. Por fim, o confronto pode acontecer com uma ou várias tentativas falhas de abatê-la até o/a protagonista fazer uma tentativa final de salvar a humanidade, saindo vitorioso ou morrendo no combate (CARROLL, 1999, p.152-154).

Vários roteiros de filmes do gênero coincidem com essa estrutura, principalmente após *O exorcista* (1973), um filme considerado por Carroll (1999) como um exemplo perfeito do *enredo de descobrimto complexo*. Contudo, mesmo que essa estratégia narrativa tenha se tornado ainda mais popular a partir da década de 1970, e por mais matemático que a fórmula do filósofo norte-americano pareça ser, os pontos da equação são decididos de modo subjetivo, sujeito às escolhas poéticas e tendo em vista a possibilidade infinita de combinações que esses quatro movimentos podem originar. Essa subjetividade se torna ainda mais complexa ao

perceber o fascínio das histórias de *found footage* nas quais o *drama de prova* é efêmero, se assemelhando muito com teorias de conspiração. No caso do subgênero, a imprecisão de provas nas etapas do descobrimento do monstro indica a falta de necessidade de funções do enredo proposto por Carroll. Segundo Carroll (1999, p. 148) "uma maneira de relacionar os enredos de horror recorrentes seria passar em revista cada um de seus subgêneros, com vistas a isolar as histórias que ele torna a contar com mais freqüência".

A estrutura do *enredo de descobrimento complexo* funciona quando colocado como metodologia para analisar filmes de horror. Contudo, a exclusão de certas funções dos filmes em amostra indica uma necessidade de legitimar as estratégias de produtores do subgênero para contar uma história além da construção de uma linha lógica de acontecimentos antes, durante e depois da aparição de um monstro. No texto "A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em 'falsos documentários de horror'" (2013), o professor Rodrigo Carreiro sugere princípios a serem considerados por produtores audiovisuais para a construção do enredo de filmes do subgênero. De acordo com Carreiro, existe uma relação tensionada entre a *legibilidade narrativa* e a *verossimilhança documental* para a criação de "filmes de falso documentário" e que ambas vertentes de influência deveriam ser consideradas com o mesmo peso de importância para a criação da *câmera diegética*, que partiria da ideia de consciência de um aparato de captação audiovisual — são filmes cuja audiência e as/os personagens sabem que os acontecimentos estão sendo filmados, diferente da onipresença de dispositivos permitidos em filmes de outra proposta poética (CARREIRO, 2013). Um roteiro de *found footage* eficaz partiria da decisão de se assemelhar com os enredos de vídeos documentais amadores, isso implica ceder certas liberdades narrativas. Em comparação a um enredo genérico de horror, o enredo de *found footage* é restritivo por causa da estratégia que considera os princípios de legibilidade narrativa e verossimilhança documental para a caracterização da *câmera diegética*. Para analisar os filmes citados, esse raciocínio será levado em consideração.

Com exceção de *U.F.O. Abduction*, a trama de "Tuesday the 17th" ou quarta história de *V/H/S* é o segmento que mais se aproxima do *enredo de descobrimento* proposto por Carroll. Segundo Carroll (1999), pode-se chamar de *enredo de descobrimento* a história que possui as funções de *irrupção*, *descobrimento* e *confronto*, subtraindo a função de *confirmação* da trama. No trecho audiovisual,

Wendy leva três amigos para acampar perto do lago de uma floresta que ela visitou no ano anterior. Nesse momento, a *irrupção* se dá pela montagem: *inserts* de imagens de pessoas assassinadas aparecem em *flashback* enquanto os jovens passeiam por esses locais de passado violento. Wendy desde o início demonstra um comportamento suspeito, principalmente após falar que eles iriam morrer naquela floresta. Ainda não está claro na trama se Wendy está brincando sobre o que aconteceu na viagem passada, até que o ser antinatural aparece, matando dois jovens após eles terem se afastado dos amigos. Documentar viagens é uma justificativa de *câmera diegética* muito utilizada para esse tipo de filme, mas quando o personagem que carrega a câmera morre, Wendy aparece para recuperar o dispositivo, após a revelação de que o *serial killer* só pode ser visto por detrás de uma câmera. Joey, o único convidado restante, questiona o comportamento de Wendy e ela mente, dizendo que seus amigos foram embora da floresta. O rapaz a confronta, mencionando uma matéria de jornal sobre um homem louco que matou quatro pessoas naquela floresta e a *descoberta* acontece quando ela expõe seu plano de capturar o ser maligno e que ele e seus amigos só fazem parte de um plano para atraí-lo. A estratégia de Wendy funciona e a entidade novamente aparece, matando Joey. No *confronto*, Wendy consegue duas vezes capturar o monstro em suas armadilhas, mas continuamente ele se mostra mais poderoso do que ela pensava, até matá-la. O roteirista, diretor e editor do curta, Glenn McQuaid, comenta em uma entrevista para o *site* Complex em 2012 que filmes de *slasher* como os do diretor italiano Mario Bava²¹ são referências utilizadas. O enredo de "Tuesday the 17th" se parece com tais narrativas de *slasher*, filmes com enredos em que se torna necessário que alguém confronte o *serial killer* sobrenatural antes que ele mate mais inocentes. Além disso, o enredo é situado em cenários isolados e por isso o movimento de *confirmação* não tornaria a trama verossímil, principalmente porque o *tempo do discurso* de filmes de *found footage* se aproxima do *tempo da história* em comparação com filmes de horror de outro subgênero. O lugar escolhido para o roteiro também parte de estratégias de criação com a relação de tensão entre a legibilidade narrativa e a verossimilhança documental. Carreiro (2013, p. 224) afirma que:

²¹ Mario Bava participou da produção do primeiro filme de horror italiano, *Os vampiros* (1957) e co-dirigiu a primeira película italiana de ficção científica com Antonio Margheriti, *A morte vem do espaço* (1958). Bava também é conhecido por produzir filmes do gênero *giallo* ou suspense policial, como *Olhos diabólico* (1964), e dirigir o filme precursor do *slasher*, *Mansão da morte* (1971).

A decisão de realizar um filme de ficção com uso da estilística do documentário de *found footage* não é tão simples quanto parece. Não se pode transformar um roteiro planejado como uma ficção tradicional numa produção deste tipo. Uma série de restrições de ordem narrativa e estilística, especialmente quanto à representação visual e sonora do espaço físico e geográfico, dos pontos de vista visual e narrativo e do ponto de escuta, se impõe. Essas restrições estão, em geral, relacionadas direta ou indiretamente ao conflito entre legibilidade e verossimilhança, cujo equilíbrio é bastante diferente do almejado numa ficção tradicional (CARREIRO, 2013, p. 224).

Além de "Tuesday the 17th", *V/H/S* é composto por histórias de enredo de irrupção/descobrimto. No caso de "Tape 56", a irrupção é fragmentada pela montagem. A história funciona como um *wraparound*, conectando segmentos. O curta começa acompanhando um grupo de criminosos que saqueia, depreda casas vazias e produzem vídeos assediando mulheres para vender para *sites* pornôs. A *irrupção* acontece quando o grupo invade uma casa para roubar fitas de VHS a pedido de um cliente misterioso e encontram um homem que eles acreditam, pelo mau cheiro, estar morto. Depois disso, a montagem corta para o segmento seguinte, "Amateur night", aludindo que os segmentos das outras histórias do filme estão sendo vistos pelos delinquentes. Quando o filme retorna para o enredo, a *irrupção* continua, quando um dos transgressores se depara com uma câmera no chão e não encontra seu colega, ouvindo sons e vultos. Ele relata para um terceiro, mas este não acredita. O enredo é interrompido pela segunda vez, pelo seguimento "Second honeymoon", e depois disso segue a *irrupção* que é pausada por uma terceira — quando corta para "Tuesday the 17th" — e uma quarta vez — quando corta para "The sick thing that happened to Emily when she was younger". A cada retorno desse segmento, um dos invasores que assistia às fitas sumia juntamente com o aparente defunto. O último é o mais cético de todos, aquele que continuava sem acreditar nos relatos do grupo, até encontrar a cabeça de um dos criminosos e descobrir o ser que possui o homem morto, tarde demais para sobreviver ao seu ataque. Os truques temporais de enredo como os *flashbacks* em "Tuesday the 17th" e o *wraparound* brincam com a tensão entre verossimilhança e legibilidade, estratégias da produção para tornar coesa a antologia. Na vida real, a montagem em fitas de VHS consiste em apertar *play* e pausa sobrepondo os vídeos gravados anteriormente, levantado a dúvida de quem seria a pessoa sobrepondo tais histórias

ou até quem teria encontrado tais fitas. Contudo, esse mistério, além de comum para os enredos de *found footage*, parecem ser aceitos pela sua audiência.

A segunda estória, "Second honeymoon", é outro segmento de interpretação particular, já que o curta pode ser interpretado a depender da metodologia de análise. De acordo com Carroll (1999), esse enredo não seria uma história de horror, partindo do pressuposto de que o horror artístico é provocado por um ser que não só assusta, mas enoja os/as personagens por ser fora da conformidade social. Uma mulher que se junta com sua amante para matar seu marido enquanto ele dorme é documentado eventualmente em jornais locais. Se a interpretação ignora o pensamento sobre horror artístico de Carroll e aceita somente o que diz respeito ao conceito e aplicação das quatro funções, que também podem ser aplicadas em filmes de *thriller* e gêneros policiais, que admitem o mal como humano, podemos encontrar a função de *irrupção* e *descobrimto* nesse segment (CARROLL, 1999). A *irrupção* acontece quando uma moça pede carona para um casal, em sua segunda lua de mel, que se mostra inseguro em levar na sua viagem uma desconhecida. Um indivíduo mascarado grava o casal — que suspeitava de estarem sendo vigiados — , dormindo à noite, filmando enquanto passa a faca em seus corpos, demonstrando facilidade de entrar e sair do quarto. A *câmera diegética* justifica para além de documentar uma viagem, já que o ser ameaçador manifesta um desejo *voyeur* de filmar os corpos vulneráveis antes de seu ataque. A *descoberta*, como em "Tape 56", é atrasada, acontecendo perto do término do segmento. O marido descobre sua observadora quando ela interrompe seus sonhos, enfiando uma faca em seu pescoço e fugindo com sua esposa. "Second honeymoon" é uma das fitas assistidas pelos invasores no *wraparound*, então seria plausível que nem todas as fitas daquela casa sejam evidências da existência de um ser sobrenatural. O curta pode ser interpretado como uma ênfase no paralelo entre as criaturas em filmes de horror e a monstruosidade na própria humanidade.

Os segmentos "Amateur night", "The sick thing that happened to Emily when she was younger" e "10/31/98" se aproveitam da evolução tecnológica para legitimar seus enredos. O primeiro começa com uma dupla de rapazes moralmente dúbios convencendo Clint, um garoto tímido, para sair, encontrar mulheres e gravar um vídeo fazendo sexo com elas, utilizando um óculos com dispositivo de gravação de imagens. O grupo vai para um bar e conhece algumas mulheres, incluindo Lilly, uma moça cujo comportamento parece discrepante das demais pessoas que se divertem

naquele local e que, no desenvolver da *irrupção*, se torna ainda mais estranho até sua *descoberta*. O grupo leva Lilly e outra garota para o quarto de hotel e Clint e Shane, um dos amigos que incentivaram a gravação, começam a ter relações sexuais com ela após perceberem que a outra garota dormiu por excesso de bebida. Clint tenta tomar coragem e seguir o plano combinado pelos amigos, mas descobre que Lilly era uma súcubo, um demônio de origens do folclore medieval que seduz homens para usurpar suas energias vitais. Após matar cruelmente os dois rapazes, ela não mata a outra garota e não demonstra querer matá-lo. Não se configura o movimento de *confirmação* e *confronto* porque ele foge, ao invés de enfrentá-la para o bem da humanidade, e pede ajuda para as pessoas no estacionamento do hotel. Entretanto, ela o captura e eles desaparecem pelo céu, deixando somente o dispositivo e a gravação do filme. Como citado anteriormente, a *confirmação* partiria do pressuposto de que o personagem iria documentar os dias em que ele busca a validação de uma autoridade social para além da justificativa de fazer um vídeo de sexo não consensual com algumas garotas. O *confronto* não seria verossímil para todos os filmes desse subgênero se levar-se em consideração que numa situação de vida e morte a prioridade não seria a documentação do conflito.

Como em "Amateur night" e "10/31/98", em "The sick thing that happened to Emily when she was younger", os personagens não assumem o papel de narrador, mas mesmo assim o *confronto* não acontece. A história se inicia no movimento de *irrupção*, quando Emily comenta para o seu namorado em uma conversa em vídeo que ela acredita que sua casa está sendo assombrada por um espírito de uma criança e que um hematoma apareceu inexplicavelmente no seu braço. O casal tem um relacionamento à distância, justificando a *câmera diegética*, pois ela decide pedir ajuda para o namorado, com o intuito de investigar se alguma assombração está visitando sua casa à noite. Emily descobre que as aparições são seres parecidos com crianças e não manifesta medo, mesmo quando o espectador é orientado a acreditar que ela deveria. A própria protagonista demonstra um comportamento questionável durante o segmento: ela tenta dialogar com o que acredita serem fantasmas, mas quem assiste descobre que as supostas assombrações são alienígenas e que o seu namorado está inseminando o gene extraterreno em mulheres, criando um híbrido de humano e extraterrestre. Neste caso, a *webcam* seria uma forma de tornar o confronto verossímil, mas o pacto de verossimilhança se

torna frágil, já que é difícil pensar que exista um arquivo digital de vídeo que foi passado propositalmente para uma fita de VHS.

Outra justificativa aceitável para narrativas de *found footage* seria o protagonista não aceitando seu papel de salvador da humanidade, fugindo de um monstro que ele desconhece por não saber como derrotá-lo. "10/31/98" começa com quatro homens indo para uma festa. Um desses rapazes está fantasiado de babá eletrônica. Mais uma vez há uma tentativa de justificar que estão gravando vídeos em situações de risco de vida, nas quais uma pessoa poderia largar uma câmera no chão ou simplesmente parar de gravar. O movimento de *irrupção* acontece quando o grupo entra na casa que eles acreditam ser o local da festa para qual eles foram convidados, porém esta encontra-se vazia. As luzes piscam intermitentemente, os móveis mudam de lugar e outros acontecimentos clichês circunscritos em filmes de horror levantam suspeitas ainda insuficientes para que, de um ponto de vista realista, os personagens usem a lógica de resposta sobrenatural. Um ser com uma forma feminina aparece e eles acreditam se tratar de uma travessura de *Halloween*, até que o grupo ouve vozes recitando cânticos e vai atrás do som, descobrindo um ritual satânico acontecendo no sótão da casa. O *descobrimento* ocorre de maneira irônica porque de início eles julgam a cerimônia como parte da brincadeira, mas logo percebem que não, quando um membro do culto agride uma garota que estava lá como um sacrifício para o ritual. A entidade, assumindo a forma física da casa, começa a atacar as pessoas, mas eles conseguem escapar e salvar a menina, mesmo com a demonstração do poder sobrenatural. Longe da casa, eles acreditam numa segurança ilusória, mas o carro para de funcionar em cima dos trilhos do trem e eles se dão conta de que a menina que eles resgataram havia se tornado parte da manifestação da entidade satânica, e o trem enfim os atinge, matando-os.

"10/31/98", "Amateur night" e "The sick thing that happened to Emily when she was younger", como outros filmes de *found footage* são cheios de referências e homenagens a outros filmes de horror em seu enredo, mas é perceptível a tentativa da produção desses roteiros de criar tramas heterogêneas a partir da possibilidade da evolução tecnológica de captar imagens. Apesar da *câmera diegética* ser limitante, a partir dela, aliada ao desenvolvimento tecnológico audiovisual, podem-se propor outras estruturas narrativas.

Outra forma de confronto para preservação da humanidade também ocorre em *U.F.O. Abduction*, um filme sobre um tema que se aproxima mais da ficção

científica do que do *slasher*. Assim como em "Tuesday the 17th", o cenário da história é um local isolado, uma casa na área rural nos arredores de Connecticut. O filme é contado pelo ponto de vista de Michael, que está filmando o aniversário de cinco anos de sua sobrinha, Michelle, assim legitimando a *câmera diegética*. A *irrupção* se desdobra no momento do desligar das luzes para "cantar parabéns". Depois de soprar as velas, luzes e linhas de telefone param de funcionar. Michael e seus dois irmãos vão atrás da caixa de fusíveis, encontrando-a queimada. A depender da interpretação, a *irrupção* em *U.F.O. Abduction* pode não ser considerada como uma demonstração evidente do horror estético a seguir. É possível considerar curtos-circuitos e incêndios como cotidianamente naturais, mas, se propostos como *irrupção* os atos maliciosos feitos de surdina em preparação da aparição física do monstro, o filme se encaixa. Depois da *irrupção*, segue o movimento de *descoberta*, o trio observa uma fonte de luz na floresta e vão atrás de sua origem, deparando-se com um veículo espacial e três alienígenas humanoides. Após a revelação, os irmãos correm para a casa a fim de contar o que viram. A família aparenta incredulidade até encontrarem um desenho de Michelle retratando da mesma forma um dos seres que eles encontraram naquela noite. Quando questionam a menina onde ela o viu, ela aponta que esse ser estava na janela em sua frente. Os barulhos no telhado aumentam e os irmãos de Michael se armam com medo de uma possível invasão. O *confronto* acontece: eles atiram no alienígena que estava no telhado e trazem-no para dentro da casa. Mesmo após a captura de um dos seres, mais incidentes estranhos acontecem, exponencialmente, demonstrando o poder do desconhecido na mente dos humanos, até a casa ser finalmente invadida pelos extraterrestres. A *confirmação* novamente não acontece em *U.F.O. Abduction*, pois, como em alguns enredos de *found footage*, não é plausível que alguém tivesse o desejo de registrar a *confirmação* não sendo um profissional da área cinematográfica e obtendo indícios do *descobrimento* de um monstro de maneira acidental.

Decidir gravar o momento que se recorre a instituições a fim de provar uma existência sobrenatural funciona em narrativas tradicionais, nas quais a câmera é ubíqua, mas pela *câmera diegética* deveria ser justificada por um interesse audiovisual. *U.F.O. Abduction* e "Tuesday the 17th" justificam a função de confronto porque, no primeiro, quem filma não entra em conflito, pois também age como um narrador da história e, no segundo, fazia parte do plano de Wendy documentar o

monstro que ela já havia encontrado, uma vez que, para derrotá-lo precisaria, vê-lo pela câmera. Carreiro (2013, p. 231) elucida que:

De fato, a câmera (e também o gravador de sons, se este for um dispositivo autônomo) cria uma conexão oculta entre as dimensões diegética e narrativa, ou entre determinados personagens e a instância narradora. Em outras palavras, o personagem que opera a câmera deverá, na maior parte do tempo, obedecer a necessidades que não são verdadeiramente dele, mas sim do narrador. Em cada cena, este personagem terá que estar mais ou menos próximo do (e com a câmera apontada para o) lugar onde se concentra o foco principal de interesse dramático, a fim de garantir a legibilidade daquela ação pelo espectador. Por outro lado, o personagem em questão não pode agir de modo excessivamente mecânico, não natural, assumindo uma preocupação exclusivamente narradora, pois sua presença na diegese o torna sensível aos eventos que ameaçam a estabilidade dramática (CARREIRO, 2013, p. 231).

Para um subgênero com muitas limitações, o suspense é uma das estratégias principais para contar uma história de horror. Em favor do suspense, a *irrupção* em *A bruxa de Blair* é estabelecida bem no início do filme. Heather, Josh e Michael já sabem sobre os rumores da bruxa ser responsável pelos acontecimentos estranhos na floresta de Maryland, mas o grupo ainda encara com incredulidade os relatos dos moradores dos arredores da floresta. Josh conta para o grupo que ouviu vozes na noite passada e gradativamente a frequência de eventos estranhos e sinais de resposta sobrenatural se acumulam, mas em nenhum momento é dada uma confirmação clara do que aconteceu com o grupo. *A bruxa de Blair* é o que o Carroll chama de *pura irrupção*; não existe descoberta porque os três estudantes não desvendam quem ou o que é responsável pelos eventos na floresta, conseqüentemente não existe confirmação e confronto, já que a descoberta é o que desencadeia as outras funções e o final não confirma se a entidade é responsável pelo desaparecimento dos personagens. O prazer do descobrimento é suspenso para manter a *câmera diegética* plausível, ainda mantendo a história legível — mesmo que ambígua — e prolongar o suspense até os últimos minutos do filme. A estratégia de manter a narrativa com um desfecho tão incerto suscita elaboração de teorias até hoje. Os fãs do filme continuam a especular se as pessoas da cidade ou até os próprios integrantes da equipe de documentário podem ser os culpados do sumiço dos três documentaristas. O longa-metragem possui o maior tempo de discurso dos filmes analisados. Por uma semana, nada concreto se descobre do possível monstro que persegue o grupo sorrateiramente. *A bruxa de Blair* é considerado por muitos como o estopim do *found footage*, um filme que foi lançado

seis anos antes do lançamento do YouTube e plataformas *on-line* de divulgação de filmes amadores de assuntos variados, incluindo o sobrenatural. Sua estrutura de suspense se afasta da estrutura do cinema mais tradicional e se aproxima da captação de desejos e ansiedades da vida real, pois elas muitas vezes são frustradas e não possuem necessariamente um desfecho.

Por mais que os enredos de horror atraíam público por causa do drama de prova e desenvolvimento de hipóteses que possam explicar um monstro, o *found footage* se sustenta em histórias conspiratórias, na maioria das vezes inexplicáveis, por isso o conectivo inquisitivo entre sequências para suspense funciona para levantar mais perguntas e não as responder. Para Carroll (1999), o suspense na ficção popular funciona quando o desfecho é moral e improvável ou mau e provável. No caso dos filmes analisados, os desfechos desses enredos alternam entre mau e provável e um desfecho ambíguo. Para que a *câmera diegética* seja justificável, o filme deve ter um final negativo, afinal, se os documentaristas em *A bruxa de Blair* tivessem um desfecho moral e improvável, eles descobririam o que aconteceu com Josh, encontrariam alguma resposta para a lenda da bruxa e terminariam seu filme. A descoberta de uma fita misteriosa da aparição de um ser desafiador de paradigmas sociais perderia todo o sentido e por isso o filme mantém o suspense como estratégia narrativa, já que, para que o desfecho tenha verossimilhança documental, o mal precisa sobreviver. Carroll (1999, p. 196) reitera:

O suspense na vida, opondo-se à ficção, não é apenas antecipação, mas uma antecipação em que algo desejado está em jogo — um emprego, a admissão numa escola, a obtenção de um empréstimo, a aprovação num exame, a saída de uma situação desagradável. Além disso, o que quer que esteja em jogo tem alguma urgência psicológica, em parte porque o resultado é algo incerto. Retornando da vida para a ficção, podemos ver que, na maior parte dos casos relevantes dentro da ficção popular, elementos do suspense do dia-a-dia — desejabilidade e incerteza — ainda estão funcionando; no entanto, na maior parte dos casos de suspense da ficção popular, a esfera de cada um desses elementos centrais foi reduzida, de modo que os objetos do suspense são o moralmente certo (como subclasse pertinente da desejabilidade) e a improbabilidade (como subclasse pertinente da incerteza). Na ficção popular, o suspense geralmente prevalece quando a pergunta que surge das cenas e/ou dos acontecimentos anteriores tem duas respostas possíveis e opostas, com classificações específicas no que se refere à moralidade e à probabilidade.

Ao procurar narrativas semelhantes em *U.F.O. Abduction*, *A bruxa de Blair* e *V/H/S*, encontram-se três tipos diferentes. O *enredo de descobrimento complexo* não pode ser utilizado para a análise de filmes de *found footage* em comparação com

narrativas populares do gênero porque, em roteiros de horror tradicional, a câmera não precisa se adequar com os limites da *câmera diegética* para uma aproximação de uma narrativa documental. No *found footage*, as funções de *confirmação* e *confronto*, mesmo sendo boas estratégias para filmes de horror de forma geral, precisam ser trabalhadas para manter uma verossimilhança. Muitas estratégias propõem ignorar tais funções para o aumento do suspense como dinâmica de levantamento de uma macro questão e a não resposta. A escolha do final negativo ou ambíguo também é uma escolha de enredo em favor da *câmera diegética*, como na montagem as técnicas de mostra-e-esconde e outras técnicas que ajudam na construção do suspense. *U.F.O. Abduction* é um filme produzido em 1989 e, sem referências do *found footage* como subgênero conceituado e influenciado por narrativas tradicionais. Naquele momento, filmes como *O exorcista* (1973), estruturados com o *enredo de descobrimento complexo* de Carroll eram mais populares e possíveis de serem utilizados como referência. No seguimento "Tuesday the 17th", as referências são os filmes *slasher* da década de 1970 e que também se aproximam de um roteiro estruturado de maneira tradicional. Coincidentemente, a maioria da antologia em *V/H/S* foi desenvolvida com duas funções de enredo, mesmo sendo o mais atual e o que tem a possibilidade de usufruir das referências do subgênero. *A bruxa de Blair* é considerado como um filme precursor do subgênero, sua narrativa se distancia do formato tradicional de filmes de horror para prolongar ainda mais o suspense, contudo, por mais referencial que ele seja para os produtores do gênero, foi a única sequência de *pura irrupção*.

6 A MONTAGEM DE *U.F.O. ABDUCTION*, *A BRUXA DE BLAIRE* E *V/H/S*

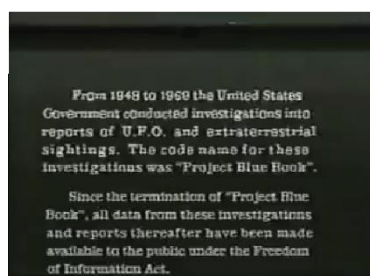
Os filmes desse estudo de caso são escritos, dirigidos e editados pelo mesmo indivíduo ou grupo, diferente de outras produções que envolvem mais profissionais em cada etapa da produção. Os autores estão inseridos em um processo criativo alinhado completo, mesmo influenciados por pressões sociais diversas, mas também passíveis de influência de estéticas já existentes no cinema como parte da *civilização da linguagem*²². A produção cinematográfica sofreu influência de outras obras artísticas, mas também teve que encontrar a forma própria na questão audiovisual e, com a continuação dessa arte desde o fim do século XIX, hoje pode entramar em suas próprias referências. Tornou-se parte do ofício de fazer filmes o hábito de criar argumentos e roteiros para delimitar logo de início qual será a história contada. A partir disso, a produção utiliza dos recursos que forem necessários para contá-la, otimizando a gravação, que, quando mal organizada, pode resultar em perda de tempo e dinheiro. Contudo, na instância da montagem, qualquer filme pode se tornar outro, em diálogo com o que foi escrito e filmado, como também o associando com referências artísticas diversas. Nesse contexto, Vincent Amiel (2011, p. 14) reflete:

Existe num argumento uma ordem de apresentação das ações que é de essência 'literária', quer dizer, comparável ao ordenamento escolhido pelo narrador, ou romancista, quando tem de apresentar uma narrativa. Mas, mais especificamente ligada às características do cinema, pode existir também uma ordem de apresentação própria a dramaturgia das imagens. Uma forma, não de descrever ação, mas de balizar o seu curso através de uma escolha de pontos de vista. Um grande plano aqui, em seguida um movimento de câmara a acompanhar o gesto, um contracampo num quarto vazio, etc. Estas são já escolhas cinematográficas, indissociáveis da imagem que delas resultará. Através dessas escolhas, que só podem ser compreendidas em relação a uma continuidade, esboça-se uma verdadeira escrita fílmica, pela qual o espectador é apanhado, conduzido, como o seria pela sintaxe de uma frase. Esta forma de composição das sequências, que toda a gente qualifica como 'montagem', é conveniente designá-la de 'planificação'. Porque ela intervém de facto antes da rodagem (vindo esta a designar um projeto já definido) e procede sobretudo de um princípio de articulação interna da realidade descritiva, e não de um princípio de fragmentação/associação.

²² Para o teórico de cinema Jacques Aumont, a reapropriação das imagens parte da *civilização da linguagem* na qual a sociedade de maneira geral está inserida, partindo da multiplicação das imagens como extensão da imagem artística e para o prazer de criar um objeto conectado aos "objetos do mundo" (AUMONT, 2012, p. 327).

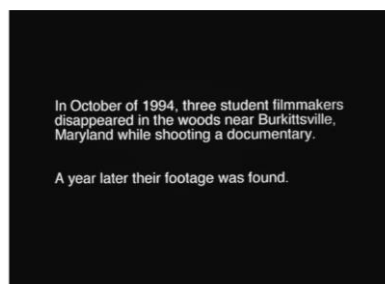
A imagem na montagem de filmes de *found footage* tem de ser justificada. Para isso, as estratégias de edição sofrem por limitações para uma *câmera diegética* eficaz, revelando planos e sequências que poderiam ser filmados por um personagem narrador, seja ele o monstro, seja o protagonista. Vincent Amiel (2011) sugere uma relação específica para a edição: a *planificação* e a *colagem*. Comparando com o conceito de *câmera diegética* de Carreiro, a *planificação* seria para a montagem a *legibilidade narrativa*; sem essa dimensão a história não se desdobra. Por mais que existam filmes não narrativos, o *horror artístico* encontrado no subgênero é condicionado a seguir narrativamente os passos de um descobridor para encontrar o sujeito produtor do *horror artístico*. Em contrapartida, a *colagem* funcionaria como a *verossimilhança documental*. Para a produção de um filme *found footage*, seria estratégico que aquela imagem parecesse com a real, simulando erros técnicos e de manejo dos protagonistas e as falhas dos dispositivos dessas histórias. Esses personagens irão passar por provações que questionam um filmar homogêneo, incluindo cortes, pausas e longos planos aparentes. A *mise en scène* ajuda o espectador a entender a história, mas ela não é perfeita, faz parte do filme perceber os usos dessa câmera e as escolhas feitas pelos personagens para mantê-la ligada. Um falso plano-sequência é um exemplo dessa tensão entre planificação e colagem. Numa cena de perseguição, uma cena muito comum em filmes de *found footage*, o editor precisa escolher quanto tempo ele deixa a história desenrolar e o suspense permanecer ou colocar outra imagem adicionando mais informações ou compondo diálogos, utilizando da estética que o subgênero lhe permite. Dois editores dos três filmes analisados escolheram colocar em sua edição um dos mais conhecidos artifícios da montagem de filmes de *found footage*: o aviso de uma fita misteriosa com a história de pessoas de paradeiro desconhecido.

Figura 5: U.F.O. Abduction 00:00:13:06



Fonte: U.F.O. Abduction (1989).

Figura 6: Bruxa de Blair 00:00:48:22



Fonte: Bruxa de Blair (1999).

Figura 7: V/H/S 00:00:29:17



Fonte: V/H/S (2012).

O processo de criação da montagem deve ser levado em consideração para elucidar as tensões que podem ajudar a entender melhor o processo. Vincent Amiel (2011, p. 165) afirma que, com a evolução técnica da montagem, "o tempo desapareceu", abrindo-a para possibilidade de mudanças conceituais da montagem de narrativas. Por isso, apesar de *V/H/S* não utilizar a mesma estratégia que os demais filmes, se utiliza a mesma estética de fitas de VHS como a tela azul, mesmo anos após o desuso do dispositivo analógico. O autor também argumenta a inviabilidade de um desvínculo entre a montagem atual e a narrativa clássica, afirmando que é impossível se desconectar dela completamente. O autor divide a montagem em três estéticas para a edição audiovisual: a *montagem narrativa*, a *montagem discursiva* e a *montagem de correspondências* (AMIEL, 2011). A primeira talvez seja a mais valorizada de todas pelo cinema ocidental, até pela popularidade de histórias do tipo fábula, obras em que os acontecimentos se desencadeiam em ordem cronológica. O *enredo de descobrimento complexo* se baseia nesse tipo de narrativa e este ainda é um dos enredos facilmente observáveis até hoje. A montagem discursiva iria além da soma de dois planos para um seguimento lógico, conjugando-os para a construção de uma nova lógica, uma racionalidade que parte

de uma significação diferente. Por fim, a última se afastaria de uma razão narrativa, aproximando-se de uma experiência sensorial. Para Amiel (2011, p. 111-137), esse tipo de estética "transforma o paradoxo diegético numa unidade poética", são "ecos formais valorizados, mas cuja a experiência não se esgota na sensação". Ao fazer um paralelo com os filmes propostos para análise, pode-se perceber que a teoria de Amiel é aplicável para filmes de *found footage* e as estéticas de montagem sugeridas pelo autor são propícias para investigar o *corpus*.

De forma geral, podemos encontrar três cortes recorrentes nos filmes analisados: o *corte seco*, o *crossfade* ou sobreposições entre o corte e o *insert*. O *insert* é um tipo de *corte seco*, porém, ao analisar a estética de vídeos amadores em fitas VHS o corte ganhou relevância, principalmente ao considerar o conceito de camera diegética, sendo estratégico um estudo destacado. Com essa análise, é possível observar que *V/H/S* e *A bruxa de Blair* possuem em sua montagem todos esses mecanismos estéticos. Já *U.F.O. Abduction* tem majoritariamente uma montagem narrativa, usando a sucessão de planos como uma soma lógica de acontecimentos, mesmo ocasionalmente sugerindo uma montagem de correspondência. O *corte seco*, dentro da dinâmica de uma *montagem narrativa*, funciona para o *found footage*, principalmente ao considerar o conceito de *câmera diegética* de Rodrigo Carreiro. É um corte que dá a verossimilhança do apertar *play* e pausa do personagem narrador, incorpora novas imagens, adicionando sentido sem modificar e não altera o plano anterior. O filme passa de uma sequência para a outra, de um dia para o outro, configurando o tempo diegético. No filme *U.F.O. Abduction*, todos os 85 cortes identificados são *cortes secos*; em *A bruxa de Blair*, a proporção é de 201 *cortes secos* de 315 cortes totais; e em *V/H/S*, o número aumenta para 803 *cortes secos* de 830 cortes contabilizados. A quantidade de cortes secos era esperada não somente por causa desse olhar para as referências e a influência de produções artísticas anteriores para uma nova significação de uma nova, mas porque o corte seco corrobora com o conceito de *câmera diegética* citado no capítulo anterior.

As teorias sobre a memória e processos criativos podem indicar uma das motivações de repetição de padrões da montagem, apesar de o processo ser antigo e ainda estigmatizado como um problema pós-Revolução Industrial. Segundo Nilo Thiago Santos (2013), no seu texto "Retromania: as motivações e tendências sociais à cultura nostálgica na publicidade, cinema, música e *internet*", o processo criativo

se assemelha ao processo de duplicação celular que acontece há 2 bilhões de anos atrás. Biologicamente, a cópia seria uma tentativa de duplicação mais próxima do original. O próprio ser unicelular evoluiu de um erro de cópia, adaptando-se a essa multiplicação de células. Santos usa essa analogia para explicar o processo criativo e cita os três de Kirby Ferguson: a *cópia*, a *transformação* e a *combinação*. Aliado ao pensamento de Ferguson, Santos (2013) sugere o conceito de *retro* de Simon Reynolds e o conceito de *cryptomnesia* de Théodore Flournoy. Para Carroll (1999, p. 295), a originalidade "trabalha recombina elementos reconhecidos do passado de uma maneira que sugere que a raiz da criatividade deve ser encontrada olhando para trás". De acordo com o autor, os gêneros nada mais são que uma "tradição compartilhada" e Flournoy (apud SANTOS, 2013) vai além, indicando que, para resolver algum problema mental específico, a resposta humana é a repetição. No caso de filmes como os de *found footage*, que dependem de escolhas dentro das limitações da *câmera diegética*, o pensamento de Flournoy faz sentido. A repetição de padrões de montagem poderia explicar por que o editor em processo criativo segue por um caminho natural de retornar ao que já conhece. Santos (2013, p. 4) afirma que:

Ainda nos estudos, Flournoy percebeu que quando as pessoas são expostas a determinado problema e pensam em uma solução aleatoriamente, há uma chance maior da *cryptomnesia* acontecer. Quando essa solução é pensada seguindo algum método ou processo, a origem da ideia é facilmente reconhecível e isso diminui a chance do cérebro resgatar uma lembrança como solução nova. Isso explica, certamente, o fato de diversos produtos culturais usarem como referência soluções antigas, geralmente entre 10 ou 20 anos anteriores.

Nos filmes analisados, percebeu-se algumas estratégias de *planificação* e *colagem*, priorizando a *câmera diegética*. Uma delas pode ser percebida em *A bruxa de Blair* e *V/H/S* — principalmente nos segmentos "Amateur night" e "Tape 56" — como um corte entre dois planos centralizados num personagem em particular. O corte é inesperado porque ele é visível sem precisar utilizar um programa de edição. O corte seco é perceptível e pode ser interpretado por um *falso raccord*²³ ou um *jump cut*²⁴ pela observação da continuidade pelo eixo do olhar. O segmento "Amateur night" conta a história do menino gravando via um óculos com dispositivo

²³ Para Michel Marie e Laurent Jullier (2012, p. 47), o *falso raccord* acontece quando, num corte entre planos, a falta de continuidade pode ser percebida, podendo causar um desconforto no espectador.

²⁴ De acordo com Vincent Amiel (2011, p. 172), o *jump cut* é um "salto" entre dois planos com o eixo de olhar muito próximo e assim produzindo um *falso raccord* e violando a *regra dos 30 graus*.

de filmagem, então não é verossímil esse tipo de corte que se repete durante o curta, contudo, na elasticidade de uma narrativa *found footage*, mantém-se o mistério nas justificativas dos acontecimentos, podendo até não revelar o monstro atrás dos eventos, aceitando-se falhas de gravação já que equipamentos amadores podem ser baratos e mais utilizáveis por pessoas que não são do ramo de filmagem. Segundo Santos (2013), ao utilizar o modelo de Ferguson, esse corte representaria um processo criativo de cópia, pois configura-se como uma duplicação com o máximo de semelhanças. Unido ao conceito de *câmera diegética*, esse tipo de montagem tende à legibilidade narrativa justamente por causa do problema de continuidade em relação à verossimilhança documental. O corte também ficaria no meio entre a *planificação* e a *colagem*, já que, se considerado como adição do plano anterior para desenrolar da narrativa, o corte é eficaz, mas pode causar um efeito em quem assiste para além do seguimento do enredo.

Figura 8 - "Amateur night" 00:20:02:07



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 9 - "Amateur night" 00:20:02:08



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 10 - "Amateur night" 00:28:50:07



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 11 - "Amateur night" 00:28:50:08



FONTE: V/H/S (2012)

Se forem considerados os cortes afins em "Amateur night" como *cópias* aliado ao pensamento de Flournoy (apud SANTOS, 2013), então também é possível uma análise utilizando o mesmo termo quando comparado entre montagens similares em filmes de produções analisados "entre 10 ou 20 anos", principalmente depois do advento da *internet* e a facilidade de divulgação de filmes de *found footage*. Partindo disso, é possível que *A bruxa de Blair* tenha influenciado a escolha dos roteiristas, diretores e editores de "Amateur night" em sua montagem, 13 anos depois. Como o

segmento, o filme utilizou *cortes secos* em planos nos quais o personagem está centralizado ou de perfil, mantendo assim o eixo do olhar e rompendo a regra dos 30 graus²⁵. Considerando o conceito de *cryptomnesia* de Flournoy, a repetição pode ser justificada a fim de continuar um falso plano-sequência. Imagens com ações contínuas aparentam a verossimilhança documental para o espectador e é uma solução escolhida para a montagem de *A bruxa de Blair*. Por causa das limitações de acordo com a *câmera diegética*, o editor de "Amateur night" pode ter adotado inconscientemente *A bruxa de Blair* como referência ao juntar os dois planos no corte. Em uma entrevista para o *site* Collider, David Bruckner roteirista, diretor e editor do segmento "Amateur night" relata ter assistido *A bruxa de Blair* antes de fazer o filme. Ele disse:

Eu acho que tirei algo de cada um deles que eu vi, eu realmente tirei. Houve momentos em *Cloverfield*, *O Caçador de Troll*, que eu pensei que *O Último Exorcismo* foi incrivelmente eficaz, eu pensei que os filmes de atividade paranormal eram eficazes. Tinha alguma coisa — e você sabe que eu obviamente voltei e assisti *Bruxa de Blair* antes de fazermos *V/H/S* e eu pensei que era fantástico, eu fiquei completamente boquiaberto com ele. Eu esqueci o quão bom esse filme era. Eu acho que todos esses filmes tiveram, em um ponto ou outro, a habilidade de simplesmente me colocar nessa situação e apenas me aproximar da experiência de correr para a minha vida, ou estar presa em uma situação da qual eu não pude sair, e o componente emocional disso era tão poderoso que eu estava animado para brincar com isso. Dito isto, há muitas armadilhas de filmagens encontradas também. Quero dizer, há muitas coisas difíceis que eu acho que estamos tentando resolver. O óbvio é por que essas pessoas ainda estão filmando? O que, claro, apenas te tira do filme. Se você está pensando isso no meio do filme é realmente contraproducente²⁶ (FOUTCH, 2012, Tradução nossa).

²⁵ A regra dos 30 graus é uma noção de que dois planos em sequência com menos de 30 graus em seu ângulo de visão provoca uma sensação de desconforto para o espectador, como se a câmera acidentalmente desligasse ou se o arquivo gravado perdesse parte do filme (BORDWELL; STAIGER; THOMPSON, 1985).

²⁶ "I've gotten something out of every single one of them I've seen, I really, and I mean that. There were moments in *Cloverfield*, *Troll Hunter*, I thought *The Last Exorcism* was incredibly effective, I thought the *Paranormal Activity* movies were effective. There were things- and you know I obviously went back and watched *Blair Witch* before we did *V/H/S* and I just thought it was fantastic, I was completely blown away by it. I forgot how good that movie was. I think all those movies had, at one point or another, the ability to just place me in that situation and just get me closer to the experience of running for my life, or being trapped in a situation I couldn't get out of, and the emotional component of that was so powerful that I was excited to play with it. That being said there's a lot of pitfalls of found footage too. I mean there's a lot of tough stuff that comes with it that I think we're all trying to iron out. The obvious one being why are these people still filming? Which, of course, that just pulls you out of the movie. If you're thinking that in the middle of it's actually counterproductive" (FOUTCH, 2012).

Figura 12 - A Bruxa de Blair 00:41:51:11



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 14 - "Amateur night" 00:16:41:21



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 13 - A Bruxa de Blair 00:41:51:12



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 15 - "Amateur night" 00:16:41:22



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Em *A bruxa de Blair*, podem-se observar os três processos de criação de Ferguson. No filme, os estudantes de cinema resolvem levar duas câmeras para filmar o documentário, uma que grava colorido e outra que filma em escala de cinza. A câmera diegética torna justificável um *campo contracampo* que, segundo Amiel, é um "[...] procedimento de montagem clássico (que é efetivamente do domínio da planificação) no qual dois planos se sucedem apresentando no ecrã duas porções de espaços opostas" (AMIEL, 2011, p. 171). O *campo contracampo* se repete diversas vezes durante o filme, como também propõe outras releituras do tipo de montagem.

Figura 16 - A Bruxa de Blair 01:15:26:08



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 17 - A Bruxa de Blair 01:15:26:09



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 18 - A Bruxa de Blair 00:01:55:00



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 19 - A Bruxa de Blair 00:01:55:01



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

A *pausa*²⁷ está inscrita na *câmera diegética* do subgênero porque, com o recurso, a história segue ainda verossímil para quem assiste ao filme. Em *A bruxa de Blair*, utiliza-se a *pausa* unida ao *campo contracampo*, transformando o corte seco num corte de eixo do olhar. Em um dos cortes, é claro para o espectador que houve uma parada no tempo, já que no plano Josh e Heather seguram a mesma garrafa de bebida. O contexto também acrescenta, é a última noite antes de eles irem acampar na floresta de Maryland para fazer o documentário sobre a suposta bruxa e os dois colegas querem que Heather beba com eles para comemorar.

²⁷ Para Gérard Genette (1980) a *pausa* é uma suspensão do *tempo da história* em benefício do *tempo do discurso*.

Figura 20 - A Bruxa de Blair 00:11:19:17



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 21 - A Bruxa de Blair 00:11:19:18



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

A *pausa* também é aliada ao corte seco mantendo o eixo da imagem. Nesse caso, Heather e Michael já estão desanimados com o fato de que eles estão perdidos na floresta e ainda não sabem como chegar em casa ou quem os está assustando. Heather filma Michael ao seu lado, pausa e novamente o captura, dessa vez dormindo. Nem todos são um *campo contracampo*, mas ainda se aproveita o olhar para com o corte indicar o tempo.

Figura 22 - A Bruxa de Blair 00:11:40:05



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 23 - A Bruxa de Blair 00:11:40:06



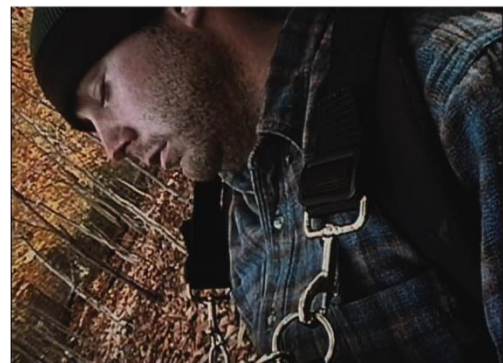
FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 24 - Bruxa de Blair 00:09:17:10



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 25 - Bruxa de Blair 00:09:17:11



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

De forma geral, em montagens de *found footage*, aproveita-se o próprio mal funcionamento da câmera amadora para esconder seus cortes e simular um plano-sequência. No caso de *A bruxa de Blair*, os editores conseguem manter o falso plano de ação contínuo, inserido um plano superexposto que na percepção visual mistura as imagens. Para Ferguson (2015), a *combinação* seria uma evolução para além da *transformação*, mantendo algumas das características imagéticas, mas incluindo outras referências. No exemplo, a combinação utiliza o campo contracampo para fazer o corte seco no eixo do olhar, mas coloca entre eles uma imagem. O corte com clarão também é utilizado em *V/H/S*, principalmente nos segmentos "Tape 56" e "Tuesday the 17th", mas com algumas alterações.

Figura 26 - A Bruxa de Blair 00:10:52:03



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 28 - Bruxa de Blair 00:10:57:08



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 27 - A Bruxa de Blair 00:10:57:07



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 29 - Bruxa de Blair 00:10:57:09



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Há quem diga que esse processo repetitivo faz parte do cinema independente de gênero. Em uma apresentação da série de conferências internacionais *TED Talk*, Kirby Ferguson (2012) contou suas impressões sobre a indústria hollywoodiana de cinema que resultou em uma série de documentários chamado *Everything is a remix* (2015). Para o produtor audiovisual, a originalidade e qualquer processo de criação é mais uma questão de quais e quantas referências foram utilizadas no processo.

No documentário, Ferguson (2012) argumenta que os subgêneros do horror teriam elementos padrões que se apropriam, transformam e subvertem enquanto no processo criativo. O ativista artístico critica o sistema mercadológico de Hollywood mesmo que o processo torne as adaptações literárias para cinema, continuações de outros filmes e releitura de filmes já consagrados as produções de maior retorno de bilheteria. Segundo o *site* Box Office, *A bruxa de Blair* é o filme de maior rendimento do subgênero, com o lucro estimado em mais de US\$ 140.000.000,00. Contudo, o filme na época foi considerado algo inédito, mesmo que sua produção tenha acontecido anos depois de outros filmes que são considerados do subgênero. Ferguson (2012) argumenta que, na criação artística, os filmes estão entre dois polos atrativos: a *familiaridade* e a *novidade*, sendo que as produções cinematográficas consideradas mais eficazes estão no meio entre os dois, possuindo elementos que a audiência possa reconhecer, mas fazendo novas associações para que esse possa incrementar seu repertório de referências.

De acordo com a lógica de Ferguson, "Tape 56" é segmento com que é possível interpretar uma apropriação e transformação de elementos da montagem em *A bruxa de Blair*, não sendo reconhecido pela decupagem um processo criativo de *combinação* entre os filmes de 13 anos de diferença. No segmento, o monstro ataca um personagem segurando uma câmera em vários momentos e depois a mesma máquina é encontrada no chão por um outro personagem à procura do colega desaparecido. Por essa escolha de roteiro, foi possível uma câmera ubíqua verossímil. No filme, também se justifica a aparição do monstro em um corte seco entre planos de mesmo eixo de olhar. O corte é eficaz e muito similar às técnicas de *stop motion*²⁸ do ilusionista e cineasta Georges Méliès, usadas quando o cinema ainda estava se consolidando em suas estéticas, já que este era a única arte com imagens em constante movimento.

²⁸ *Stop motion* é uma técnica de montagem que constrói uma narrativa numa sequência rítmica de imagens similares ao *jump cut*, porém não causam desconforto ao espectador por causa da produção de sentido terceiro construído com a união das imagens. Esse tipo de montagem é mais comum em animações.

Figura 30 - "Tape 56" 00:33:11:13



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 31 - "Tape 56" 00:33:11:14



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 32 - "Tape 56" 00:33:11:15

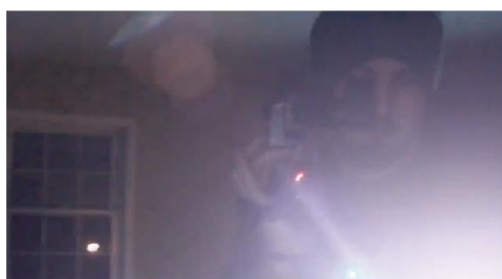


FONTE: V/H/S (2012)

O *wraparound* usa o campo contracampo como *A bruxa de Blair* com a justificativa de que os transgressores documentam suas infrações para vender na *internet*, assim legitimando a *câmera diegética* tal como o filme de 1999. O corte clássico é utilizado várias vezes no segmento enquanto os personagens entram e saqueiam a casa em busca da fita que o cliente misterioso pediu. O roteiro não foi escrito por Adam Wingard, mas o diretor e editor usou uma câmera analógica no intuito de manter a estética ainda mais similar a um filme totalmente gravado em fita VHS, assemelhando-se esteticamente aos filmes antes da imagem arquivada de maneira digital, na tentativa de emular um sentimento da produção audiovisual da época em um retorno nostálgico imagético. O produtor audiovisual contou para o site Complex que:

[...] tinha dito ao Simon²⁹ e a todos desde o início que era importante para nós filmarmos em verdadeiras câmeras portáteis de carga em fita. Simon disse 'perfeito, eu tenho uma de anos e anos atrás, então podemos usá-la.' Então ele me mostra e com certeza é como a câmera exata com a qual eu cresci, a mesma que eu usei para fazer meus primeiros filmes de quintal e é uma câmera de merda; é uma filmadora da Sharp. Você realmente coloca a fita³⁰ (WINGARD apud BARONE, 2012, Tradução nossa).

Figura 33 - "Tape 56" 00:09:55:10



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 34 "Tape 56" 00:09:55:11



FONTE: V/H/S (2012)

²⁹ Simon Barrett é o roteirista e produtor de "Tape 56" e também escreveu "The sick thing that happened to Emily when she was younger".

³⁰ "[...], I had told Simon and everybody early on that it was important for us to film on actual load-in-tape camcorders. Simon was like, "Oh, perfect, I have one from years and years ago, so we can use that one." So he shows me and, sure enough, it's like the exact camera that I had grown up with, the same one that I'd used to make my first backyard movies, and it's a total piece of shit camera; it's a Sharp camcorder. You actually put the tape in" (WINGARD apud BARONE, 2012).

O *wraparound* também se utiliza da *pausa* para o desenrolar da história entre os outros segmentos do filme. Por exemplo, ao colocar o último plano antes e depois do segmento "Second honeymoon", pode-se interpretar como uma *transformação* do corte seco de planos com o mesmo eixo do olhar usado em *A bruxa de Blair*. No caso de "Tape 56", a pausa do segmento aproxima mais ainda o *tempo do discurso* do *tempo da história*, já que o enredo infere que o infrator está assistindo ao mesmo vídeo que o espectador. O corte também se aproxima de uma experiência sensorial por causa dessa aproximação do tempo real. Mesmo assim, o corte avança a narrativa já que o monstro em questão, o cadáver que estava sentado na cadeira atrás do personagem, desaparece.

Figura 35 - "Tape 56" 00:34:20:23



FONTE: V/H/S (2012)

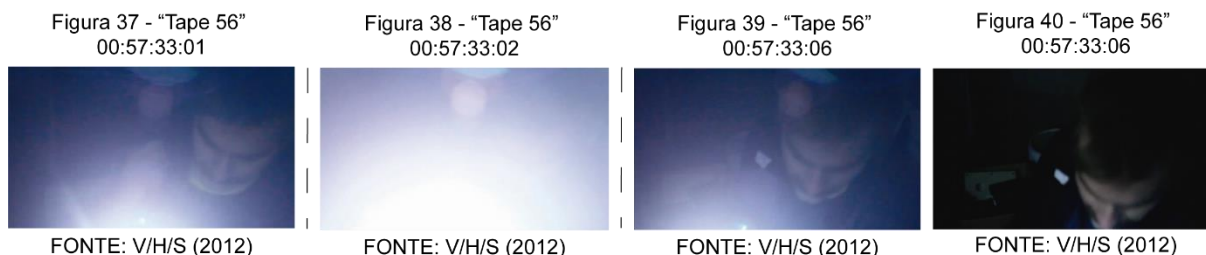
Figura 36 - "Tape 56" 00:57:32:22



FONTE: V/H/S (2012)

O filme também une o *corte seco* no eixo do olhar com o clarão, justificando-se no enredo, pois a lanterna do personagem está muito perto da lente da câmera tornando a montagem verossímil e o corte não perceptível ao ser analisado fora de um programa de edição. Ao refletir sobre os elementos de subgênero, "Tape 56" não subverte *A bruxa de Blair*, muito pelo contrário, ele abraça todos os elementos em sua montagem que poderiam ter se tornado nostálgicos. Carroll (1999, p. 298) reitera que:

Como consequência da Guerra do Vietnã e da seqüência de desilusões que se seguiu em seu rastro, os americanos foram, recentemente e continuamente, desenganados de seu Sonho — muitas vezes, por boas razões. Compreensivamente, os comentadores valeram-se da substitutibilidade verbal entre Sonho Americano e Pesadelo Americano. A sensação de paralisia, gerada não só pelos intensos choques históricos, mas também por uma inexorável incapacidade de lidar praticamente com as situações, que sempre parecem inconcebíveis e inacreditáveis, encontra um análogo já pronto, embora não total, na recorrente desmoralização psíquica das vítimas ficcionais aparvalhadas por monstros horrendos. Seja como for, os americanos foram irreparavelmente abalados por acontecimentos e mudanças 'incríveis' durante cerca de duas décadas. E o horror foi o gênero deles.



O corte em movimento, por sua vez, como um corte seco, está presente em *A bruxa de Blair* e principalmente nos segmentos "Amateur night", "Tuesday the 17th" e "10/31/98". É um dos cortes mais difíceis de se perceber fora de um programa de edição, os riscos e luzes na imagem borrada são quase imperceptíveis conscientemente fora de uma análise de plano a plano. *V/H/S* como todo possui esse mecanismo para emular um falso plano-sequência e, apesar dos realizadores afirmarem que cada um foi produzido de maneira independente, mas não completamente inflexível — com exceção de "Tape 56", que tinha como função não somente contar a história, mas conectar as antologias —, suas montagens são similares. Segundo Brad Miska (apud BARONE, 2012):

Ti³¹ tinha sua própria obra; Simon³² e eu, novamente, conversamos muito sobre o segmento alienígena que Joe Swanberg dirigiu e Simon escreveu. Os caras da Radio Silence, nós lhes demos algumas orientações, dizendo a eles que queríamos algo sobrenatural, e então eles voltaram para nós com algo que tinha sua própria visão. Bruckner também tinha seu jeito. Então, sim, foi uma mistura. Quando chegamos ao final, sentimos que havia certos elementos que estavam faltando, mas logo de início nós definitivamente queríamos um *slasher* e Glenn McQuaid foi o primeiro a responder a isso³³ (MISKA apud BARONE, 2012).

³¹ Ti West é o roteirista, diretor e editor de "Second honeymoon".

³² Simon Barrett.

³³ "Ti's was his own thing; Simon and I, again, talked a lot about the alien segment, which Joe Swanberg directed and Simon wrote. The Radio Silence guys, we gave them some guidance, telling them we wanted something supernatural, and then they came back to us with something that had their own spin. Bruckner had his own thing, too. So, yeah, it was a mix. When we got towards the end, we felt there were certain elements that were missing, but right off the bat we definitely wanted a slasher and Glenn McQuaid was the first to respond to that" (MISKA apud BARONE, 2012).

Figura 41 - A Bruxa de Blair
00:55:13:12



FONTE: A BRUXA DE BLAIR
(1999)

Figura 42 - A Bruxa de Blair
00:55:14:03



FONTE: A BRUXA DE BLAIR
(1999)

Figura 43 - A Bruxa de Blair
00:55:14:04



FONTE: A BRUXA DE BLAIR
(1999)

Figura 44 - A Bruxa de Blair
00:55:15:23



FONTE: A BRUXA DE BLAIR
(1999)

Figura 45 - "Amateur Night"
00:15:28:22



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 49 - "10/31/98"
01:35:39:15



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 46 - "Amateur Night"
00:15:29:02



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 50 - "10/31/98"
01:35:40:00



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 47 - "Amateur Night"
00:15:29:03



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 51 - "10/31/98"
01:35:40:01



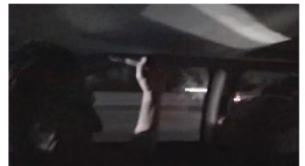
FONTE: V/H/S (2012)

Figura 48 - "Amateur Night"
00:15:29:13



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 52 - "10/31/98"
01:35:40:11



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 53 - "Tuesday the 17th"
01:07:20:20



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 54 - "Tuesday the 17th"
01:07:20:23



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 55 - "Tuesday the 17th"
01:07:21:00



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 56 - "Tuesday the 17th"
01:07:21:09



FONTE: V/H/S (2012)

É difícil delimitar a influência no processo subjetivo da montagem, mas é perceptível que há uma escolha de comunicação similar por esses editores pela imagem. A *montagem de correspondência* é ainda mais subjetiva do que a *montagem narrativa* e a *narrativa discursiva* porque ela aproxima imagens que não são predispostas a se vincularem em uma narrativa de lógica socialmente normalizada. No caso do *found footage*, o *insert* de imagens em cores azuis, pretas, telas em chuviscos ou linhas coloridas são erros que apareciam nas fitas de VHS quando o arquivo havia sido corrompido ou porque aquele trecho da fita estava vazio. Na época, como a própria fita era um artefato novo, foi observado com olhos de novidade essa aproximação de imagens que até então não existia. Com a digitalização dos arquivos, a fita se tornou obsoleta e novamente a relação entre essas imagens se tornou menos óbvia. A aproximação então faria parte das

estratégias para a criação de um terceiro sentido do filme, aumentando a relação sensorial do espectador com a fita imaginária, também possibilitando o uso de flashbacks e flashforwards, dinamizando a narrativa, ainda incorporando a *câmera diegética*.

Por mais que *A bruxa de Blair* seja considerado o filme que tornou o *found footage* visível para produtores de cinema, o contexto já parecia indicar que esse tipo de filme poderia se multiplicar, já que outras produções cinematográficas foram feitas mesmo sem o termo genérico etiquetado a elas. Um desses filmes é o *U.F.O. Abduction*, que, por causa da sua pequena visibilidade, não recebeu o título de precursor do subgênero, talvez sendo melhor reconhecido depois da *internet*, quando ficou mais fácil para os adoradores do *found footage* encontrarem-no. O filme conta com 39 *inserts* em comparação com os 85 cortes encontrados, sendo que *A bruxa de Blair* conta com 9 *inserts* de 315 cortes, e *V/H/S* tem 284 *inserts* de 830 cortes. *U.F.O. Abduction* tem o maior percentual de *inserts* e uma montagem que sinaliza o potencial da montagem de imagens inseridas na *câmera diegética* como parte da narrativa. Na produção, podem ser identificados processos de cópias do plano interrompido por uma tela azul ou um chuveiro e cortando para outro plano, às vezes, constituído de um corte seguindo a continuidade do filme; outras com o *insert* vindo entre planos no mesmo eixo do olhar ou se transformando em corte simples, como *pausa no tempo da história*.

Figura 57 - U.F.O. Abduction 00:15:28:10



FONTE: U.F.O. ABDUCTION (1989)

Figura 60 - U.F.O. Abduction 00:04:51:01



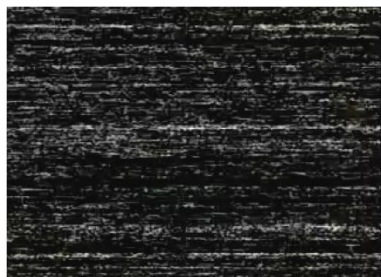
FONTE: U.F.O. ABDUCTION (1989)

Figura 58 - U.F.O. Abduction 00:15:28:11



FONTE: U.F.O. ABDUCTION (1989)

Figura 61 - U.F.O. Abduction 00:04:51:02



FONTE: U.F.O. ABDUCTION (1989)

Figura 59 - U.F.O. Abduction 00:15:28:18



FONTE: U.F.O. ABDUCTION (1989)

Figura 62 - U.F.O. Abduction 00:04:51:03



FONTE: U.F.O. ABDUCTION (1989)

Em "Second honeymoon", a *montagem de correspondências* se repete até para manter o ritmo da sequência, a *cópia* funcionando como estética do filme. O passeio do dia do casal acontece, eles retornam para o quarto de hotel onde os acontecimentos suspeitos decorrem à noite. Ocorre o *insert* como *pausa* entre noite e dia e o casal segue com sua viagem e fazem outros passeios até que a amante da esposa decide, em uma dessas noites, finalmente matar o marido em lua-de-mel, intercalando a cena que o marido morre, o insert em tela azul e um *flash forward* das criminosas em fuga.

Figura 63 - "Second Honeymoon"
00:44:53:13



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 66 - "Second Honeymoon"
00:56:25:11



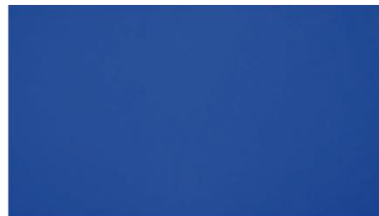
FONTE: V/H/S (2012)

Figura 64 - "Second Honeymoon"
00:44:53:14



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 67 - "Second Honeymoon"
00:56:27:04



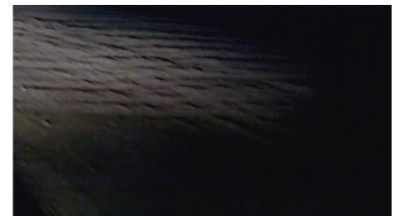
FONTE: V/H/S (2012)

Figura 65 - "Second Honeymoon"
00:44:55:17



FONTE: V/H/S (2012)

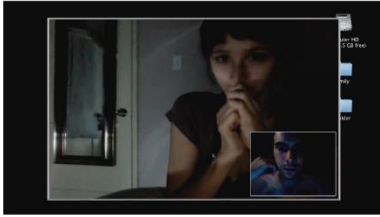
Figura 68 - "Second Honeymoon"
00:56:27:07



FONTE: V/H/S (2012)

De forma geral, V/H/S usa desse tipo de montagem para homogeneizar os média-metragens, já que a ideia é de que todas essas histórias foram encontradas numa única fita, um vídeo em que o espectador apertou *play* no início do filme. O *insert* é encontrado em todos os segmentos do filme, como também entre os segmentos. No caso de "The sick thing that happened to Emily when she was younger", ocorre uma *transformação* porque, mesmo o curta retratando dispositivos mais atualizados como a *webcam*, este também é passível de falhas e nessa história a pausa se torna a lentidão da conexão de *internet* entre o casal que até aquele momento acredita-se estarem num namoro à distância.

Figura 69 - "The Sick Thing..."
01:19:43:21



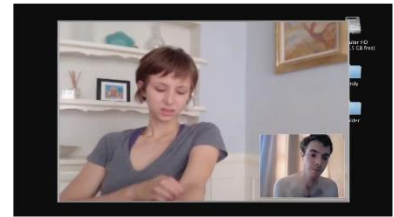
FONTE: V/H/S (2012)

Figura 70 - "The Sick Thing..."
01:19:43:22



FONTE: V/H/S (2012)

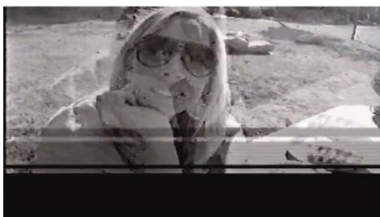
Figura 71 - "The Sick Thing..."
01:19:46:04



FONTE: V/H/S (2012)

Em "10/31/98", acontecem duas *transformações*. Ao invés de colocar o *insert* entre dois planos que continuam a história, a edição mostra um plano com uma imagem do passado que a câmera sobrescreve, seguindo o *insert*, e o momento atual da história. Essa montagem se repete durante a sequência da cena mais dramática do curta, depois que o grupo descobre que invadiram um ritual satânico e tenta fugir da entidade, salvando a moça que seria sacrificada. No final de *U.F.O. Abduction*, aparecem imagens dos personagens desaparecidos como se eles realmente estivessem sendo procurados por autoridades e, em "10/31/98", durante a fuga do grupo, aparecem imagens desses mesmos personagens em situações alegres, como comemorações gravadas na fita anteriormente.

Figura 72 - "10/31/98" 01:47:56:14



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 73 - "10/31/98" 01:47:56:15



FONTE: V/H/S (2012)

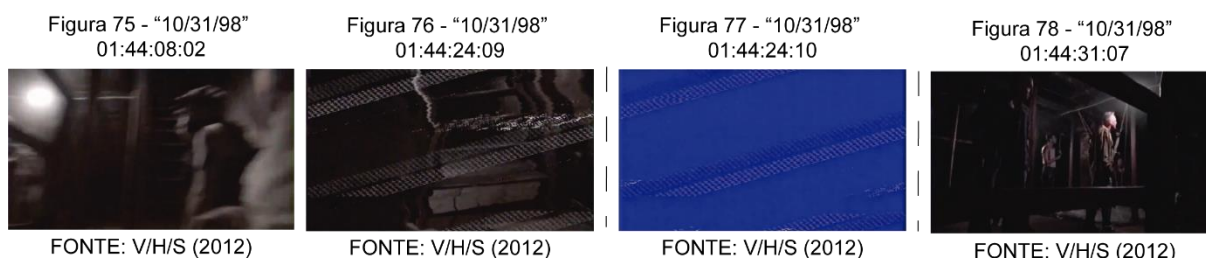
Figura 74 - "10/31/98" 01:47:56:16



FONTE: V/H/S (2012)

A combinação também ocorre no momento das manifestações sobrenaturais da casa que, como na eletricidade, parece também provocar problemas na câmera da fantasia de babá eletrônica de Tyler. A montagem sucede com um *campo contracampo* da reação dos amigos. Acontece uma sobreposição entre o último plano dos amigos e o *insert* corta para os integrantes do ritual. Por causa do incêndio da distribuidora de *U.F.O. Abduction*, as chances de editores terem visto o vídeo de invasão extraterrestre são poucas, mas ainda assim encontram-se indícios de uma interação entre os editores, sejam as mesmas referências audiovisuais, sejam as referências do mundo vivido em sociedade. Mesmo que o filme de 1989 não tenha criado o subgênero, ele foi lançado em uma época em que o *found*

footage aconteceria como é chamado hoje de qualquer jeito, pois parecia existir uma expectativa de audiência que tornou esse subgênero concreto.



Levando em conta a *câmera diegética*, é esperado um tipo de montagem que se assemelhe a uma fita gravada e editada com o apertar de botões, seria lógico que o *found footage* tivesse elementos específicos de cada subgênero do horror, como enfatiza Ferguson. Contudo, *A bruxa de Blair* e os segmentos "Tuesday the 17th", "10/31/98" e "The sick thing that happened to Emily when she was younger" usam de uma montagem talvez não esperada por muitos espectadores: o *crossfade*. Michel Marie e Laurent Jullier (2012) chamam de *fusão encadeada clássica* o corte sobreposto. Em filmes clássicos, esse corte fazia a alusão a sonhos ou transições de tempo e lugar. Atualmente, o tipo de montagem é chamado de *crossfade* em equipamentos de edição como Adobe Premiere e Final Cut, podendo também ter a mesma função na banda de áudio, já que um *crossfade* é uma sobreposição mesmo nem toda sobreposição sendo um *crossfade*. Com a evolução do cinema e da montagem, os cortes secos rápidos aumentaram, a sobreposição ficou no domínio do uso de *chroma key*³⁴, sendo em seguida aperfeiçoado e originando o *ultra key* e outros efeitos especiais. O corte mais direto, seco e condizente às piscadas do olho humano continuou como o mais recorrente, com a exceção de *fades*³⁵ mais discretos, raramente mesclando dois planos por muito tempo, ou mantendo isso imperceptível ao olho consciente. Nesse contexto, o *crossfade* não é um tipo de montagem esperado em filmes de *found footage*. Entretanto, o monstro em "Tuesday the 17th" só existe em sobreposição e funciona com uma entidade que vive na imagem. O monstro é uma metáfora da civilização imagética atual, a realidade é vista pelas imagens e por elas é possível mudar a percepção da realidade. O esperado era que *A bruxa de Blair* tivesse o menor número de

³⁴ *Chroma key* é o nome da ferramenta e o método usado para sobrepor imagens recortadas em programas de edição ao excluir tons de verde e azul.

³⁵ Plural de *fade*, uma ferramenta de efeito em programas de edição para transparecer a imagem escolhida de forma gradual.

crossfades ou sobreposição entre cortes, mas o filme é o contrário disso: dos 314 cortes contados, 114 *crossfades* foram encontrados. Contudo, é comum que filmes gravados analogicamente sofram modificação de *framerate* na digitalização, e assim desestruturando a estabilidade configurada de quadros por segundo, originando assim fusões de três *frames*. Caso as sobreposições em *A bruxa de Blair* sejam ocasionais, o alto número faz sentido porém não exclui a possível influência causada em seus expectadores que assistiram o filme em formato digital. Em comparação, *V/H/S* tem 27 *crossfades* dos 830 cortes identificados. Enfim, não foi encontrado *crossfade* ou sobreposição entre cortes em *U.F.O. Abduction*.

Figura 79 - A Bruxa de Blair 01:10:38:06



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1991)

Figura 80 - A Bruxa de Blair 01:10:38:07



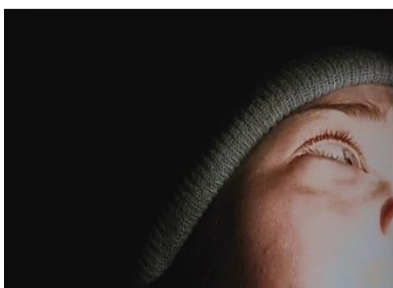
FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1991)

Figura 81 - A Bruxa de Blair 01:10:38:08



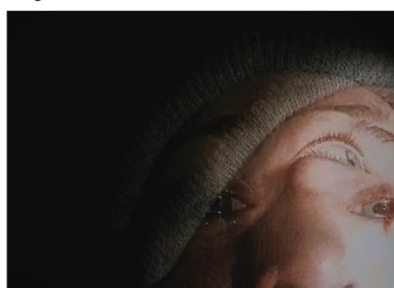
FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1991)

Figura 82 - A Bruxa de Blair 00:08:16:17



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1991)

Figura 83 - A Bruxa de Blair 00:08:16:18



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1991)

Figura 84 - A Bruxa de Blair 00:08:16:19



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1991)

A maioria dos *crossfades* encontrados em *A bruxa de Blair* duram três quadros, então a sobreposição por vezes é despercebida ou pode ser confundida somente como uma *montagem narrativa*. É possível que a história continue a ser contada sem se aprofundar ou propor um diálogo afora do filme a partir da mescla de imagens. Entretanto, as sobreposições quase introvertidas que escondem o corte mesmo assim contam muito sobre o filme. Pelas sobreposições, a exemplo, é plausível interpretar a reputação de louca que a entrevistada tem quando ela relata seu encontro com a bruxa, o desespero da estudante perdida na floresta que resolve mandar uma mensagem de despedida para a sua família — nas figuras acima —, a história da bruxa perpassando gerações de uma família e uma despedida da cidade

para floresta, a qual os estudantes nunca mais iriam voltar — nas figuras abaixo. Segundo Walter Murch (2004, p. 18):

A verdade é que um filme está sendo efetivamente 'cortado' 24 vezes por segundo. Cada quadro é um deslocamento do anterior. Acontece que num plano contínuo, o deslocamento espaço/tempo de um quadro para outro é tão pequeno (20 milésimos de segundo) que o público o vê como uma continuidade dentro de um mesmo contexto em vez de 24 contextos diferentes por segundo.

Figura 85 - A Bruxa de Blair 00:12:23:10



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 86 - A Bruxa de Blair 00:12:23:11



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 87 - A Bruxa de Blair 00:12:23:12



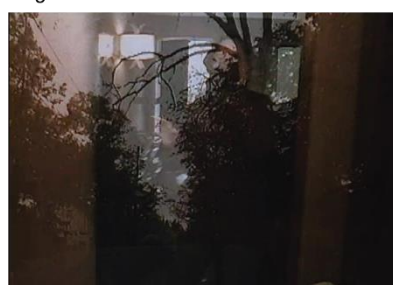
FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 88 - A Bruxa de Blair 00:11:48:12



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 89 - A Bruxa de Blair 00:11:48:13



FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Figura 90 - A Bruxa de Blair 00:11:48:14



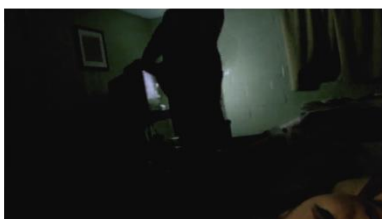
FONTE: A BRUXA DE BLAIR (1999)

Se um filme é um composto de imagens, então cada imagem escolhida não é aleatória, mesmo que inconsciente. Cada plano é importante para o entendimento de um filme como um todo. De acordo com Jacques Aumont (2012), existe uma *estabilidade perceptiva* independente de uma autoconsciência. Para o autor, até nossos olhos têm visões diferentes, cada globo ocular é similar a uma máquina fotográfica que pode capturar e criar percepções para além dos olhos, incluindo a recepção de luz pela retina, as sinapses que acontecem nas células nervosas conectadas às retinas e que se ligam a outras fibras do nervo óptico para assim chegar ao cérebro e por fim o córtex. A percepção acontece a todo momento como um processo mecânico fisiológico, um atalho mental tão conhecido e frequente que se torna inconsciente caso uma reflexão não seja motivada.

Ao assistir um filme, um indivíduo se propõe a ter uma experiência de percepção não só visual, mas, a depender da obra, uma experiência sensorial variada. Para entender a experiência de percepção, Aumont sugere o que Ernst Hans Gombrich chama de *reconhecimento* e *rememoração*. É a partir do pensamento do historiador de arte que o autor afirma que o espectador é "um parceiro ativo da imagem, emocional e cognitivamente (e também como organismo psíquico sobre o qual age a imagem por sua vez)" (AUMONT, 2012, p. 81). O autor argumenta que para Gombrich a imagem tinha a função de descoberta do visual e que o espectador quer algo do real na imagem vista, sendo o reconhecimento um trabalho apoiado à memória, e por isso ele acredita que a estabilidade perceptiva tornaria possível o *trabalho do reconhecimento*, pois "a constância perceptiva é a comparação incessante que fazemos entre o que vemos e o que já vimos" (AUMONT, 2012, p. 82). O espectador tem prazer no descobrimento, pois o reconhecimento na arte representativa dá prazer, mas também influencia o modo de ver o objeto ou ser representado. A partir disso, o espectador pode criar suas próprias imagens, no processo de *rememoração*, com esquemas que podem tender ao "experimental" ou produzir algo similar, mas que nutrem um desejo de reviver aquela imagem. Para ambos, o espectador tem um papel bem específico na civilização das imagens. Sobre Gombrich, Aumont (2012, p. 86-87) discorre acerca do papel do espectador:

Em seu livro (cuja a primeira edição data de 1956), Gombrich adota, sobre a percepção visual, uma posição do tipo construtivista. Para ele, a percepção visual é um processo quase experimental, que implica um sistema de expectativas, com base nas quais são emitidas hipóteses, as quais são em seguida verificadas ou anuladas. Esse sistema de perspectivas é amplamente informado por nosso conhecimento prévio do mundo e das imagens: em nossa apreensão das imagens, antecipamo-nos, abandonando as idéias feitas sobre nossas percepções. O olhar fortuito é então um mito, e a primeira contribuição de Gombrich consistiu em lembrar que ver só se pode comparar o que esperamos à mensagem que o nosso aparelho visual recebe.

Figura 91 - "Amateur Night" 00:14:10:09



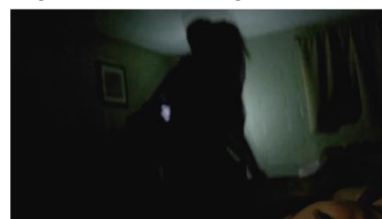
FONTE: V/H/S (2012)

Figura 92 - "Amateur Night" 00:14:10:10



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 93 - "Amateur Night" 00:14:10:22



FONTE: V/H/S (2012)

Seguindo o argumento de Aumont, por exemplo, o editor de "Amateur night" foi um espectador que, a partir da experiência perceptiva de *reconhecimento* em uma obra preexistente, recria e até modifica sua criação com o processo de rememoração. Partindo desse raciocínio, as sobreposições dos segmentos como "Amateur night", "Tuesday the 17th", "10/31/98" e "The sick thing that happened to Emily when she was younger" poderiam fazer parte de uma nostalgia que o subgênero propõe. O maior acesso a mais experiências perceptivas advinda pela *internet* possibilita os editores a continuarem reproduzindo as referências que se tem desejo de estender a trajetória da aura de uma ou mais referências, como argumentado por Latour e Lowe (2010) e citado no terceiro capítulo, sejam elas consideradas obras de arte originais ou não. Paradoxalmente, a fita VHS precisou primeiro existir e ser esquecida para que alguém tentasse trazê-la de volta de forma artística, com as falhas e outros tipos de sobreposições que só são possíveis de construir com a edição digital. A evolução tecnológica tornou o editor norte-americano nostálgico, mas com a mesma evolução se tornou viável trazer novamente o VHS e sua estética, como se fosse possível transformar o passado, sem perder de vista o presente e o futuro. Conforme Amiel (2011, p. 168-169):

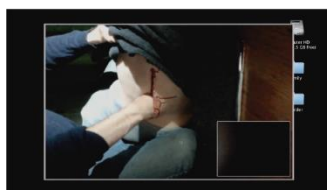
Já não se trata de associar as imagens para lhes impor uma relação: trata-se de as constituir numa representação conjunta, que diz respeito, para além do efeito estético, à realidade que compõem. São pedaços de real que já não se combinam nem se articulam, mas ecoam em conjunto de forma diferente. As relações de consequência ou de encadeamento desapareceram para dar lugar a uma simultaneidade de olhares. Mas o que é interessante é que nenhuma das imagens em si é modificada ou deformada. Ao mesmo tempo que a nova realidade que compõem, cada uma continua a existir. Isso sem dúvida é mesmo o essencial, e é o que as técnicas novas de representação vão permitir realizar mais facilmente. Quando a sobreposição seja legível enquanto tal: a imagem nova não é apenas constituída por elementos dispersos organizados a gosto do criador, ela é constituída por imagens enquadradas, autónomas, compostas umas com as outras. São olhares que vêm sobrepor-se, e não os momentos de um olhar. Como se surgisse no ecrã o potencial de um mundo, e não a experiência de um sujeito. Vê-se que a diferença é importante.

Com a *internet*, não é mais possível observar uma criação sem perceber suas influências e, nos filmes *found footage*, até o sistema em rede pode ser uma referência. O corte em "The sick thing that happened to Emily when she was younger" é uma sobreposição longa de *pixels*³⁶, implicando que a *internet* de quem

³⁶ *Pixel* é a menor unidade a qual se pode atribuir cor em dispositivos digitais de reprodução de imagem (DOEFFINGER, 2005).

conversa *on-line* pode cair ou diminuir de velocidade, impedindo o processamento da imagem em tempo real. A evolução tecnológica facilitou câmeras compactas embutidas em *laptops* como é justificado na *câmera diegética* no média-metragem, mas ainda assim o segmento é apresentado em um vídeo de fita VHS. Em primeira instância, o espectador pode se afastar da narrativa por causa da diferença histórica entre os dispositivos, mas, como a proposta do filme é mesclar esses momentos contextuais, é possível se conectar com a história e os personagens.

Figura 94 - "The Sick Thing..."
01:27:19:04



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 95 - "The Sick Thing..."
01:27:19:05



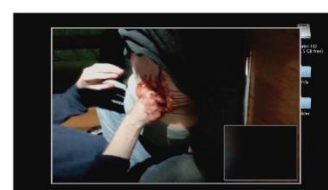
FONTE: V/H/S (2012)

Figura 96 - "The Sick Thing..."
01:27:22:02



FONTE: V/H/S (2012)

Figura 97 - "The Sick Thing..."
01:27:22:03



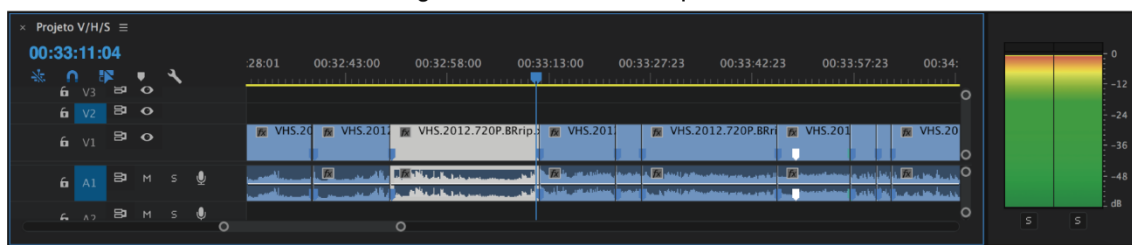
FONTE: V/H/S (2012)

A trilha sonora dos três filmes foi sincronizada, sem acompanhamento musical e composta por sons, ruídos e falas condizentes à *câmera diegética* na maioria da sua montagem. No caso da *A bruxa de Blair*, em alguns momentos, a fala dos personagens só acompanha um dos cortes sobrepostos, como no caso da discussão entre Josh e Heather — ilustrada nas figuras 12 e 13. Em "Second honeymoon", o rádio toca música enquanto o casal viaja de carro, a sequência é construída em cortes secos e a música avança em saltos, contribuindo para a verossimilhança. Já em "Tape 56", o momento da aparição de relance de um ser desconhecido — ilustrado nas figuras 30, 31 e 32 —, é acompanhado por um som metálico e artificial que se assemelha às gavetas metálicas que os invasores estão vasculhando. O áudio por pouco alcança a marca do 0 decibel (dB), quase "estourando"³⁷ o áudio para provocar um *jump scare*³⁸. O silêncio é utilizado de maneira estratégica em todos os filmes citados, para o aumento do suspense.

³⁷ "Estourar" é um jargão dito por editores de vídeo ou de trilha sonora e significa que um áudio ficou alto demais, o que pode provocar distorções no áudio manipulado.

³⁸ *Jump scare* é uma técnica de mudança repentina de ação ou imagem, como pode vir acompanhada de uma trilha sonora com o db elevado para assustar o espectador (BISHOP, 2012).

Figura 98 - Áudio de "Tape 56"



REPRODUÇÃO ADOBE PREMIERE

São diversos os métodos para analisar um filme. No caso da montagem de filmes de *found footage*, é válido levar em consideração as dinâmicas tensionadas entre a *legibilidade narrativa* e a *verossimilhança documental* juntamente com a dinâmica entre a *planificação* e a *colagem*, pois são dinâmicas presentes no processo de montagem para investigar a edição repetitiva. Na análise, observou-se os cortes mais reconhecíveis em *U.F.O. Abduction*, *A bruxa de Blair* e *V/H/S*, que são o *corte seco*, o *insert* como *corte seco* que compõe de maneira estratégica a estética do *found footage*, ganhando um destaque particular e o *crossfade* — sendo considerado a sobreposição para além do corte e para mecanismos de criação de um monstro. As três montagens de forma geral mostraram ser mais parecidas do que o esperado, o que sugere uma concordância de influências entre as produções. A partir dessa aparente semelhança, alguns autores facilitaram o entendimento sobre o processo artístico repetitivo. Nilo Thiago Santos (2013) tece uma malha de autores para justificar o processo criativo e destaca pensadores como Kirby Ferguson e seus processos criativos de *cópia*, *transformação* e *combinação* de conteúdo preexistente, tornando típico dos subgêneros de se apropriarem, transformarem e subverterem os elementos que o configuram. Théodore Flournoy também é citado por Santos (2013), no intuito de usar o conceito de *cryptomnesia* para explicar principalmente a escolha em situações limitantes, e indica que o habitual é baseado no que já se conhece, o que explicaria a semelhança na produção de filmes de *found footage* ao priorizar a *câmera diegética*. Jacques Aumont (2012) parte do conceito de Ernst Hans Gombrich para explicar essa aproximação nostálgica de certas imagens por esses editores e, pelo conceito de *reconhecimento* e *rememoração* de Gombrich, ele pode explicar por que, mesmo que conscientemente não se perceba, a percepção visual pode se tornar uma referência, argumentando uma "constância perceptiva". E com ela o espectador pode criar referências na memória como também codificá-las novamente em processo criativo, oferecendo um outro molde de visão da realidade. A montagem

audiovisual ainda é um processo complexo. Olhar o filme e mais especificamente a montagem repetitiva como um processo sem valor ou qualidade é reduzir suas possibilidades de expressão artística e inibe uma pesquisa mais aprofundada de suas causas.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste estudo possibilitou uma análise da montagem de filmes de *found footage* e apontou possíveis explicações sobre por que, de forma geral, ela é repetitiva. Com a pesquisa, fez-se uma avaliação mais aprofundada dos filmes *U.F.O. Abduction*, *A bruxa de Blair* e *V/H/S* para além de uma especulação de sala de cinema, por mais que essas considerações também sejam válidas. A crítica cinematográfica, amadora ou não, é importante para o cinema, ela permite que a audiência vá além da experiência fílmica, provocando reflexões sobre a sociedade em que ela vive. Contudo, a análise mais aprofundada é importante para compreender melhor o processo de criação do filme, afinal são mais profundas as críticas conscientes e informadas sobre a arte. Apesar de a hipótese ter sido verdadeira, esta só foi comprovada pela análise, e a partir dela foi possível propor caminhos para outras interpretações da repetição da montagem cada vez mais plurais.

O *found footage* como um todo é uma trajetória de aura que também faz parte dos ciclos de cinema, do horror e da história do cinema. Assim, a análise funcionou como um grande conector de pontos de convergência, ao invés de hierarquizar a originalidade. De modo objetivo, é possível dizer que foram encontrados cortes semelhantes em todos os três filmes. Contudo, a proposta da pesquisa era encontrar alguma justificativa que explicasse uma ou mais motivações para que certas seqüências de imagens reaparecessem num recorte de 10 a 20 anos.

O tempo e a censura não conseguem reprimir as imagens de morte e outros tabus. Uma população majoritariamente religiosa como os Estados Unidos, mesmo contra as morais ditadas pelas suas crenças, volta e meia retorna para o consumo dessas imagens como também as produz. O *found footage* e outros subgêneros se configuram como essas imagens imorais, parcialmente escondidas até serem encontradas e divulgadas a público, para a comoção ou escárnio social. *A bruxa de Blair*, *Holocausto canibal* e *Snuff* são filmes que provocam e propagam o sentimento do real, mesmo às vezes não possuindo nenhum *frame* disso. O interesse em filmes que retratam uma falsa realidade pode ser um dos motivos dessa repetição. Além disso, o conceito de *cryptomnesia* utilizado para interpretar as três edições tornou plausível a repetição mesmo sem que os editores de *A bruxa de Blair* tenham visto

U.F.O. Abduction, já que os montadores dos dois filmes eram aficionados por vídeos sobre alienígenas e documentários sensacionalistas sobre seres desconhecidos, como mostrado em suas entrevistas. *V/H/S* é um filme de homenagens e, se a lógica de Bruno Latour e Adam Lowe é aceita, o filme em toda a sua duração torna fértil tanto o *found footage* quanto o cinema de horror de forma geral, como o *slasher* e filmes híbridos de ficção científica.

O presente trabalho também propôs uma análise sobre os enredos do subgênero e suas semelhanças de acordo com a *câmera diegética*, de Rodrigo Carreiro (2013). Segundo o autor, a tensão entre a *legitimidade narrativa* e *verossimilhança documental* é uma dinâmica existente na produção de filmes de *found footage*. Quando considerada em análise juntamente com o conceito de *enredo de descobrimento complexo* de Carroll, as funções contidas nesses enredos como *irrupção* e *descobrimento* são as características principais dessas histórias e as funções de *confirmação* e *confronto* perdem o sentido em razão da verossimilhança, mesmo que existam exceções que consigam incluir as funções de maneira justificável. Ainda assim, ambas as sequências de enredo e de montagem foram semelhantes. Utilizando o conceito das três etapas da criatividade de Ferguson, também foram interpretados como processos de *cópia*, *transformação* e *combinação* as sequências dos filmes analisados. Ficou evidente na decupagem que a montagem dos próprios longas se replicava, repetindo o mesmo corte, a mesma rítmica, compondo um ciclo de repetições dentro do filme.

Outras pesquisas com o mesmo objetivo podem aplicar e aprofundar as teorias já adotadas em um *corpus* mais abrangente, como também pode ser aplicado em montagens de outros gêneros com devidas alterações. Apesar de semelhantes, os três filmes ainda têm montagens particulares, utilizando de diferentes referências, como de outros gêneros do cinema. A própria produção cinematográfica de *found footage* em 2018 se mostra heterogênea: *Sobrenatural: a última chave* mescla a câmera ubíqua com filmagens com luz noturna feitas pelos personagens, *Amizade desfeita 2* segue o conceito de filme de *webcam* do primeiro da franquia, mas abandona o lado sobrenatural, e o sul-coreano *Gonjiam: Haunted Asylum* populariza o subgênero que até então é pouco produzido no país. Outras teorias como o *cone da memória* de Henri Bergson, o *signo ideológico* de Mikhail Bakhtin, a *linguagem roubada* de Roland Barthes são outros conceitos teóricos que podem ser incluídos em novas análises, como outras teorias da memória de diversos

ramos do pensamento que podem ajudar a entender esse fenômeno tão complexo, também se aprofundando nas teorias já apresentadas. Os estudos sobre tecnologia aqui também são bem-vindos já que a edição é um ofício artístico que se modifica acompanhando a evolução tecnológica. É importante que esse tipo de pesquisa continue a ser explorado justamente pela necessidade de conhecimento sobre o processo artístico. É ilusório acreditar que um processo tão complexo será compreendido em sua totalidade, porém a pesquisa ainda é um caminho válido para a busca desse tipo de conhecimento.

O objetivo deste trabalho era descobrir se os filmes de found footage *U.F.O Abduction*, *A bruxa de Blair* e *V/H/S* tinham uma montagem parecida. Um pensamento comum seria que sim porque os filmes de entretenimento são cópias produzidas com o lucro como prioridade. O preconceito sobre filmes de entretenimento, sustentado por críticos que colocam o cinema industrial como antônimo do "cinema de autor" dificulta que esses filmes sejam vistos além do estereótipo. Por isso, a monografia então fugiu dessa dicotomia sobre a produção repetitiva, mesmo admitindo que a influência mercadológica está presente na produção de tais filmes. A partir das análises dos filmes, foi encontrada uma semelhança, mas essa similaridade pode ser compreendida como um processo social repetitivo culturalmente comum, mas que ainda não é reconhecido como tal. As leis de direitos autorais de maneira geral corroboram com o pensamento sobre arte afastado do seu princípio original, de dar oportunidade para aqueles que querem produzir e concorrer com grandes empresas, e se aproximam do pensamento de uma mercadoria invés de produto oriundo de um ofício artístico, reduzindo a aura das obras, tornando-as inférteis. Este trabalho vem de uma tentativa de abertura de diálogo, sem ignorar as críticas sobre a arte inserida em uma civilização capitalista, mas propondo outras formas de ver a cópia, o processo criativo que acontece há mais de 2 bilhões de anos.

REFERÊNCIAS

- AMIEL, Vincent. **Estética da Montagem**. 1. ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2011. 190 p.
- AMIZADE Desfeita (*Unfriended*). Direção: Leo Gabriadze. Produção: Timur Bekmambetov e Nelson Greaves. Roteiro: Nelson Greaves. Intérpretes: Shelley Hennig; Moses Jacob Storm; Renee Olstead; Will Peltz e outros. Estados Unidos: Bazelevs Company; Blumhouse Productions, 2018. Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt3713166>>. Acesso em: 24 jun. 2018.
- AMIZADE Desfeita 2 (*Unfriended: Dark Web*). Direção: Stephen Susco. Produção: Timur Bekmambetov e Jason Blum. Roteiro: Stephen Susco. Intérpretes: Colin Woodell; Rebecca Rittenhouse; Betty Gabriel e outros. Estados Unidos: Bazelevs Company; Blumhouse Productions, 2018. Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt4761916>>. Acesso em: 24 jun. 2018.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. 16. ed. Campinas: Papyrus, 2012. 331 p.
- AS seen through a telescope. Direção: George Albert Smith. Produção: George Albert Smith. Reino Unido: George Albert Smith Films, 1900 (1 min). Ficha técnica disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0000272/?ref_=fn_al_tt_1>. Acesso em: 20 jun. 2018.
- BARONE, Matt. Scare-A-Thon: the stories behind "V/H/S," the best, most unique horror anthology movie in years. **Complex Media**, [S.l.], 5 out. 2012. Disponível em: <<https://www.complex.com/pop-culture/2012/10/vhs-horror-movie-anthology-interviews-backstory/tape-56>>. Acesso em: 18 jun. 2018.
- BATTAGLIA, James. **Everyone's a Critic**: Film Criticism rough History and Into the Digital Age. 2010. 48 f. Tese (Graduação) – College at Brockport, State University of New York, New York, 2010. Disponível em: <<https://digitalcommons.brockport.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://en.wikipedia.org/&httpsredir=1&article=1031&context=honors>>. Acesso em: 20 nov. 2018.
- BAZIN, André. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991. 326 p.
- BEBÊ de Rosemary, O (*Rosemary's Baby*). Direção: Roman Polanski. Produção: Willie Castle. Roteiro: Roman Polanski. Intérpretes: Mia Farrow; John Cassavetes; Ruth Gordon e outros. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1968 (2h 17min). Ficha técnica disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0063522/?ref_=fn_al_tt_1>. Acesso em: 21 jun. 2018.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: GRÜNNEWALD, José Lino (Org.). **A idéia do cinema**. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1563569/mod_resource/content/1/A%20obra%20de%20arte%20na%20era%20da%20sua%20reprodutibilidade%20técnica.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2018.

BERGMAN, Mike K. The Deep Web: surfacing hidden value. **Bright Planet**, [S.l.], set. 2000. Disponível em: <<http://brightplanet.com/wp-content/uploads/2012/03/12550176481-deepwebwhitepaper1.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

BICKERSONS, The. Nova York: NBC, 1946. (Programa de Rádio).

BISHOP, Bryan. 'Why won't you die?!': the art of the jump scare. **The Verge**, [S.l.], out. 2012. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2012/10/31/3574592/art-of-the-jump-scare-horror-movies>> Acesso em: 20 nov. 2018.

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. **The Classical Hollywood Cinema**: film style & mode of production to 1960. New York: Columbia University Press, 1985.

BRUXA de Blair, A (*The Blair Witch Project*). Direção: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Produção: Robin Cowie e Gregg Hale. Roteiro: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Intérpretes: Heather Donahue; Michael C. Williams; Joshua Leonard. Estados Unidos: Haxan Films, 1999 (1h 21min), son., color. Ficha técnica disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0185937/?ref_=fn_al_tt_2>. Acesso em: 18 jun. 2018.

CÃO Andaluz, Um (*Un Chien Andalou*). Direção: Luis Buñuel. Produção: Luis Buñuel e Pierre Braunberger. Roteiro: Salvador Dali e Luis Buñuel. Intérpretes: Pierre Batcheff; Simone Mareuil; Luis Buñuel; Salvador Dali; Jaime Miravilles. França: Les Grands Films Classiques, 1929 (16 min). Ficha técnica disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0020530/?ref_=fn_al_tt_1>. Acesso em: 21 jun. 2018.

CARREIRO, Rodrigo. A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror. **Significação - Revista de Cultura Audiovisual**, São Paulo, v. 40, n. 40, p. 224-244, dez. 2013. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/71682/74798>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas, SP: Papirus, 1999. 309 p.

COCK Fight, The. Direção: William K. L. Dickson. Produção: William K. L. Dickson. Estados Unidos: Edison Studios, 1894 (1 min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0240423>>. Acesso em: 19 jun. 2018.

COCK Fight, No. 2. Direção: William K. L. Dickson e William Heise. Produção: William K. L. Dickson. Intérprete: Henry Welton. Estados Unidos: Edison Studios, 1894 (1 min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0243186>>. Acesso em: 19 jun. 2018.

DEATH: The Ultimate Mystery. Direção: Robert Emenegger e Allan Sandler. Roteiro: Robert Emenegger e Allan Sandler. Intérpretes: Cameron Mitchell; Gloria Prince; Don Felipe e outros. Estados Unidos, 1975 (1h 37min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0140946>>. Acesso em: 22 jun. 2018.

DEODATO, Ruggero. Cult-Con 2000. In: **Cannibal Holocaust**. Entrevista com Sage Stallone e Bob Murawski. Nova York, 2000. DVD.

DOEFFINGER, Derek. **The Magic of Digital Printing**. New York: Lark Books, 2005.

DRÁCULA de Bram Stoker (*Dracula*). Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Francis Ford Coppola, Fred Fuchs e Charles Mulvehill. Intérpretes: Gary Oldman; Winona Ryder; Anthony Hopkins e outros. Estados Unidos: American Zoetrope; Osiris Films, 1992 (2h 8min). Ficha técnica disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0103874/?ref_=fn_al_tt_3>. Acesso em: 24 jun. 2018.

EDELSTEIN, David. Now playing at your local multiplex: torture porn. **NYMag**, New York, 2007. Disponível em: <<http://nymag.com/movies/features/15622>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

ELECTROCUTING an Elephant. Estados Unidos: Edison Manufacturing Company, 1903 (1 min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0231523>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

EXECUTION (Beheading) of One of the Hunchuses (Chinese Bandits), The. Diretor não creditado. Outside the Walls of Mukden. Reino Unido: Charles Urban Trading Company, 1904. Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1764650>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

EXECUÇÃO de Czolgosz com Panorâmica da Prisão de Auburn (*Execution of Czolgosz with Panorama of Auburn Prison*). Direção: Edwin S. Porter. Estados Unidos: Edison Studios, 1901 (4 min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0000353>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

EXECUTION of Mary, Queen of Scots, The. Direção: Alfred Clark. Produção: Thomas Edison. Intérprete: Robert L. Thomas. Estados Unidos: Edison Manufacturing Company, 1895 (1 min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0132134>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

EXORCISTA, O (*The Exorcist*). Direção: William Friedkin. Produção: William Peter Blatty. Roteiro: William Peter Blatty. Intérpretes: Ellen Burstyn; Max von Sydow; Lee J. Cobb; Kitty Winn e outros. Estados Unidos: Warner Bros., 1973 (2h e 2min). Ficha técnica disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0070047/?ref_=fn_al_tt_1>. Acesso em: 21 jun. 2018.

EVERYTHING Is a Remix. Direção: Kirby Ferguson. Produção: Kirby Ferguson. Roteiro: Kirby Ferguson. Estados Unidos, 2015 (37 min). Filme disponível em: <<https://www.everythingisaremix.info/watch-the-series>>. Ficha técnica disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt2223128/?ref_=fn_al_tt_1>. Acesso em: 18 jun. 2018.

FERGUSON, Kirby. **Familiar vs. novel – Everything is a Remix**. [S.l.]: The Center for Artistic Activism, 2016. Disponível em: <<https://artisticactivism.org/2016/05/familiar-vs-novel-everything-is-a-remix>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

FERGUSON, Kirby. Everything is a remix: Kirby Ferguson at TEDxFortWayne. TED Talk, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xRHRUNpWzAY>>. Acesso em: 17 jun. 2018.

FERGUSON, Kirby. Kirby Ferguson Abraçando o Remix. TED, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zd-dqUuvLk4>>. Acesso em: 17 jun. 2018.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 223 p.

FLINTSTONES, Os (*The Flintstones*). Criação: Joseph Barbera e William Hanna. Direção: Joseph Barbera e William Hanna. Produção: Joseph Barbera e William Hanna. Estados Unidos: Screen Gems; Hanna-Barbera Productions, 1960. (Programa de TV). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0053502>>. Acesso em: 19 jun. 2018.

FOUND Footage Box Office: 1980-Present. **Box Office Mojo**, [S.l.], [2016?]. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=foundfootage.htm>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

FOUTCH, Haleigh. David Bruckner Talks Creating a Monster for V/H/S, the Success of the Found Footage Format and THE SIGNAL Sequel We May Never See (But Hopefully Will). **Complex Media**, [S.l.], 13 out. 2012. Disponível em: <<http://collider.com/david-bruckner-vhs-the-signal-2-sequel-interview>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

FOUND FOOTAGE CRITIC. Dean Alioto: The McPherson Tape, UFO Abduction, and Alien Abduction [Part 1]. Found Footage Critic, [S.l.], 2 out. 2016. Disponível em: <<http://foundfootagecritic.com/dean-alioto-the-mcpherson-tape-ufo-abduction-and-alien-abduction-part-1>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

FRANKENSTEIN. Direção: James Whale. Produção: Carl Laemmle Jr. Roteiro: John L. Balderston. Intérpretes: Colin Clive; Mae Clarke; John Boles; Boris Karloff. Estados Unidos: Universal Pictures, 1931 (1h 10min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0021884>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

FRANKENSTEIN. Direção: J. Searle Dawley. Produção: Thomas Edison. Roteiro: J. Searle Dawley. Intérpretes: Augustus Phillips; Charles Ogle; Mary Fuller. Estados Unidos: Edison Manufacturing Company, 1910 (16 min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0001223>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

GARGANTA Profunda (*Deep Throat*). Direção: Gerard Damiano. Produção: Louis "Butchie" Peraino. Roteiro: Gerard Damiano. Intérpretes: Linda Lovelace; Harry Reems; Dolly Sharp; Carol Connors. Estados Unidos: Bryanston Pictures, 1972 (61 min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0068468>>. Acesso em: 24 out. 2018.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, 1980.

GONJIAM: Haunted Asylum (*Gonjiam*). Direção: Beom-sik Jeong. Roteiro: Beom-sik Jeong e Sang-min Park. Intérpretes: Seung-Wook Lee; Ye-Won Mun; Ah-yeon Oh. Coréia do Sul: Hive Mediacorp, Constantin Film ZDF, 2018. Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt8119752>>. Acesso em: 24 jun. 2018.

GRANDE roubo do trem, O (*The great train robbery*). Direção: Edwin S. Porter. Produção: Edwin S. Porter. Intérpretes: Alfred C. Abadie; Broncho Billy Anderson; Justus D. Barnes; Walter Cameron. Estados Unidos: Edison Manufacturing Company, 1903 (11 min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0000439>>. Acesso em: 20 de nov. 2018.

GRANDMA's reading glass. Direção: George Albert Smith. Intérprete: Harold Smith. Reino Unido: George Albert Smith Films, 1900 (2 min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0000304>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

HISTÓRIA secreta da CIA, A (*Faccia di spia*). Direção: Giuseppe Ferrara. Roteiro: Giuseppe Ferrara. Intérpretes: Adalberto Maria Merli; Mariangela Melato; Francisco Rabal e outros. Itália: Cooperativa 2000, 1975 (1h 45min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0155704>>. Acesso em: 24 out. 2018.

HOLOCAUSTO Canibal (*Cannibal Holocaust*). Direção: Ruggero Deodato. Produção: Franco Di Nunzio e Franco Palaggi. Roteiro: Gianfranco Clerici. Intérpretes: Robert Kerman; Carl Gabriel Yorke; Francesca Ciardi e outros. Itália: F. D. Cinematografica, 1980 (1h 35min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0078935>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

HONEYMOONERS, The. Criação: Jackie Gleason. Direção: Frank Satenstein. Produção: Jack Hurdle. Roteiro: Marvin Marx, Walter Stone e outros. Intérpretes: Jackie Gleason; Audrey Meadows; Art Carney; Joyce Randolph. Estados Unidos: Jackie Gleason Enterprises, 1955. (Programa de TV). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0042114>>. Acesso em: 19 jun. 2018.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. A Indústria Cultural: O Iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002. p. 169-214. Disponível em: <<https://nupese.fe.ufg.br/up/208/o/ADORNO.pdf?134956850>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

ILUMINADO, O (*The Shining*). Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Roteiro: Stanley Kubrick e Diane Johnson. Intérpretes: Jack Nicholson; Shelley Duvall; Scatman Crothers; Danny Lloyd. Estados Unidos: Producer Circle Company; Peregrine Productions Hawk Films, 1980 (2h 26min). Ficha técnica disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0081505/?ref_=fn_al_tt_1>. Acesso em: 23 jun. 2018.

JOAN of Arc. Direção: Alfred Clark. Estados Unidos: Edison Manufacturing Company, 1895. Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0229494>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

KEKERES, David. **Killing for culture**: From Edison to ISIS: a new History of Death on film. London: Headpress, 2016. Versão Kindle.

LATOURE, Bruno; LOWE, Adam. The migration of the aura or how to explore the original through its fac similes. In: BARTSCHERER, Thomas. **Switching Codes: thinking through digital technology in the humanities and the arts**. Chicago: University Of Chicago Press, 2010. p. 1-18. Disponível em: <<http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/108-ADAM-FACSIMILES-GB.pdf>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

LURIE, Alison. **The language of clothes**. 1. ed. New York: Random House, 1981.

MANSÃO da morte (*Ecologia del delitto*). Direção: Mario Bava. Produção: Giuseppe Zaccariello. Roteiro: Dardano Sacchetti e Franco Barberi. Intérpretes: Claudine Auger; Luigi Pistilli; Claudio Volonté e outros. Itália: Nuova Linea; Cinematografica, 1971 (1h 24min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0067656>> Acesso em: 24 out. 2018.

MARIE, Michel; JULLIER, Laurent. **Lendo as imagens do Cinema**. São Paulo: Senac São Paulo, 2012. 285 p.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MIKKELSON, Barbara. **A pinch of snuff**, 2006.

MORTE vem do espaço, A (*La morte viene dallo spazio*). Direção: Paolo Heusch e Mario Bava. Produção: Guido Giambartolomei. Roteiro: Virgilio Sabel. Intérpretes: Madeleine Fischer; Fiorella Mari; Paul Hubschmid e outros. Itália: Royal Film; Lux Film, 1958 (1h 22min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0051951>>. Acesso em: 24 out. 2018.

MUNDO Cão (*Mondo Cane*). Direção: Paolo Cavara, Gualtiero Jacopetti e Franco Proserpi. Produção: Gualtiero Jacopetti e Angelo Rizzoli. Roteiro: Gualtiero Jacopetti e Paolo Cavara. Itália: Cineriz, 1962 (1h 48min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0057318>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

MUNDO Cão II (*Mondo cane n. 2*). Direção: Paolo Cavara, Gualtiero Jacopetti e Franco Proserpi. Produção: Gualtiero Jacopetti e Franco Proserpi. Itália: Federiz, 1963 (1h 12 min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0058365>> Acesso em: 21 jun. 2018.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

MUSKETEERS of Pig Alley, The. Direção: David Wark Griffith. Roteiro: David Wark Griffith e Anita Loos. Intérpretes: Elmer Booth; Lilian Gish; Clara T. Bracy; Walter Miller. Estados Unidos: General Film Company, 1912 (17 min). Ficha técnica disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0002381/?ref_=fn_al_tt_1>. Acesso em: 21 jun. 2018.

NELSON, Theodor Holm. **Literary Machines 90.1: il progetto Xanadu**. Padova: Muzzio, 1992.

“NONES” on the Rise. **Pew Research Center**, Washington, DC, 9 out. 2012. Disponível em <<http://www.pewforum.org/2012/10/09/nones-on-the-rise>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

OLHOS diabólicos (*La ragazza che sapeva troppo*). Direção: Mario Bava. Produção: Massimo de Rita. Roteiro: Sergio Corbucci, Ennio de Concini e Eliana de Sabata. Intérpretes: John Saxon; Leticia Roman; Valentina Cortese; Dante DiPaolo. Itália: Galatea Film; Coronet, 1964 (1h 26min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0057443>>. Acesso em: 24 out. 2018.

OPERADORA da Lonedale, A (*The Lonedale operator*). Direção: David Wark Griffith. Produção: David Wark Griffith. Roteiro: Mack Sennett. Intérpretes: Blanche Sweet; Verner Clarges. Estados Unidos: Biograph Company, 1911 (17 min). Ficha técnica disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0001740/?ref_=fn_al_tt_1>. Acesso em: 22 jun. 2018.

PETRIDIS, Sotiris. A historical approach to the slasher film. **Historical Journal of Film Radio and Television**, v. 12, n. 1, mar. 2014. Disponível em: <<https://lgbtqinsidehorror.files.wordpress.com/2017/05/thisseemsgood.pdf>>. Acessado em: 20 nov. 2018.

PAASONEN, Susanna; SAARENMAA, Laura. The Golden Age of Porn: History and Nostalgia in Cinema. In: PAASONEN, Susanna; NIKUNEN, Kaarina; SAARENMAA, Laura. (Org.). **Pornification: Sex and Sexuality in Media Culture**. Oxford: Berg, 2007. p. 23–32.

PROCURANDO... (*Searching...*). Direção: Aneesh Chaganty. Produção: Timur Bekmambetov. Roteiro: Aneesh Chaganty e Sev Ohanian. Intérpretes: John Cho, Debra Messing, Joseph Lee e outros. Rússia, Estados Unidos: Screen Gems, Stage 6 Films, Bazelevs Production, 2018 (1h 42min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt7668870>>. Acesso em: 9 dez. 2018.

RETRATOS da Morte (*Death Scenes*). Direção: Nick Bougas. Roteiro: Nick Bougas e F. B. Vincinzo. Intérpretes: Anton LaVey; Ross Alexander; Clyde Barrow. Estados Unidos: Wavelength Productions, 1989 (1h 26min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0140945>>. Acesso em: 23 jun. 2018.

REYNOLDS, Simon. **Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past**. London: Faber and Faber, 2011.

SANDERS, Ed. **The Family: The Story of Charles Manson's Dune Buggy Attack Battalion**. London: Panther Books, 1971.

SANTOS, Nilo Thiago. Retromania: as motivações e tendências sociais à cultura nostálgica na publicidade, cinema, música e internet. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 15., 2013. Mossoró, RN. **Anais eletrônicos...** Mossoró, RN: Intercom, 2013. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/325073029/ARTIGO-RETROMANIA-pdf>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

SARRIS, Andrew. **Notes on the Auteur Theory in 1962**, 1962.

SNUFF. Direção: Michael Findlay, Horacio Fredriksson e Simon Nuchtern. Produção: Jack Bravman e Allan Shackleton. Roteiro: Michael Findlay. Intérpretes: Margarita Amuchástegui; Ana Carro; Liliana Fernández Blanco; Alfredo Iglesias e outros. Argentina, Estados Unidos e Canadá: Monarch Releasing Corporation, 1976. Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0072184>>. Acesso em: 22 jun. 2018.

SOBRENATURAL: A Última Chave (*Insidious: The Last Key*). Direção: Adam Robitel. Produção: Jason Blum, Oren Peli, James Wan, Leigh Whannell. Roteiro: Leigh Whannell. Intérpretes: Lin Shaye; Angus Sampson; Leigh Whannell e outros. Estados Unidos: Blumhouse Productions; Stage 6 Films, 2018. Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt5726086>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

U.F.O. Abduction. Direção: Dean Alioto. Produção: Dean Alioto. Roteiro: Dean Alioto. Intérpretes: Tommy Giavocchini; Patrick Kelley; Shirly McCalla e outros. Estados Unidos: Indiesyndicate Productions; Vidatron Entertainment Group, 1989 (1h 6min), son., color. Ficha técnica disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0169005/?ref_=nv_sr_1>. Acesso em: 18 jun. 2018.

VAMPIROS (*I vampiri*). Direção: Riccardo Freda e Mario Bava. Produção: Ermanno Donatti e Luigi Carpentieri. Roteiro: Piero Regnoli e Riccardo Freda. Intérpretes: Carlos D'Angelo; Gianna Maria Canale; Dario Michaelis e outros. Itália, 1957 (1h 22min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0049429>>. Acesso em: 24 out. 2018.

VIDA de um bombeiro americano (*Life of an american fireman*). Direção: George S. Fleming e Edwin S. Porter. Intérpretes: Vivian Vaughan; Arthur White. Estados Unidos, 1903 (6 min). Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0000447>>. Acesso em: 20 de nov. 2018.

V/H/S. Direção: Matt Bettinelli-Olpin, David Bruckner, Tyler Gillett, Justin Martinez, Glenn McQuaid, Joe Swanberg, Chad Villella, Ti West, Adam Wingard e coletivo Radio Silence. Produção: Gary Binkow, Brad Miska e Roxanne Benjamin. Roteiro: Simon Barrett, David Bruckner e outros. Estados Unidos: Bloody Disgusting; The Collective, 2012 (1h 56min), son., color. Ficha técnica disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt2105044>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

WEITZER, Ronald J. **Sex for sale: prostitution, pornography, and the sex industry**. New York: Routledge, 2000.

WOJCICKI, Susan. The Potential Unintended Consequences of Article 13, **Youtube Creator Blog**, Estados Unidos, 11 nov. 2018. Disponível em: <<https://youtube-creators.googleblog.com/2018/11/i-support-goals-of-article-13-i-also.html>> Acesso em: 9 dez. 2018.

WRIGHT, Alex. Exploring a 'Deep Web' That Google Can't Grasp, **New York Times**, New York, 22 fev. 2009. Disponível em:

<<https://www.nytimes.com/2009/02/23/technology/internet/23search.html?th&emc=th>
> Acesso em: 20 nov. 2018.

ZEITCHIK, Steven; KAUFMAN, Amy. 'The Devil Inside' is latest film to use 'found footage'. **Los Angeles Times**, Los Angeles, 10 jan. 2012. Disponível em: <<http://articles.latimes.com/2012/jan/10/entertainment/la-et-found-footage-20120110>>. Acesso em: 24 out. 2018.