

Elogio da imperfeição: *[Rec]* e a câmara diegética em falsos filmes de *found footage*¹

Praise of Imperfection: *[Rec]* and the diegetic camera in false found footage films

Rodrigo Carreiro²
rcarreiro@gmail.com

RESUMO

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

Palavras-chave: câmara diegética, *found footage*, estilística cinematográfica, Paco Plaza, Jaume Balagueró.

ABSTRACT

Fake found footage movies are being massively produced since the turn of the 1990s to 2000s. The main stylistic difference between this group of films and the traditional fiction films is a principle we call *diegetic camera*: the presence of some apparatus for recording images and sounds within the fictional world inhabited by the characters. This article examines the approach used by the Spanish directors Paco Plaza and Jaume Balagueró in the feature film *[Rec]* to combine documentary verisimilitude and narrative readability, dodging the restrictions imposed by the diegetic camera.

Keywords: diegetic camera, found footage, film stylistics, Paco Plaza, Jaume Balagueró.

¹ Uma versão preliminar e incompleta deste ensaio foi apresentada no GP Cinema do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom), em Manaus (AM), em setembro de 2013.

² Universidade Federal de Pernambuco. Av. Prof. Moraes Rego, 1235, Cidade Universitária, Recife, PE, Brasil.

Introdução

Tratados por pesquisadores e críticos como objetos do contemporâneo, os falsos documentários de horror codificados como filmes de *found footage*³ não constituem, de fato, uma novidade. Eles existem no mínimo desde 1980, quando foi lançado o pioneiro *Canibal Holocausto* (Cannibal Holocaust, Ruggero Deodato). Até o ano de 1999, no entanto, filmes de ficção montados a partir de falsas filmagens encontradas eram raros. O sucesso alcançado por *A Bruxa de Blair* (The Blair Witch Project, Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, 1999)⁴ parece ter alterado esse panorama, ajudando a criar um fenômeno midiático. A partir de então, um ciclo de produção de falsos *found footage* começou lentamente a se consolidar.

Daquele ano de 1999 até 2015, pelo menos 500 falsos *found footage* foram produzidos em diversos países: Egito, México, Eslováquia, Turquia, Bangladesh, Polônia, Sérvia, Romênia, Coreia do Sul, República Tcheca, Ucrânia, Hungria, Argentina, Holanda, Malásia, África do Sul, Tailândia, Noruega, China, Índia, Costa Rica, Bélgica, Dinamarca, França, Espanha, Inglaterra, Austrália, Rússia, Brasil, Japão e Estados Unidos⁵, entre outros. A quantidade de lançamentos faz a crítica internacional se referir a este ciclo de produção, há alguns anos, como um subgênero do cinema de horror ou até mesmo como um gênero cinematográfico autônomo⁶.

Falsos documentários codificados como *found footage* têm origem em roteiros de ficção que utilizam técnicas e procedimentos estilísticos associados pelo público ao cinema documentário. Entre as razões que podem levar um cineasta a utilizar esse estilo de filmagem está o baixo custo de produção, mas o interesse do público por filmes de ficção que apresentam imagens e sons de textura amadora ou caseira parece ser um fenômeno cultural mais amplo do que a constituição de um subgênero fílmico.

Pesquisadores de múltiplas tendências teóricas têm investigado esse fenômeno (Odin, 1995; West, 2005; Feldman, 2008; Brasil e Migliorin, 2010; Heller-Nicholas,

2011; Bragança, 2011; Ingle, 2011; Bordwell, 2012; Cáncipa e Ferraraz, 2013). As diferentes abordagens trabalham elementos que vão da apropriação de técnicas amadoras oriundas de vídeos do Youtube e filmes de família até debates sobre regimes estéticos contemporâneos que privilegiam imagens da intimidade.

Neste artigo, pretendemos discutir alterações na poética do cinema instituídas por restrições que a natureza do falso *found footage* impõe à instância narradora. Essas restrições aparecem porque a equipe criativa (roteiristas, diretores, fotógrafos, *sound designers* etc.) precisa, além de apresentar as peripécias do enredo com clareza narrativa, agregar ao filme a aparência de um documento histórico. Esta necessidade suplementar interfere no equilíbrio entre legibilidade e verossimilhança, em que normalmente o primeiro detém privilégio (Altman, 1992).

A câmera diegética

A mais destacada característica do falso *found footage*, uma característica que influencia todos os padrões de estilo do gênero, consiste na presença de aparatos de registro de imagens e sons dentro do mundo ficcional habitado pelos personagens. Estes aparatos são uma exigência fundamental de todo falso documentário, porque se tornam responsáveis diretos pela indexação desses filmes à categoria documental. O impacto da presença da câmera na diegese é assim descrito por Bill Nichols:

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

³ O termo *found footage*, que pode ser traduzido como “filmagens encontradas”, tem sido utilizado como referência a uma vertente do cinema documentário, praticada por cineastas como Harun Farocki, Péter Forgács e Martin Arnold. Esse filão consiste da produção de documentários experimentais a partir da resignificação de imagens de arquivo pré-existentes. Para evitar confusão, muitos pesquisadores preferem usar outros termos, como *Point of View - POV Films* ou *Discovered Footage Films*, para se referir aos falsos documentários.

⁴ *A Bruxa de Blair* arrecadou US\$ 248 milhões em salas de projeção ao redor do mundo.

⁵ A lista completa (com atualização semanal) de filmes de falso *found footage* compilada dentro da pesquisa que gerou este ensaio pode ser consultada no endereço eletrônico <http://www.imdb.com/list/tagV4JrrckY/>.

⁶ Esta distinção, contudo, extrapola os objetivos deste ensaio.

Vamos chamar estes aparatos de *câmera diegética*. O termo tem sido usado por outros autores (Ingle, 2011; Cánepa e Ferraraz, 2013), mas num sentido mais estreito, quase literal; damos à expressão um uso mais elástico (Carreiro, 2013). Para começar, a câmera diegética a que nos referimos abrange não apenas câmeras de vídeo, telefones celulares e gravadores de sons manipulados pelos personagens, mas todo o conjunto de imagens e sons que registram, dentro da diegese, aspectos do mundo ficcional. Isso inclui filmagens produzidas pelos personagens, mas também vídeos do YouTube, filmes familiares, registros íntimos, imagens de *webcam*, noticiários de televisão e todo tipo de conteúdo audiovisual a que os seres ficcionais têm acesso. Para além dos aparatos de produção de imagens dentro do mundo da ficção, entendemos por câmera diegética uma regra de construção narrativa inescapável a todos os diretores de filmes de *found footage*, segundo a qual a presença na diegese de ferramentas de registro e reprodução de sons e imagens impõe, necessariamente, restrições de ordem estilística ao ato narrativo.

Em outras palavras, atribuímos a expressão *câmera diegética* a um princípio estilístico, mais do que a um mero instrumento de registro de imagens e sons. Esse princípio responde por restrições impostas ao ato da criação cinematográfica. A maior dessas restrições diz respeito à ubiquidade da instância narradora. Na ficção tradicional, o narrador oculto pode mover livremente o dispositivo de registro, escolhendo a cada novo plano o posicionamento de câmera mais favorável à compreensão do enredo pelo espectador. Sendo não diegética (ou seja, existindo apenas na dimensão narrativa e não tendo sua presença vinculada às propriedades ontológicas do mundo ficcional), a câmera pode ser posicionada em lugares fisicamente inacessíveis da diegese. A mesma afirmação vale para o gravador de sons (Carreiro, 2013).

A noção de câmera diegética ancora firmemente o ponto de vista da trama em lugares onde os personagens têm acesso. Num falso *found footage*, por exemplo, a câmera fotográfica não pode voar (a não ser que esteja num avião, helicóptero ou outro veículo voador), o que veta a utilização de planos gerais aéreos, muito comuns na ficção tradicional contemporânea. Dessa forma, a instância narradora está presa às regras da Física para poder posicioná-la ou movê-la.

Naturalmente, após o primeiro *boom* da ficção codificada como *found footage*, ocorrido em 1999, levou

algum tempo para que a abordagem baseada no princípio da câmera diegética encontrasse padrões estáveis. A partir de então, e durante aproximadamente uma década, diretores de falsos *found footage* experimentaram soluções de representação, tanto na área do som quanto no campo da imagem, para manter-se fieis a esse princípio. Antes dele, as soluções podiam variar bastante. Um bom exemplo disso está nas trilhas sonoras dos filmes daquele período. Algumas vezes, os sons eram organizados com técnicas sofisticadas usadas por *sound designers* em ficções tradicionais (mixagem em seis canais com abundância de efeitos *surround*, vozes claramente discerníveis, uso de música extra-diegética), como ocorre em *Noroi* (Kôji Shiraishi, 2005) e *Cloverfield – Monstro* (Matt Reeves, 2008). Outras vezes, técnicas mais rudimentares buscavam a crueza imperfeita (mixagem estéreo em dois canais, vozes abafadas, nenhuma música) de registros amadores não editados, caso de *A Bruxa de Blair* e *The Collingswood Story* (Michael Constanza, 2002). Os filmes privilegiavam ora a legibilidade narrativa, ora a verossimilhança documental, oscilando livremente entre os dois polos.

No entanto, a primazia da legibilidade foi progressivamente se tornando mais rara, a partir de 2007. Os diretores de falsos *found footage* pareciam perceber, a partir dali, que estavam sujeitos a limitações estilísticas mais rígidas, impostas pela presença da câmera, que exigia um reforço extra na importância da verossimilhança e algum grau de sacrifício da legibilidade. Para registrar o efeito de real solicitado, os cineastas passaram a buscar soluções para os problemas de representação impostos por roteiros que incluíam o princípio da câmera diegética. Afinal, era imperativo que o público continuasse compreendendo o andamento da trama, mesmo que a natureza imperfeita dos registros supostamente falsos devesse obstruir essa clareza.

Este ensaio pretende demonstrar que a estabilidade nos padrões narrativos, a partir do reconhecimento da importância aumentada da verossimilhança, não ocorreu por acaso. Um grupo de filmes influentes⁷, produzidos ou lançados no ano de 2007, foi responsável, pelo menos parcialmente, pela definição de um conjunto estável de padrões estilísticos de sons e imagens para falsos *found footage*. Destacamos no texto o longa-metragem espanhol [Rec], dirigido por Paco Plaza e Jaume Balagueró, como um dos títulos responsáveis por instituir um paradigma – um trabalho de referência – para o gênero.

⁷ Entre esses filmes, além de [Rec], incluímos os já citados *Diário dos Mortos* e *Cloverfield – Monstro*, como também *Redacted* (Brian De Palma) e *Atividade Paranormal* (Paranormal Activity, Oren Peli).

Erros propositais

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

A presença de defeitos técnicos é uma característica encontrada em praticamente todos os falsos filmes de *found footage*. Ela aproxima a textura das imagens e sons à estilística dos filmes amadores (Odin, 1995). Mas, embora alguns falsos documentários tentem mimetizar características técnicas dos filmes de família, conforme relacionadas por Roger Odin, este não é o caso de *[Rec]*. No filme espanhol, os personagens que captam as imagens e sons não fazem parte do grupo social que presencia os eventos extraordinários que dão forma narrativa ao filme. Esses personagens constituem uma equipe profissional de televisão. Porém, são as imperfeições técnicas que conferem ao material registrado por essa equipe uma espécie de selo de autenticidade, confirmando o (falso) caráter espontâneo e extraordinário desse material. São precisamente esses defeitos sonoros e imagéticos que reforçam o efeito de real (Barthes, 2004) presente nos filmes do subgênero, emprestando-lhe o senso de urgência e verossimilhança necessário para acrescentar ao gênero horror, nas palavras de Gary Rhodes (2002), “uma forte aura de realidade”.

[Rec] instituiu, de fato, um dos padrões mais recorrentes em falsos filmes de *found footage*: a presença de equipes de cinema ou televisão como protagonistas. Isto já ocorria em *Canibal Holocausto* e *A Bruxa de Blair*, mas o segundo boom ocorrido após 2007 tornou essa característica absolutamente fundamental para filmes como *El Sanatorio* (Miguel Alejandro Gomez, 2010), *O Caçador de Trolls* (Trolljegeren, André Øvredal, 2010), *Fenômeno Paranormal* (Grave Encounters, Colin Minihan e Stuart Ortiz, 2011) e sua continuação de 2012, *The Tunnel* (Carlo Ledesma, 2012), *Projeto Dinossauro* (The Dinosaur Project, Sid Bennett, 2012), *Sacrament* (Ti West, 2013) e muitos outros, bem como em *Final Prayer* (Elliot Goldner, 2013) e *Skinwalker Ranch* (Devin McGinn e Steve Berg, 2013), em que equipes de investigação de fenômenos sobrenaturais incluem especialistas em instalação e operação de câmeras de vídeo, microfones e gravadores de áudio.

O motivo para essa recorrência narrativa tem relação direta com o princípio da câmera diegética: como existe forte necessidade de clareza narrativa para que a progressão do enredo seja acompanhada sem dificuldade e de modo contínuo pelos espectadores, muitos cineastas optam por transformar os protagonistas de seus enredos em operadores de câmera, fotógrafos, técnicos de som direto, repórteres, estudantes de cinema ou cineastas. Essas profissões autorizam os personagens a manipular tecnicamente os dispositivos de registro com grau de perícia avançado, o que justifica a qualidade técnica relativamente estável dos sons e imagens colhidos por eles.

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

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

O padrão mencionado define o ponto de vista narrativo utilizado em *[Rec]*, cujo enredo acompanha uma equipe de televisão que grava uma reportagem sobre a rotina dos bombeiros de Barcelona, acompanhando o trabalho desses profissionais durante uma madrugada. Ocorre que, nessa madrugada específica, os bombeiros se deparam com o princípio de uma epidemia zumbi, cujo ponto de partida está localizado num prédio antigo de Barcelona. Trancados por autoridades sanitárias dentro desse prédio, enquanto acompanham uma equipe de bombeiros que atende o que parece ser um chamado de rotina feito de lá, a repórter Angela Vidal e o cinegrafista Pablo registram toda a escalada de horror e violência vivida pelos moradores do lugar.

O roteiro de *[Rec]* inclui cenas, personagens e situações dramáticas que têm o objetivo disfarçado de justificar, para o público, a excelente qualidade de imagem e som do filme. Durante o prólogo, Angela é vista explicando aos bombeiros (e, por conseguinte, aos espectadores), por duas vezes, como usar de forma apropriada microfones de lapela sem fio, do mesmo tipo normalmente usado em filmes de ficção. Essas cenas justificam não apenas a legibilidade das vozes de todos os personagens, na maior parte do tempo, mas também o uso de diferentes pontos de escuta (Chion, 1994, p. 89)

dentro de uma mesma tomada sem cortes, algo que só seria tecnicamente possível com a mixagem, na pós-produção, de vozes captadas diferentes microfones postados na diegese – algo que sabemos ocorrer. De fato, na maior parte das cenas, há cinco microfones em funcionamento dentro da diegese: microfones de lapela usados por dois bombeiros e por Angela, mais o microfone de mão utilizado pela repórter, e ainda o microfone embutido na câmera.

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

Em outra sequência especialmente significativa, Angela e Pablo se infiltram no porão do prédio, onde bombeiros e um morador do edifício tentam prestar socorros a dois feridos, para filmar a ação, que ocorre a portas fechadas. Esta é uma sequência exemplar, porque exemplifica com bastante nitidez a modulação cuidadosa entre a legibilidade da ação dramática e a verossimilhança documental, ambas necessárias para o filme funcionar com máxima eficácia. Angela e Pablo sobem em uma cadeira, forçam uma janela e observam o socorro médico por uma fresta, usando o *zoom* (Figura 1). Eles se alternam



Figura 1. O momento de maior relevância narrativa é sempre bem enquadrado.

Figure 1. The narratively most important shot is always very well composed.

para olhar o que ocorre. Quando um dos feridos ataca o bombeiro que o socorre, é Pablo quem está filmando pela fresta (Figura 2). A presença da câmera diegética nesse exato momento nos permite ver a cena também, junto com os personagens, e ter a certeza de que dentro daquele prédio ocorre um ataque zumbi. Fosse Angela a personagem a olhar pela fresta no momento dramaticamente mais relevante, a legibilidade da cena (e o conseqüente impacto dramático dela) teria sido muito menor.

A construção do personagem ficcional de Pablo também é bastante relevante para o princípio da câmera diegética. Ao contrário de Angela, que inicia o filme como uma repórter destemida e arrogante e que vai, ao longo dele, se transformando da vez mais em uma mulher aterrorizada, Pablo se mantém emocionalmente estável, praticamente indiferente à escalada de violência que presencia. Sua estabilidade espelha, de fato, a estabilidade de sua câmera. A profissão justifica, pelo menos parcialmente, essa estabilidade: se ele não fosse um cinegrafista profissional, nem as imagens seriam tão legíveis e nem ele permaneceria filmando todos os detalhes, apesar de aumentar seu próprio risco de vida por causa dessa decisão.

Num filme ancorado no princípio da câmera diegética, também é importante que os personagens que operam os dispositivos de registro permaneçam vivos até que a ação dramática termine (ou, pelo menos, chegue a um ponto que nos permita saber como o evento extraordinário terminou). Isso ocorre em *[Rec]*. Embora não sejam os personagens mais preparados para sobreviver a uma situação de risco (há vários bombeiros e policiais no prédio), e fiquem mais expostos aos riscos do que qualquer um (ambos procuram sempre se posicionar o mais próximo possível dos focos de violência, pois que-



Figura 2. A câmera sempre registra momentos dramaticamente importantes.

Figure 2. The camera always shows the most relevant dramatic moments.

rem registrá-los), Angela e Pablo sobrevivem até o final. Esse é um pré-requisito imposto pela câmera diegética: se morressem antes, o filme terminaria sem que o público soubesse o final da estória, pois nenhum outro personagem se preocuparia em continuar registrando o evento.

A estilística visual

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

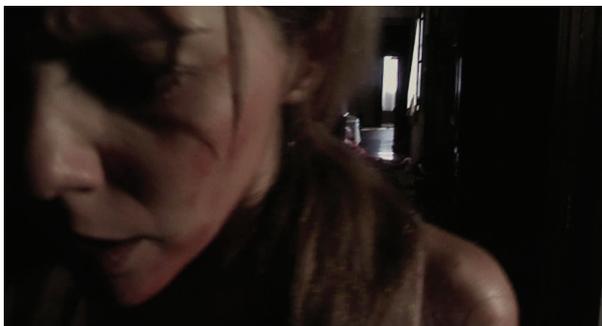


Figura 3. Close-up extremo revela afeto da personagem.
Figure 3. Big close-up shows character's affects.

problema de representação gerado pela eliminação da ubiquidade da câmera.

Dessa forma, *[Rec]* constitui uma *tour-de-force* visual, sendo constituído por 72 planos-sequência, com duração média de 57 segundos (Carreiro, 2013). O plano mais longo dura 17 minutos e 51 segundos, sem cortes aparentes. Predominam os planos gerais, mas a câmera móvel está constantemente reenquadrando os personagens e buscando os rostos, seja através do recurso do *zoom*, seja através da aproximação física do cinegrafista (Figuras 3 e 4). Dessa maneira, Plaza e Balagueró revisam e renovam uma ferramenta fundamental da poética da continuidade intensificada (Bordwell, 2006): mesmo sem poder adotar a montagem hiper-fragmentada, característica dos filmes de ficção realizados após os anos 1980, os diretores de *[Rec]* encontraram maneiras de concentrar a maior parte da ação dramática nos rostos dos atores.

Essa ênfase no rosto dos atores costuma ser, por conta das restrições impostas pela câmera diegética, bem mais discreta nos falsos *found footage* do que nas ficções tradicionais, nas quais pelo menos metade dos planos (Carreiro, 2011, p. 182) são close-ups de rostos humanos. Muitos dos falsos documentários pioneiros – entre eles *Canibal Holocausto*, *Estranhas Criaturas* (Alien Abduction: Incident at Lake County, Dean Alioto, 1998), *As Fitas de Poughkeepsie* (The Poughkeepsie Tapes, John Erick Dowdle, 2007) e *The Last Broadcast* (Stefan Avalos e Lance Weiler, 1998) – praticamente não contêm nenhum close-up de rosto.

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



Figura 4. A tensão estampada nas faces.
Figure 4. The tension seen in the faces.

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

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

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

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

De todo modo, o princípio da câmera diegética obriga um reforço à verossimilhança, mas sem exageros

que impeçam a compreensão do enredo. Assim, se um falso documentário precisa conter certo grau de impureza nas imagens, ele também tem que apresentar um mínimo de legibilidade. Em outras palavras: é preciso que a câmera treme, mas não muito. Ela deve perder o foco e desenquadrar, mas por pouco tempo. Esses defeitos não podem impedir o público de continuar recebendo um fluxo contínuo de informações narrativas, sob risco de que as pessoas na plateia não entendam aquilo que veem e ouvem, pelo menos parcialmente.

Uma das táticas mais eficientes para permitir a conjugação de verossimilhança e legibilidade nas imagens consiste na encenação em profundidade, através da técnica que David Bordwell (2009, p. 219) chama de “encenação recessiva”: o estabelecimento de eixos de ação física diagonais e/ou perpendiculares, em relação à posição da câmera. Essa estratégia de composição pictórica permite que a câmera faça poucos movimentos laterais, que frequentemente produzem borrões na imagem (chamados no jargão cinematográfico de ‘chicotes’) e a tornam ilegíveis. É exatamente essa a maneira como os diretores de *[Rec]* solucionam esse problema de representação. Os longos e estreitos corredores produzidos pelo estilo arquitetônico do prédio permitem que quase toda a ação física relevante vista no filme seja estruturada em eixos perpendiculares: bombeiros, moradores e zumbis correm mais para frente e para trás do que para os lados, o que produziria imagens mais caóticas e ilegíveis. Frequentemente, os atores se colocam a diferentes distâncias da câmera, estruturando o plano visual a diferentes camadas de profundidade (Figuras 5 e 6).

Por fim, é importante chamar a atenção para um importante aspecto da construção dramática de *[Rec]*: a alternância entre as trilhas de imagem e de som como canal principal de apresentação de informações narrativas relevantes. De modo geral, como afirmam Rick Altman

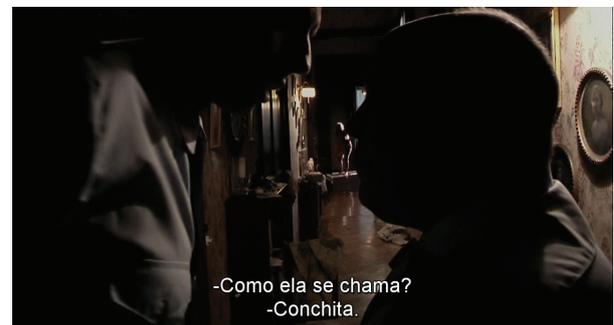


Figura 5. Primeiro e segundo plano agressivos.

Figure 5. Aggressive first and second planes of shot.



Figura 6. Eixo diagonal em *[Rec]*.
Figure 6. Diagonal axis in *[Rec]*.

(1992) e Randy Thom (1999), a maioria dos diretores de cinema costuma dar pouca atenção à trilha sonora de um longa-metragem, usando o som apenas para inscrever as imagens no tempo e dar-lhes realismo. O uso do som como contraponto das imagens – isto é, fornecendo informações diferentes ou mesmo contrastantes daquelas presentes na trilha visual – já era recomendada por teóricos como Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov no célebre manifesto que assinaram em conjunto no ano de 1928 (Eisenstein, 1992). Ainda hoje, contudo, são poucos os diretores que pensam o som dessa maneira.

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

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

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

Conclusão

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

É importante ressaltar que os dois diretores de *[Rec]* não criaram esses padrões do vácuo, como num passe de mágica. Nesse ponto, vale a pena introduzir o conceito de *esquema*, desenvolvido pelo historiador de arte Ernst Gombrich. Esquemas são conjuntos de normas de estilo disponíveis aos artistas de determinada época para resolver problemas de representação (Gombrich, 2007). Essas técnicas se firmam no repertório dos artistas quando se mostram bem-sucedidas, mas isso não ocorre rapidamente, e sim aos poucos. Segundo Gombrich, os artistas podem utilizar as ferramentas de representação da realidade de quatro modos distintos: replicação (resgate de uma técnica já conhecida), revisão (variação de uma técnica), síntese (união de duas ou mais técnicas), ou criação (surgimento de nova técnica). Esquemas funcionam mais ou menos como sistemas de códigos (ou seja, regras narrativas e técnicas estilísticas) que produzem significados a partir da manipulação de significantes. Eles são flexíveis o suficiente para que cada artista, dentro dos

contextos de produção em que opera, os modifique ou adapte em variados graus de ênfase.

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

Ainda que não tenham sido inventores de muitos desses padrões, os diretores de [Rec] propuseram soluções viáveis e inventivas para as restrições impostas pela câmera diegética. Não nos parece que coincidência que nossa pesquisa tenha percebido uma uniformização mais intensa, a partir da segunda metade da década de 2000, das ferramentas narrativas utilizadas pelos cineastas que fazem filmes pertencentes ao ciclo de produção. Assim, parece-nos que [Rec] constitui um filme importante no processo de consolidação de um paradigma – de um esquema estável de soluções para problemas de representação impostos pelo princípio da câmera diegética. Essa constatação ajuda a posicionar o filme espanhol – ao lado de trabalhos como *Redacted*, *Diário dos Mortos* e *Atividade Paranormal*, todos lançados no mesmo ano de 2007 – como um dos mais interessantes falsos *found footage* realizados até aqui.

Referências

- ALTMAN, R. 1992. *Sound theory, sound practice*. New York, Routledge, 304 p.
- BARTHES, R. 2004. *O rumor da língua*. 2ª ed., São Paulo, Editora Martins Fontes, 190 p.
- BORDWELL, D. 2009. *Figuras traçadas na luz*. Campinas, Papirus Editora, 352 p.
- BORDWELL, D. 2012. Return to Paranormalcy. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>. Acesso em: 26/06/2015.
- BORDWELL, D. 2006. *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Los Angeles, University of California Press, 309 p.
- BRAGANÇA, K.N. 2011. A credibilidade sobrenatural: Análise das estratégias de persuasão e do efeito de real no gênero de horror em *Atividade Paranormal*. In: L. LEITE et al. (eds.), *Leitor, Leitora: Literatura, recepção, gênero*. Vitória, Editora da Universidade Federal do Espírito Santo, p. 204-210.
- BRASIL, A.; MIGLIORIN, C. 2010. Biopolítica do amador: generalização de uma prática, limites de um conceito. *Revista Galáxia*, **20**:84-94.
- CÁNEPA, L.; FERRARAZ, R. 2013. Fantasmagorias das imagens cotidianas: o estranho e a emulação do registro videográfico doméstico no cinema de horror contemporâneo. In: A. BRASIL et al. (eds.), *Visualidades hoje*. Salvador, Editora da Universidade Federal da Bahia, p. 79-99.
- CARREIRO, R. 2013. A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror. *Revista Significação*, **40**(40):224-244. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2013.71682>
- CARREIRO, R. 2011. *Era uma vez no spaghetti western: estilo e narrativa na obra de Sergio Leone*. Recife, PE. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Pernambuco, 332 p.
- CHION, M. 1994. *Audiovision: Sound on screen*. New York, Columbia University Press, 270 p.
- EISENSTEIN, S. 1992. *A forma do filme*. 2ª ed., Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editora, 236 p.
- FELDMAN, I. 2008. O apelo realista: uma expressão estética da biopolítica. *Revista Famecos*, **15**(36):61-67. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2008.36.4416>
- GOMBRICH, E.H. 2007. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. 4ª ed., São Paulo, Martins Fontes, 386 p.
- HELLER-NICHOLAS, A. 2011. Pre-History of 'reality' horror film. *Revista Ol3Media*, **9**:26-30.
- INGLE, Z. 2011. George A. Romero's Diary of the Dead and the rise of the diegetic camera in recent horror films. *Revista Ol3Media*, **9**:31-36.
- NICHOLS, B. 2005. *Introdução ao documentário*. Campinas, Papirus, 275 p.
- ODIN, R. 1995. *Le film de famille*. Paris, Méridiens-Klincksieck, 235 p.
- RHODES, G.D. 2002. Mockumentaries and the production of realist horror. *Revista Post-Script*, **21**(3):46-60.
- THOM, R. 1999. Designing a movie for sound. *Revista Iris*, **27**:9-20.
- WEST, A. 2005. Caught on tape: the legacy of low-tech reality. In: G. KING (ed.), *The Spectacle of the Real: from Hollywood to reality TV and beyond*. Bristol, Intellect Ed., p. 86-92.

Submetido: 26/06/2015

Aceito: 22/09/2015