



Ambiência e realismo das imagens técnicas na franquia *Atividade Paranormal*

Ambience and realism of technical images in Paranormal Activity film series

Ana Maria Acker¹

Resumo: O artigo propõe uma discussão de aspectos estéticos dos usos da imagem na franquia *Atividade Paranormal*. A partir de autores como Alexandra Heller-Nicholas, Jonathan Crary, Philippe Dubois e Hans Ulrich Gumbrecht, busca-se problematizar o realismo desse cinema de horror contemporâneo. O objetivo é analisar as transformações nas produções por meio da exploração de artefatos diversos, como câmera de vídeo e de vigilância, *webcam*, celular, entre outros.

Palavras-chave: Cinema; Horror; Realismo; Tecnologia.

Abstract: This article proposes a discussion about aesthetic aspects of the image in *Paranormal Activity* film series. From authors such as Alexandra Heller-Nicholas, Jonathan Crary, Philippe Dubois and Hans Ulrich Gumbrecht, we try to problematize the realism of this contemporary horror cinema. The objective is to analyze the transformations in the productions by the exploration of various artefacts, like video camera and of surveillance, *webcam*, mobile phones, and others.

Keywords: Cinema; Horror; Realism; Technology.

Introdução

A experiência estética com o cinema de horror é discussão recorrente em textos acadêmicos e está longe de esgotar-se, já que o gênero permanece em transformação. Nos últimos anos, chama a atenção um tipo específico de horror: os *found footage films* (filmes de gravações encontradas). As obras são realizadas em parte ou totalmente a partir de falsos registros amadores de situações estranhas ou extraordinárias (CARREIRO, 2011). Esses filmes, muitas vezes, simulam ser documentários e geralmente partem da premissa de que as pessoas que captaram as imagens na tela estão mortas ou desaparecidas. Todavia, o conceito foi expandido e engloba uma categoria ampla de produções, como afirma Alexandra Heller-Nicholas:

O termo “horror found footage” é usado livremente no discurso popular. Em alguns casos, se refere apenas aos filmes que apresentam material que é literalmente encontrado ou descoberto, como *A Bruxa de Blair*, *Cloverfield*, *V/H/S* e *Fenômenos paranormais* (*The Vicious Brothers*, 2011). Ele também pode acomodar o horror filmado com câmera diegética na mão, câmera de segurança, ou ambas, como *Diário dos Mortos*, *Apartamento 143* e *Atividade paranormal*. A definição começa a ficar nebulosa quando se considera a inclusão desse material em filmes descritos como “falsos documentários de horror”, com entrevistas, voz-over e documentação visual (jornais, documentos, fotos), o que fica evidente em filmes como *Filha do Mal*, *O Último exorcismo*, *O Segredo do Lago*

¹ Doutora em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. Professora da Universidade Luterana do Brasil – ULBRA, campus Canoas, RS. E-mail: ana_acker@yahoo.com.br.

Mungo, The Ghosts of Crowley Hall (Daren Marc, 2008) e *A Última transmissão* (Stefan Avalos and Lance Weiler, 1998). (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 13, tradução nossa)².

Faz-se necessário explicar que a origem do termo *found footage* está ligada ao cinema experimental ou de vanguarda: esses registros são muito usados em produções documentais e de experimentação. Segundo Michael Zryd, essas obras são “um subgênero específico do cinema experimental (ou *avant-garde*) que integra material filmado previamente em novas produções”³ (2003, p. 41, tradução nossa). O autor faz uma distinção entre imagens de arquivo e o *found footage*. De acordo com ele, o primeiro está ligado a arquivos oficiais, enquanto que o segundo geralmente é encontrado em coleções particulares e arquivos de produtoras.

O uso do termo, entretanto, gera polêmica e alguns pesquisadores preferem a denominação de falso documentário de horror, *Point of view (POV) films* ou *discovered footage films* (termo adotado por David Bordwell) (CARREIRO, 2013). Tais obras chamam a atenção principalmente pela forma como se dirigem ao espectador, dando a ver a materialidade cinematográfica na tela.

As produções com essas características se intensificaram, sobretudo, com *Atividade Paranormal* (2007), de Oren Peli. Lançado como produção independente, com orçamento aproximado de US\$ 15 mil, o filme faturou cerca de US\$ 108 milhões só nos Estados Unidos⁴, dando início a uma franquia de mais cinco filmes: *Atividade paranormal 2* (2010), de Tod Williams; *Atividade paranormal 3* (2011), de Henry Joost e Ariel Schulman; *Atividade paranormal 4* (2012), também de Henry Joost e Ariel Schulman; *Atividade paranormal: Marcados pelo Mal* (2014), de Christopher Landon, e *Atividade paranormal – Dimensão fantasma* (2015), de Gregory Plotkin. O presente artigo propõe uma discussão de aspectos estéticos dos usos da imagem nos cinco filmes a partir de autores como Alexandra Heller-Nicholas, Jonathan Crary, Philippe Dubois e Hans Ulrich Gumbrecht. O objetivo é problematizar o realismo desse cinema de horror contemporâneo por meio da análise das transformações nas produções pela exploração de artefatos diversos, como câmera de vídeo e de vigilância, *webcam*, celular, entre outros⁵. Embora faça referências à trama original, *Marcados pelo Mal* não é analisado aqui por abordar foco narrativo diferente das demais produções

² No original: “The term ‘found footage horror’ is used loosely in popular discourse. In some cases, it pertains only to horror films that feature material that is literally found or discovered such as *The Blair Witch Project*, *Cloverfield*, *V/H/S*, and *Grave Encounters* (The Vicious Brothers, 2011). It can also accommodate horror movies filmed with diegetic hand-held cameras, surveillance cameras, or both, such as *Diary of the Dead*, *Apartment 143*, and the *Paranormal Activity* films. This definition begins to get hazy when considering the inclusion of this material in films loosely described as “horror mockumentaries” alongside interviews, voice-overs, and visual documentation (newspaper clippings, photographs), as evident in movies like *The Devil Inside*, *The Last Exorcism*, *Lake Mungo*, *The Ghosts of Crowley Hall* (Daren Marc, 2008), and *The Last Broadcast* (Stefan Avalos and Lance Weiler, 1998).

³ No original: “The found footage film is a specific subgenre of experimental (or *avant-garde*) cinema that integrates previously shot film material into new productions”.

⁴ Dados do site Internet Movie Database (IBDM). Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt1179904/?ref_=fn_al_tt_1>. Acesso: mar. 2017.

⁵ A discussão deste artigo integra a tese *O Dispositivo do olhar no cinema de horror found footage*, defendida em abril de 2017 no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS.

Ambiência, realismo e horror

A ontologia visual do cinema de horror *found footage* é distinta do que percebemos como recorrente nas tradições do gênero na indústria audiovisual. A imagem de síntese, que segundo Philippe Dubois (2004), em certo sentido, não existe, não passa de uma potencialidade do programa: “Não há mais olhar, não há mais ato constitutivo de um sujeito em relação ao mundo, não há mais magia ou milagre a se esperar do encontro e dos seus acasos. Não há mais grãos do real para arranhar a imagem envernizada da tecnologia” (DUBOIS, 2004, p. 49). Neste contexto, não há mais referente para a imagem, salienta o autor. Ou seja, a diegese digital traz um sentido inverso àquilo comumente entendido como cinema:

Não é mais a imagem que imita o mundo, é o “real” que passa a se assemelhar à imagem. Na verdade, trata-se de uma espiral infinita, uma analogia circular, como uma serpente que morde a própria cauda: a relação mimética funciona como os dois espelhos paralelos que se refletem e se repercutem ao infinito se que saibamos qual foi o ponto de partida. É provavelmente por isto que a maior parte das imagens de síntese, apesar de poder inventar figuras visuais totalmente inéditas e nunca vistas, esforça-se ao contrário para reproduzir imagens já disponíveis, objetos já conhecidos do mundo. Elas apostam na semelhança (mesmo que falseada ou forçada), não tanto para mostrar que podem “fazer tudo”, mas porque não sabem mais o que fazer (que seja diferente) (DUBOIS, 2004, p. 53).

Toda representação imagética implica semelhança e dessemelhança, argumenta Dubois (2004), a transparência e a opacidade, sendo a história estética das máquinas de imagem constituída desses vieses. O autor refere-se aqui mais ao simulado pelo cinema, aquelas figuras criadas exclusivamente a partir da imagem digital, sem referência no mundo físico.

Jonathan Crary (2012) salienta que as imagens sintetizadas (simuladores, ressonâncias magnéticas, realidade virtual) de alguma forma “estão deslocando a visão para um plano dissociado do observador humano” (CRARY, 2012, p. 11). A função do olho está sendo substituída por práticas em que essas visualidades não mantêm mais uma relação com um observador em um mundo “real”, destaca o autor (2012, p. 12), em consonância aos argumentos de Dubois (2004). O visual é cada vez mais evidenciado por códigos virtuais: “Se é possível dizer que essas imagens se referem a algo, é, sobretudo, a milhões de bits de dados matemáticos eletrônicos” (CRARY, 2012, p. 12).

Analisar o realismo no cinema demanda, portanto, outras categorias diante da imagem de síntese. Talvez devemos deslocar os questionamentos da representação para o perceptivo, o sensível das imagens. Nesse aspecto, Hans Ulrich Gumbrecht nos auxilia a pensar características da experiência estética com o horror *found footage*. O autor observa o fenômeno estético como uma oscilação entre efeitos de sentido (a relação interpretativa com o mundo) e de presença (aquilo que foge ao sentido, de ordem sensorial) (GUMBRECHT, 2010).

O cinema de horror *found footage*, dessa forma, mostra-se um objeto instigante para se investigar o sensorial que foge ao sentido, ou que pelo menos torna essa produção

de sentido um tanto quanto difusa. Essas discussões, necessariamente, passam pela tecnologia. Segundo Gumbrecht (2010), ao mesmo tempo em que os artefatos técnicos nos afastam do mundo, eles impulsionam um desejo de *presentificação* do passado, ou seja, nos devolvem sensações de ambientes em que nunca estivemos, situações que nunca vivenciamos, mas desejamos.

A partir de características narrativas e de proposição de experiências estéticas por esses filmes, podemos desenvolver relações com o conceito de *Stimmung*, também de Hans Ulrich Gumbrecht. Pensado a partir dos estudos literários, o termo é de difícil tradução, conforme explica o autor – em inglês pode ser relacionado a *mood* (ambiência) e *climate* (clima, atmosfera):

Mood refere-se a uma sensação interior, um estado de espírito tão privado que não pode sequer ser circunscrito com grande precisão. *Climate* diz respeito a alguma coisa objetiva que está em volta das pessoas e exerce uma influência física. Só em alemão a palavra se reúne, a *Stimme* a *stimmen*. A primeira significa “voz”; a segunda, “afinar um instrumento musical”; por extensão, *stimmen* significa também “estar correto”. Tal como é sugerido pelo afinar de um instrumento musical, os estados de espírito e as atmosferas específicas são experimentados num *continuum*, como escalas de música. Apresentam-se a nós como nuances que desafiam nosso poder de discernimento e de descrição, bem como o poder da linguagem para as captar (GUMBRECHT, 2014, p. 12).

A conexão do *Stimmung* com a música não é à toa, explica Gumbrecht, pois o sentido da audição “é uma complexa forma de comportamento que envolve todo o corpo. [...] Cada tom percebido é, claro, uma forma de realidade física (ainda que invisível) que ‘acontece’ aos nossos corpos e que, ao mesmo tempo, os ‘envolve’” (2014, p. 13). Podemos afirmar que o teórico empreende aqui um desdobramento da dimensão da presença no estudo da experiência estética, tudo aquilo que toca aos corpos e é inapreensível pelo sentido ou o desestabiliza (GUMBRECHT, 2010). Há uma defesa em tornar os estudos dos efeitos de presença um objeto das humanidades. Ter o corpo ‘tocado’ pelos objetos abrange a presença:

Tal como aqui as descrevo, as atmosferas e os ambientes incluem a dimensão física dos fenômenos; inequivocamente, as suas formas de articulação pertencem à esfera da experiência estética. Pertencem, sem dúvida, àquela parte da existência relacionada com a presença, e as suas articulações como formas de experiência estética. (Claro que isso não significa que cada articulação da presença que vale como “estética” valha também como atmosfera ou como ambiente) (GUMBRECHT, 2014, p. 16).

As atmosferas e ambiências potencializadas por determinadas obras do mesmo modo levam a sensações de encontro com o tempo em que foram escritas e das respectivas narrativas. Haveria assim uma chance de perceber, sentir, ser tocado por um passado por meio da fruição artística: “É que aquilo que nos afeta no ato da leitura envolve o presente do passado em substância – e não um sinal do passado, nem a sua representação” (GUMBRECHT, 2014, p. 25). Não há assim uma busca de verdade na proposta investigativa baseada no *Stimmung*, pois esses não são fixos ou decifráveis: “O que importa, sim, é descobrir princípios ativos em artefatos e entregar-se a eles de modo afetivo e corporal – render-se a eles e apontar na direção deles” (GUMBRECHT, 2014, p. 30).

Discussão empreendida já em *Produção de Presença* (2010), Gumbrecht aprofunda o pensamento acerca da presentificação do passado que certas obras conseguem promover:

Por princípio, textos e artefatos absorvem a atmosfera de seus tempos. Porém, quer em termos estéticos, quer em termos históricos, tudo depende da medida em que os textos operam nessa absorção, e da intensidade com que os atos de leitura e de declamação tornam de novo presentes esses ambientes. [...] Ainda que possamos nem sempre dar por isso, não podemos – nem deveríamos – duvidar de que a atmosfera de um determinado presente pode tocar-nos de maneira direta; ao mesmo tempo, sentimos que esse mundo e a sua atmosfera nunca se materializarão por completo, e nunca assumirão, para nós, uma forma definitiva (GUMBRECHT, 2014, p. 57 e 58).

Esses passados retornam como sensações, ambiências que envolvem os corpos daqueles que entram em contato com os mundos narrados pelas obras. As ambiências e atmosferas são perceptíveis no universo dos filmes de horror e veremos como elas são possíveis na franquia *Atividade Paranormal*.

A sequência final de *Atividade Paranormal* (2007), por exemplo, traz um plano com a câmera caída, mas com a preservação de um ângulo que registra a ação sem opacidade, apesar de inclinado. No excerto, Katie (Katie Featherston) sai correndo do quarto, seguida pelo marido Micah (Micah Sloat). A câmera, colocada em um tripé, registra imagens do quarto vazio por cerca de um minuto. A suposição do que se passa chega por meio dos gritos de ambos. De repente, o corpo de Micah voa (Figura 1) pelo quarto e derruba a câmera, uma vez que ele foi assassinado pela esposa.

O plano inclinado introduz a entrada de Katie, e a escolha por essa estratégia salienta a revelação da possessão confirmada. A figura em inclinação tornou-se estranha, cheira o corpo do marido em trejeitos animais. Ao final, ela sorri para o aparelho e ao espectador e acaba atacando o artefato.

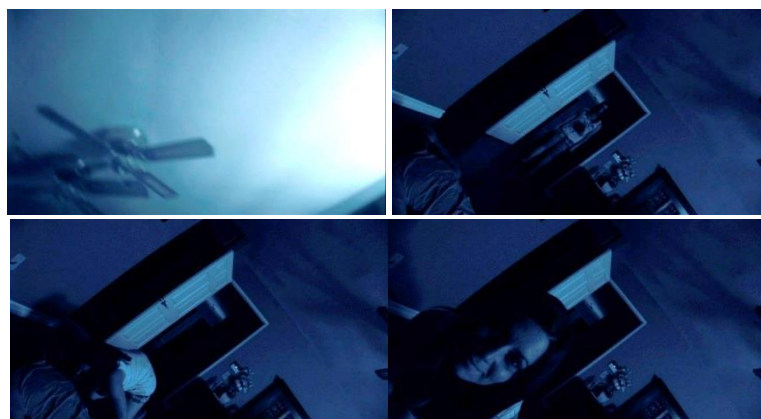


Figura 1 - Katie joga o corpo do namorado contra a câmera.

Fonte: Reprodução DVD

O plano fixo diante do qual coisas estranhas acontecem é marca da franquia. Esses tempos mortos geralmente antecipam tensões ou se completam pelo uso do som, o que verificamos no princípio da sequência. A imagem se cria a partir da expectativa gerada sobre o que ou quem entrará pela porta do quarto. Além disso, apesar de caída, a câmera permanece enquadrando todo o ambiente em que ocorre a maior

parte da trama (Figura 1), ou pelo menos das ações do demônio/espírito que assombra Katie.

A câmera derrubada pelo corpo de Micah mantém o plano transparente, podemos ver as ações de Katie pelo quarto. A série possui uma constância em exacerbar o uso da lente que tudo capta:

Atividade Paranormal apenas sublinha como nos tornamos receptivos à ubiquidade da tecnologia de vigilância. Sebastien Lefait tem conectado de forma útil a cultura de vigilância à forma como o primeiro *Atividade Paranormal* constrói seus sustos. "[O filme] lembra constantemente os espectadores de que a realidade da presença repousa sobre a sua disposição de suspensão da descrença", disse ele. "A este respeito, a especificidade do filme reside na forma como ele unilateralmente associa a suspensão da descrença ao alegado poder revelador da câmera de vigilância" (LEFAIT apud HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 90, tradução nossa)⁶.

A experiência com o horror depende muito desses planos abertos, parados, desse olho onipresente que está sempre lá, como se o artefato apresentasse uma pseudoneutralidade que na verdade torna a ubiquidade assustadora. É como se houvesse uma cumplicidade entre máquina e sobrenatural, um depende do outro para a comunicação com o mundo.

Em meio a essas situações, existe uma crença das personagens, frequentemente as masculinas, no poder das câmeras para captação das ameaças às respectivas famílias. Em *Atividade Paranormal 2* elas se espalham por vários cômodos da casa, frequentemente colocadas no alto para a constituição de ângulos abertos. Assim, de um aparelho do primeiro filme vemos a multiplicação para a diversidade em formatos e quantidade nas produções seguintes.

A câmera de vigilância, de certa maneira, subverte cânones desse horror tradicional, já que é comum ouvir que essas produções são incômodas, ou mostram nada em termos de concretude visual do horror⁷.

Dentro da franquia, a obra que mais se vale do poder revelatório da vigilância é a segunda. Montagens paralelas dos cômodos da casa registrados em imagens vão tecendo a trama e preparando o olhar do espectador para as ações de Katie, que vai à casa da irmã para raptar o sobrinho Hunter.



⁶ No original: "*Paranormal Activity* underscores just how accepting we have become of the ubiquity of surveillance technology. Sebastien Lefait has usefully linked surveillance culture to the way that the first *Paranormal Activity* constructs its frights. '[The film] constantly reminds the spectators that the reality of the presence rests on their willing suspension of disbelief,' he said. 'In this regard, the film's specificity lies in the way it unilaterally associates the suspension of disbelief to the alleged revelatory power of the surveillance camera'".

⁷ Comentário registrado por mim ao final de uma sessão em sala de cinema de *Atividade Paranormal 4* em 2012.



Figura 2 - Vigilância em vários cômodos da casa em *Atividade Paranormal 2*. Fonte: Reprodução DVD

Se o espectador de cinema precisa se adaptar à narrativa desses aparelhos, como salientam Heller-Nicholas e Lefait (2014), o mesmo estranhamento não ocorre em relação à estrutura imagética em si (Figura 2), visto que todos estamos acostumados com essa ambiência visual, tão constante em condomínios, ruas, bancos, estabelecimentos comerciais, escolas, universidades, programas de televisão dos mais variados tipos, desde telejornais até vídeos amadores exibidos em programas de entretenimento ou viralizados pela Internet.

Em *Atividade Paranormal 3* (2011), a câmera de vigilância é usada, mas é a textura do VHS que se sobressai na narrativa, uma vez que a história se passa na década de 1980 e o pai de Kate e Kristie trabalha justamente com produção e edição de vídeos de casamento. O contraste de cores, a data indicada na tela, os efeitos de rebobinar a fita são vistos reiteradamente.

Esses efeitos tomam proporção não apenas pelo artefato presente o tempo todo, mas principalmente pela opção por planos gerais dos ambientes. O quarto das meninas, a cozinha, o pátio da casa (Figura 3), há uma variedade de planos mais abertos que acentuam as características da imagem magnética.



Figura 3 - Planos gerais em VHS enfatizam a ambiência dos anos 1980. Fonte: Reprodução DVD

Durante a exploração do *video home system*, outras peculiaridades são apresentadas, como as dos monitores de edição do pai da família (Figura 4), que instala câmeras pela casa e registra as manifestações estranhas. É como se acontecesse a inserção de mais uma camada das atmosferas de uma visualidade de três décadas atrás.

Na figura 4 conseguimos identificar mais de uma textura de VHS sendo explorada no plano, no instante em que Dennis (Christopher Nicholas Smith) e seu assistente investigam um lençol que se ergue como um fantasma atrás da moça que exerce a função de babá na casa. A imagem videográfica traz aspectos distintos, como sinaliza Dubois:

Em vídeo, os modos principais de representação são, de um lado, o modo plástico (a “videoarte” em suas formas e tendências múltiplas) e, de outro, o modo documentário (o real - bruto ou não - em todas as suas estratégias de representação). E, sobretudo - é o que os une contra a transparência -, ambos com um senso constante do ensaio, da experimentação, da pesquisa e da inovação. Não por acaso, o termo mais englobante

que se escolheu para falar desta diversidade de gêneros das obras eletrônicas foi videocriação (DUBOIS, 2004, p. 78)



Figura 4 - Visualidade do VHS se apresenta em camadas diferentes. Fonte: Reprodução DVD

Não se trata de classificar *Atividade Paranormal 3* como filme experimental, não obstante conseguimos encontrar traços de manipulações diversas na produção, algo que pode ser encarado como esforço de experimentações dentro do gênero horror. Há sim um uso reiterado do vídeo como mecanismo de registro bruto, documental.

Já em *Atividade Paranormal 4* (2012), os adolescentes e as crianças da casa usam a visão noturna da câmera do Kinect, sensor de movimentos do videogame Xbox 360 ou Xbox One. A imagem é peculiar e, por meio dela, novamente o espírito Toby se movimenta.

Todos dançam, brincando com a produção imagética do aparelho, exceto Robbie (Brady Allen) (que na verdade é Hunter do segundo filme, sobrinho de Katie), que permanece sentado. O plano da dança é geral (Figura 5). Há um corte e aparecem os jovens revendo o vídeo no computador, quando percebem um movimento estranho no sofá ao lado de Robbie: Toby (Figura 5). Assim como em *Atividade Paranormal 3*, é por meio de outro aparelho que se consegue perceber as aparições de fantasmas. Na obra anterior, isso se dá pelo monitor usado para a edição de vídeo, enquanto que no quarto filme, ocorre pelo computador.

Os aparelhos servem assim não apenas para captar as comunicações do sobrenatural, como também para armazená-las, reproduzi-las, dar a chance de vê-las em velocidades variadas, compartilhá-las na rede - o namorado de Alex (Kathryn Newton) chega a afirmar que colocará o vídeo de Robbie e Toby no *Youtube*. Além de um contato com o desconhecido, há agora a chance de instituir uma permanência e reprodução deste de muitas possibilidades, manipulações, texturas, filtros.

Na figura 5 no canto superior esquerdo vemos o grupo dançando, brincando com a imagem estranha, dispersa pelos corpos e objetos em pontos esverdeados. Já à direita e nas imagens inferiores, percebe-se que os adolescentes veem uma presença na imagem ao lado de Robbie, algo se mexe e os assusta.

Esses vultos, interferências na imagem dos quatro primeiros filmes tomam rumos diferentes em *Atividade Paranormal 5*. Montagem paralela de planos dos cômodos monitorados, indicação do horário no canto inferior direito nada de novo ou surpreendente em termos de vigilância na comparação com os antecessores. Entretanto, em um aspecto o quinto filme se diferencia bastante dos demais: a imagem do demônio ou espírito maligno (Figura 6).

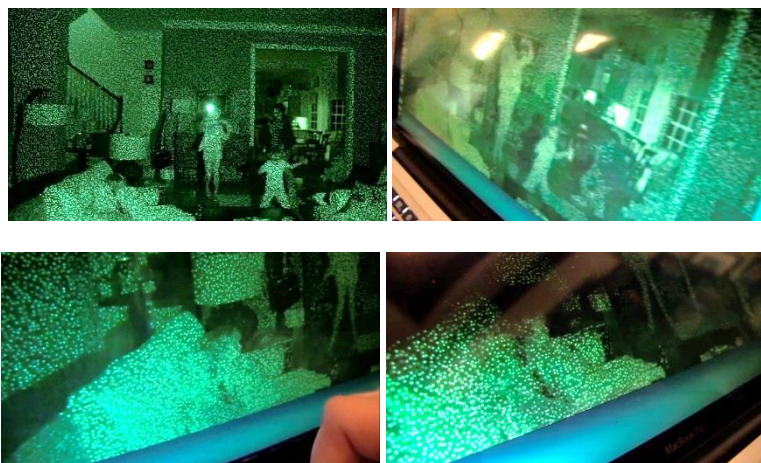


Figura 5 - Toby aparece em câmera de videogame. Fonte: Reprodução DVD



Figura 6 - Contato de Leila com o demônio. Fonte: Reprodução DVD

O ser disforme, líquido, aparece ao longo de praticamente toda narrativa (Figura 6). O zunido da criatura é permeado por um som que lembra o mexer na água, relacionando-se à imagem que se forma e desaparece em rapidez. Diferente dos outros filmes, *Dimensão fantasma* amplia a representação visual do monstro, coloca-o em três dimensões, dá a ele um espaço na trama que era comedido no restante da franquia. Temos praticamente um retorno a um tipo de horror clássico em que a fonte do medo se exhibe aos espectadores. Na figura 6 observamos a coisa aparecendo ao lado da câmera da menina. Em seguida, há um plano e contraplano de diálogo entre os dois, embora ouçamos apenas o que Leila fala.

Em relação à exploração do videográfico, há uma conexão com a trama do terceiro filme, pois as fitas da família de Katie e Kristie da década de 1980 são encontradas. Ocorre ainda o achado de uma câmera que mistura o videográfico e o digital em um aspecto estranho e que consegue captar espectros pela casa (Figura 7).

A ambiência imagética que a câmera efetiva traz ruídos, falhas, ondulações, alterações de cor, borrados e embaçados que mais adiante se revelam como manifestações do espectro maligno (Figura 6). O som da mesma forma se mostra modificado, com barulhos diferentes, acompanhando as mudanças visuais (Figura 7).



Figura 7 - Artefato antigo distorce, embaça, produz imagens com cores alteradas. Fonte: Reprodução DVD

Vídeo e pixels se sobrepõem como se a ambiência técnica de *Atividade Paranormal 5* promovesse uma síntese de todos os artefatos usados nas cinco produções. Nesse filme, o espectador sabe desde o início qual a ameaça pela qual as personagens passam e isso se dá, principalmente, pela construção em imagem de Toby, peculiar dentro das exploradas até então na franquia.

Considerações

No âmbito da experiência estética, o medo nem sempre é o protagonista – óbvio que esse não é o único objetivo de um filme de horror, mas é um aspecto pelo qual o *found footage* recebe críticas de fãs do gênero. Filmes chatos, cansativos, repetitivos, nos quais não se “vê” nada. Mas talvez não será esse o objetivo fundamental dessas produções? O incômodo, a vertigem, a desorientação, a claustrofobia são deveras recorrentes e colocam o horror em outro nível frutivo, não melhor ou pior, apenas diferente do habitual na grande indústria.

Se ocorre uma variedade de artefatos na franquia *Atividade Paranormal*, do mesmo modo há diversos tipos de imagens, texturas, cores diferentes que até o desenvolvimento do *found footage* não haviam sido exploradas no gênero horror. O caráter experimental dessas visualidades precisa ser considerado e entendido como um tensionamento das experiências dos espectadores com as obras.

Essas imagens intentam ambiências, conceito de Gumbrecht (2014) que auxilia a problematização para além da querela do realismo dos *found footages* de horror. As texturas estranhas, as falhas, ruídos, os “erros” dos equipamentos potencializam as experiências a partir de atmosferas, muitas dessas de aparelhos visuais que não são mais consumidos massivamente, com destaque para o VHS. A textura do vídeo está em especial no terceiro filme e para as gerações mais jovens representa algo diferenciado. Há sim uma *presentificação* do passado desses artefatos, dos modos como eram usados, um retorno de hábitos que são reconfigurados pelo contexto do horror.

O uso da câmera de vigilância nos filmes mantém um padrão com pequenas variações, geralmente é colocada no alto, enfatizando planos gerais dos ambientes (*Atividade Paranormal 2, 3, 4 e 5*). Já no artefato jogado ou colocado ao chão (*Atividade Paranormal*), percebemos um predomínio do errante, planos fragmentados nos quais a importância do som é expandida para o entendimento do que se passa na narrativa. No primeiro, há a evidência do poder do aparelho que tudo vê e controla; já no segundo há uma incompletude informacional e frutiva da imagem, uma presença ampla do que falta. O tudo ver e o ver pouco são propósitos de experiências estéticas com o horror, mas ambas ocorrem de formas diferentes. Os posicionamentos dos aparelhos sugerem o poder total do olhar, o processo maquínico que tudo vê e controla. O que é sonogado ao espectador, no entanto, pode constituir fator determinante para a tensão, medo, nojo, horror, enfim, experiências estéticas com a narrativa. O horror, portanto, se concretiza no ver em demasia e no não visto.

Bibliografia

- CARREIRO, Rodrigo Octávio. A Câmera diegética: clareza narrativa e legibilidade documental em falsos documentários de horror. In: XXII Encontro Anual da Compós, 2013, Bahia. **Anais eletrônicos**. Disponível em: <http://compos.org.br/data/biblioteca_2088.pdf>. Acesso: jun. 2013.
- _____. Legibilidade X verossimilhança: o som no falso documentário de horror. In: XV Encontro Internacional da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema – SOCINE, 2011, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos**. Disponível em: <<http://www.socine.org.br/anais/2011/interna.asp?cod=103>>. Acesso em maio de 2012.
- CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- _____. **Suspensões da percepção**: atenção, espetáculo e cultura moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, PUC-Rio, 2010.
- _____. **Atmosfera, ambiência, Stimmung**: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC Rio, 2014.
- _____. **Depois de 1945**: latência como origem do presente. São Paulo: Editora UNESP, 2014.
- _____. **Nosso amplo presente**: o tempo e a cultura contemporânea. São Paulo: Editora UNESP, 2015.
- HELLER-NICHOLAS, Alexandra. **Found footage horror films**: fear and the appearance of reality. Jefferson, NC: McFarland, 2014.