

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL – PUCRS
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – FAMECOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL – PPGCOM
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL**

Hilario Junior dos Santos

**O CINEMA PSEUDOAMADOR COMO EXPRESSÃO DA
CULTURA DA MOBILIDADE**

Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2011.

HILARIO JUNIOR DOS SANTOS

**O CINEMA PSEUDOAMADOR COMO EXPRESSÃO DA
CULTURA DA MOBILIDADE**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Comunicação Social (FAMECOS) da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Gerbase

Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2011.

-
- S237c Santos, Hilario Junior dos, 1980 –
O cinema pseudoamador como expressão da
cultura da mobilidade / Hilario Junior dos Santos.
– Porto Alegre, 2011.
158 f.
- Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação
em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul, 2011.
Orientador: Prof. Dr. Carlos Gerbase
1. Cinema - estética. 2. Cinema e linguagem.
3. Semiótica. I. Gerbase, Carlos. II. Título

CDD: 791.43

Catálogo elaborado por Karina Ramos CRB 14/1056

HILARIO JUNIOR DOS SANTOS

**O CINEMA PSEUDOAMADOR COMO EXPRESSÃO DA
CULTURA DA MOBILIDADE**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Comunicação Social (FAMECOS) da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) como requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Dissertação defendida em 26 de agosto de 2011.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Gerbase (PUCRS)

Profa. Dra. Cristiane Freitas Gutfreind (PUCRS)

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva (UFRGS)

Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2011.

Agradecimentos

Ao poder de escolha.

À Caroline Colpo, pelo empurrão inicial, pelos conselhos e pelo confortável sofá da sala quando precisei cochilar depois da viagem e antes das aulas.

Ao Paulo e à Indianara Perizzolo, por cederem o apartamento para minha estada ao longo do Mestrado e pela paciência em acordar cedo para me receber.

Ao Leandro e ao Ênio Damo pelas caronas à rodoviária no tempo em que dividíamos moradia.

À minha família, pelas “não-razões”, semioticamente falando.

Ao prof. Dr. Gerbase pela motivação contínua e orientações objetivas e que me possibilitaram chegar a este ponto.

Ao iPod, iPhone e demais tecnologias Apple, bem como ao Dramin que me acompanharam durante o Mestrado sem me deixar na mão em momento algum e tornaram o processo da viagem de 14 horas, ida e volta, todas as semanas, de Unesul, algo menos difícil do que deveria.

Ao *capuccino* do bar da Famecos, cujo alto nível de açúcar e cafeína foram colegas de aula indispensáveis.

Por fim, à Famecos/PUCRS pelo atendimento e à Unochapecó pelas condições que me permitiram me afastar por semanas seguidas durante o curso, sem perder o vínculo.

Dedico este trabalho todos que veem no audiovisual
mais do que um entretenimento ou uma indústria,
mas uma forma de pensar, imaginar e, por que não,
sonhar nos dias de hoje.

SUMÁRIO

RESUMO	viii
ABSTRACT	ix
LISTA DE FIGURAS	x
INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO I – DEFINIÇÕES FUNDAMENTAIS E TEORIA SEMIÓTICA.....	22
1 SOBRE OS FILMES “PSEUDOAMADORES”.....	22
2 AMADORISMO, PSEUDOAMADORISMO E CINEMA DE BAIXO ORÇAMENTO.....	27
3 SIGNO, SENTIDO, SIGNIFICADO E SIGNIFICAÇÃO.....	31
4 ENUNCIADO, ENUNCIÇÃO E OS “CONTRATOS IMPLÍCITOS”.....	35
CAPÍTULO II – LINGUAGEM, SIGNIFICAÇÃO E PERSUAÇÃO NO CINEMA.....	39
1 MATRIZES DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL E SEUS SUBCÓDIGOS.....	39
2 ASPECTOS PERSUASIVOS, NARRATIVOS E TECNOLÓGICOS DO CINEMA.....	48
3 O LUGAR DOS SUJEITOS DA ENUNCIÇÃO NO CINEMA PSEUDOAMADOR.....	61
CAPÍTULO III – UBIQUIDADE MUDIÁTICA, CONVERGÊNCIA E CULTURA DA MOBILIDADE	67
1 DA CULTURA DE MASSAS À CIBERCULTURA.....	67
2 CULTURA DA MOBILIDADE.....	71
3 IMPACTOS CULTURAIS DO ACESSO ÀS NOVAS TECNOLOGIAS NA NARRATIVA DA VIDA COTIDIANA: CONVERGÊNCIA E UBIQUIDADE.....	73
CAPÍTULO – IV A ENUNCIÇÃO DOS FILMES PSEUDOAMADORES	86
1 O PERCURSO GERATIVO DO SENTIDO.....	87
2 O QUADRADO SEMIÓTICO GREIMASIANO E AS RELAÇÕES ACTANCIASIS.....	88
3 SIMULACRO METODOLÓGICO DE ANÁLISE DOS FILMES PSEUDOAMADORES.....	94
3.1 [REC].....	96
3.2 <i>Cloverfield</i>	113
3.3 <i>Paranormal Activity</i>	132
4 COMPARAÇÕES, CRUZAMENTOS, CONCLUSÕES.....	148
CONSIDERAÇÕES FINAIS	154
REFERÊNCIAS	156

SANTOS, Hilario Junior dos. **O cinema pseudoamador como expressão da cultura da mobilidade**. (Dissertação de Mestrado apresentada no PPGCOM da Famescos/PUCRS). Porto Alegre: 2011. 159 f.

RESUMO

Esta pesquisa analisa o cinema “pseudoamador” como expressão da cultura da mobilidade a partir de uma abordagem semiótica, mapeando signos e suas relações nas enunciações dos filmes *[REC]*, *Cloverfield* e *Paranormal Activity*. Os filmes são decodificados e recodificados para determinar semelhanças discursivas de significação nos planos de expressão e conteúdo e determinar quais as marcas na enunciação deles que os agrupa e estabelecem contratos de veridicção consistentes entre enunciador e enunciatário, no contexto sociocultural dos filmes e dos atores envolvidos neste processo comunicacional.

Palavras-chave: Cinema; pseudoamadorismo; semiótica greimasiana; teoria dos signos; contrato de veridicção.

Linha de Pesquisa: Práticas Culturais nas Mídias, Comportamentos e Imaginários da Sociedade da Comunicação.

ABSTRACT

This study analyzes pseudo amateur cinema as expression of mobility culture from a semiotics approach, mapping signs and their relations in the enunciations of films *[REC]*, *Cloverfield* and *Paranormal Activity*. The films are decoded and re-coded in order to determine discourse similarities of meaning in expression and content plans, and to determine the marks in their enunciations, which group them and establish contracts of truth which are consistent between speaker and listener, in social cultural context of the films and actors involved in this communicative process.

Keywords: Cinema; pseudo amateurism; greimasian semiotics; signs theory; truth contract.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Telas do <i>teaser</i> do filme <i>[REC]</i>	57
Figura 2: Telas do <i>teaser</i> do filme <i>Cloverfield</i>	58
Figura 3: Telas do <i>teaser</i> do filme <i>Paranormal Activity</i>	60
Figura 4: O quadrado semiótico	89
Figura 5: Modalização do ser ou a segunda geração de termos categoriais	90
Figura 6: Estrutura sintagmática da narrativa e gemação das etapas sintagmáticas.	92
Figura 7: Sequência inicial de <i>[REC]</i>	99
Figura 8: Quadrados semióticos da sequência inicial de <i>[REC]</i>	100
Figura 9: Sequência final de <i>[REC]</i>	107
Figura 10: Quadrados semióticos da sequência final de <i>[REC]</i>	108
Figura 11: Sequência inicial de <i>Cloverfield</i>	117
Figura 12: Quadrados semióticos da sequência inicial de <i>Cloverfield</i>	118
Figura 13: Sequência final de <i>Cloverfield</i>	126
Figura 14: Quadrados semióticos da sequência final de <i>Cloverfield</i>	127
Figura 15: Sequência inicial de <i>Paranormal Activity</i>	135
Figura 16: Quadrados semióticos da sequência inicial de <i>Paranormal Activity</i>	136
Figura 17: Sequência final de <i>Paranormal Activity</i>	143
Figura 18: Quadrados semióticos da sequência final de <i>Paranormal Activity</i>	143

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa se dedica a analisar o cinema “pseudoamador” como expressão da cultura da mobilidade. A partir de uma abordagem semiótica, procura-se mapear os aspectos fundamentais, narrativos e discursivos das enunciações que caracterizam filmes contemporâneos realizados sob o pressuposto do hipotético amadorismo a fim de determinar, a partir da análise dos signos, quais marcas da enunciação dão subsídios para o estabelecimento do contrato de veridicção entre enunciador e enunciatário, relacionando estes signos com o contexto sociocultural que envolve os atores deste processo.

A alcunha "pseudoamador" serve para situar estes filmes não no conjunto de filmes que usam de uma estética amadora como tônica de sua realização, tampouco de filmes do segmento “Trash”, que têm uma fórmula própria e tendem ao exercício do cinema com pouco ou qualquer recurso financeiro. Este termo serve para selecionar produções que fazem-creer que sua realização seja casual e amadora (recursos audiovisuais baratos, narrativa não baseada em modelos clássicos, *cameraman* participativo na condição de personagem da ação etc.) e sobretudo na fórmula de que o filme é resultado de uma espécie de arqueologia do remanescente que o aparato de gravação captou e, portanto, sem uma suposta manipulação. São objetos dessa análise os filmes: *REC* (Espanha, 2007), *Cloverfield* (EUA, 2008) e *Paranormal Activity* (EUA, 2007). Obviamente eles mantêm relações com filmes que os precedem, como é o caso de *The Blair Witch Project* (1998), não incluído como objeto principal pelo distanciamento temporal do recorte principal.

Esta dissertação é fruto de um projeto idealizado no segundo semestre de 2009 e cuja pesquisa foi realizada no período de janeiro de 2010 a abril de 2011.

Os filmes escolhidos como o *corpus* da pesquisa foram lançados entre 2007 e 2008 e apresentam características semelhantes de narrativa e de produção que os destacam no circuito de exibição (pela forma e pelo conteúdo), que lhes confere uma

estética amadora e casual, embora não necessariamente sejam amadores. Estes filmes sugerem às suas audiências um tal realismo em sua realização que se questiona se o sentido de tais produções seria completo somente quando o enunciário visualiza tais narrativas. Ou seja, as pistas deixadas na construção sógnica dos filmes, na ordem de como construir tais narrativas, apropria-se de elementos culturais pós-modernos do imaginário popular para se fazerem mais bem recebidos e com maior nível de imersão da audiência.

O estudo deste fenômeno se justifica por dois fortes aspectos. Do ponto de vista do conteúdo, os filmes elencados apresentam semelhanças narrativas que os separam dos demais como se as escolhas criativas destes fossem determinadas pelo contexto sociocultural ao qual eles se apresentam. Do ponto de vista da forma, a utilização da linguagem audiovisual (ou da sua desconstrução, subversão, mas não reinvenção) chama a atenção também pelas semelhanças, mas especialmente pela adoção de uma forma de fotografar e montar características que, junto com a narrativa, provocam uma maior apreensão dos filmes pela audiência.

A potência deste fenômeno pode se justificar nas práticas do *streaming video* da Cultura da Mobilidade possíveis atualmente, em que sujeitos produzem audiovisuais instantâneos diariamente de eventualidades das mais banais às mais fantásticas para posteriormente compartilhar na internet. Tudo graças ao, cada vez maior, acesso às novas tecnologias de captura audiovisual. Esta constatação pode remeter a uma reflexão sobre a sociedade contemporânea e a influência das múltiplas telas com as quais ela interage diariamente, ou sobre como cada indivíduo passou a ser um produtor de conteúdo narrativizado, tamanha é sua ligação com o entretenimento na era do *reality show* (GABLER, 1999) ou, ainda, sobre a influência das linguagens líquidas das novas mídias e aparatos tecnológicos *mobiles* (SANTAELLA, 2007).

Tais filmes demonstram uma despreocupação com um acabamento técnico qualificado (pelo menos não evidente) e demonstram certas incidências, como: a presença da(o) câmera como personagem da narrativa; ainda com relação à câmera, um aspecto em toda a narrativa de que a câmera não dispõe de base (tripé, *steadycam*, grua ou similares) mas sim, como se ela estivesse em uma mão despreparada ou pega de surpresa com um acontecimento imediato; o uso intenso de planos-sequência quando supõe-se que não há montagem ou que não haja elipses temporais/narrativas intencionais; a utilização do suporte digital; uma

interpretação dos atores mais voltada ao casual, ciente da presença da câmera; modelo narrativo diferente do clássico ocasionando, em praticamente sua totalidade, um desfecho trágico; entre outros aspectos que podem emergir da análise semiótica proposta.

Estes e outros exemplos de aspectos de realização tornam os filmes mais facilmente aceitos/recebidos pela audiência, inclusive em se tratando de sua captura ser pelo suporte digital que, esteticamente, ainda não é uma unanimidade (GERBASE, 2003), mas que funciona nestas produções numa estratégia de torná-los mais críveis. Do ponto de vista do conteúdo, percebe-se um modelo narrativo similar entre os filmes que ocasiona um desfecho trágico em todos, uma forte preocupação de denúncia pelos personagens (tanto de quem está sendo filmado quanto de quem está filmando), bem como uma predisposição pelo terror.

Cabe determinar como se comportam os elementos das matrizes da linguagem (verbal, sonora, visual) (SANTAELLA, 2005) que apontam para essas tendências, se elas são transitórias ou frequentes dentro dos filmes escolhidos, refletir se essas narrativas são sintomáticas de uma realidade contemporânea fortemente afetada pela imagem audiovisual de baixa qualidade (*streaming*), em como a estética visual remete às novas mídias digitais de grande acesso – que, em parte, são caracterizadas por possibilitarem a qualquer amador produzir suas próprias narrativas da vida "real" –, ou, ainda, refletir se essas características associam, na condição de entretenimento contemporâneo, produções instantâneas, baratas e descartáveis, que remetem diretamente à Cultura da Mobilidade (SANTAELLA, 2007) em que são produzidas e exibidas, ou seja, no suporte do vídeo digital.

A abordagem deste estudo envolve desde um entendimento de conceitos fundamentais sobre o objeto de estudo e da teoria semiótica discursiva aplicada à análise de fragmentos dos filmes estudados para, por fim, estabelecer a possível relação de expressividade que estes filmes contêm com a Cultura da Mobilidade. Desta forma, o principal objetivo desta dissertação consiste em analisar os filmes pseudoamadores como possível expressão da cultura da mobilidade. Especificamente, procura-se analisar as matrizes da linguagem e pensamento para, na análise, determinar como tais matrizes são manipuladas para sugerir uma estética amadora, bem como mapear as marcas enunciativas dos objetos que deixam pistas no contrato de verificação na relação com a Cultura da Mobilidade e,

por fim, estudar esta última e seu ainda recente aspecto sintomático da contemporaneidade. Obviamente, tecer uma análise sobre três objetos bastante similares e aprofundar em suas semelhanças e diferenças é um objetivo indireto desta dissertação.

O problema norteador desta dissertação consiste em questionar o seguinte: como os filmes pseudoamadores utilizam das matrizes da linguagem (bem como de seus códigos) para, no contrato de veridicção entre enunciador e enunciatário, conferir verossimilhança a este, especialmente nas relações possíveis destes com a Cultura da Mobilidade?

Do ponto de vista dos objetivos, esta pesquisa tende a ser exploratória, pois visa a identificar os fatores que determinam ou contribuem para a ocorrência do fenômeno escolhido, além de aprofundar um conhecimento da realidade que contribua para este fim. Em outras palavras, o teor exploratório da pesquisa está em tentar esclarecer o fenômeno (ou o seu sentido) que corresponde aos filmes pseudoamadores na sua relação com uma cultura midiática atual e presente.

Do ponto de vista dos procedimentos a serem adotados, a presente pesquisa pode ser entendida como aplicada, bibliográfica e não experimental. Bibliográfica, pois visa a atender às demandas das temáticas evocadas que são, via de regra, essenciais para desenvolver a posterior análise, além de contribuírem para um posicionamento do tema no contexto social, econômico e cultural em que ele ocorre. A análise da mensagem representada nos filmes, através de aportes nos planos de expressão e conteúdo, visa a extrair subsídios que permitam mapear os signos utilizados pelos diferentes objetos no intuito de compará-los e na tentativa de conferir-lhes sentido.

A partir da classificação sugerida por Santaella (2010) acerca do mapeamento da área de comunicação (territórios, interfaces e inserção de teorias/ciências), compreende-se a presente pesquisa através do eixo que tem como **território** o da mensagem e dos códigos (5.1), como **interface** a das mensagens com seu modo de produção (6.2) e, como **teorias** as que envolvem a mensagem, os códigos e suas interfaces (7.1). O território se justifica por se usar nesta pesquisa do estudo da mensagem e discurso dos objetos (filmes) a fim de decodificar-lhes os signos.

Também pertencem a esse território as indagações sobre os modos através dos quais as mensagens, concebidas como construções de signos ou processos de significação, são capazes de deflagrar possíveis efeitos de

sentido ou, ao contrário, os questionamentos sobre essa possibilidade, tendo em vista o deslocamento incessante do sentido. Cabem ainda nesse campo os estudos dos códigos ou sistemas nos quais os signos e linguagens organizam, determinando sua gramaticalidade, ou seja, como os signos se relacionam uns com os outros. É nesse campo, portanto, que são estudados os processos de hipocodificação ou hipercodificação, assim como as regras de produção textuais e as técnicas de persuasão. (SANTAELLA, 2010, p. 56).

A interface, no estudo do meio de produção, implica um estudo da linguagem do cinema e do audiovisual, pois nela se encontram subsídios de significação a partir do “modo” como a mensagem é construída ou, em outras palavras, pelo teor de metalinguagem que as mensagens estudadas contemplam, por se tratarem de supostos filmes construídos em ato e supostamente por sujeitos amadores. Por fim, opta-se por uma teoria semiótica de significação e/ou discursiva a partir de Greimas (talvez concebida mais como método do que teoria), para identificar no jogo interno e externo da mensagem os códigos dos planos de expressão e conteúdo, a fim de estabelecer que relação têm os filmes do *corpus* da pesquisa como expressão de uma cultura.

Para desconstruir essas produções e encontrar nelas elementos essenciais de associação ou dissociação, será feito uso da Semiótica. Essa opção ocorre pois a decodificação/recodificação dos signos da mensagem pelo receptor é que confere aos filmes mencionados seu sentido de amor, embora não o sejam, necessariamente. Identificar dentro da narrativa e no processo de produção de imagem que signos são esses que diferenciam tais produções das demais é o que faz com que se opte pela utilização da Semiótica.

A semiótica é uma teoria aberta, e a análise semiótica depende de um composto dialógico dinâmico que envolve a utilização de teorias mais apropriadas aos signos que estão sendo estudados de acordo com a linguagem que neles é empregada. A semiótica não traz uma metodologia propriamente dita sobre como analisar, decodificar e referenciar signos, pois subentende que seu comportamento difere para cada linguagem que o utiliza. Além disso, o contexto sociocultural da mensagem tem influência determinante no seu processo interpretativo, o que pressupõe, inclusive, que um signo pode ser interpretado diferentemente de acordo com a cultura que o recebe, além de seu interpretante poder ser atualizado. Segundo Santaella:

[...] para uma análise afinada, a aplicação semiótica reclama pelo diálogo com teorias mais específicas dos processos de signos que estão sendo examinados. Assim, por exemplo, para se analisar semioticamente filmes, essa análise precisa entrar em diálogo com teorias específicas de cinema. [A semiótica] funciona como um mapa lógico que traça as linhas dos diferentes aspectos através dos quais uma análise deve ser conduzida, mas não nos traz conhecimento específico da história, teoria e prática de um determinado processo de signos. Sem conhecer a história de um sistema de signos e do contexto sociocultural em que ele se situa, não se pode detectar as marcas que o contexto deixa na mensagem. (SANTAELLA, 2004, p. 6).

Um aspecto importante a ser notado sobre o comportamento do signo no processo comunicativo é atribuído ao cada vez mais lembrado Marshall McLuhan, especialmente a sua visão sobre o meio em que a mensagem é transmitida e sobre o poder que este tem de influenciá-la. Sobre o caráter de produção de mensagem na enunciação, especialmente sobre a influência do meio no circuito, circulação, recodificação, interpretante e dialogismo da mensagem, McLuhan (apud HOHLFELDT; MARTINO; FRANÇA, 2007, p. 283) estabelece que: “[...] toda forma de transporte não apenas conduz, mas traduz e transforma o transmissor, o receptor e a mensagem. O uso de qualquer meio ou extensão do homem altera as estruturas de interdependência entre os homens, assim como altera as *ratios* entre nossos sentidos”.

Isso é especialmente importante neste estudo, pois o modo como a mensagem é codificada, o meio como ela é transmitida e como sua linguagem própria sobredeterminam os signos que se procura mapear, decodificar, interpretar e analisar nesta pesquisa. Ou seja, dada a complexidade da linguagem audiovisual, o que sugere McLuhan é extremamente pertinente nesta abordagem e, portanto, não se pode perder de vista a *media* como produtora de Sentido.

Cabe, nesta altura, uma reflexão sobre a metodologia de análise semiótica, especialmente porque teoricamente existem vertentes específicas sobre a Semiótica em si. Enquanto Peirce retomou e formulou uma teoria contemporânea sobre os signos, os estudos linguísticos de Ferdinand Saussure tinham maior preocupação com a narrativização do signo. O que Peirce formulou como Semiótica Saussure denominou Semiologia. A diferença básica entre elas é que enquanto na Semiótica de Peirce o pressuposto é a cadeia produtiva da construção de sentidos, cuja base é a lógica das operações entre o signo e seu interpretante e o que se busca são operações dialógicas de tradução de um signo por meio de outro signo, na Semiologia de Saussure se estuda a vida dos signos e suas leis, tendo a palavra

como o signo privilegiado e cujo algoritmo fundamental se expressa como a relação entre significante e significado (MACHADO apud HOHLFELDT; MARTINO; FRANÇA, 2007, p. 281-282). Ainda segundo Machado, o que “interessa para a semiótica da comunicação é não apenas a dinâmica dialógica da semiose, proposta na teoria dos signos de Peirce, como também os desdobramentos da significação levada adiante pela semiótica discursiva de Greimas, particularmente a semiótica do sensível”.

Santaella sugere que as outras vertentes semióticas seriam, de fato, mais métodos do que necessariamente teorias, por apresentarem uma metodologia de análise, ainda que aberta, de acordo com a linguagem.

Esse caráter foi herdado por todas as semióticas estruturalistas, quer dizer, elas são teorias que são métodos. [...] É em razão disso que venho chamando as semióticas não peirceanas de semióticas especiais, pois se tratam de semióticas especializadas. [...] quando se tem em mira a análise e interpretação de certos tipos de signos, os narrativos, por exemplo, ou os discursivos, as semióticas narratológicas e a semiótica greimasiana dispõem de meios capazes de realizar essa tarefa de modo muito mais proveitoso [...] do que qualquer utilização, por melhor que seja, das classificações de signos de Pierce. (SANTAELLA, 2004, p. XV-XVI).

Santaella ainda sugere que, em se tratando de Narrativa, a semiótica Greimasiana se apresenta mais apropriada, dada a complexidade de determinadas mensagens, como a mensagem audiovisual. Neste sentido, mostra-se mais pertinente para este estudo a opção pela semiótica discursiva ou “do sensível”, implementada por Algirdas Julien Greimas. Machado (apud HOHLFELDT; MARTINO; FRANÇA, 2007, p. 289-290) corrobora esta opção, trazendo McLuhan para o debate:

Os meios de comunicação redimensionaram a produção de sentido e a própria semiose, colocando no centro da investigação a ação produtiva. Se coube a Ch. S. Peirce desenvolver em sua teoria geral dos signos a semiose com base nas relações triádicas, sobretudo, na dinâmica do interpretante, coube a Algirdas Julien Greimas pensar o dimensionamento das significações na construção do sentido em enunciações específicas. O ponto de honra desse pensamento que interessa diretamente à abordagem semiótica da comunicação é a noção de efeito de sentido. As mensagens não apenas *têm* sentido mas *são* sentidas. Produzir sentido não é transmitir algo já dado, mas construir uma dimensão sensível em ato de troca. *Ter* e *ser* sentido são instâncias produtivas diferentes. [...] Se McLuhan entendeu os meios de comunicação como extensão dos sentidos, fazendo corresponder a cada sentido um meio específico, o pensamento que situa os meios como lugar de processamento da semiose permite trabalhar com a confluência de sentidos. Os meios audiovisuais, as mídias digitais, os

ambientes imersivos são prova disso. Os meios dão lugar de convergência de diferentes ordens sensoriais, ou seja, de encontro dos sentidos. Isso altera radicalmente o *ter* sentido. Logo, a mensagem só *tem* sentido se *for* sentida.

A partir da obra *Semântica Estrutural*, lançada nos anos 1960, e através da colaboração com diversos pesquisadores reunidos no chamado *Groupe de Recherche Semio-Linguistique*, a semiótica greimasiana se desenvolveu e tem na sua concepção várias contribuições, estando entre as mais importantes a linguística de F. de Saussure e L. Hjelmslev, a antropologia de G. Dumézil e C. Lévi-Strauss e a fenomenologia de M. Merleau-Ponty.

Os primeiros estudos da semiótica francesa eram voltados ao estudo do enunciado. No entanto, em seu último livro *De l'imperfection*, Greimas (1987) introduziu a problemática da enunciação. Desde então a semiótica tem desenvolvido, especialmente pela colaboração da pesquisa de Eric Landowski, o estudo do **sentido em ato** – a questão do que ocorre ao sujeito no determinado momento no qual o sentido é sentido. Nesta semiótica do “sensível”, as coisas acontecem por uma percepção em ato, especialmente pela diferença percebida pelo sensível.

[...] para que o mundo faça sentido e seja analisável enquanto tal, é preciso que ele nos apareça como um universo articulado – como um sistema de relações no qual, por exemplo, o ‘dia’ não é a ‘noite, no qual ‘vida’ se opõe à ‘morte’, no qual a ‘cultura’ se diferencia de ‘natureza’, no qual o ‘aqui’ contrasta com o ‘acolá’ etc. Embora a maneira pela qual essas grandezas diferem entre si varie de caso para caso, o principal, em todos os casos, é o reconhecimento de uma diferença, qualquer que seja sua ordem. Só ela permite constituir como unidades discretas e significantes as grandezas consideradas e associar a elas, não menos diferencialmente, certos valores, por exemplo, de ordem existencial, tímica ou estética. (LANDOWSKI, 2002, p. 3).

Explorando os procedimentos da semiótica discursiva para o estudo das marcas deixadas no enunciado pelo enunciador em suas articulações sintático-semânticas na estruturação da significação, procura-se investigar como as categorias eidética, cromática, topológica e material do plano da expressão podem se tornar componentes plástico-sensoriais que afetam o sujeito da observação, promovendo a passagem da indiferença à apreensão das sensações. Em outras palavras, que marcas da narrativa audiovisual fazem com que o enunciatário tenha

seu imaginário estimulado e estabeleça relações de sentido que vão além do que a experiência estética parece conter primeiramente.

A partir dos estudos semióticos de Greimas elaborou-se uma metodologia em que se busca a construção da significação por meio de um simulacro metodológico – o **percurso gerativo do sentido** –, o qual oferece uma abordagem de interpretar e de reconstruir o sentido da mensagem. O percurso gerativo do sentido opera por meio de uma análise descritiva que se desdobra em três níveis – o nível fundamental, o nível narrativo e o nível discursivo –, cuja integração metalinguística garante a unicidade e a coerência do sentido e da análise.

De acordo com o modelo idealizado por A.J. Greimas, a significação de um discurso é construída a partir da articulação entre três “camadas” de sentido com diferentes graus de abstração: [...] a) No nível fundamental, o mais simples e abstrato, a significação aparece como uma oposição semântica mínima. [...] b) No nível narrativo, a narrativa é organizada a partir do ponto de vista do sujeito. [...] c) No nível discursivo, a narrativa é assumida por um enunciador cujos valores aparecem no texto. [...] Embora o sentido de um texto dependa da relação entre os três níveis, a teoria prevê a possibilidade de descrição e explicação de cada um deles de maneira autônoma. (SOUZA apud LOPES; HERNANDES, 2005, p. 96-97).

Partindo do pressuposto semiótico de que é pela apreensão da diferença que se dá o sentido, é a análise da figurativização, no nível discursivo, dos elementos estéticos escolhidos pelo enunciador que fornece os dados concretos para comparar as semelhanças e perceber quais destes elementos provocam a adesão pelo espectador. As marcas do enunciador, deixadas na mensagem, indicam suas preferências e escolhas para construir um determinado modo de ver/sentir para o espectador.

Sobre um possível método sugerido neste estudo para alcançar os objetivos elencados inicialmente, Santaella aponta que não há uma forma específica de utilizar uma semiose e que é necessário por parte de quem analise uma heurística própria, bem como uma dose de paciência. Em outras palavras, não há um caminho único para análise, senão a aplicação dos conceitos básicos do comportamento dos signos.

Não há nenhum critério apriorístico que possa infalivelmente decidir como uma dada semiose funciona, pois tudo depende do contexto de sua atualização e do aspecto pelo qual ela é observada e analisada. Enfim, não há receitas prontas para a análise semiótica. Há conceitos, uma lógica para sua possível aplicação. Mas isso não dispensa a necessidade de uma

heurística por parte de quem analisa e, sobretudo, da paciência do conceito e da disponibilidade para auscultar os signos e para ouvir o que eles têm a dizer. (SANTAELLA, 2004, p. 43).

O uso que se faz dos signos quando devidamente identificados e decodificados cabe ao sujeito da análise e sua heurística para fazer emergir o sentido do processo de significação, sobretudo sob a influência imediata do contexto sociocultural, bem como da linguagem específica da *mídia* em que a mensagem acontece. Esse aspecto reforça o papel empírico da dissertação aqui apresentada.

O capítulos desta dissertação estão organizados da seguinte forma:

No **Capítulo I – Definições fundamentais e teoria semiótica** – apresentam-se as bases teóricas que serão acessadas ao longo de todo o referencial e a análise, como a conceituação de amadorismo, signo, sentido, enunciação, contrato de veridicção, assim como de outros aspectos da teoria semiótica que tornam-na a base para a realização das análises. Entende-se que estes conceitos sejam essenciais e situá-los ao início do estudo proporcionaria uma melhor navegação pelos capítulos seguintes.

No **Capítulo II – Linguagem, significação e persuasão no Cinema** – discorre-se sobre como a linguagem, seus códigos, sua evolução, e apropriação pelo Cinema ocorrem. Coube neste capítulo estudar a articulação de forma e conteúdo, pois é nela que o enunciador usa de estratégias narrativas ao contar uma história e pressupor credibilidade ao enunciatário. Determinar que estratégias são estas, especialmente sobre a característica do próprio cinema de, em primeiro lugar, estabelecer com o espectador um acordo tácito de fazê-lo crer na narrativa (pelo menos durante ela) e, em segundo lugar, do potencial do audiovisual de estabelecer asserções sobre a realidade sociocultural do espectador (contrato de veridicção) são importantes para determinar como o enunciador pode ter construído as narrativas estudadas e, sobretudo, que características em comum os diferentes objetos de estudo podem conter.

No **Capítulo III – Ubiquidade midiática, convergência e cultura da mobilidade** –, procura-se mapear o contexto sociocultural onde as relações que, contidas nos filmes, evocam uma cultura fortemente influenciada pelas novas tecnologias de informação. Este contexto enriquece o repertório do enunciatário da mesma forma que pode ser utilizado pelo enunciador como facilitador do processo de enunciação e contrato de veridicção. Neste capítulo, discutem-se os impactos

ocasionados pelo cada vez maior acesso às novas tecnologias audiovisuais e, por consequência, a questão da ubiquidade midiática.

No **Capítulo IV – A enunciação dos filmes pseudoamadores** – se aplicam as análises através do simulacro do percurso gerativo do sentido (níveis fundamental, narrativo e discursivo) sobre cenas representativas das hipóteses de pesquisa e nas quais se relacionam os conteúdos abordados ao longo da dissertação. Neste capítulo se analisam cenas dos filmes em busca de extrair signos que se assemelham e que estabelecem marcas da enunciação presentes no discurso que realizam o contrato de veridicção do enunciador com o enunciatário dos filmes. O cruzamento destes signos deve colaborar para determinar a presença de uma cultura da mobilidade expressa na enunciação de filmes em que a utilização das matrizes da linguagem se mostra recorrente.

Por fim, nas **Considerações finais**, apresenta-se uma reflexão sobre o atendimento ou não das hipóteses iniciais e objetivos da pesquisa.

CAPÍTULO I – DEFINIÇÕES FUNDAMENTAIS E TEORIA SEMIÓTICA

Este capítulo apresenta as definições essenciais desta dissertação, desde uma introdução aos objetos de estudo até uma elucidação sobre conceitos básicos aplicados a eles, de forma a preparar o terreno para a abordagem metodológica que procede nos capítulos seguintes. Primeiramente, dá-se uma visão geral sobre os filmes estudados, para, na sequência, justificar conceitualmente a escolha que os recorta dentre o universo do que se aponta como “pseudoamador”, justamente debatendo sobre o amadorismo em produções audiovisuais.

Na sequência do capítulo, são apresentados e conceitualizados os princípios semióticos fundamentais nos quais se escoram as análises do capítulo IV na significação das enunciações dos objetos de estudo.

1 Sobre os filmes “pseudoamadores”

Os três filmes que formam o *corpus* de estudo desta dissertação – [REC] (Espanha, 2007), *Cloverfield* (EUA, 2008) e *Paranormal Activity* (EUA, 2007) têm suas narrativas no contemporâneo. Neles, a câmera é supostamente operada fora de uma noção de um filme de ficção – pelo caráter documental – e, normalmente, por personagens amadores. As três narrativas sugerem que os eventos ali são resultado de uma sequência bizarra de casualidades que culmina na tragédia para os personagens envolvidos, de forma que o que sobrevive é o que foi capturado pela câmera durante os acontecimentos. De diferentes formas, os quatro filmes se afirmam especialmente sobre o “como” cada um foi feito exatamente para sugerir à audiência que se trata de produções amadoras. Percebe-se o aspecto de preocupação em evidenciar amadorismo quando, em determinadas situações de metalinguagem, os personagens aprendem como filmar no processo de já estar filmando. A seguir, em termos gerais, segue-se a sinopse de cada filme e, anexas, cópias digitais destinadas apenas à apreciação.

Em **[REC]**, repórter e cinegrafista estão produzindo uma matéria junto ao corpo de bombeiros. Como a matéria ainda não está concluída, mas em seu estado bruto, em ato de execução, ainda há a linearidade da captura de tomadas falhas do discurso jornalístico da repórter e mesmo várias tomadas inúteis em que ora a repórter desabafa ao cinegrafista de que nada de realmente importante acontece ali ou de momentos de convivência no quartel, sem qualquer propósito aparente e que certamente ficariam fora da edição final da matéria.

Já neste início fica implícito a preocupação de deixar claro para a audiência o jogo bem simples a que virá a se resumir a forma como as coisas acontecerão: um repórter, um cinegrafista, uma câmera e sua respectiva captura de áudio¹ ambiente e sua capacidade de produzir iluminação para o enquadramento. Além disso, outro importante aspecto aqui é a explicitação de que se trata de uma câmera de TV – com todas as características a que isto possa remeter – e não uma câmera de cinema. Também aqui fica evidente, pelo menos no início, a linguagem adotada pela repórter, ou seja, a jornalística documental, de grande reportagem, denunciativa. Ou seja, a forma dela se comunicar com a câmera, a fim de estabelecer um determinado diálogo com o espectador da notícia, é característico deste tipo de reportagem e desde já associativo às recentes fórmulas jornalísticas televisivas sensacionalistas e massivas, presentes nos mais diferentes canais de variedades ou exclusivamente jornalísticos ou documentais.

No decorrer do filme, em determinados momentos, percebe-se a necessidade de que a câmera seja acionada para registrar alguma situação, ou (des)mobilizada para acompanhar outra ou um elemento importante, especialmente para a repórter, que desde o início deixa claro para a audiência que, como jornalista denunciativa, não deixará nada passar batido. Essa noção confere-lhe, por vezes, um ar de sensacionalista, apesar de fazer exatamente o que clama a audiência: manipular a câmera e mostrar o que deve/precisa ser mostrado.

A condição com que o filme chega ao público é de uma câmera jornalística manipulada por uma repórter que, cujo aparato, apesar de estar em poder de um cinegrafista, quem comanda os enquadramentos é a própria repórter. O cinegrafista, por sinal, é o único personagem que não aparece em praticamente nenhum

¹ Embora o áudio, como será discutido no capítulo II, seja o elemento matricial do audiovisual que é menos “amador” em comparação ao verbal e ao imagético nas produções estudadas.

enquadramento (exceto o de sua morte), mas ele está sempre presente. Sempre evocado pelo nome, acaba virando sinônimo de “olhar” quando a repórter o chama e logo em seguida emenda: “filme isso!”, “filme aqui!”, “não desligue a câmera!”, “ligue a luz!”, “coloque no modo noturno!” etc.

A sequência de eventos da narrativa conduz a um desfecho em que o cinegrafista, apesar de ser o operador da câmera, morra antes da repórter e que o último enquadramento da câmera seja a imagem da repórter sendo tragada para o escuro, deixando claro que o protagonista da ação é a própria câmera e o legado que ela deixa dos fatos ocorridos.

Em ***Cloverfield*** a primeira cena consiste em dois personagens tentando descobrir como operar uma câmera de vídeo semiprofissional na qual há uma fita já usada sendo apagada por novas imagens. A câmera é manipulada sob o pressuposto de que seria usada para a filmagem de uma festa de despedida de um amigo que estaria se mudando para o Japão. Ao parar e reiniciar o processo de gravação, fragmentos da filmagem anterior surgem e apresentam um casal em momentos íntimos. Os diálogos a seguir deixam claro que o aparato pertence a pessoa para a qual a festa de despedida está sendo planejada e que este tem uma relação amorosa com o par que está na fita a ser reutilizada.

Devido ao fato de a câmera ser do dono da festa e de a ideia de filmar o evento ser do irmão dele e de sua namorada, um amigo próximo deles é colocado na função de cinegrafista. Ele mesmo tem de ser introduzido sobre o funcionamento da câmera e ele também faz experiências estranhas típicas de uma operabilidade amadora. Mesmo durante a festa, em que se percebe um rompimento de uma relação, e no que se segue, que seria a percepção de um monstro invadindo a cidade sob cobertura jornalística, o cinegrafista recém-incumbido não desliga a câmera se for possível não fazê-lo, e as imagens dela se sucedem de forma intensa e pouco objetiva.

A sequência de imagens capturadas deixa claro ao espectador que algo muito grave sempre está acontecendo. Nos momentos em que a câmera é temporariamente desligada, o espectador é lembrado de que se trata de uma câmera e de um operador amador, pois surgem novamente as imagens da fita que está sendo sobrescrita. O choque nestes momentos fica pelas imagens de outrora

serem mais calmas e predominantemente diurnas e por se tratarem de intimidades do casal que recém-terminara a relação.

Em determinado momento da ação, o operador da câmera “aprende” junto com o espectador que ela possui aparato de iluminação, e mesmo isso é pressuposto para uma cena de horror e perseguição. Sentimentos de pânico, luto e sentimentos românticos são capturados de forma indireta pelo cinegrafista, em momentos que não fica claro, inclusive, a intenção dele em deixar a câmera ligada para registrar. Ou seja, o personagem pode ter esquecido de desligar o aparato em alguns momentos.

Após a morte do cinegrafista quando tentavam fugir, cabe ao dono da câmera a ela fazer um relato final denunciando o que estava acontecendo pouco antes de um estrondo que sugere um forte ataque militar e, por consequência, também sua morte. Sobram, pela obviedade, somente as imagens da câmera e um derradeiro momento da intimidade do casal quando a câmera para de operar pela última vez.

Em ***Paranormal Activity*** a primeira cena é a inaugural da câmera recém-comprada que desde o início já começa a ser testada pelo cinegrafista, fazendo testes no espelho e filmando sua esposa chegando em casa. A câmera, neste caso, é um pouco mais profissional do que o normal, fato que fica evidenciado em um diálogo sobre esta condição. Nesta narrativa, o cinegrafista faz o papel do denunciante que encontra na câmera seu fetiche em filmar a namorada e, por vezes, sugerir “sacanagens” com ela. A câmera, por vezes, é deixada ligada, estática, de forma a registrar os dois em cena, o que não deixa claro a concordância dela nisso, mas certamente a ciência dele desta prática.

O ponto alto da intervenção da câmera está nos momentos em que ela está num tripé colocado em frente à cama dos dois para detectar atividade paranormal ou sobrenatural enquanto eles dormem, já que ela afirma que sente coisas durante a noite. Nestes momentos, o relógio digital da câmera serve como determinante temporal deste processo, enquanto a imagem, que leva horas, é acelerada para chegar ao que realmente interessa. À medida que as situações começam a se tornar mais intensas, a câmera é sempre capturada para acompanhar o que está acontecendo, chegando, em alguns momentos, a irritar a esposa, cada vez mais desconfortável com tudo. Importante ressaltar, inclusive, que por vezes o

cinematógrafo fica diante do espelho com a câmera, sem o menor pudor de mostrá-la ao público.

A sequência de eventos leva a uma situação em que o cinematógrafo seja morto pela esposa na sala, longe da câmera que residia no quarto, ainda ligada. Neste ponto há dois finais alternativos que foram apresentados às audiências. No original, a “possuída” retorna ao quarto e depois de alguns dias numa posição catatônica é abatida pelos policiais que são chamados depois da suspeita de um assassinato na casa. No final alternativo, dos cinemas, depois de matar o marido na sala de estar, a esposa volta ao quarto e arremessa o corpo dele contra a câmera, que não se desliga, mas cai lateralmente, para um último e derradeiro susto, quando a mulher, em alto grau de possessão, avança sobre o enquadramento. Pressupõem-se ao findar das imagens também dois desfechos: no original, o de que o filme seria uma denúncia dos últimos momentos do casal e uma homenagem a eles; no alternativo, que o corpo do marido foi encontrado junto da câmera dias depois de morto e que ela remanescesse desaparecida.

O recorte destes três filmes se dá exatamente pela forma e pelo conteúdo. Pela forma eles mantêm semelhanças na utilização da linguagem audiovisual que são inerentes, como a câmera participativa da ação, como um personagem, mais do que isso, operada por um. Pelo conteúdo, a trágica sequência de fatos que leva a um desfecho no qual só a câmera e seu conteúdo gravado sobrevivem.

Interessante notar, inclusive, a duração pouco ortodoxa para filmes que seriam considerados de mercado, ou seja, não tão alternativos que circulem apenas por circuitos limitados. À exceção de *Paranormal Activity*, cuja versão original tem em torno de 97 minutos (também é dos três o que sugere maior manipulação por “profissionais” no material bruto) e descontando os créditos finais (por sinal, não existem créditos iniciais em nenhum dos três), *[REC]* tem em torno de 70 minutos, enquanto *Cloverfield* tem 74. Atualmente é senso comum que um filme comercial que fique abaixo dos 90 minutos não receba credibilidade ou a atenção devida do público.

2 Amadorismo, pseudoamadorismo e cinema de baixo orçamento

A opção nesta pesquisa por utilizar o termo “pseudoamador” se justifica por alguns aspectos discutidos neste subitem que servem para isolar estes filmes de demais que possam manter algum tipo de relação com eles, mas que não representam a problemática do que se pretende estudar aqui. Antes de discorrer que aspectos são estes cabe uma determinação sobre os termos **amador** e **amadorismo**.

Segundo o dicionário Novo Aurélio Século XXI (FERREIRA, 1999), amador “[...] diz-se daquele que se dedica a uma arte ou ofício por prazer, sem fazer deste um meio de vida [...] diz-se da arte ou ofício praticado por amadores [...] aquele que entende superficialmente de alguma coisa” e amadorismo, por sua vez, a “[...] condição de amador, de não profissional [...] doutrina, sistema ou regime contrário ao profissionalismo”.

Em outras palavras, compreende-se como amador aquele cuja característica principal seria o despreparo profissional em uma arte ou ofício ou mesmo sua dedicação por prazer ou casualidade. Dessa forma, **pseudoamador**, acompanhado do sufixo grego “pseudo”, que confere falsidade do termo que precede, seria a característica do que se supõe amador, e, por isso, supõe-se despreparado, casual ou não profissional.

O cinema “profissional” ou o “convencional” seria mais ou menos o que descreve Machado (2007, p. 25), quando se refere ao ponto de vista do sujeito que produz a tela (no caso a cinematográfica) e o sujeito que a observa, ou seja, o espectador:

Todo o trabalho do filme tem por função organizar o olhar, de modo que identifique o comportamento da câmera (e de outros expedientes técnicos do filme, como a montagem e a sonorização) com a visão de um observador imaterial e privilegiado, capaz de assumir posições e deslocamentos impossíveis a um ser humano comum. Encarnação desse observador onividente, a câmera procura sempre dar a melhor imagem possível do que está acontecendo em cena, com as ênfases necessárias para a inteligibilidade da história. Ela tanto pode ver uma ação de um modo distanciado, de um ponto longínquo e superior em relação à cena, como também e imediatamente saltar para bem perto de uma personagem para observar uma sutil hesitação em sua face. Durante a evolução do filme, vemos multiplicarem-se esses deslocamentos, a câmera saltando freneticamente de um lado a outro ou deslizando sobre trilhos para seguir os movimentos das personagens, como se o corpo que ela encarnasse não estivesse entravado pelas leis da matéria.

Os filmes “pseudoamadores” a que esta dissertação se refere não se convenciam a esta descrição generalista, porém esclarecedora, sobre a função cenográfica do cinema, pois não há neles a preocupação de criar um sujeito invisível (que tanto é quem narra quanto quem visualiza o filme). Eles sugerem que ambos os pontos de vista (quem enquadra e quem aprecia o enquadramento posterior) são o mesmo ao implicar o narrador-olhar na cena como parte dos acontecimentos narrados. Isso provoca dois efeitos, dos quais o primeiro, em fazer-creer que, diferente do cinema tradicional, não há um narrador onisciente, manipulador e com objetivos claros de envolver e contar à sua maneira uma história e, o segundo, de que o espectador também é quase casual, pois está visualizando capturas audiovisuais tal qual elas foram feitas, o que sugere que mesmo ele não seja um receptor declarado, ou mesmo alguém a quem se deva ser comunicada uma mensagem que deva ser inteligível.

As produções que são objeto desta dissertação se contextualizam sob características narrativas e estéticas que supõem para a audiência que eles seriam feitos de forma amadora, ou seja, por pessoas sem o conhecimento adequado para fazer um filme de ficção e cujo resultado tende a parecer um registro mais próximo da realidade do que normalmente é um filme, por mais biográfico que seja. Estas produções não se enquadram, portanto, em estratégias produtivas como a do **Cinema Trash** ou do **Cinema de Baixo Orçamento** (*Cheap Movies*).

O Cinema Trash é conhecido por sua filosofia produtiva na qual a menor preparação e o melhor improviso possíveis, aliados a temáticas principalmente (mas não totalmente) ligadas ao terror e ao sexo, geram produções bastante amadoras e, se possível, sem orçamento algum. Este tipo de cinema ganhou força com a Cultura das Mídias (SANTAELLA, 1996), quando câmeras de vídeo e fitas cassete se tornaram acessíveis, permitindo que pessoas sem preparo pudessem fazer filmes como *hobbie*, além de consumi-los de forma extremamente segmentada e em pequenos grupos de aficionados. Dificilmente este tipo de produção alcança um circuito ou mesmo participa de festivais que não sejam voltados especificamente ao estio *trash*. Sempre caracterizado pela estética do vídeo, o contato com os VHSs dos filmes era bastante restrito e sob demanda de quem demonstrasse interesse nestas produções. No Brasil, o diretor Peter Baierstoff, de Palmitos (SC), através da Canibal Filmes, é um dos grandes exemplares dessa lógica produtiva.

Os filmes de baixo orçamento ou *cheap movies* são caracterizados por serem produzidos por cineastas qualificados, porém limitados pelo orçamento. No livro **Rápido, barato e sob controle**, John Gaspard (2010), diretor e roteirista de cinema e TV americanos, relaciona trinta e três filmes que ele chama de “os maiores filmes de baixo orçamento dos Estados Unidos”, ou seja, os filmes mais baratos que mais tiveram sucesso no mercado norte-americano. Em cada uma destas produções, ele relaciona o resultado que cineastas – alguns, hoje, de renome – alcançaram tendo que produzir seus primeiros filmes com quase nenhuma verba e, mais do que isso, usando esse fato a favor da produção, ao encontrar saídas criativas para oportunizar a filmagem. Sobre Roger Corman (mais produtor que diretor), Gaspard afirma

Ninguém em Hollywood lançou tantas carreiras através de filmes de baixo orçamento quanto Roger Corman. Além dos diretores retratados [...] (Coppola, Bogdanovich, Demme e Howard), Corman também pode ser visto como o responsável por ajudar Martin Scorsese, James Cameron, Joe Dante, Paul Bartel, John Sayles e outros. A maioria só trabalhou uma ou duas vezes com Corman. [...] Seja como for, Corman praticava o que pregava. As técnicas de baixo orçamento que ele insistia para que seus diretores utilizassem eram todas baseadas em sua experiência atrás das câmeras, e que gentilmente forneceu para gerações e gerações de cineastas (2010, p. 1).

Os filmes que são objeto desta dissertação talvez pudessem ser enquadrados dentro da lógica dos filmes de baixo orçamento com relativo sucesso de bilheteria. *[REC]*, *Cloverfield* e *Paranormal Activity* podem ser considerados como *cheap movies* (talvez nem tanto o segundo). Porém, este não é o único critério que os recorta dos demais do universo do cinema industrial. O que os leva a ser colocados lado a lado nesta dissertação envolve mais do que somente o orçamento disposto para produzi-los, mas também a lógica narrativa, estética e sócio-cultural que eles contêm, além da hipótese de que eles tenham forte relação de significação da Cultura da Mobilidade (descrita no capítulo III) que pode ter influenciado a sua enunciação, além do recorte temporal do fenômeno: 2007 a 2008. Além disso, o relativo sucesso destes três filmes ocasiona que haja fortes investimentos atualmente nesse tipo de produção, bem como das possíveis sequências destes².

Gaspard, inclusive, dedica parte do seu livro ao filme ***The Blair Witch Project*** (1999, A Bruxa de Blair), que contém as características destacadas neste estudo,

² *[REC] 2* e *Paranormal Activity 2* foram lançadas no mercado em 2010.

como um exemplar de um filme de baixo orçamento que alcançou uma expressiva bilheteria. Sobre este filme, ele comenta:

Se alguém fizesse um making of do filme *A Bruxa de Blair* e seu posterior sucesso, ninguém acreditaria. A história é simplesmente muito fantástica. Este pequeno falso documentário, feito com apenas 35 mil dólares, estourou em Sundance, foi capa da revista americana *Time*, alimentou a internet por meses com suas controvérsias e, ainda, fez 240 milhões de dólares de bilheteria. E, até hoje, ainda existem pessoas que insistem que o filme é real. [...] Os dois cineastas [diretores do filme] queriam fazer um filme, não um fenômeno cultural. Por isso, Myrick e Sanchez ficaram espantados, assim como todo mundo, quando *A Bruxa de Blair* entrou na psique nacional com a força de uma explosão atômica (GASPARD, 2010, p. 133-134).

The Blair Witch Project pode ser considerado o precursor dos filmes que são estudados nesta dissertação e não poderia deixar de ser citado como tal. Não tanto pelo fato de ser um filme de baixo orçamento, mas por conter semelhanças produtivas e narrativas que fazem com que ele tenha relação direta com os três filmes mais recentes. O filme de 1998 não entra no escopo do trabalho exatamente por ser de 1998, mas é inegável que ele pode ser considerado como um pioneiro dos objetos de estudo aqui analisados.

O Cinema Direto é outra categoria que pode confundir o entendimento sobre os filmes desta dissertação. Como uma das mais antigas lógicas produtivas (década de 1950), especialmente associado ao gênero documentário e teorizado por Dziga Vertov (1896-1954), o Cinema Direto pressupõe, apesar de ter a mesma condição de câmera na mão para mostrar uma realidade corrente, que fosse este operado por um documentarista preparado e, portanto, também não seria o caso de enquadrar os filmes estudados nesta pesquisa.

Desta forma, não basta somente ser de baixo orçamento (até porque *Cloverfield* não se enquadraria bem neste aspecto), mas precisa conter características como a presença da câmera como personagem da ação, o teor pseudodocumental, o remanescente que supõe que somente o que foi recuperado do aparato audiovisual é que sobrevive aos acontecimentos da narrativa, o suporte digital, uma montagem linear que supõe que a ordem dos fatos é a ordem em que eles aconteceram e foram registrados e, sobretudo, a suposição de que quem opera a câmera é sempre alguém despreparado, supostamente amador. São estes aspectos, em que o fato de serem também filmes de baixo orçamento torna-se mais uma característica, que faz com estas produções sejam separadas das demais para

a análise semiótica que esta pesquisa propõe. A opção de usar o termo “pseudoamador” é, portanto, uma tentativa de delimitar o escopo da análise e não abrir demais o foco para movimentos distintos e não aprofundados para evitar a dispersão dos objetivos e hipóteses de estudo.

3 Signo, Sentido, Significado e Significação

A Semiótica é o estudo dos signos. Signo é todo elemento (parte ou não de uma mensagem) que pode ser capturado por quem o nota (consciente ou inconscientemente) e produz algum tipo de sentido à sua cognição. O signo tem o poder de fazer o percebe estabelecer relações cognitivas que invariavelmente conectam com sentidos ou mesmo com outros signos da sua Cultura. É praticamente impossível encontrar signos e discorrer sobre eles sem sua indexação com a cultura de quem os percebe (bem como de quem os manipula). O estudo dos signos dentro dos processos comunicacionais não é novo e esteve presente nos estudos de Santo Agostinho, Platão, Aristóteles, Cícero e Quintiliano. Porém, foi Charles Peirce que retomou e formulou uma teoria própria de signos no século XX:

Deixe-nos usar a palavra ‘signo’ para significar qualquer coisa que, ao ser percebida, leva para uma mente alguma cognição ou pensamento que se aplica a algum objeto. Assim, eu chamaria um retrato um signo. Chamaria um dedo apontado um signo. Chamaria uma sentença um signo. Agora, convido você a fazer uma lista de um bom número de tipos diferentes de signos e a tentar classificá-los de acordo com os seus distintos modos de estar para seus objetos. (PEIRCE apud HOUSER, 2000, p. xxix).

Ainda sobre o signo (ou sua interpretação), Santaella (2004, p. 10-11) acrescenta que ele pode ser qualquer coisa que esteja à mente, pois é ele que dá corpo ao pensamento, às emoções e reações, permitindo-lhes a externalização. Por isso mesmo, a interpretação dos signos não precisa ser tão bem formulada ou comunicável, pois sua origem e mesmo seu efeito interpretativo são de natureza mental e, portanto, podem ser uma mera reação física ou um conjunto de sentimentos. No entanto, para a teoria da comunicação, interessa o poder comunicativo do signo. Sem essa preocupação, o campo de análise semiótica poderia ser a Psicologia ou a Matemática, em que independem emissor, ou receptor,

ou os dois. Ou seja, para estudos de comunicação social, interpretar o signo se torna essencial para compreender os efeitos do signo em todo o processo comunicativo, do emissor, passando pela mensagem (bem como o meio que ela transita) ao receptor.

O estudo dos signos passou, então, a ser englobado pela Semiótica. Esta área se preocupa com o comportamento do signo dentro das linguagens específicas em que ele é produzido. Desta forma, não se trata somente de elencar signos e referenciá-los a uma ou outra cultura, mas também de entender sua produção de sentido a partir da linguagem que o gerou e, naturalmente, como gerou. Dentro da teoria da comunicação social, cabe uma preocupação do signo como parte constante da mensagem em que um emissor transmitiria a um receptor. Obviamente, é limitado afirmar, atualmente, que um emissor tem total domínio da mensagem e que esta não sofre influência do receptor ou mesmo do canal em que ela é transmitida.

Por isso, a Semiótica se faz necessária, pois o código em que a mensagem é transmitida é aberto e pode ser decodificado e recodificado pelo receptor e pelo meio. O que faz com que a mensagem seja aberta são exatamente os signos que podem fazer com que ela seja recebida de formas diferentes, tão diferentes sejam as culturas que tomam contato com ela ou tão diferentes sejam as condições de recepção da mensagem ou mesmo o meio pelo qual ela seja transmitida.

A análise semiótica, portanto, se preocupa em mapear os signos de uma mensagem e, referenciando-os, dar-lhes sentido. Sentido este que poderia tanto estar na mensagem ou na sua enunciação ou, ainda, ser percebido somente no processo de decodificação. Sobre as diversas abordagens da análise semiótica, Santaella (2004, p. 4-5) explica que elas:

[...] podem assim nos levar a compreender qual é a natureza e quais são os poderes de referência dos signos, que informação transmitem, como eles se estruturam em sistemas, como funcionam, como são emitidos, produzidos, utilizados e que tipos de efeitos são capazes de provocar no receptor. [...] Desse modo, a teoria semiótica nos permite penetrar no próprio movimento interno das mensagens, no modo como elas são engendradas, nos procedimentos e recursos nelas utilizados. Permite-nos também captar seus vetores de referencialidade não apenas a um contexto mais imediato, como também a um contexto estendido, pois em todo processo de signos ficam marcas deixadas pela história, pelo nível de desenvolvimento das forças produtivas econômicas, pela técnica e pelo sujeito que as produz.

A referencialidade, evocada por Santaella, consiste na característica do signo de encontrar seu sentido pela relação estabelecida com signos anteriores e, por isso, já carregados de sentido. Nesse aspecto, além de decodificar signos em mensagens, torna-se necessário referenciá-los para facilitar sua recodificação em busca de sentido na mensagem analisada.

Do signo emergem o sentido e a significação. O sentido, por si só, tem um conceito quase indefinível, segundo Dicionário de Semiótica (GREIMAS; COURTÈS, 2008, p. 456-457), que sugere duas abordagens possíveis, de forma intuitiva ou ingênua:

[...] pode ser considerado quer como aquilo que permite as operações de paráfrase ou de transcodificação, quer como aquilo que fundamenta a atividade humana enquanto intencionalidade. Anteriormente à sua manifestação sob forma de significação articulada, nada poderia ser dito do sentido, a não ser que se façam intervir pressupostos metafísicos carregados de consequências.

Dessa forma, o sentido oscilaria entre as operações de paráfrase e transcodificação, que independeriam da intencionalidade do emissor, ou sob o pressuposto da própria intencionalidade contida na enunciação. Daí o problema em conceituar o sentido, pois o objeto de decodificações é, portanto e principalmente, a mensagem analisada e muito pouco a intenção, embora esta última não possa ser descartada como mantenedora de significação.

Outra forma de compreender a diferença entre os termos aqui discutidos seria a de que “Interpretante Imediato corresponde ao Sentido (palavra à qual Pierce continuou preferindo o termo antigo *Acepção*), o Interpretante Dinâmico equivale ao Significado e o Interpretante Final, à Significação” (NETTO, 2010, p. 71).

L. Hjelmslev (apud GREIMAS; COURTÈS, 2008, p. 457) propõe uma definição operatória de sentido. Na sua lógica, o sentido seria o sinônimo de “matéria”, que poderia ser bifurcada em duas “manifestantes”: o plano da expressão e o plano do conteúdo. Esta divisão seria, por sinal, anterior à definição, respectiva, de que o primeiro se referiria à forma (ou ao meio como a mensagem é transmitida) e o segundo ao conteúdo. A articulação dos dois, para Hjelmslev, permitiria explicar a existência de enunciados “providos de sentido”.

A significação, então é o termo chave pelo qual se organiza toda a teoria semiótica. Não por acaso, é uma definição complexa, que o Dicionário de Semiótica procura detalhar (GREIMAS; COURTÈS, 2008, p. 458-459):

- designa, ora o fazer (significação como processo), ora o estado (aquilo que é significado);
- “produção de sentido”;
- “sentido produzido”;
- anterior ao sentido, como “sentido articulado”;
- sinônimo de semiose (ou ato de significar), reunião de significante com significado, relação de pressuposição recíproca que define o signo constituído;
- “diferença”, na utilização nas relações inscritas na dicotomia *sentido/significação*;
- empiricamente, além da “natureza”, diz respeito também ao meio de apreendê-la como objeto cognoscível.

Netto (2010, p. 71-72) sugere definições um pouco mais precisas sobre as diferenças entre Sentido, Significado e Significação, a constar:

Sentido é o efeito total que o signo foi calculado para produzir e que ele produz imediatamente na mente, sem qualquer reflexão prévia; é a Interpretabilidade peculiar ao signo, antes de qualquer intérprete. [...] *Significado* é o efeito direto realmente produzido no intérprete pelo signo; é aquilo que é concretamente experimentado em cada ato de interpretação, dependendo portanto do intérprete e da condição do ato e sendo diferente de outra interpretação. [...] *Significação* é o efeito produzido pelo signo sobre o intérprete em condições que permitissem ao signo exercer seu efeito total; é o resultado interpretativo a que todo e qualquer intérprete está destinado a chegar, se o signo receber a suficiente consideração.

Em outras palavras, o sentido é uma abstração ou possibilidade, enquanto o significado é um evento real e único; e a significação é, por fim, aquilo que tende o evento real. Dessa forma, nesta dissertação, o mais adequado de se aprofundar é no processo de significação, devido à necessidade de se relacionar os signos identificados pela análise com o efeito interpretativo do enunciatário. Ou seja, seria limitante só emergir os signos sem estabelecer relação deles com o interpretante, sem o qual a significação seria inviável.

Os três filmes analisados contêm signos que levam à significação de quem os interpreta. Esta significação pode conter os subsídios tais que fazem com que eles

sejam, no todo, signos da realidade. Esta última tende a ser, em última instância, do intérprete e, por isso, o processo de significação.

4 Enunciado, enunciação e os “contratos implícitos”

Enunciado é o texto. O texto aqui entendido se refere ao objeto de análise e pode compreender mais do que só palavras, mas imagens e sons, uma vez que estes podem ser lidos. O processo de ler estes textos se dá, primeiramente, a fim de percebê-los de forma comunicacional, apreciativa e sem intenção de aprofundá-los e, num segundo momento, a fim de dar-lhe sentido. Para a semiótica, a enunciação deixa marcas no enunciado, deixadas possivelmente por um enunciador e, mesmo que sejam instâncias externas a ele, servem de subsídio para investigar o enunciado.

Segundo Greimas e Courtès, a Enunciação:

[...] enquanto ato, esta tem por efeito produzir a semiose ou, para ser mais preciso, essa sequência contínua de atos semióticos que se denomina manifestação, que obrigam a fazer uso de procedimentos de textualização (unidimensional e linear, mas também bidimensional e planar, etc.). É evidente que a enunciação, considerada do ponto de vista do enunciatário, opera em sentido oposto e procede, em primeiro lugar, à abolição de toda linearidade. (2008, p. 168).

Desta forma, ao se analisar a enunciação, mapeando-a enquanto ela se desenrola ao se apropriar de elementos estéticos diversos e, sobretudo, a experiência em ato do enunciado, é com o objetivo de perceber as marcas enunciativas do enunciador em suas estratégias para estabelecer com o enunciatário um acordo tácito de significação.

Sobre Enunciador e Enunciatário Greimas e Courtès definem:

Denominar-se-á **enunciador** o destinador implícito da enunciação (ou da ‘comunicação’), distinguindo-o assim do narrador [...]. Paralelamente, o **enunciatário** corresponderá ao destinatário implícito da enunciação, diferenciando-se, portanto do narratário [...], reconhecido como tal no interior do enunciado. Assim, compreendido, o enunciatário não é apenas destinatário da comunicação, mas também sujeito produtor do discurso, por ser a ‘leitura’ um ato de linguagem (um ato de significar) da mesma maneira que a produção do discurso propriamente dito. O termo ‘sujeito da enunciação’, empregado frequentemente como sinônimo de enunciador,

cobre de fato as duas posições actanciais de enunciador e de enunciatário. (GREIMAS; COURTÈS, 2008, p. 171, grifo dos autores).

O enunciatário, dessa forma, é parte do processo de significação e, portanto, condição mínima para analisar adequadamente o enunciado.

As mensagens contêm termos contratuais entre quem as emite e quem as recebe. No caso da semiótica discursiva, as mensagens recebem esta representação de contrato entre enunciador e enunciatário na forma que o primeiro manipula o enunciado para fazer com que o segundo o perceba, consciente ou inconscientemente, como verídico ou simplesmente acessível o que vê na mensagem. Daqui decorrem dois esclarecimentos.

Primeiro, que a semiótica não tem como principal função definir a intenção do enunciador através da mensagem, mas sim o que a mensagem denota que pode ou não ter sido intencional por parte de quem a formula, para provocar quem a recebe. Ou seja, a intencionalidade do emissor não é a demanda principal quando se faz uma análise semiótica de um objeto visual, verbal ou sonoro (ou suas variações, ou seus híbridos)³, o que, dentro da mensagem, em âmbito sígnico, de expressão e conteúdo, ocasiona que a mensagem seja mais bem aceita pelo enunciatário. Estas marcas, segundo Greimas e Courtès (2008, p. 303), seriam as inscrições elementares heterogêneas em partes ou todo da enunciação no enunciado e servem de signo de reconhecimento.

Segundo, sobre o reconhecimento e mesmo sobre a realidade que pressupõe o contrato de veridicção. O conceito de realidade na mensagem não é necessariamente uma noção de que a mensagem seja real, mas que o enunciatário a toma como qual, mesmo sabendo que ela não é verdadeira. O Cinema se baseia desde sempre na ideia de que a experiência fílmica é mais poderosa pelo processo de suspensão da descrença ou estado de cinema. Desta forma, mesmo a ficção científica é aceitável como real pelo público se for bem construída na expressão das técnicas utilizadas no filme e no conteúdo de sua narrativa se aproveitar bem o que pode pressupor de aproximação com sua audiência. No exemplo da ficção científica, a linguagem verbal compreensível ou audiovisual já reconhecida (expressão), ou a narrativa em que papéis clássicos como herói e antagonista e mesmo pequenas menções a aparatos tecnológicos e costumes viáveis num futuro próximo

³ Matrizes da linguagem e do pensamento, segundo Santaella (2009).

(conteúdo), fazem com que a audiência receba a mensagem de forma consciente e inconsciente e aceite-a, mesmo que somente durante a projeção do filme.

Neste sentido, nos filmes de ficção, sempre se buscou acrescentar algumas doses de realismo para fazer com que a audiência seja capturada e provocada a acreditar no que está experienciando. Obviamente, a noção de credibilidade aos filmes mudou muito desde que à filmagem do trem chegando a estação fizesse pessoas saírem correndo das salas de projeção.

Atualmente, mesmo filmes extremamente viscerais (como a saga *Saw*, por exemplo), em que o corpo humano é desmontado e remontado de forma bem convincente do ponto de vista anatômico e superficial, a audiência já não dá aos filmes tanta credibilidade e o elo estabelecido pelo contrato de veridicção está cada vez mais no limiar de se romper. As razões para isso talvez residam na lógica que as novas mídias oportunizam (filmar algo real com a câmera do celular e postar no *YouTube* para o mundo todo ver, por exemplo), na qual mesmo a cada vez mais visceralidade dos filmes não consegue acompanhar.

No caso dos filmes que são objeto desta dissertação, algo novo (não necessariamente durável) fez com que as audiências dessem alguma credibilidade a eles, apesar de serem todos ficção. Determinar as marcas da enunciação no enunciado e que estão presentes no contrato de veridicção deles é o grande objetivo desta dissertação. Para tal, faz-se necessário extrair estes signos de reconhecimento do discurso, estudá-los, compará-los e contextualizá-los para determinar que aspectos culturais no enunciatário facilitam a interpretação e adesão às mensagens dos filmes.

Segundo Greimas, a interpretação do enunciatário é parte o que a mensagem proposta pelo enunciador contém e parte o que o enunciatário já acredita:

Greimas esclarece que a noção de contrato advém do fato de que 'a comunicação da verdade repousa na estrutura de troca que lhe é subjacente', isto é, na interação entre os protagonistas do discurso. O fazer persuasivo do enunciador (que busca a adesão) e o fazer interpretativo do enunciatário (que pode ou não aderir), de cunho cognitivo – e cognitivo aqui se refere a conhecimento e não a processamento mental –, são os dois níveis superpostos do contrato de veridicção. Trata-se das preliminares da troca, porque esta só ocorre na conclusão do contrato, que não é cognitiva. [...] a interpretação envolve tanto o *reconhecimento* como a *identificação*, sendo a 'verdade' reconhecida, nesses termos, mediante uma operação de comparação entre o que é 'proposto' pelo enunciador e aquilo em que o enunciatário já acreditava. (SOBRAL apud LOPES; HERNANDES, 2005, p. 127).

Existe, portanto, no plano do enunciador o fazer persuasivo (o que Greimas chama de fazer-criar), e no plano do enunciatário existe o fazer interpretativo (via de regra, um ato epistêmico), que consiste numa mudança de estado de crença e que estaria no prelúdio da comunicação propriamente dita e realizada. Dessa forma, o ato epistêmico de acreditar na “verdade” proposta pelo enunciador consiste numa adequação do novo e desconhecido a algo que já seja conhecido e aceito pelo enunciatário. Esse procedimento de manipulação ocorre numa espécie de apelo à razão do enunciatário sobre coisas que ele já sabe. Trata-se, então, de “convencer” o enunciatário por uma série de operações no plano cognitivo dele próprio.

Sobral acrescenta mais sobre a noção das marcas do discurso quando aprofunda na definição do contrato de veridicção:

[...] a semiótica greimasiana lança mão da ideia de que o discurso contém ao mesmo tempo verdade e falsidade, mentira e segredo, sendo o estatuto destas determinado a partir de um acordo mais ou menos tácito entre enunciador e enunciatário. E é esse ‘acordo tácito’ que recebe o nome de ‘contrato de veridicção’ ou contrato fiduciário. As especificidades dessa relação restringem as leituras possíveis do texto, dado que instauram coerções que dirigem tanto a estruturação como a recepção do texto. O texto, assim, traz elementos que tanto buscam fazê-lo parecer verdadeiro como também limitam as possibilidades de leitura – e mesmo, como decorrência disso, de estruturação. Esses elementos se manifestam por meio de ‘marcas’ que se fazem presentes no discurso nos termos da interação entre enunciador e enunciatário. (SOBRAL apud LOPES; HERNANDES, 2005, p. 129).

Desta forma, com o objetivo de determinar que marcas da enunciação fazem com que o enunciatário perceba com mais credibilidade o enunciado, torna-se um exercício de forense investigativo, em que se procuram encontrar marcas (pistas) e nelas encontrar sentido (razões) para justificar sua adesão ou não pelo enunciatário. Seria como reconstituir um crime bem executado de forma que as provas sirvam depois para serem usadas contra o enunciador, mas sem a função de determinar sua intencionalidade, que por sua vez só poderia ser obtida através de um depoimento deste. Ou seja, ainda nesta analogia, o “crime” (mensagem) seria objeto de estudo forense, que através de uma metodologia (percurso gerativo do sentido) procura determinar quais e como operam os elementos internos e externos do discurso para fazer com que ele seja bem realizado.

CAPÍTULO II – LINGUAGEM, SIGNIFICAÇÃO E PERSUASÃO NO CINEMA

Este capítulo tem por finalidade estudar as bases da linguagem audiovisual para caracterizar a natureza da mensagem cinematográfica. Para tal, faz-se necessário estudar elementos de linguagem da ordem da forma (expressão) e da forma do conteúdo. Obviamente, não é objetivo aqui fazer um aprofundado e completo estudo sobre a linguagem audiovisual no cinema, mas sim definir melhor os principais elementos dela que são manipulados nos filmes que compõem o *corpus* da pesquisa.

A justificativa para esta abordagem reside na revisão dos aspectos que conferem à mensagem cinematográfica a “impressão da realidade” (METZ, 2010), especialmente sobre esta pode dar potência a hipótese dissertativa de ser o cinema pseudoamador uma expressão da cultura da mobilidade. Aproveitando que se está abordando a enunciação no cinema, tanto Metz (2010) quanto Machado (2007) contribuem deveras para essa discussão, especialmente quando o segundo discute as fronteiras da enunciação entre o cinema e o ciberespaço, uma forte temática desta dissertação.

Neste sentido, após uma breve introdução teórica sobre linguagem à luz do que sugere Santaella (2005) acerca das matrizes mínimas, discorre-se sobre os principais subcódigos que são relevantes a esta pesquisa, como enquadramento, corte, montagem, cenografia, som direto, fala, narrativa e roteiro, e como eles se comportam na significação.

1 Matrizes da linguagem audiovisual e seus subcódigos

O audiovisual contém uma linguagem complexa. O que para alguns teóricos começou com a invenção do cinema para outros é comum a noção de que pensar audiovisualmente já era da natureza humana há muito antes do advento da

tecnologia que melhor permitiu registrar imagens em movimento – o cinematógrafo no final do século XIX – e, mais tarde, com o som sincronizado – década de 1930. O que a tecnologia permitiu foi ao homem representar, duplicar, reproduzir, arquivar a realidade.

Porém, pensar, projetar, editar, comunicar de forma audiovisual já fazia parte da cultura humana há muito mais tempo, desde a pré-história, quando imagens de bisões com mais patas do que o normal, pintadas nas paredes das cavernas para que, à luz da fogueira se pudesse criar a ilusão de movimento destes, já denotava a predisposição humana a reproduzir a realidade e conferir-lhe credibilidade, ou simplesmente um caráter espectral de ver o mundo a partir de representações. O que o Cinema fez, mais tarde, foi, junto da evolução tecnológica, permitir que as representações se tornassem mais fantásticas e estimular aos criadores destas imagens e aos espectadores a buscarem cada vez mais a percepção de uma realidade ao mesmo tempo intocável, porém plausível, dentro do que permite o tempo da narrativa.

Quanto à linguagem visual, sua característica primordial está na insistência com que imagens singulares, aqui e agora, se apresentam à percepção. Ver é estar diante de algo, mesmo que esse algo seja uma imagem mental ou onírica, pois o que caracteriza a imagem é a sua presença, estar presente, tomando conta da nossa apreensão. Aliada ao seu caráter quase sempre figurativo, tem uma vocação referencial, o que a categoriza como signo indicial. Essa vocação mimética das imagens transcende as determinações histórica, pois desde as primeiras inscrições nas grutas, a humanidade esteve guiada pelo desejo complexo e provavelmente eterno de duplicar o mundo. (SANTAELLA, 2005, p. 19).

Neste raciocínio de que a linguagem audiovisual sempre esteve presente na humanidade, embora não dispusesse de tecnologias para representar da forma como o Cinema passou a representar, Santaella (2005) defende que as matrizes da linguagem e do pensamento se resumam em três substratos somente, os quais: a sonora, a visual e a verbal. A partir destes, ramificações apropriativas tornaram suas relações mais complexas, porém não inventaram novas formas de representação da comunicação humana que não pudessem se resumir a estas três matrizes.

O que ocorre, de forma até compreensível, é a confusão de que as novas tecnologias ou formas de representação criassem novas linguagens, e, que estas não se relacionassem com suas mídias irmãs, a exemplo da comparação entre Cinema e Televisão. Via de regra, produções para estas duas mídias se comportam

de forma diferente, mas nada impede que elas se alimentem das mesmas bases, como sugere Santaella (2005). Portanto, por mais que o Cinema se baseie em um conceito representativo mais próximo do mesmo que fazia na pré-história o homem pintar, projetar e prestigiar seus bisões nas paredes (contar histórias visuais para outros e para si mesmo), e a Televisão por sua vez se baseia muito mais numa função dialógica-perceptiva (ainda que numa única via) oportunizada pelo “ao vivo”, as bases nucleares de ambas as mídias ainda persistem na imagem, no som e no verbo.

Em meados dos anos 80, já havia começado a formular a hipótese [...] bastante ousada de que os três tipos de linguagem – verbal, visual e sonora – constituem-se nas três grandes matrizes lógicas da linguagem e pensamento. Postulo, portanto que há apenas três matrizes de linguagem e pensamento a partir das quais se originam todos os tipos de linguagens e processos sógnicos que os seres humanos, ao longo de toda a sua história, foram capazes de produzir. A grande variedade e a multiplicidade crescente de todas as formas de linguagens (literatura, música, teatro, desenho, pintura, gravura, escultura, arquitetura etc.) estão alicerçadas em não mais do que três matrizes. Não obstante a variedade de suportes, meios, canais (foto, cinema, televisão, vídeo, jornal, rádio etc.) em que as linguagens se materializam e são veiculadas, não obstante as diferenças específicas que elas adquirem em cada um dos diferentes meios, subjacentes a essa variedade e a essas diferenças estão tão-só e apenas três matrizes. (SANTAELLA, 2005, p. 20).

Quando se fala no Audiovisual, também é comum concluir que esta lógica produtiva envolveria somente som e imagem. Porém, Santaella (2005, p. 386-387) também lembra o fato de que cinema, vídeo e TV também têm caráter discursivo, na medida em que são narrativos ou descritivos. “Isso quer dizer que, subjacente ao que costuma ser chamado de audiovisual, há uma camada de discursividade que sustenta o argumento daquilo que aparece em forma de som e imagem” (SANTAELLA, p. 387). As relações híbridas destas três matrizes, inclusive, não parariam por aí, quando se fala em **ritmo** – algo presente de diferentes formas nas três manifestações. O ritmo está presente nos movimentos, durações, acelerações e desacelerações, nos planos, cortes em necessariamente dois níveis de narração – do que é narrado e da história em si.

Esse jogo em busca de ritmo foi objeto de estudo, por muito tempo, de teóricos (Metz, Aumont, Martin, Carrière, entre tantos) e de autores-cineastas (Eisenstein, Godard, entre outros tantos). Ou seja, muito se debruçou no estudo do cinema para mapear e compreender como se opera a dinâmica de representação

audiovisual na forma como os filmes são produzidos, bem como na sua lógica narrativa sobre como eles são contados internamente.

Nada mais natural que a “magia” do cinema fosse profundamente estudada, especialmente no que concerne a ele o caráter de representação da realidade, apesar da não responsabilidade de ser real. “Em geral não é vida, mas uma representação dela. [...] Quando a câmera é ligada, ela já intervém na realidade, e as pessoas deixam de ser elas mesmas para se tornarem representações de si mesmas” (MARTIN, 2003, p. 10). O caráter de representação, portanto, liberta o cinema de ser realidade, dando-lhe passe livre para se aproximar dela ou a partir dela projetar, recortar, narrar mais do que ela poderia conter como mero registro da realidade, como pressupunham os irmãos Lumière, quando ocasionaram o aparato do cinematógrafo.

Sobre a impressão de realidade, Metz (2010, p. 16-19) afirma que ela:

Desencadeia no espectador um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de ‘participação’ – não total, é claro, mas mais forte do que em outras áreas, às vezes muito viva no absoluto –, encontra no meio de se dirigir à gente no tom da evidência, como que usando o convincente ‘É assim’, alcança sem dificuldade um tipo de enunciado que o lingüista qualificaria de plenamente afirmativo e que, além do mais, consegue ser levado em geral a sério. [...] Há uma constante interação entre os dois fatores: uma reprodução bastante convincente desencadeia no espectador fenômenos de participação – participação ao mesmo tempo afetiva e perceptiva – que contribuem para conferir realidade à cópia.

Desta forma, o cinema dá o sentimento de se assistir a um espetáculo “quase real”, despertando no espectador um processo ao mesmo tempo “perceptivo e afetivo de participação” (METZ, 2010, p. 16). Martin (2003, p. 28) reforça este aspecto de “quase real” do cinema, propondo que este processo ocorre em três etapas básicas, que vão da produção de imagens fílmicas à sua representação pelo espectador, quando a imagem “reproduz” uma determinada realidade para “afetar” os sentimentos dos espectadores e, por fim, “significar” ideológica e moralmente.

Neste ponto, portanto, cabe ressaltar que o que o cinema trouxe foi uma série de subcódigos das matrizes da linguagem e do pensamento que abriu um novo leque de apropriações, mas não de novas linguagens. O aparato tecnológico propiciou que estes subcódigos dessem ferramentas aos cineastas para manipular o imaginário dos espectadores. Como estas estratégias do ponto de vista da forma (expressão) operam será visto a seguir e se faz necessário nesta dissertação para

dar ferramentas de análise que permitam desmembrar os filmes que são objeto de estudo e procurar determinar que códigos são estes que tornam estes um signo mais ou menos potente de representação sógnica da realidade.

“Um código é [...] um campo de comunicações, um domínio dentro do qual as variações do significante correspondem às variações do significado” (AUMONT apud MARTIN, 2003, p. 256). O cinema utiliza códigos e subcódigos que são ora próprios dele, ora vêm de outras artes, em busca de representatividade e expressividade. Estes códigos, portanto, corresponderiam à/ao: tomada, cena, sequência, ângulos, movimentos e montagem, específicos da linguagem audiovisual, e outros tantos, não exclusivos, como planos, enquadramentos, atores, figurinos, cenários, maquiagem etc.

Os códigos determinam o fluxo da narrativa, o estilo, o ritmo e a forma como os espectadores deveriam perceber o filme. Segundo Martin (2003, p. 140), acerca dos códigos⁴ a cena é determinada pela unidade entre lugar e tempo, enquanto sequência seria uma “sucessão de planos cuja característica principal é a unidade de ação [...] e a unidade orgânica, isto é, a estrutura própria que lhe é dada pela montagem”, e os planos, por outro lado, seriam os fragmentos ocasionados a partir do momento em que o aparato de captura é acionado até que ele seja suspenso.

Os múltiplos tipos de planos, na linguagem audiovisual, condicionam a narrativa através de seu conteúdo material. “O tamanho do plano (e conseqüentemente seu nome e seu lugar na nomenclatura técnica) é determinado pela distância entre a câmera e o objeto e pela duração focal da cena utilizada” (MARTIN, 2003, p. 37). Suas funções são praticamente as mesmas das artes das quais foram importadas e dependem de aspectos culturais diversos, como por exemplo a suposição de que o plano geral (aquele em que mostra o personagem inteiro como parte de uma paisagem) confere ao homem expressividades diversas como solidão, impotência, ócio, integração à paisagem e liberdade.

O que o audiovisual faz dos diferentes planos (geral, aberto, médio, detalhe, close, americano, primeiro, primeiríssimo etc.) é dar dinamicidade narrativa no jogo que se faz deles, como quando após um plano aberto do personagem se suceda um plano detalhe de uma mão e se convencie que seja a mão do personagem recém-

⁴ Note-se que, a partir da noção de que a linguagem é composta de três matrizes essenciais, opta-se aqui por chamar de “código” o que os autores chamam de “elementos da linguagem”, para evitar confusões e para facilitar a análise semiótica de signos codificados pela linguagem e não da linguagem em si. O debate sobre linguagem ou linguagens não é objetivo desta dissertação.

mostrado por completo. Este tipo de convenção é que permite a narratividade dos planos, mostrando em tela aquilo a que o espectador precisa prestar atenção e, naturalmente, fazer relação com o plano anterior e o próximo. Dependendo da mídia escolhida o jogo de planos é característico (uma das razões para o discurso das diferentes linguagens), como, por exemplo, no cinema em se optar, em planos abertos nos diálogos, pela duração da tomada e a predisposição dos espectadores em dar total atenção à narrativa e, na televisão, em se optar por planos fechados no rosto dos atores a cada fala que eles executem, pela necessidade da segunda de renovar a atenção do espectador constantemente e evitar que ele troque de canal.

O enquadramento (não exclusivo do audiovisual ou da fotografia, uma vez que existe na pintura também) ocupa-se da composição da imagem, ou seja, em como quem captura distribui elementos dentro do quadro de observação ou opta em registrar um conjunto específico do plano dimensional, que pode conter atores, objetos, cenários etc. O enquadramento tem também a função de dar ou tirar a evidência de determinados elementos de cena (ou pessoas), e sua plástica é objeto de estudo há um bom tempo na oscilação entre as diversas manifestações audiovisuais que variam desde a videoarte e a imagem audiovisual mais (ou pura e simplesmente) informativa. Segundo Martin (2003, p. 35-36), o enquadramento tem várias funções, como “deixar certos elementos da ação fora do enquadramento, [...] mostrar apenas detalhe, [...] compor arbitrariamente, e de modo pouco natural, o conteúdo, [...] modificar o ponto de vista, [...] jogar com a terceira dimensão do espaço”.

Os ângulos também são alvo de “significação psicológica precisa”, segundo Martin (2003, p. 41), à medida que são aplicados em determinados enquadramentos com personagens e sendo basicamente resumidos a: *plongée*, *contra-plongée*, reto (parado) e subjetivo (em movimento). O primeiro, de cima para baixo, e o segundo, de baixo para cima, teriam a função de dar superioridade ou inferioridade na relação dos personagens (embora não obrigatoriamente). O terceiro, sem oscilação, é o da suposição do olhar onisciente que o cinema confere, de forma que se observa a ação de uma perspectiva de terceira pessoa. Já o quarto, quando se tira a câmera da sua segurança e se supõe que o espectador está vendo o que os personagens estão vendo é, talvez, o código mais utilizado nos filmes que são objeto desta dissertação. A suposição de que o personagem que filma é também parte da ação e, por essa razão, também é o olho do espectador na narrativa é um dos grandes

potenciais que conferem aos filmes pseudoamadores seu significado de realidade. Com exceção, talvez, de *Paranormal Activity*, em que, em algumas passagens, a câmera é estabilizada em um tripé (fato que é registrado pelos personagens), o filme todo supõe que a câmera está em movimento junto com os personagens.

Os movimentos de câmera praticamente exclusivos da linguagem audiovisual, operam de diversas formas com mais ou menos significado e não são aprofundados aqui, pois os filmes estudados caracterizam-se pela subversão destes movimentos, de certa forma, “clássicos”. Enquanto o cinema tradicional usa dos movimentos para envolver a audiência e conduzi-la por onde quiser e são essencialmente baseados em aparatos de captura presos a um suporte que lhe dê segurança, os filmes que são objeto desta dissertação se caracterizam pela inexistência de estabilidade, em que se torna praticamente impossível definir do início ao fim deles um movimento uniforme, como supõe a definição básica dos movimentos. Mesmo o *stadycam* conta com um aparato de estabilidade que, com a câmera presa nele, confere-lhe mais suavidade flutuante, bem diferente da instabilidade da câmera na mão de quem opera.

Continuando com códigos que não são exclusivos da linguagem audiovisual, tem-se os atores que, interpretando personagens, procuram, como no teatro⁵, dar expressividade e emoção à cena em que participam. Se no teatro o ator precisam de uma expressividade corporal elaborada para convencer, nas mídias audiovisuais ele conta com o jogo dos outros subcódigos para alcançar expressividade, especialmente o corte, a montagem e os planos. A expressão corporal, que no teatro é essencial para a narrativa, no cinema torna-se elementar em meio a tantos outros códigos a serem manipulados, inclusive por efeitos especiais pós-produção. Não se trata de desmerecer o ator na mídia audiovisual, mas de posicionar que seu corpo é muito mais manipulado que no teatro e que, além do que o teatro pode contar (como a maquiagem e o figurino, por exemplo) o audiovisual conta com cada vez mais opções de construção de personagens, a ponto da expressividade dos atores ficar resumida, em alguns casos, somente a sua voz, no caso da animação, por exemplo.

Sem adentrar muito no figurino e maquiagem, cabe registrar que, no caso do primeiro, tudo que estiver sendo vestido em cena é figurino e toda a expressividade

⁵ Importante ressaltar que, segundo Santaella (2005) também o teatro, a ópera e o circo seriam verbo-sonoro-visuais, cada um deles, por sua vez, misturando as três matrizes de maneiras que lhes são próprias.

que ele passa tem a ver com o que se deseja transmitir, seja nas mídias audiovisuais, seja no teatro, na ópera etc. O segundo, por sua vez, além de dar suporte à expressividade dos atores, tem a função de dar suporte aos efeitos especiais na direção da suposição de realidade, quando manipula elementos materiais diversos e orgânicos para simular, por exemplo, o ferimento de um personagem, ou para dar-lhe próteses que proponham sua mutação. Os dois subcódigos são inerentes a qualquer manifestação audiovisual que tenha a imagem como alicerce, exceto, talvez, as de cunho jornalístico e/ou documental, em que manipulações desta ordem não são toleradas.

O cenário, também presente em outras manifestações visuais, procura a ambientação. Martin (2003, p. 66) sugere que existam diferentes tipos de cenário, de acordo com a expressividade que busca em audiovisual, a constar: realista, impressionista e expressionista. “Natural ou artificial, o cenário desempenha quase sempre um papel de contraponto com a tonalidade moral ou psicológica da ação” (MARTIN, 2003, p. 66). No caso dos filmes estudados, pela sua necessidade de uma textura próxima da realidade, os cenários acabam se pautando pelas locações, salvo uma ou outra excessão. Cenários elaborados artificialmente poderiam descaracterizar estas narrativas e elas perderiam seu aspecto de amadorismo. Porém, obviamente, *Cloverfield* usa de cenários construídos e mesmo *chroma-key* em algumas passagens, boa parte do filme se preocupa em conduzir as cenas em ruas e prédios reais.

A fotografia no cinema pouco ou nada difere de sua função essencial e originária: destacar ou esconder elementos, bem como caracterizar sensações como medo, suspense, alegria etc. através do jogo de iluminação. Não por acaso, o próprio cinema nasceu da fotografia, acrescentando-lhe movimento e, mais tarde, som e manipulação pós-produção, sem no entanto suplantarem sua lógica.

A montagem é talvez o grande código próprio da linguagem audiovisual e mesmo do cinema. Proporcionada pelo corte e desde cedo compreendido seu poder de supor elipses temporais sem a necessidade do amparo verbal (Méliès), mais tarde teve sua dimensão estudada e analisada por Eisenstein, cineasta russo preocupado não só em produzir, mas em compreender o Cinema. Segundo ele “no primeiro século de sua história, o cinema só explorou uma parte insignificante de suas infinitas possibilidades” (2002, p. 11), e o “trabalho mútuo do plano e da montagem é, na realidade, uma ampliação de um processo microscopicamente

inerente a todas as artes” em que no cinema é um processo “elevado a um tal grau que parece adquirir uma nova qualidade” (EISENSTEIN, 2002, p. 16). “A necessidade legítima de combinar esses fragmentos [planos] da realidade se transformou em concepções de montagem que pretendiam suplantar todos os outros elementos de expressão do cinema” (EISENSTEIN, 2002, p. 17).

Para Eisenstein (2002, p. 79) existiam cinco tipos de montagem: métrica, rítmica, tonal, atonal e intelectual. O métrico, para ele, se assemelha à pulsação e preocupa-se com planos, senão iguais em duração, pelo menos frações de uma mesma tônica. A montagem rítmica, diferente da tentativa da métrica de condicionar o filme pela sua determinação pragmática de duração de planos da métrica, baseia seu comprimento da especificidade de cada plano e no movimento dentro do quadro. A montagem tonal, por sua vez, se baseia na mudança do elemento básico associado à cor e à luz e suas vibrações, sendo a atonal, resultado do conflito entre o tom principal e uma atonalidade (ausência de cor). Por fim, Eisenstein propõe a montagem intelectual, que seria a justaposição, não de sons atonais geralmente fisiológicos, mas de conflito de sensações intelectuais associativas.

Obviamente, não se pode resumir a montagem a somente cinco categorias, haja vista o uso da não linearidade, por exemplo. Porém, é interessante notar como os filmes que são objeto desta dissertação usam da montagem. Necessariamente, a montagem sequencial mostra despreocupação com uma lógica rítmica que defina como os planos se comportam. Ora, se os próprios planos já demonstram desapego à estabilidade, isso reforça o suposto despreparo dos personagens em operar a câmera e determinar o que é relevante ou não. Todos os três filmes supõem que o que foi montado é exatamente o que foi registrado pelo aparato, e necessariamente na ordem em que foi registrado. No caso de *Cloverfield*, ainda há a ideia de que o que foi gravado anteriormente na fita da câmera aparece por acidente quando esta tem sua gravação suspensa.

Segundo Martin (2003, p. 132-133) a montagem pode ser dividida em duas categorias: narrativa e expressiva, sendo que a primeira consiste na constituição lógica dos planos para o desenvolvimento do enredo em ordem cronológica e a segunda busca “produzir constantemente efeitos de ruptura no pensamento do espectador, fazê-lo saltar intelectualmente para que seja mais viva nela a influência de uma ideia expressa pelo diretor e traduzida pelo conforto dos planos”. Ele ainda define fundamentos psicológicos da montagem por meio daquilo que a montagem

procura expor: o que o personagem vê, o que o personagem pensa, o que ele procura ver e o que alguém de fora vê (MARTIN, 2003, p. 137).

Segundo as definições de Martin (2003), os filmes estudados estariam para a montagem narrativa sob fundamento daquilo que o personagem vê. Simples assim, pois não deve transparecer a intencionalidade da montagem, e sim a suposição de que não houve manipulação. Os aspectos relacionados à montagem audiovisual, por sinal, talvez sejam os mais subvertidos na suposição de amadorismo destes filmes. A justificativa pode residir na concepção de que o cineasta profissional domina, sobretudo, a montagem, que confere ritmo ao filme e o torna atrativo e envolvente por este domínio. As principais reclamações sobre *The Blair Witch Project* são exatamente do descontrole narrativo dos planos e do seu descompromisso com o ritmo. Característica que muda sensivelmente nos filmes estudados nesta pesquisa, mas que persiste quando se observa na narrativa o despreparo dos personagens no manuseio do aparato e de uma provável ilha de edição para selecionar o que é pertinente.

2 Aspectos persuasivos, narrativos e tecnológicos do Cinema

Persuadir consiste no ato de fazer-creer ou de alterar a atitude ou visão do enunciatário sobre o que lhe é apresentado. Em mais de cem anos do cinema, suas lógicas estruturais básicas permanecem as mesmas no que se refere ao modelo de apreciação de uma obra fílmica: uma sala escura, poltronas o quão mais confortáveis puderem ser dispostas, de forma que não haja interrupções entre o olho do espectador e a tela, bem como a própria perspectiva única da grande tela de projeção e o desenho de som do ambiente produzido para promover a melhor imersão do público. Entram também nessa lógica estratégias da própria narrativa da ordem de como o roteiro é escrito, como o filme é produzido e dirigido e, por fim, como ele é montado. Porém, cabe neste subcapítulo discutir os elementos essenciais do espetáculo cinema e externos à narrativa e, sobretudo, como estes elementos são utilizados para promover os filmes-objeto deste estudo. Ou seja, a persuasão do próprio modelo de exibição essencial é suficiente para se desenvolver hipóteses sobre como o próprio cinema é pensado sob uma perspectiva persuasiva natural (e, via de regra, cultural), de forma que a imersão e o poder de sugestão do

próprio seja um dos seus grandes potenciais e a razão pelo qual o filme tenha um forte poder de “imprimir a realidade” e, talvez por isso, os filmes sugeridos como objeto sejam recebidos com tamanha aceitação do público.

Sobre a “impressão de realidade”, Stam (2003, p. 185) remonta teorias psicanalíticas que podem justificar este aspecto determinante do cinema:

Os teóricos psicanalíticos estavam particularmente interessados na dimensão psíquica da extraordinária ‘impressão de realidade’ do meio cinematográfico. Buscavam explicar o imenso *poder* do cinema sobre os sentimentos humanos. A capacidade de persuasão do dispositivo cinematográfico foi analisada como sendo o resultado de um conjunto de fatores – a situação cinematográfica (imobilidade, escuridão) e os mecanismos enunciativos da imagem (câmera, projeções ópticas, perspectiva monocular) – todos os quais induzem o sujeito a projetar-se *na* representação.

Como Stam aponta, o sujeito se projeta na representação do filme por um conjunto de fatores, especialmente o que ele chama de situação cinematográfica e de mecanismos enunciativos da imagem. Ou seja, o modelo de exibição do filme tem, segundo os psicanalistas, forte influência na receptividade do filme e no processo de aceitação da realidade que o filme sugere. Este modelo, longe de ser novidade, demonstra uma predisposição do ser humano em ser um espectador preparado a ter seu imaginário influenciado, desprendendo-se da realidade ou aceitando com facilidade uma outra.

Para compreender essa função do cinema, é preciso remontar à sua invenção (ou à evolução da sua tecnologia essencial: a fotografia), que foi atribuída aos irmãos Louis e August Lumière. Eles conseguiram projetar imagens ampliadas em uma tela de tamanho ainda não visto nos palcos da época graças ao Cinematógrafo, invento equipado com mecanismo de arrasto para a película. O público viu, assombrado, na apresentação pública de 28 de dezembro de 1895, no *Grand Cafe* do *Boulevard des Capucines* em Paris, filmes como “A saída dos operários da fábrica Lumière” e “Chegada de um trem à estação”, que se tratavam de meros registros da vida cotidiana. Apesar disso, as audiências despreparadas se assustavam devido ao realismo do trem vindo em direção da tela e chegavam a sair das projeções aos gritos, tamanho era o impacto.

Antes do cinematógrafo dos irmãos Lumière, várias tecnologias contribuíram para a invenção do Cinema. O teatro óptico do francês Émile Reynaud, apresentado às plateias em 1877, é uma delas. Ele consistia da combinação da lanterna mágica

(outra invenção anterior e também importante) com espelhos para fazer com que a imagem de desenhos fosse projetada em uma tela para exibição pública nos palcos. Da mesma forma, o zoopraxinoscópio de Eadweard Muybridge, usado para decompor os movimentos de um cavalo a fim de provar se ele ficava em algum momento do galope com as quatro patas fora do solo, entre outros estudos da mecânica dos movimentos humanos, foi essencial para suscitar novas tecnologias que alteravam a forma de percepção da realidade. Arte e Ciência eram os maiores expoentes desse processo de revisão da imagem em detrimento da realidade, para melhor ou para pior.

Outra destas tecnologias que influenciou a invenção do cinema vem de Thomas Alva Edison, que desenvolvia, com o auxílio do escocês William Kennedy Dickson, o filme de celuloide e um aparelho para apreciação individual de filmes chamado cinetoscópio. Invento ao qual Thomas Edison não dava muita importância, dentre tantos outros que ele desenvolvia paralelamente. Mais tarde, quando o cinema substituiria o cinetoscópio, e filmes curtos de dança, desfiles e pequenas peças teatrais enchiam as telas americanas, Edison passou a ambicionar dominar o mercado de produções cinematográficas travando uma grande disputa com seus concorrentes por patentes industriais e clamando para si a invenção do Cinema.

Os irmãos Lumière, por sua vez, viam o cinematógrafo como algo sem muita utilidade, senão para reproduzir cenas da vida cotidiana como uma função estendida da própria fotografia. Já para o francês Georges Méliès, o cinematógrafo oferecia muito mais, motivo que o levou a comprar dos irmãos a tecnologia para aplicar em sua especialidade: mágico de palco. Méliès viu no cinematógrafo uma grande chance de incrementar seus truques quando percebeu o universo maravilhoso de possibilidades que o “corte” cinematográfico poderia oferecer. Em seus números de mágica, graças ao corte, ele desaparecia e aparecia em lugares diferentes, desmembrava-se, fazendo partes de seu corpo irem para lados opostos, sem falar nos números tradicionais de fazer sumir e trazer de volta velhos elementos do universo da mágica como coelhos, flores e lenços de uma forma mais fantástica do que o público vinha acostumado a ver. Mais tarde, o mágico de palco Méliès perceberia que sua forma perspicaz de entender o cinematógrafo seria também muito útil para a expressão dramática e o corte poderia expressar elipses temporais e possibilidades fantásticas que só eram possíveis na imaginação de quem lia obras da literatura de ficção. Foi então que, em 1902, realizou “Viagem à Lua”, um filme de

13 minutos baseado nos romances de Julio Verne e considerado a primeira ficção científica do Cinema.

A capacidade de fantasiar da audiência, incrementada pela imersão em uma ilusão coletiva, possibilitava dar credibilidade a uma narrativa fantástica. Desta forma, pode-se entender que, mesmo se tratando de algo fantástico na projeção, a audiência vai aceitá-la tal qual aceita um número de mágica de palco; mais um forte indício da predisposição do ser humano a ser um espectador suscetível ou “vulnerável” à persuasão. Na invenção do Cinema, tem-se técnicos que inventavam as tecnologias que conduziam para o cinematógrafo, mas só viam seus inventos como experiências científicas para fins documentais sobre a realidade, até que George Méliès, um mágico de palco, viu nele a possibilidade de explorar o aspecto de acesso ao imaginário do espectador. Em vez de deixar esse aparato tecnológico fadado a nada mais interessante do que registrar somente a vida cotidiana tal como ela é e sem nada de ficcional ou fantástico, o Cinema passava a se tornar um entretenimento quase completo e de alto poder de inferência.

De lá para cá, sem grandes revoluções, o cinema evoluiu como espetáculo cada vez mais imersivo, especialmente pelas tecnologias envolvidas evoluírem neste sentido. Algumas das mais populares obras cinematográficas são lembradas pelo salto tecnológico que representaram ao seu tempo, e tais “saltos” tecnológicos foram, quase todos, na forma como os sentidos da plateia passaram a ser cada vez mais provocados, especialmente a visão e a audição. A elaboração do ambiente do cinema é tal que estes dois sentidos são quase totalmente dedicados a receber a mensagem do filme, em abrir o canal que faz com que a persuasão aconteça e que provoque, inclusive, efeitos sinestésicos⁶ que afetem a percepção do espectador de forma diversa, especialmente a excitação e o desejo.

Porém, o aspecto tecnológico em sua essência não parece ser suficiente para uma persuasão completa, de forma que a narrativa também precisa ser convincente. Nesse sentido, o cinema sempre evocou do modelo narrativo clássico uma estrutura básica e funcional que sempre teve sucesso em envolver o enunciatário. Esse modelo evoluiu pouco, obrigando cineastas a subverterem ou abordarem de forma diferenciada aspectos da linguagem própria do cinema, especialmente ligado à

⁶ Sinestesia é a condição neurológica em que uma informação sensorial é recebida por um sentido, mas sua cognição se dá por outro, ou ainda, é a própria mistura de reações sensoriais para perceber o fenômeno.

função de contar uma história de uma forma que ainda não tenha sido contada. O conceito de narrativa clássica, ou estrutura narrativa universal ou jornada do herói diz respeito à estrutura básica ou morfologia essencial na qual podem se resumir quase todas as histórias ficcionais transmitidas de forma oral, literária, cênica, audiovisual etc. Na verdade, seria mais o inverso: a estrutura básica que uma história ficcional precisa ter para se apresentar como narrativa.

Essa constatação provém de séculos de estudos acerca dos contos maravilhosos e como eles são passados de geração em geração. Dessa forma, trata-se de uma sequência de regras que estabelecem elementos que aparecem quase na totalidade das histórias produzidas. Campbell (2004), no livro “O herói de mil faces”, publicado pela primeira vez em 1949, constata, por exemplo, que existem 12 etapas pelas quais o herói vivencia na trama que faz parte. Entre essas etapas estão descritas tipos de situações em que o herói tem sua trajetória de vida interferida por algo fora do seu controle, levando-o a encampar uma jornada com várias provações (várias etapas compreendem essa “aventura”) até o ponto, ao fim da história, em que ele volta para onde começou, mas modificado, melhorado, pronto para uma nova jornada.

O desafio por uma inovação, por vezes, esteve em inovar no roteiro (subvertendo até onde fosse possível, a narrativa clássica), na estética da Direção de Arte ou da Fotografia, na montagem, na abordagem de um tema polêmico, enfim, na ousadia em aplicar os elementos da linguagem audiovisual de uma forma inovadora que ainda não teria sido utilizada nos mais de 100 anos de vida do cinema.

[...] o importante é contar uma história emocionante com a utilização plena dos elementos cinematográficos, que são constitutivos do discurso e têm sua própria sintaxe, mas devem permanecer transparentes, de modo a privilegiar o *conteúdo* da trama. [...] Não basta contar uma história; é preciso colocar essa história a serviço de idéias – estéticas e/ou políticas – e estabelecer um atrito entre a narrativa do filme e o espectador. Para isso, o realizador deve trabalhar a montagem – o único procedimento específico do cinema – de forma intelectual, estabelecendo associações sígnicas que não poderiam jamais, estar contidas em um telegrama. [...] O anseio pelo revolucionário – típico da era que viu nascer e crescer o cinema, a Modernidade – sempre fez parte dos sonhos dos cineastas. As novas tecnologias participam desses sonhos, que, eventualmente se transformam em pesadelos. [...] As revoluções já tinham acontecido, ou ainda estavam para acontecer. As revoluções também não duram. Mas não passam. (GERBASE, 2003, p. 65-67).

O espectador, quando procura uma sala de cinema, está disposto a uma condição conhecida como “suspensão da descrença”, na qual ele está disposto a se “desligar” da sua realidade e se “ligar” na realidade que sugere o filme. A compreensão desta condição remonta à Filosofia Clássica de Platão e à sua “Alegoria da caverna”. Neste mito, o filósofo descreve por meio de uma alegoria uma condição possível da humanidade – que, curiosamente, através dos séculos ainda é análoga e aplicável –, em que em uma determinada caverna todos os seres humanos são mantidos presos a grilhões e virados para o lado contrário ao da saída dela. Para o lado em que olham só conseguem ver sombras projetadas através de fogueiras que eles não conseguem ver. Essas sombras ocupam os sentidos dos prisioneiros de forma que eles só podem supor que aquela é a realidade, pois não conheceram outra. Em determinado ponto, um prisioneiro dessa elaborada ilusão ousa se soltar e ir de encontro à saída da caverna e ver o que há lá fora, ou seja, o mundo natural, real, que as pessoas desconhecem. Este mesmo rebelde voltaria à caverna para avisar aos outros, mas enfrentaria a resistência deles em aceitar que exista algo além do que eles veem projetado nas paredes da caverna e chegam a ignorar o fato de estarem presos a grilhões.

Se é certo, tanto para Platão quanto para seus seguidores, que a cena da caverna tem um sentido crítico, fundando um horror à razão dos sentidos, não é menos certo também que, contraditoriamente, ela exprime um desejo que se vem tentando realizar ao longo dos séculos: exatamente a viabilização técnica de tal dispositivo. Não podemos esquecer de que os homens que forjam o espetáculo ilusionista na alegoria da caverna estão do lado de fora, do lado da verdade e da razão, do mesmo lado portanto do filósofo. Por mais que Platão se horrorize com a alienação dos prisioneiros, ele de alguma forma está solidário com aqueles que constroem e mantêm o dispositivo ilusionista. [...] Uma coisa pelo menos atormenta o discurso de Platão: ele próprio reconhece o fascínio que toma conta dos prisioneiros espectadores e que os faz preferir a magia das sombras a qualquer promessa de liberdade ou redenção. Como todo inventor, Platão também goza sua descoberta: a máquina funciona! (MACHADO, 1997, p. 33).

A condição sugerida por Platão é quase perfeitamente análoga à própria condição do espetáculo de cinema. Do ponto de vista da persuasão, os grilhões e as imagens projetadas pelas sombras funcionam como estratégias de convencer os prisioneiros a aceitar o que é exibido. Mais do que isso, a persuasão funciona de tal forma que os próprios prisioneiros não estão dispostos a deixar a caverna. Na alegoria de Platão, a persuasão está na forma de grilhões, enquanto no cinema a persuasão está na forma de conforto. Em ambas, a narrativa suposta pela imagem e

pelo som serve para envolver e manipular os sentidos. Os subterfúgios da enunciação servem para persuadir o espectador a tomar como realidade o que é visto. A forma como esta experiência acontece se dá na psique do espectador onde se processa a mensagem e se atribui sentido a ela.

Quando compra uma entrada para um espetáculo desta natureza, o espectador está disposto a ser iludido, a acreditar na realidade que for posta à sua frente provocando seus sentidos, de forma que ele não pense na realidade que existe para fora do teatro ou da sala de projeção. Esta última condição, por sinal, reproduz de forma quase fiel a alegoria de Platão quando as salas de cinema oferecem poltronas confortavelmente direcionadas para uma grande tela cuja imagem é projetada por um aparato tecnológico – muitas vezes desconhecido pela audiência e ignorado por completo durante a projeção –, e o som é projetado para vir de todos os lados, aumentando a sensação de “imersão” do espectador, na realidade suposta.

A história efetiva do cinema deu preferência à ilusão em detrimento do desvelamento, à regressão onírica em detrimento da consciência analítica, à impressão de realidade em detrimento da transgressão do real. O poder da sala escura de revolver e invocar nossos fantasmas interiores repercutiu fundo no espírito do homem de nosso tempo, este homem paradoxalmente esmagado pelo peso da positividade dos sistemas, das máquinas e das técnicas. [...] Arte do simulacro, da aparência, que põe a pulular duplos, ‘cópias degeneradas’ como diziam os filósofos, verdadeiro império dos sentidos, para onde uma população inicialmente marginalizada e ofendida acorria em bandos em busca de evasão e refúgio, ele fará o necessário contraponto de trevas a uma época de ofuscamento racional. (MACHADO, 1997, p. 24-25).

Dessa forma, a suspensão da descrença permite que seja mais bem recebida a enunciação pelo espectador comum que, normalmente, não está interessado em desvendar ou entender como os fatos são manipulados ao se desenrolar, mas sim que haja pertinência narrativa. O estado de cinema, quando interrompido por qualquer motivo (como um celular que toca no meio da sessão, ou porque algo na trama “entrega” que se trata de uma encenação através de diálogos pouco consistentes ou mal interpretados etc.), leva o espectador a deixar esse estado e a assumir uma postura descrente, de forma que a experiência é toda comprometida.

Apesar de o cinema ter migrado para o *home video* e para a televisão, a experiência única de prestigiá-lo nas salas de projeção ainda é insubstituível, e várias ameaças que são feitas sobre sua permanência nesse modelo de espetáculo

ainda são, de certa forma, infundadas. Talvez seja porque o Cinema represente algo mais subconsciente e intrínseco da humanidade, como foi percebido por Platão, no qual temos uma predisposição pela ilusão, pela fé que coisas extraordinárias podem e devem acontecer a qualquer momento, justificando a condição humana para feitos maiores do que o que se apresenta no primeiro e interminável ato que toda a humanidade vive; da mesma forma que não interessa entender como as coisas extraordinárias acontecem desde que elas ocorram.

Sobre este aspecto, Stam (2003) coloca o que os teóricos dos anos 1970 apontam com indissociável: a impressão da realidade com o posicionamento e identificação esportoriais. Ou seja, a sugestão ocasionada pelo filme só encontra terreno fértil na identificação do espectador, na associação que este pode (e faz) com a possibilidade daquilo que vê e ouve na sala de cinema. Baudry, um dos teóricos elencados por Stam, recorre à “teoria psicanalítica para caracterizar o dispositivo cinematográfico como uma máquina tecnológica, institucional e ideológica com intensos ‘efeitos subjetivos’”. Além disso, Baudry sustenta que o dispositivo adula o narcisismo infantil “exaltando o sujeito esportorial como o centro e a origem do sentido”, postulando “a existência de um substrato inconsciente no processo de identificação, no sentido de que o cinema, como dispositivo de simulação, não apenas representa o real, mas também estimula fortes ‘efeitos subjetivos’” (STAM, 2003, p. 185).

Os “efeitos subjetivos” que Baudry aponta são próprios da natureza humana e são condicionados pela cultura do espectador. Se o filme provoca reações na audiência é porque ele acessou a subjetividade individual dela e foi eficiente em articular os elementos narrativos e estéticos com o aparato tecnológico da sala de cinema para persuadi-lo a aceitar a ideia que o filme apresenta.

O cinema, para Baudry, constitui a realização material aproximada de um objetivo inconsciente talvez inerente à psique humana: o desejo regressivo de retornar a um estágio anterior de desenvolvimento, um estado de relativo narcisismo no qual o desejo podia ser satisfeito por uma realidade simulada e envolvente em que a separação entre o corpo e o mundo exterior, entre ego e não-ego, não está claramente definida. Na teoria do dispositivo, o cinema torna-se uma máquina bastante poderosa, que transforma o indivíduo personificado e socialmente situado em um sujeito esportorial. (STAM, 2003, p. 186).

Parece, portanto, que o sujeito espectral é transformado pela máquina do cinema, de forma que há um aumento do sugestionamento neste que pode ser mais facilmente acessado e condicionado a receber o filme.

Os filmes “pseudoamadores”, indicados nesta pesquisa como objeto de estudo, chamam a atenção por apelarem nas suas enunciações para uma suposição de que estes seriam retratos recuperados graças ao aparato que registrou tudo manipulado por um sujeito não profissional. Filmes assim chamam a atenção do ponto de vista comercial, pois não se tratam de documentários, nem de filmes necessariamente sem orçamento (como é o cinema *trash*, por exemplo), tampouco se “vendem” como ficção, embora o sejam.

Não só estes filmes chamam a atenção pelas suas estratégias em persuadir os espectadores sobre sua “realidade”, como as suas campanhas de divulgação propõem pequenas inovações na fórmula de promoção de filmes.

Em 1999, o filme *The Blair Witch Project* (A bruxa de Blair) teve uma campanha peculiar, muito baseada numa internet ainda recente e inocente e no “boca-a-boca” para fazer com que o investimento de U\$ 35 mil gerasse U\$ 248,639,099⁷. O filme se baseou num pressuposto que aproveitava as lendas de dois séculos de uma cidade norte-americana sobre uma bruxa que fazia pessoas desaparecerem, provavelmente assassinando-as. O projeto inicial de fazer um documentário sobre o evento tornou-se uma estratégia de se fazer um filme de baixo orçamento com a sugestão de que três jovens estudantes teriam desaparecido ao tentar fazer um registro sobre a região onde ocorrem os eventos.

Tanto no início do filme quanto no *teaser*⁸ de divulgação dele havia a seguinte mensagem: “Em outubro de 1994, três estudantes entraram nas florestas de Burkittsville, Maryland, para filmar um documentário sobre uma bruxa. Jamais foram vistos novamente. Um ano depois, as imagens foram encontradas”. No *teaser*, há um longo período sem imagens, em que só se ouvem as confidências de uma das personagens, misturadas com soluços e choro. Ao fim do *teaser*, ela aparece claramente operando a câmera que capturou o áudio, segurando-a sobre si.

A mensagem inicial, o depoimento e a imagem final da pessoa que faz o depoimento sugerem a audiência uma fórmula diferente de divulgação de filme.

⁷ Segundo dados do IMDb. Disponível em: <www.imdb.com>.

⁸ Teaser é um vídeo menos elaborado que o trailer e procura mais gerar curiosidade do que dar detalhes sobre o filme que ele divulga. Geralmente é divulgado em salas de cinema e na internet antes do(s) trailer(s) oficial(is) do filme.

Associado ao fim da peça de divulgação que mostra o site blairwitch.com, espera-se que a audiência seja levada a um outro tipo de peça publicitária, em que se usou uma linguagem fortemente sugestiva de que o próprio site tenha sido feito pelas pessoas que estão no filme e que não foram encontradas ainda. Numa época em que a internet debutava e ainda não se tinha muita certeza da sua credibilidade, foi um “prato cheio” para o público fazer o “boca-a-boca” que gerou toda a expectativa e audiência do filme nas bilheterias.

[REC] inovou em 2007 quando optou por promover sua divulgação na internet através de um vídeo inusitado: durante a exibição do filme em um festival (a data é divulgada, inclusive) a reação do público foi capturada com uma câmera com recurso noturno. As reações de horror da audiência através de sustos, gritos e até risos (também uma reação ao terror) são intercaladas com informações sobre os festivais em que o filme foi exibido e/ou premiado. É sugerido à audiência que trata-se de um filme, primeiramente um sucesso de crítica e público e, por consequência, um filme de terror realmente envolvente, pois a reação do público é realmente convincente e “vende” o filme.



Figura 1: Telas do *teaser* do filme [REC]
Fonte: Captura do trailer disponível na internet.

Cloverfield também inovou à sua maneira. No seu *teaser*, seguem-se imagens capturadas no início do filme, da festa de despedida do personagem principal, de forma sequencial, até que “algo” começa a acontecer. A luz falha, um estrondo provoca um leve tremor, e o noticiário é sintonizado para os presentes descobrirem o que está acontecendo. Todos seguem para o terraço, e uma explosão no centro da cidade dá início ao pânico e correria, culminando na rua, em que a cabeça da Estátua da Liberdade aparece, arrancada. Ao fim da sequência de imagens o *lettering* surge apresentando defeitos típicos de uma filmadora amadora e termina sem dizer o nome do filme, somente a data do evento, tanto o do filme quanto o de seu lançamento: 18 de janeiro de 2008 (que era para ser o nome original do filme).

O ar de mistério que o *teaser* já deveria provocar é aumentado pela ausência do nome do filme, considerando que ele não seria realmente um. As imagens capturadas demonstram o “pseudoamadorismo” do cameraman, bem como que se trata de uma câmera de vídeo e não de película.



Figura 2: Telas do *teaser* do filme *Cloverfield*.

Fonte: Captura do trailer disponível na internet.

O *teaser* de divulgação de *Paranormal Activity* tem similaridade com o do filme *[REC]*, ao mostrar a reação da audiência à projeção do filme. Ele se difere em estabelecer um discurso informativo que identifica aquela audiência como a primeira que viu o filme e quando o evento ocorreu. Além disso, chama a atenção, em detrimento do filme *[REC]*, em que são mostradas imagens do filme e não só as reações dos espectadores.

Outra estratégia interessante da própria fórmula inovadora de divulgação é que ao final do *teaser* fica a mensagem de que a exibição dele é por demanda, algo totalmente avesso à lógica do cinema comercial. Ou seja, quem viu o *teaser* e se interessou em assisti-lo no cinema (em determinado ponto é deixado claro que é na sala de projeção que ele deve ser visto) deve entrar em contato e solicitar que ele seja exibido em sua cidade. A estratégia de mostrar as reações do público comporta exatamente o objetivo de provocar as audiências do *teaser* reforçando que a experiência de ver na sala é a ideal. Soma-se a isso o fato de o filme ter dois finais, um da cópia encontrada na internet (situação cada vez mais normal atualmente) e outra das salas de cinema, numa tentativa de coibir a pirataria.

O filme custou aproximadamente U\$ 15 mil e rendeu nas bilheterias norte-americanas algo em torno de U\$ 107,917,283. A bilheteria incentivou o estúdio Paramount a investir nos chamados *cheap movies*, filmes que custam menos de U\$ 100 mil para serem produzidos⁹.

⁹ Disponível em:

<http://nymag.com/daily/entertainment/2009/12/paramount_to_open_a_paranormal.html?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+nymag%2Fvulture+%28Vulture+-+nymag.com%27s+Entertainment+and+Culture+Blog%29>

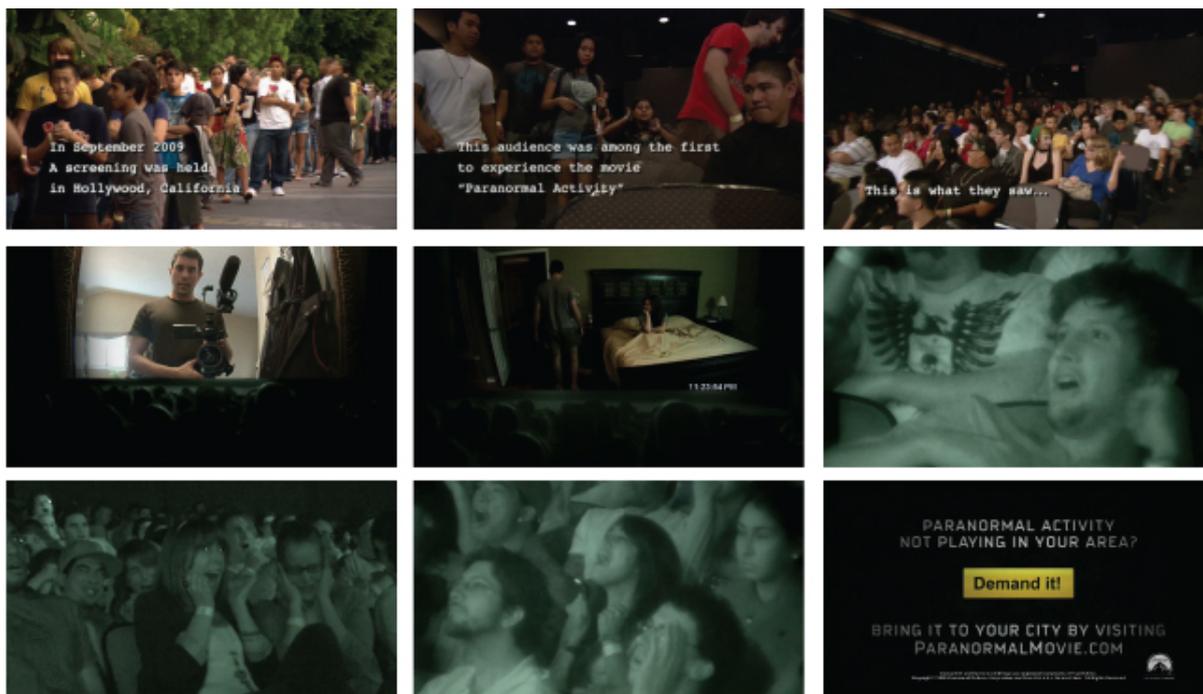


Figura 3: Telas do teaser do filme *Paranormal Activity*.

Fonte: Captura do trailer disponível na internet.

Percebe-se que tanto *[REC]* quanto *Paranormal Activity* apelam em suas estratégias de divulgação para uma ideia de ressaltar a honestidade da audiência em suas reações ao ver os filmes na sala de cinema. Este ambiente, como foi discutido no artigo, remonta à “Alegoria da Caverna” de Platão, cujo modelo ainda tem uma forte representatividade atualmente como retrato da condição do ser humano em ser convertido em sujeito espectral. Usar desta estratégia reforça o mote dos filmes em se afirmarem serem produzidos de forma amadora.

No caso de *Cloverfield* (o mais “rico” dos filmes listados), a estratégia foi esconder o nome do filme, fornecendo a data do evento, que registra os fatos do filme, e mesmo o lançamento nas salas. As falhas na gravação são propositais e ajudam a convencer a audiência da casualidade.

A persuasão no caso destes filmes está em sugerir que eles seriam mais reais que o normal e as estratégias de divulgação deles apela para uma mensagem diferenciada. São filmes diferentes, que não poderiam ser divulgados da forma tradicional. Procuram, então, uma forma diferenciada de promover. A escolha por, também no *teaser*, sugerir o realismo da reação da audiência funciona como uma forma de persuasão que deflagra que não são filmes normais. Ou, pelo menos, não devem parecer como tais.

3 O lugar dos sujeitos da enunciação no cinema pseudoamador

Nos filmes estudados há uma forte pressuposição de uma realização casual de imagens que registram um evento trágico. Sabe-se que atualmente existem diversificadas fórmulas de realização que procuram inovar conhecidas fórmulas narrativas, pois, ao que parece, a tecnologia continua a apresentar novidades, mas a narração não tanto.

Importada de formas narrativas textuais clássicas, como a literatura, a teoria do cinema tratou de adaptar concepções acerca dos sujeitos envolvidos no texto narrativo (seja ele agora visual, ou audiovisual) e procurar determinar onde e como operam os sujeitos internos e externos, atuantes ou passivos da obra audiovisual (especialmente a cinematográfica). Assim como na literatura, existe o sujeito transcendental, que é aquele externo à narrativa, que a observa e que, para algumas teorias, completa o próprio texto da obra. Este sujeito observa uma obra no que ela tem para apresentar ou mesmo no que alguém destinou que nela fosse apresentado, no caso, pelo sujeito cinematográfico ou doador, representado tão somente pelo diretor, como também por toda a equipe técnica que participa da formulação deste texto.

O cinema clássico (e por clássico, refere-se mais à fórmula e menos à época em que ele foi produzido), tem por convenção a articulação de sintetizar os sujeitos, embora fique, de antemão, claro que o filme foi produzido por alguém (subentende-se uma equipe) que quer contar alguma coisa através de imagens, primeiramente, sons, secundariamente, e discurso verbal, terciariamente. O espectador já concebe esse estratagema e voluntariamente esquece-o ao entrar numa sala de cinema, quando se torna ele o sujeito transcendente que, observando o filme, completará o filme de significação.

O que acontece com a 'narrativa' cinematográfica é que ela devolve o 'ponto de vista' à sua origem óptica, recolocando a instância doadora no centro topográfico da imagem, ou seja, da lente da câmera. O cinema – o cinema narrativo, é claro – esforça-se, portanto, para esboçar uma síntese do sujeito narrador (aquele que 'conta') com o sujeito enunciator da imagem (aquele que vê e, por extensão, ouve), síntese intuitiva, é claro, nem sempre bem resolvida, como ocorre nesses momentos em que um comentário-over (interno, passado) coexiste com uma paisagem doada pelo olho da câmera (externa, presente). (MACHADO, 2007, p. 21-22).

Machado (2007, p. 22-23) usa como exemplo a pintura *Las meninas* de Velázquez para exemplificar o que acontece quando o sujeito que dá o ponto de vista para a tela é, neste caso, o mesmo que visualiza. O referido quadro apresenta um jogo de olhares e espelhos que dão a entender que há sujeitos nesta tela que não estão nela, não só pelo fato de os sujeitos nela deixarem isso implícito, como na própria narrativa do quadro, que sugere que os monarcas, pais das meninas sendo retratadas, as estão observando do mesmo ponto de vista de quem visualiza a tela. Neste caso, “o espectador é cooptado pela trama de desdobramentos: ao fazer coincidir o seu olhar com aquele do sujeito invisível que vê a cena, ele deixa também assujeitar, identificando-se com a instância vidente”. Ou seja, ao visualizar esta cena nesta tela, o espectador se torna o sujeito representado de forma invisível como um dos sujeitos da figuração. Obviamente esta ideia carrega consigo uma grande carga de metalinguagem.

No caso do cinema, com a adição do movimento, dos cortes, da sucessão de planos e do som, a questão dos pontos de vista enunciador X enunciatário ganharam em complexidade e possibilidades narrativas que decompõem o espaço em pontos de vista variáveis que dão a este sujeito transcendente um certo caráter ubíquo, onipresente, de conseguir navegar por diferentes planos de forma confortável em que quase não há a possibilidade de uma ruptura a menos que um sujeito da enunciação deixe passar que está sendo observado.

Vê-se que o observador ideal do cinema não apenas deveria ter uma mobilidade absoluta e uma total transparência, mas também ser uma espécie de onipotência, capaz de encarnar um pássaro ou um computador, voar como uma ave ou colocar-se em ângulos impossíveis, como se fosse uma expressão da divindade. A esse poder que tem o olho enunciador de penetrar nas coisas como um observador invisível e totalizador costuma-se dar o nome de *ubiquidade*, pois tal como o sujeito onisciente da literatura, a câmera cinematográfica é um olho que tudo preenche e povoa todos os lugares, arrancando dos eventos, mesmo dos mais íntimos, mesmo dos mais clandestinos, a sua visualização ideal. (MACHADO, 2007, p. 28).

Porém, como o próprio Machado (2007, p. 31) coloca, modelos que sugerem o sujeito doador e o sujeito que visualiza caem por terra ou precisam ser revisados quando o sujeito narrativo (interno) olha pelo mesmo ângulo que deveria ser externo, na chamada “câmera subjetiva”. Esta consiste no enquadramento que procura simular o ponto de vista do personagem em encontro com o ponto de vista do espectador. Machado chama de “câmera subjetiva sistemática” a ocasião (muito

rara, segundo ele) de que um filme seja todo ele feito nessa perspectiva, ou seja, da coincidência entre a visão dada pela câmera e a visão de um personagem particular. Normalmente este plano é usado de forma estratégica ao longo de uma narrativa cinematográfica para dar evidência a uma forma de olhar de um personagem.

Daqui decorrem duas questões relacionadas aos filmes que são objetos de estudo desta dissertação. A primeira é que eles até poderiam ser caracterizados como filmes que Machado chama de “câmera subjetiva sistemática” – o que, inclusive, contribuiria para definir melhor os três filmes estudados –, mas para tal deveria se reconhecer que sujeitos da enunciação deveriam ser os mesmos apesar da sua prévia separação. Ou seja, o sujeito-personagem é o mesmo sujeito-doador e o mesmo sujeito-espectador, pois não há um suposto agenciamento externo à captura das imagens, mas sim o próprio agenciamento de um dos personagens. E nos três filmes, supõe-se que é do primeiro ao último segundo da projeção.

A segunda questão, relacionada à primeira, reside no fato de que, em alguns momentos, a câmera é trocada de mãos (sujeitos-personagens), ou, segundo a própria narrativa, deixada de lado (porque caiu ou porque foi voluntariamente deixada ali), registrando sozinha o que está acontecendo ou os personagens da ação, ou nenhum deles, quando pressupõe que foi acidental ela ter sido deixada e tudo continua acontecendo, apesar de ninguém “portar” a câmera.

A possível conclusão, e que eventualmente pode retomar nas análises posteriores, é de que a câmera se torna um personagem, ou mais que isso, um sujeito-personagem-doador. Aspecto reforçado pelo fato de a narrativa só existir porque a câmera “sobreviveu” com o que ela tinha gravado. Constatação certamente polêmica, pois, entre outros aspectos, supõe que uma tecnologia externa ao texto cinematográfico ganha potência narrativa interna como nunca antes, mesmo num filme de metalinguagem.

Machado (2007) dedica um trecho do seu livro para tratar destes filmes de câmera subjetiva sistemática de forma específica pois, segundo ele, e pela própria data de publicação, poucos são/eram os exemplares deste modelo produtivo. Ele relacionou, então, aspectos relevantes que podem contribuir para o entendimento do lugar do sujeito nestas produções, a constar:

- Uma vez que a personagem que sai do quadro, mas continua na cena, torna-se numa “entidade fantasmagórica”, presente mas

invisível, com olhar intruso, uma forma extrema de voyeurismo, que força uma identificação única com o espectador.

- O problema do corte. “Quando a cena cinematográfica está dominada pela ubiquidade, a multiplicidade de perspectivas é considerada ‘natural’ [...] mas, se toda a narrativa se fecha numa perspectiva individual, o percurso da câmera passa a coincidir com o percurso da personagem” (MACHADO, 2007, p. 33).
- Quando um personagem olha para a câmera, o sujeito transcendental deixa de ser invisível, denuncia quem observa. Desta forma, o artifício de observar sem ser descoberto ou afetado é colocado em questão.
- Se quem filma é o herói, a sonegação da face deste cria involuntariamente um enigma secundário e parasitário. Neste caso, tem-se outro problema: seria a câmera o herói?
- “Do lado de cá e do lado de lá da câmera, em campo e fora de campo, visíveis e invisíveis, as personagens [...] realizam essa esquizofrenia do olhar que, na psicanálise moderna, é condição para constituição do sujeito.” (MACHADO, 2007, p. 41).

Percebe-se, portanto, como esse modelo narrativo-produtivo de cinema pode ocasionar um deslocamento do que se tinha como natural no cinema e, talvez por isso, certa inovação. Cabe refletir se esse inovação se tornará uma nova configuração no jogo de sujeitos do olhar na enunciação da obra cinematográfica ou se tende a se fechar em si quando entra em choque com a centenária e confortável ubiquidade transcendental, confortável e invisível do sujeito-observador.

Até então, deu-se evidência a imagem e ao equivalente de olhar à noção dos sujeitos da enunciação do filme. O som, por sua vez, é um dos aspectos que recebe cada vez mais atenção na realização cinematográfica, pois não só na captura como na pós-produção, deve supor que o “olhar” da câmera tem a distância que convencionou a proximidade ou não de um ruído. Ou seja, o espectador deve crer que está visualizando e ouvindo na distância certa entre ele e seu ponto de vista com o objeto de visualização. “O cinema sonoro, portanto, reforça a inscrição do sujeito enunciativo no ‘texto’ do filme, fazendo ampliar a sua hegemonia para elementos até então refratários a esse poder de centralização” (MACHADO, 2007, p. 25).

Cabe notar, neste contexto, que quando se refere ao cinema “pseudoamador” e, em se tratando dos filmes estudados, que, apesar da imagem ser produzida para sugerir algo mal-feito pela mão despreparada de um sujeito amador, o som, por sua vez, não remete a essa ideia. Não só as melhores câmeras do mercado podem ter falhas de captura, como mesmo as mais profissionais necessitam de captura externa com aparato sonoro próprio e não nativo para uma qualidade maior e de possível manipulação na pós-produção. Pois tais falhas são quase inexistentes nos filmes estudados ou mesmo menos casuais do que sugere a imagem.

Ou seja, na contramão da concepção de se produzir uma imagem aparentemente amadora, o som recebe tratamento tal que serve para provocar o sentido auditivo do espectador da mesma forma que um filme não amador deveria provocar. A diferença está que para o espectador o som não é levado em consideração conscientemente, ou com mais evidência que a imagem, exceto nas ocasiões em que a câmera não está filmando nada e só se pode contar com o som para perceber a cena.

Há uma tendência teórica geral de encarar o cinema como constituído de um par sincronizado e complementar de imagem e som. Para Michel Chion [...], por exemplo, o que o cinema mobiliza nos seus dispositivos técnicos e imaginários não é nem a visão, nem a audição separadas ou somadas, mas uma *audiovisão*, entendida como uma atitude perceptiva específica e única. Noel Akchoté [...], por sua vez, acredita que o cinema realiza (ou promete realizar) a verdadeira possibilidade de uma *estereoscopia* (melhor seria dizer uma *estereopercepção*), que seria a perfeita combinação cognitiva do som com a imagem. E, no que diz respeito à enunciação, parece óbvio também que se falamos em *ponto de vista*, no que se refere à imagem, podemos e devemos falar também de *ponto de escuta*, no que se refere ao som, já que pressupomos a imagem e o som combinados e funcionando em sincronia no cinema. (MACHADO, 2007, p. 107).

Porém, como o próprio Machado (2007, p. 108) reconhece, não é muito fácil pensar o som como derivado de um ponto. Isso porque se insere nessa noção a problemática da trilha sonora e do fato de a captação não ser do ponto de onde está a câmera – e por isso o olhar –, mas sim do ambiente.

No caso dos filmes pseudoamadores é mais interessante ainda notar como este aspecto da enunciação no cinema é manipulado. Primeiro, porque não há trilha sonora nos filmes relacionados, a menos que sejam diegéticas (e, mesmo assim, raras) ou nos créditos finais. Parece que se houvesse trilha sonora o “segredo” do qual o filme consiste num registro fiel dos acontecimentos seria descoberto. Afinal,

apesar da trilha sonora intentar passar de forma despercebida, mas com a intenção clara de provocar o espectador em picos emocionais da narrativa ou mesmo torná-la transitória, o espectador sabe que não há tal acompanhamento musical na captura da cena.

No segundo caso, há uma ideia geral de que os filmes pseudoamadores têm uma preocupação profissional que diverge do pressuposto amadorismo dos filmes. Isto porque é difícil dizer se a captura se dá somente na câmera que registra a cena ou se ela se dá externamente, mais voltada ao ambiente. O que é certo é que nos três filmes estudados o som tem profundidade, ou seja, sabe-se o que está perto e o que está longe, como pode-se observar quando o portador da câmera ou outra personagem confia para ela algo que se passa ao fundo. Ou seja, parece importante ressaltar nestes filmes que a captura supostamente é no próprio aparato que está filmando, embora em filmes mais ortodoxos isso não seja regra, uma vez que se procura deixar a entender que o som é algo mais ambiental e totalizante.

Em suma, percebe-se que a afirmação de amadorismo destes filmes se apoia na matriz visual mais do que nas matrizes sonora e, por consequência, verbal. Na matriz sonora, como se argumentou anteriormente, o amadorismo excessivo tornaria o filme intragável. Na matriz verbal os diálogos dos filmes pouco parecem amadores ou despropositais, mas claro, audível e inteligível, dentro do que a atuação dos atores permite. Deste modo, pode-se afirmar que o pseudoamadorismo destes filmes reside muito mais na matriz visual que nas outras duas matrizes.

CAPÍTULO III – UBIQUIDADE MIDIÁTICA, CONVERGÊNCIA E CULTURA DA MOBILIDADE

Este capítulo tem por função definir o que vem a ser a condição humana pós-moderna sob o viés da mídia, especificamente do que vem sendo chamado de Cultura da Mobilidade. Para tal, procura-se introduzir de onde (ou quando, ou como) surge este termo ao longo de desenvolvimento tanto de modelos midiáticos de comunicação quanto de tecnologias que o proporcionam.

A relevância para este apanhado referencial está implícita nos objetivos desta dissertação, quando propõe como hipótese que os filmes pseudoamadores sejam uma de tantas expressões da condição cultural-midiática atual, em que tudo se documenta, se registra, se compartilha, se denuncia em rede, e em movimento.

1 Da cultura de massas à cibercultura

Recorre-se a Santaella (2003) e sua visão a partir da sua lógica histórica-sequencial para distinguir as culturas das mídias e suas características mais de forma mais adequada para abordagem nesta dissertação. A opção por sua visão se dá por dois fortes motivos. Primeiro, suas pesquisas em comunicação social, visual e de artes são extensas e encadeadas suficientemente para que façam sentido, e tais pesquisas são, em todo caso, parte da inspiração desta dissertação. O segundo motivo é que, dentre tantas pesquisas e publicações nas áreas citadas, estão trabalhos que se ocupam da semiótica e da teoria geral dos signos, que é a base metodológica de análise, diagnóstico e comparação dos objetos desta pesquisa.

Segundo Santaella, a evolução cultural da comunicação pode ser compreendida a partir de uma divisão histórica e lógica, da mais antiga para a mais recente, a constar: Cultura Oral, Cultura Escrita, Cultura Impressa, Cultura de

Massas, Cultura das Mídias e Cibercultura¹⁰. Importante ressaltar que todas as culturas coexistem atualmente e que as duas últimas, através de uma conjuntura hipermidiática, congregam praticamente todas as anteriores quando apresenta um cenário tecnológico que se apropria das anteriores, não só pelo do ponto de vista de uma comunicação de uma única via (emissor > mensagem > receptor) quanto de uma comunicação altamente interativa, em via dupla.

Já está se tornando lugar-comum afirmar que as novas tecnologias da informação e comunicação estão mudando não apenas as formas do entretenimento e do lazer, mas potencialmente todas as esferas da sociedade: o trabalho [...], gerenciamento político, atividades militares e policiais [...], consumo [...], comunicação e educação [...], enfim, estão mudando toda a cultura em geral. [...] O desenvolvimento estratégico das tecnologias da informática e comunicação terá, então, reverberações por toda a estrutura social das sociedades capitalistas avançadas. (SANTAELLA, 2003b, p. 23).

As quatro primeiras culturas são bastante conhecidas, sendo que a cultura de massas consiste ainda em modelos que têm maior abrangência e poder de propagação de mensagem, através de canais como o rádio, a televisão, o cinema e indústria fonográfica. A cultura de massas tem forte poder de influência e propagação, mas mesmo ela se adapta às culturas que a procedem, inserindo cada vez mais elementos das mais recentes culturas em seu modelo (a exemplo de *podcasts* e da TV digital).

A cultura das mídias, surgida no fim dos anos 1970 e início dos anos 1980, representou um cenário em que, não só todas as mídias tinham importante papel na sociedade, como as opções de armazenamento, segmentação e edição (enfim, individualização e personalização) ganharam mais evidência. Enquanto a cultura das mídias de massa era marcada pela pouca escolha e manipulação do receptor, uma vez que a comunicação do emissor era em uma única via, a cultura das mídias foi marcada pelo disponível e transitório, com advento, por exemplo, de modelos midiáticos potencializados (como o videoclipe, por exemplo) e de tecnologias

¹⁰ “Embora cada tipo de formação cultural tenha traços específicos que diferenciam uma formação cultural da outra, quando surge uma formação cultural nova ela não leva a anterior ao desaparecimento. Pelo contrário, elas se mesclam, interpenetram-se. A cultura escrita não levou a oral ao desaparecimento, a cultura das mídias não levou a cultura de massas ao desaparecimento, as novas tecnologias de inteligência não diminuíram a importância das precedentes, a escrita e a imprensa. Pelo contrário, a internet depende da escrita, ao passo que o inverso não é verdadeiro. Assim, todas as formas de cultura, desde a cultura oral até a cibercultura hoje coexistem, convivem e sincronizam-se na constituição de uma trama cultural hipercomplexa e híbrida.” (SANTAELLA, 2007, p. 128).

altamente reprodutivas e editáveis como fotocopiadoras, as fitas cassetes audiovisuais e as somente auditivas, os videocassetes, *walkman* e a inclusão do toca fitas nos aparelhos de som (ou mesmo oferecidos individualmente), videogames e, por fim, na TV a cabo. Além disso, houve o barateamento de tecnologias de captura audiovisual (câmeras e insumos) que já existiam, mas eram raros e caros artefatos reservados somente para profissionais qualificados para operá-las ou mesmo para sujeitos com poder aquisitivo para comprá-las e utilizá-las para fins particulares e/ou familiares.

Vale ressaltar que essa conjuntura da cultura das mídias provocou na sociedade a necessidade de se adaptar a um princípio de poder de escolha na hora de perceber a mensagem outrora veiculada. Pode-se a partir daí gravar programas de televisão em VHS para visualização posterior, montar uma seleção musical de acordo com o gosto individual graças às fitas cassetes, copiar um trecho de um livro ao invés de tê-lo por inteiro, entre tantos outros exemplos.

Ela [a Cultura das Mídias] não se confunde nem com a cultura de massas, de um lado, nem com a cultura virtual ou cibercultura de outro. É, isto sim, uma cultura intermediária, situada entre ambas. Quer dizer, a cultura virtual não brotou diretamente da cultura de massas, mas foi sendo semeada por processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais a que chamo de 'cultura das mídias'. Esses processos são distintos da lógica massiva e vieram fertilizando gradativamente o terreno sociocultural para o surgimento da cultura virtual ora em curso. (SANTAELLA, 2003, p. 24).

Neste sentido, pode-se pontuar a cultura das mídias como uma ponte entre as mídias tradicionais (oral, escrita, impressa e de massas) para a cibercultura, quando apresentou um cenário que dava liberdade ao receptor da mensagem em armazená-la e manipulá-la. O aspecto transitório da cultura das mídias na década de 1980 representou, inclusive, marcas culturais que implicaram uma forte divisão antropológica de gerações, X (nascidos entre ~1965 e ~1979) e Y (nascidos entre ~1979 e ~1994), em que a primeira procurava dar uma maior liberdade à segunda pelo fato de a sua geração ter sido um tanto privada de escolhas. Os ocupantes da geração Y, vale ressaltar, também ficaram conhecidos como os migrantes digitais, pois viram a cultura das mídias tornar-se cibercultura de uma forma muito mais rápida do que as transformações anteriores ocorreram para as gerações anteriores.

A Cibercultura é marcada pela inserção do digital no cenário midiático levando a transformações que, na ausência um adjetivo mais apropriado, podem ser

consideradas quase como “subversivas”. Isto porque não só se tornou possível armazenar e editar conteúdos diversos (dos orais, passando pelos escritos, até aos audiovisuais), como as relações sociais desde a infância se redefiniram pela presença de aparato tecnológico representado pelo computador pessoal. Quando este foi dotado de conexões em rede que concederam ao usuário a possibilidade de interagir com pessoas e informações de todo o mundo, estabeleceu-se um cenário midiático social com repercussões (algumas imprevisíveis) em vários aspectos do cotidiano do jovem. Dentre elas, a própria educação em níveis médio e superior. Santaella (2003b), no entanto, adverte que não são somente as transformações tecnológicas que definem as transformações culturais, mas sim os tipos de signos e mensagens que usam dos canais para circular é que geram novos ambientes socioculturais.

A cibercultura apresenta uma configuração tal que os produtos midiáticos tiveram que se baratear cada vez mais, como o exemplo da indústria fonográfica que, de mais lucrativa pela venda dos álbuns e *singles* teve que ceder ao digital e vender músicas no formato mp3 de forma individual e muito mais baratas para poder competir com a oferta gratuita desta mídia na internet. Essa revolução forçada com a música acontece (ainda) com o vídeo na grande rede, quando surgem o formato *streaming* e a disponibilização de vídeos para download. O *streaming* tem sua revolução marcada pelo surgimento de sites com a tecnologia para qualquer internauta disponibilizar vídeos de sua responsabilidade para visualização de qualquer indivíduo do planeta que tiver acesso e banda para poder assisti-los.

O que antes na cultura das mídias havia representado um princípio de poder de escolha no acesso e manipulação de produtos midiáticos, representou na cibercultura a possibilidade de sujeitos com tecnologias ao alcance (também cada vez mais baratas) pudessem capturar de forma original ou de um produto já acabado uma matéria-prima suficiente para manipular, publicar e, mais recentemente, até lucrar com essas práticas (a exemplo, dos *videocasts* independentes que geram lucro a partir do acesso que geram).

A paisagem midiática atual, portanto, segundo Santaella (2007, p. 122-123), apresenta as seguintes características, nas quais a paisagem atualmente é:

- a. Inovativa: um período de mudanças profundas e prolongadas em que novas mídias são criadas, dispersadas, adotadas, adaptadas e absorvidas em ritmo dramático.

- b. Transformativa: há uma fase de experimentações estéticas e sociais enquanto a sociedade vai absorvendo e muitas vezes antecipando novas tecnologias midiáticas.
- c. Convergente: a comunicação se organiza no cruzamento de múltiplos canais tanto corporativos quanto de origem popular.
- d. Multimodal: o mesmo conteúdo pode ser encontrado em múltiplas representações.
- e. Global: as mídias permitem interações entre pessoas em torno do mundo, o que produz impactos positivos e negativos nas culturas locais.
- f. Em rede: as tecnologias das mídias estão interconectadas de modo que as mensagens fluem de um lugar para o outro.
- g. Móvel: as pessoas podem levar com elas as suas tecnologias comunicacionais.
- h. Apropriativa: novas tecnologias facilitam o arquivamento, notação, apropriação e recirculação do conteúdo midiático.
- i. Participativa: borra-se a linha divisória entre consumidor e produtor com ênfase crescente nas afiliações sociais e engajamento ativo em torno do conteúdo da mídia.
- j. Colaborativa: a emergência de novas estruturas de conhecimento e criatividade depende de deliberações e soluções de problemas compartilhadas.
- k. Diversificada: os muros entre as comunidades culturais são quebrados à medida que as mídias fluem através de vários lugares de produção e consumo no contexto de uma sociedade multicultural.
- l. Domesticada: as mídias estão inteiramente integradas nas interações sociais cotidianas.
- m. Geracional: existem diferenças agudas entre gerações em termos de acesso ao conhecimento, gostos e interesses culturais e formas de participação e aprendizagem.
- n. Desigual: o acesso às tecnologias, habilidades oportunidades de participação é desigualmente distribuído entre a população.

Antes de adentrar na cultura da mobilidade, optou-se por pontuar as características da paisagem midiática atual, pois enquanto estas estão presentes em uma ou outra mídia das existentes atualmente, praticamente todas elas estão presentes na cultura da mobilidade. Esta cultura, antes de mais nada, redefine o que se entende como espaço, pois os efeitos psicossociais acerca deste são redesenhados pelos aparatos comunicacionais móveis. Para Santaella (2007, p. 156) é comum que se utilizem termos atualmente que envolvem “nomadismo”, “ubiquidade”, “bordas e espaços fluidos”, “território”, “desterritorialização”, “rizoma”, “lugar” e “não lugar”.

2 Cultura da Mobilidade

Uma dos principais aspectos da cultura da mobilidade é que ela concentra fortes ligações entre os espaços de fluxos e os espaços de lugar. O espaços de fluxos consiste num tipo de mobilidade possível já na cibercultura em que o sujeito

conectado tem a condição de navegar por espaços de não lugar com facilidade e até um assustador desprendimento com o lugar. Essa condição gerou, inclusive, uma extensa literatura e mesmo manifestações artísticas e culturais (muitas delas na forma de filme) sobre a ameaça da perda do contato humano em detrimento de uma atrofia do corpo físico, enquanto este navega pelos espaços da virtualidade¹¹.

Já a mobilidade a partir dos espaços de lugar se caracteriza por colocar em xeque os temores anteriores quando o que se vê é exatamente o contrário, o digital vindo ao físico. O principal pivô desse processo é o celular, aparato cada vez menor (ou ergonomicamente confortável ao que se propõe conter em si) e cada vez mais com diversas funcionalidades. Santaella (2007, p. 186) já sugere inclusive o termo hipermobilidade para dar conta da condição com que os celulares participam da vida cosmopolitana:

Como se pode constatar, são múltiplos os processos de mobilidade que se interconectam. Uma vez que as sobreposições, cruzamentos, interseções entre eles são inextricáveis, parece caber com justeza o termo 'hipermobilidade' para caracterizá-los. Hipermobilidade porque à mobilidade física do cosmopolitismo crescente foi acrescida a mobilidade virtual das redes. Com os aparelhos moveis, ambas as mobilidades se entrelaçaram, interconectaram-se, tornaram-se mais agudas pelas ações de uma sobre a outra. Quando se sabe da existência dos celulares de padrão *e-mode*, conectados continuamente à internet, para cujos usuários não faz sentido a expressão 'entrar na internet', pois ela está sempre lá, na palma da mão, quando já estão começando a se fazer sentir os efeitos que se anunciam da computação ubíqua, vestível e pervasiva, quando já se fala em televisão móvel, a palavra 'hipermobilidade' está longe de ser uma hipérbole.

André Lemos (apud LEÃO, 2004, p. 21-22) reforça a definição desta cultura da mobilidade acrescentando o impacto no jogo de privado e público:

A era da conexão é a era da mobilidade. A internet sem fio, os objetos sencientes e a telefonia celular de última geração trazem novas questões em relação ao espaço público e o espaço privado, como a privatização do espaço público (onde estamos quando nos conectamos à internet em uma praça ou quando falamos no celular em meio à multidão das ruas?), a privacidade (cada vez mais deixaremos rastros dos nossos percursos pelo cotidiano), a relação social em grupo com as *smart mobs*, etc. as novas formas de comunicação sem fio estão redefinindo o uso do espaço de lugar e dos espaços de fluxos (Castells, 1996). Nas cidades contemporâneas, os tradicionais espaços de lugar (rua, praças, avenidas, monumentos) estão, pouco a pouco, transformando-se em espaços de fluxos, espaços flexíveis, comunicacionais, 'lugares digitais' (Horan, 2000). [...] Trata-se, efetivamente, de uma fusão, do surgimento de práticas híbridas entre o espaço físico e o espaço eletrônico. Essa nova configuração vai disseminar

¹¹ São exemplos de filmes dessa temática: *The Matrix* (1999), *eXistenZ* (1999), *The Thirteenth Floor* (1999), *The Lawnmower Man* (1992), *The Cell* (2000), *Freejack* (1992), *TRON* (1992), etc.

práticas de nomadismo tecnológico onde as tecnologias tornam-se cada vez mais pervasivas, transparentes e ubíquas.

Como se percebe, as tecnologias da mobilidade deixam o cotidiano cada vez mais desterritorializado e presente. O aqui e o agora relativos são passíveis de registro e arquivamento, imortalizados na grande rede. Da mesma forma, pode-se manter contato com tudo que for possível (ou inteligível) acompanhar, ou seja, de abstrair tudo que acontece o tempo todo no mundo todo. O volume de informação verbal, sonora e visual digitalizado diariamente é tanto que não se parece mais possível percebê-lo a não ser pela tecnologia. Parece que organicamente não se pode mais verificar toda a informação que se gostaria acompanhar, possível somente através das tecnologias de captura, registro e compartilhamento.

Os sujeitos movem-se, localizam-se (GPS), geram informação e conteúdo quase que o tempo todo através dos aparelhos móveis. Também podem acompanhar o que for possível que outros sujeitos estejam comunicando, embora seja difícil de fazê-lo. Confere-se à internet a função de armazenar o que quer que tenha sido compartilhado para, mais tarde, visualizar quando houver tempo. Ocorre que ganha evidência ou recebe atenção aquilo que for suficientemente fantástico para merecer atenção.

3 Impactos culturais do acesso às novas tecnologias na narrativa da vida cotidiana: convergência e ubiquidade

O avanço tecnológico das novas mídias audiovisuais altera sobremaneira a portabilidade e facilidade de manuseio de aparatos que durante muito tempo só eram de acesso de profissionais. A partir do momento em que as tecnologias, especificamente as que envolvem a fotografia e o vídeo, evoluem, tornam-se mais populares e acessíveis, mudam a forma como a sociedade se relaciona com as ferramentas de produção de mídia, cada vez mais ao alcance da mão e do bolso.

Esse poder tem vieses culturais diversos. Sob o ponto de vista do entretenimento, pessoas comuns agora podem fazer filmes caseiros, editá-los com programas de vídeo que contam com uma grande usabilidade num microcomputador sem muita necessidade de processamento e, por fim, divulgá-los de forma gratuita na internet. O mesmo vale para a fotografia, para o texto (através dos blogs e

demais redes sociais), e assim por diante. Passou a ser normal ver vídeos de baixa qualidade em sites e mais sites de internet que foram produzidos por pessoas sem o domínio técnico para um acabamento adequado. Proliferaram com uma velocidade incrível as celebridades instantâneas que conseguem capturar um audiovisual inusitado ou produzir o seu próprio, alcançado popularidade de estrela do entretenimento de uma forma meteórica, ou seja, desaparecem com a mesma velocidade que surgem. Mesmo a televisão tradicional percebeu esse fenômeno e cada vez mais abstrai que é preciso dar espaço em sua programação para aveiculação de material produzido de forma amadora. Exemplos disso são quadros como “Bola Cheia” do programa Fantástico da rede Globo¹² e o TVZé¹³ do canal a cabo Multishow.

Do ponto de vista estético é cada vez mais aceita uma condição de realização audiovisual mais solta e menos preocupada com enquadramentos adequados e bem estudados antes de que a “ação” ocorra. Ou seja, torna-se comum ver vídeos em que o cinegrafista de ocasião manuseia uma leve câmera (ou um celular com a funcionalidade filmadora) apresentando a instabilidade da ausência de um tripé ou de uma base para evitar tremedeiras, desfoques ou mesmo o não enquadramento do que deveria estar no plano. Além disso, o próprio “cinegrafista de ocasião” participa do que filma interagindo, por vezes, com a ação.

Do ponto de vista cultural, tornou-se normal “digitalizar” o cotidiano e migrá-lo para a internet através de fotos e vídeos encontrados, principalmente, em redes sociais. Autofotografias no espelho ou sem ele tiradas em perspectivas ousadas e editadas para se tornarem melhores ou representativas são produzidas com frequência, inclusive com o aparato da webcam do notebook ou do microcomputador. Vídeos produzidos ocasionalmente em encontros sociais importantes (como o *réveillon*, por exemplo) ou em situações aparentemente sem importância (como o gato de estimação brincando com uma bolinha) são capturados com uma naturalidade não maior do que quando estas tecnologias eram analógicas, ocupam um espaço virtual que só cresce e, dessa forma, ao invés de oferecer

¹² Este quadro baseia-se na premissa de que jogos amadores de futebol são extensivamente filmados por amadores e que podem dali surgir lances inusitados, seja pelo caráter único de um lance fantástico como nunca se viu em campos profissionais, seja pelo caráter do ridículo de um lance em que uma trapalhada tremenda confere ao vídeo comicidade única e original.

¹³ Este quadro, por sua vez, incentiva que espectadores do canal produzam um videoclipe caseiro com uma música de sua preferência e enviem para o site do canal. O público opta por vezes em dublar, mostrar seu talento não dublando, reproduzir o videoclipe original ou, ainda, criar uma nova versão.

entraves para a sua constante produção, serve mais para incentivo para que estas e outras práticas continuem acontecendo.

A discussão deste subcapítulo até aqui serve para introduzir uma hipótese semiótica de que os filmes “pseudoamadores” citados como objeto de estudo talvez encontrem terreno fértil enquanto entretenimento de massa exatamente porque são, para as audiências, críveis do ponto de vista de realização. Ou seja, existe a possibilidade de que seja mais fácil para a audiência perceber a enunciação destes filmes pela forma como eles são realizados porque, por um lado, o enunciador deles se preocupa em dar a ele uma estética amadora através da perspectiva da câmera na mão e a montagem linear e, por outro, o enunciatário compreende a forma da enunciação e, por isso, se identifica. Aí pode residir um dos fortes indícios de um contrato de veridicção na enunciação destes filmes, ou seja, de que a expressão destes filmes seja dessa cultura ciber e móvel.

Procura-se, aqui, determinar que possíveis marcas desta cultura estão na enunciação dos filmes estudados na forma de relacionar o que/como alguns autores entendem o contexto sociocultural contemporâneo afetado/influenciado pelas tecnologias, especialmente sobre aquelas que integram o que vem se chamando de cultura da mobilidade e de cultura da convergência.

Santaella (2007) discute o impacto midiático que as novas tecnologias comunicacionais provocam na sociedade, bem como mapeia a cultura das mídias a partir do momento em que elas se tornam cada vez mais conectadas, potentes, menores e portáteis. Segundo ela, a cultura da mobilidade vem em decorrência de uma cibercultura já estabelecida e, como tal, é fruto de uma revolução digital recente.

Desde o advento da cultura de massas, a passagem de um ciclo cultural a outro tem se acelerado de modo tão estonteante que a expressão ‘cultura da mobilidade’ está hoje colocando o uso da expressão anterior e ainda recente – cibercultura – em segundo plano. Embora a cultura da mobilidade também seja fruto da revolução digital e, portanto, esteja situada no mesmo paradigma da cibercultura, diferentemente desta a cultura da mobilidade mistura o ciber com o físico em uma urdidura nova que chamo de ‘espaços intersticiais’. (SANTAELLA, 2007, p. 127).

Estes “espaços intersticiais” a que Santaella se refere podem ser compreendidos como uma reconfiguração da própria relação da sociedade com o espaço. O choque do ciber com o físico, mediado pelas novas tecnologias, gera um

novo entendimento inclusive ergonômico que mexe também com a noção de tempo. As novas tecnologias comunicacionais viram extensões do próprio corpo humano e se tornam as responsáveis por uma espécie de migração tão fácil quanto aceita. Um exemplo disso é o fenômeno cada vez mais normal de em apresentações musicais ou shows o público estar assistindo ao show com a câmera do celular em punho gravando a experiência. Oras, se o show antes se configurava como um entretenimento de espaço-tempo que não se reproduziria a não ser pela repetição do espetáculo, na mão do público está o poder de vislumbrar o presente e torná-lo contínuo através do aparato que proporciona isso. A condição deste exemplo é mais estranha de se encarar quando, no momento da apresentação, o público pode dar atenção ao espetáculo como também na pequena tela do dispositivo utilizado para fazer a gravação.

As relações humanas se alteram na presença da tecnologia. O advento das tecnologias móveis de comunicação não poderia ser diferente. Possivelmente são eles que mais alteram as relações na sociedade contemporânea. O resultado do uso destas tecnologias ocasiona que o tempo e o espaço sejam manipulados pelas pessoas que detêm, inclusive, o poder/dever de prolongá-los, recortá-los, editá-los, socializá-los e assim por diante. Privacidade tornou-se objeto de luxo quando todo mundo carrega no bolso uma ferramenta que denuncia, expõe, projeta e, por fim, reconstrói a realidade. Esse aspecto de reconstrução da realidade existe sobretudo porque os hábitos humanos sofrem influências na presença das tecnologias digitais móveis que têm a premissa de completar o portador delas com uma memória expandida e uma conectividade ininterrupta.

Hoje, as tecnologias sem fio estão transformando as relações entre pessoas, espaços urbanos, criando novas formas de mobilidade. As cibercidades passam a ser *'unwired cities'* (Towsend, 2003). Estas entram na era da computação ubíqua, intrusiva (*'pervasive computing'*) a partir de dispositivos e redes como os celulares 3G, GPS, palms, etiquetas RFID, e as redes *Wi-Fi*, *Wi-Max*, *bluetooth*. Estas metrópoles estão se tornando cidades *'desplugadas'*, um ambiente generalizado de conexão, envolvendo o usuário em plena mobilidade, interligando máquinas, pessoas e objetos urbanos. Nas cidades contemporâneas, os tradicionais espaços de lugar (Castells, 1996) estão, pouco a pouco, se transformando em ambiente generalizado de acesso e controle da informação por redes telemáticas sem fio, criando zonas de conexão permanente, ubíquas, os territórios informacionais. (LEMOS, 2008, p. 123).

Lemos fala dessa nova configuração especificamente ligada às cidades e à vida urbana coletiva. A mobilidade das tecnologias coloca o usuário delas numa condição de ubiquidade, ou seja, de permitir a ele ser quase onipresente, conectado que está a tudo e a todos. Se o conceito de internet já era assombroso por oferecer através de uma conexão o acesso ilimitado a qualquer tipo de informação e de pessoas pelo mundo todo, o fato de ela estar nestes aparelhos torna difuso o limiar que se entendia entre o mundo virtual e o mundo real. No que antes era uma ação de, ao sentar-se na frente de um microcomputador ou notebook, de optar por se desligar do mundo real por um momento e interagir com um mundo virtual, agora não se tem mais esse processo de transição quando os aparelhos dispõem de funcionalidades diversas associadas à conectividade contínua com a internet e outras funcionalidades que propiciam a produção de conteúdo pelo mesmo aparelho.

Cada vez mais é comum uma simples ação de registrar por celular algo do mundo real, cortar ou aparar algum excesso deste registro e, a seguir, mandar este recorte do mundo real por MMS ou por e-mail ou mesmo publicar isto em um *website* pessoal, como um blog, ao acesso de qualquer pessoa no mundo. Esse fenômeno absurdo de geração de conteúdo e de informações se torna cada vez mais difícil de medir ou idealizar, pois agora mesmo um volume enorme de informação está sendo criada, compartilhada, visualizada e respondida.

Jenkins (2008) discute essa nova forma de produzir, consumir, interagir e compartilhar entretenimento na contemporaneidade sob a influência das novas mídias digitais. Segundo ele, o termo convergência abarca uma relação de três aspectos ocasionados pelas novas mídias: a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva.

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. [...] No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplos suportes de mídia. (JENKINS, 2008, p. 27).

Jenkins (2008, p. 28) ressalta que a convergência a que ele se refere não é das mídias cada vez mais lotadas de funcionalidades de outras mídias, mas sim da convergência que ocorre pela influência das pessoas e processadas não na memória dos aparatos, mas no cérebro de cada um dos envolvidos. Obviamente a tecnologia facilita que isso aconteça, e é importante perceber o fato de que o sinônimo de entretenimento de sucesso atualmente é daquele que circula por diferentes mídias, inclusive as massivas. Ou seja, tamanha é a profusão de mídias e tamanho é o conteúdo produzido que se torna obrigatório oferecer seu consumo por diferentes meios e, mais do que isso, ocorre uma necessidade de hibridização na forma e no conteúdo destes produtos culturais que respeitem a realidade e não ofendam o entendimento da audiência. Um exemplo disso é a utilização cada vez maior no contexto dos filmes de cenas que mostram os personagens interagindo ora com buscadores em navegadores de internet quando precisam investigar alguma coisa, ou do celular para se comunicar com outro personagem e dar fluidez à narrativa.

A cultura participativa a que Jenkins se refere consiste na inversão da passividade das audiências em sua participação com os produtos de entretenimento que toma contato. Exemplo de saída criativa para este cenário foi a iniciativa da banda Nine Inch Nails em seu canal do YouTube¹⁴ de oportunizar aos fãs produzirem videoclipes de suas músicas, os quais os próprios músicos escolheriam alguns para torná-los oficiais da banda.

A relevância sobre a reflexão de Jenkins no contexto desta dissertação está em que a compreensão sobre a nova lógica produtiva se torna ponto comum entre quem produz e quem consome, e facilita o entendimento de que o mundo tem sido cada vez mais capturado e editado por qualquer sujeito com as tecnologias adequadas. A cultura da mobilidade é também entendida como uma cultura de cognição compartilhada e da qual não se separam mais os grandes produtores de conteúdo dos amadores. A tecnologia deu poder ao espectador comum de ser um produtor de conteúdo, afinal.

Uma vez que quase tudo passa a ser “digitalizado” e frequentemente compartilhado (e, por vezes manipulado antes disso, mas não certamente), espera-se maior receptividade de quem visualiza vídeos na internet ao conferir o benefício

¹⁴ Disponível em: <<http://www.youtube.com/user/ninofficial>>.

da dúvida a um vídeo altamente documental. Aliando-se isso ao fato de o aparelho celular, altamente convergente, conter funcionalidades das mais diversas, incluindo aí a câmera de vídeo (de baixa qualidade, mas ainda uma câmera) e, por consequência, que qualquer um possa filmar qualquer coisa e compartilhá-la, faz com que se dê certa credibilidade quando o vídeo tem uma audiência considerável (coisa de fácil mensuração na internet) ou que ele seja, apesar de mal capturado, fantástico pelo caráter de inusitado e particular que ele contém.

Sobre o papel do celular na cultura participativa e suas cada vez maiores funcionalidades, Jenkins complementa:

Nos últimos anos, vimos como os celulares se tornaram cada vez mais fundamentais nas estratégias de lançamento de filmes comerciais, em todo o mundo; como filmes amadores e profissionais produzidos em celulares competiram por prêmios em festivais de cinema internacionais; como usuários puderam ouvir grandes concertos e shows musicais; como romancistas japoneses que serializaram sua obra via mensagens de texto; e como gamers usaram aparelhos móveis para competir em jogos de realidade alternativa (*alternate reality games*). Algumas funções vão criar raízes; outras irão fracassar. (2008, p. 29).

Ainda sobre a inteligência coletiva e saindo um pouco do campo do entretenimento (mas não totalmente), foi exemplo a abordagem israelense a um barco de uma ONG na Faixa de Gaza que deixou nove mortos e que agendou a mídia jornalística por alguns dias em maio de 2010. O agendamento foi, obviamente pela ação em si, mas o que chamou a atenção foi o grande número de vídeos amadores do processo de invasão pelos militares israelenses ao barco. Tamanho foi o número de vídeos produzidos que é possível montar o quebra-cabeças da invasão de forma precisa e completa. A maioria dos vídeos registrou a violência com que houve a invasão ao barco, mas também houve o vídeo dos invasores que tinha uma versão um pouco mais editada sobre os acontecimentos. Certamente o episódio no Instituto Columbine¹⁵, se tivesse ocorrido 10 anos depois, poderia conter um sem número de pontos de vista capturados pelos alunos sobreviventes e, mesmo, os que não sobreviveram¹⁶.

¹⁵ Massacre de estudantes numa escola americana ocorrido em 20 de abril de 1999 por alunos desequilibrados que entraram armados na escola e mataram diversos colegas e professores.

¹⁶ Gus Van Sant, inclusive, realizou em 2003 *Elephant*, que tratava deste trágico acontecimento e tentou dar uma perspectiva do fato em que vários pontos de vista do mesmo incidente eram montados no filme.

Da mesma forma, a invasão norte-americana ao Iraque foi uma experiência totalmente diferente do que a da década de 1990. Naquela época só se tinha a versão das grandes corporações de notícias, especialmente a CNN. A invasão dos anos 2000, por sua vez, teve uma cobertura particularmente diferente devido às tecnologias nas mãos tanto de estrangeiros quanto de nativos quanto de invasores, que fotografavam e filmavam o que estava acontecendo no país e compartilhavam na internet. A visão da guerra do Iraque foi diferente, pois as pessoas envolvidas usavam a tecnologia de diferentes formas, ora para denunciar o que as mídias jornalísticas não divulgavam, ora para expor a intimidade dos combatentes norte-americanos, que envolvia não só aspectos pessoais do impacto da guerra aos envolvidos nela, como também a possibilidade destes se comunicarem com seus parentes à distância, ora, ainda, para registrar momentos de tortura gratuita com prisioneiros de guerra, denunciados, aí sim, pelas mídias jornalísticas com o teor de escândalo que merecia.

Isso tudo serve de exemplo para o papel da tecnologia no bolso de pessoas comuns. O uso que se faz dela é diverso. Pode variar desde a usos tradicionais como registrar momentos familiares e guardá-los para a posteridade, até usos novos como a de denunciar algo que esteja acontecendo do seu lado, ou ainda, usar a tecnologia para se expor, fotografando tudo sobre si e publicando nas mais diferentes formas possíveis na internet (em alguns casos, inclusive, de material pornográfico). Além disso, são inúmeras as tentativas de produzir entretenimento com a tecnologia que se tem ao alcance e ganhar notoriedade ou simplesmente a ideia de alguém viu aquela produção em algum momento. Ou seja, a vida cotidiana está cada vez mais narrativizada devido a um choque entre o entretenimento tradicional e as tecnologias audiovisuais ao alcance de qualquer um.

Sobre este aspecto, Gabler (1999) discute em seu livro “Vida, o filme” como a vida humana do último século passou a ser narrativizada numa espécie de pós-realidade em que já não se tem uma noção exata de onde termina a ficção e onde começa a realidade. O autor, parafraseando Philip Roth, parte do princípio que a vida comum há algum tempo é tão bizarra e peculiar que romancistas já encontram problemas em criar o fantástico ou inovador:

[...] o escritor norte-americano da metade do século XX dá um duro danado para tentar entender, depois descrever e em seguida tornar *crível* boa parte da realidade americana. Ela bestifica, enjoja, enfurece e acaba sendo uma

espécie de constrangimento à parca imaginação do autor. Nossos talentos estão sendo constantemente superados pela atualidade e a cultura produz quase todos os dias dados de fazer inveja a qualquer romancista. (ROTH apud GABLER, 1999, p. 11).

A partir do argumento inicial de Gabler, supõe-se que ele procura identificar desde cedo que a realidade, em alguns aspectos, tem se tornado cada vez mais original e fantástica do que a ficção. Mais do que isso, tem sido mais atrativo acompanhar a “realidade” da narrativa pessoal que as pessoas fazem diariamente (e que podem hoje ser acessadas nas redes sociais) do que entretenimentos tradicionais. Segundo Gabler não seria completamente “a vida imitando a arte”, nem “a arte imitando a vida”, embora ambos os conceitos estejam corretos e aplicados, mas sim de “a vida *virou* arte”, a ponto das duas se tornarem indistintas. Para ele a vida virou um veículo de comunicação.

A transformação da vida num veículo de entretenimento não poderia ter dado certo, no entanto, se aqueles que assistem ao filme-vida não tivessem descoberto o que os primeiros produtores de cinema já tinham descoberto anos antes: que as platéias precisam de algum elemento de identificação para que o espetáculo as envolva de fato. No cinema, a solução foram as estrelas. Para o filme-vida são as celebridades. [...] qualquer um que calhe de ser capturado, ainda que efemeramente, pelos radares da mídia tradicional e que, por isso, sobressaia da massa anônima. O único pré-requisito é publicidade. (GABLER, 1999, p. 15).

O que Gabler argumenta é que o entretenimento tomou conta da realidade e não está mais separado pela ação de sair da sala de cinema ou de teatro. Ou seja, por que delimitar o escapismo que o entretenimento proporciona ao espaço que lhe é devido e não transformar a própria vida num escapismo semelhante, narrativizado? Quando publicou seu estudo em 1999, Gabler talvez não tivesse a noção do que 10 anos depois seriam os termos “celebridades instantâneas” e do que seria a vida mediada e digitalizada que atualmente se percebe. Talvez o acréscimo necessário à sua constatação seria de que as pessoas não só se transformam em celebridades – ao se autofotografar ou filmar e colocar na internet – como assumem para si, em alguns casos a alcunha de autor da realidade, partindo do pressuposto básico do cinema de que quem registra, recorta e apresenta o que é filmado como ele vê. Ou seja, não só celebridades instantâneas, como cineastas instantâneos são figuras evidentes na contemporaneidade. Qualquer um com um celular com câmera pode registrar o show donde ele o percebeu na plateia e dar o

seu ponto de vista ao espetáculo da mesma forma que pode transformar um gato tocando piano num dos vídeos mais vistos na internet.

Cabe inclusive a reflexão sobre a duração desses entretenimentos amadores e os espaços em que eles são experienciados. Se antes entrar numa sala de cinema, ou sentar-se no sofá em frente à televisão depois do trabalho era a ação que representava a transição entre a realidade e a ficção, agora, via internet e sobretudo graças à mobilidade, qualquer lugar e qualquer hora é para consumir entretenimento. O citado filme do gato, de toda a audiência que teve, certamente só uma pequena parte dela foi percebida no ambiente privado do lar; pelo contrário, é muito provável que ele tenha sido visualizado no ambiente de trabalho, tanto individual como coletivamente e, mais do que isso, compartilhado quase que instantaneamente depois de visualizado. Ou seja, o entretenimento rompeu barreiras que o demarcavam e temporalizavam e agora estão aqui e agora, já que atualmente o vídeo do gato tocando piano pode ser recebido e visualizado pelo celular enquanto uma pessoa vai do seu trabalho para casa, de trem ou ônibus. “Outrora nós nos sentávamos no cinema sonhando com o estrelato. Agora vivemos num filme, sonhando com a celebridade” (GABLER, 1999, p. 15).

A convergência não envolve apenas materiais e serviços produzidos comercialmente, circulando por circuitos regulados e previsíveis. [...] A convergência também ocorre quando as pessoas assumem o controle das mídias. Entretenimento não é a única coisa que flui pelos múltiplos suportes midiáticos. Nossas vidas, relacionamentos, memórias, fantasias e desejos também fluem pelos canais de mídia. Ser amante, mãe ou professor ocorre em suportes múltiplos. [...] A convergência, como podemos ver, é tanto um processo corporativo, de cima para baixo, quanto um processo de consumidor, de baixo para cima. (JENKINS, 2008, p. 43-44).

O encontro das ideias de Jenkins e Gabler gera um coeficiente que pode dar uma noção sobre o imaginário coletivo da atualidade sobretudo do poder que as tecnologias dão ao usuário comum que a contém. Não só se tornar celebridade e conseguir audiência para o que se está produzindo e veiculando (medido através dos acessos ao item) como também exercer o direito de documentar o cotidiano gera na sociedade um certo fazer-criar citado no início do texto como uma estratégia do enunciador possivelmente adotada nos filmes pseudoamadores. Ou seja, também o usuário comum da tecnologia tem uma certa preocupação em tornar o que filma crível e receptivo e também ele se preocupa em estabelecer uma relação com quem vá assistir. Isso é percebido quando ele seleciona o material que será

publicado nos seus devidos canais na internet. Em outras palavras, não é tudo que vai para a grande rede depois de registrado, mas sim ocorre uma seleção a fim de publicar aquilo que vale a pena e que talvez possa interessar a uma possível audiência.

Há de se mencionar também o impacto que as tecnologias podem ter gerado também na narrativa e na estética cinematográfica. Porque se tornou difícil para os realizadores do cinema produzir filmes atualmente sem mencionar o poder ou o acesso que elas permitem aos personagens, cada vez mais as narrativas cinematográficas precisam se aproximar da realidade, não negando a sua existência e dando-lhe, pelo menos, credibilidade. Exemplo recente foi o reinício da franquia *Nightmare on Elm Street* (A hora do pesadelo) em que, à medida que o clichê dos adolescente que são mortos um a um se desenvolve, na trama são colocadas situações que mostram eles compartilhando isso via SMS e usando a internet para saber se mais jovens estavam sendo mortos enquanto dormiam, via sites de busca e, por fim, via um blog em que um jovem relata sua experiência até a sua morte. Ou seja, comparar o filme original com esse só faria com que aquele seja visto de uma forma inocente e de pouca credibilidade, quando o que está acontecendo não é resolvido pela rede de informações que se pode encontrar atualmente. Outro exemplo recente é o absurdo fato do filme *Transformers: Revenge of the fallen* de que a existência dos robôs gigantes é ainda um segredo para o grande público na sequência apesar de começar a narrativa com uma destruição imensa de uma cidade indiana, ou mesmo depois de terminar o primeiro filme da franquia com a destruição de uma metrópole pelo duelo das máquinas. Ou seja, chega a ser ofensivo pedir credibilidade da audiência em situações como esta.

Da mesma forma que atualmente o acesso a tecnologias como GPS, SMS, MMS, enfim, de tudo que a mobilidade oferece, muda a forma como nos relacionamos com o mundo e forma como o documentamos, os cineastas precisam se preocupar em deixar suas narrativas mais críveis, deixando clara a participação destas tecnologias na própria narrativa da vida humana. Gerbase (2003), em seu livro "Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica", fala dessa influência das novas ferramentas digitais audiovisuais na realização de filmes e como profissionais da área percebem esse fenômeno. Sobre essa recepção dos cineastas, Gerbase coloca que:

O mais importante conflito nestes discursos discute a real influência das novas tecnologias na linguagem cinematográfica. Temos, de um lado, os que afirmam que a influência é tão grande que está surgindo uma nova (e poderosa) linguagem audiovisual; do outro, estão os que relativizam esta influência (a linguagem se transforma, mas em sua essência, permanece a mesma). Pôde-se perceber, também, uma força reacionária, que defende as técnicas tradicionais como as únicas legítimas, lamentando uma possível 'morte do cinema como conhecemos'. (2003, p. 9).

Gerbase discute em seu estudo principalmente a influência na realização do cinema e se esta estaria sendo modificada. De fato, a linguagem tradicional do cinema não mudou e, acompanhando as teorias de Santaella (2005) sobre as matrizes da linguagem e pensamento, conclui-se de que pouco mudou a linguagem original do cinema senão enquanto ferramentas para realização. Porém, cabe aqui entender se na enunciação dos filmes "pseudoamadores" houve uma influência de ordem sensível ocasionada pelos enunciadores não em subverter a linguagem, mas de estabelecer um contrato de veridicção com os enunciatários usando de subterfúgios para alcançar a mentalidade destes últimos e aumentar sua relação com as narrativas propostas.

Enfim, talvez o elemento mais forte que remete a um contrato de veridicção com entre enunciador e enunciatário resida no caráter de metalinguagem que os filmes desta pesquisa comportam. Ou seja, mostrar como se faz desde o início estabelece para quem vai percebê-lo o que ele pode esperar, pois os enunciadores querem deixar claro desde cedo na narrativa que tudo que os personagens têm é aquilo de que os enunciatários estão cientes. O fato de deixar os personagens despidos de atuação através de diálogos o mais próximos possíveis da realidade pela sua casualidade pode ser entendido como uma estratégia do enunciador que deixa claro, inclusive, a todo o momento, que os personagens sabem da câmera e por vezes conversam com ela. Este último aspecto é muito importante pois denota que qualquer artificialidade vista nos personagens seja aceita pois eles são pessoas comuns e, como tais, agem diferente perante um aparato audiovisual.

Na ordem de realização, como já foi dito, a linguagem cinematográfica não é reinventada, mas há uma preocupação em deixar claro que a câmera não está presa a um aparato de suporte que garanta uma plasticidade que a realidade não tem. Quando o cinegrafista corre com a câmera na mão, deixa-a cair, não sabe como operá-la adequadamente, fala com ela e, principalmente, coloca-a em evidência, está tão somente estabelecendo uma relação já pré-concebida da importância da

mobilidade que o aparato lhe fornece e, por isso, opera na mentalidade do enunciatário uma estratégia de reconhecimento e identificação com a realidade.

CAPÍTULO – IV A ENUNCIÇÃO DOS FILMES PSEUDOAMADORES

Como já até então, as ideias de Marshall McLuhan sobre a influência do meio sobre a mensagem são inevitáveis, para não dizer essenciais ao analisar estes objetos de estudo. Todos os quatro filmes estudados apresentam a sua mídia de produção como pressuposto para sua estética. Em outras palavras, usam do suporte em que são produzidos para gerar com o espectador uma relação diferente da que se tem com um filme que “esconde” a forma como foi feito. Esta dissertação propõe a análise de duas cenas de cada filme, diferente de arriscar uma análise superficial sobre cada filme, pois, em se tratando de semiótica discursiva, o espaço seria curto para a devida atenção a todos os signos estudados. Além disso, os programas narrativos de cada cena são a seu modo bastante ricos para análise e cruzamento de resultados.

Desta forma, a análise focada na cena inicial e na final dos três filmes já fornece subsídios para significação dos discursos, análise dos signos, comparação das diferentes “coletas” de cada filme para comparação (que, ora pode congregá-los, ora pode diferenciá-los) para, por fim, determinar quais são as marcas de enunciação comuns aos três filmes que fazem com que eles tenham potência como expressão da cultura da mobilidade.

As duas cenas de cada filme compreendem o início de cada filme, para analisar como a problemática narrativa geral é apresentada ao enunciatário, e o fim de cada filme para analisar os desfechos de cada filme e o que eles podem conter de convergentes. A escolha se justifica porque similarmente o início dos três filmes demonstra preocupação em apresentar a lógica narrativa e, especialmente, o dispositivo e seu alcance. Também o fim dos três filmes é similar, pois nos três a câmera remanesce “viva” depois que todas as personagens deixam a narrativa. Ou seja, a importância da câmera nesta fórmula narrativa é tamanha que ela precisa conter o filme. Pouco ou quase nada externo ao que a câmera capturou está neles, à exceção, talvez, dos créditos de cada filme.

O cruzamento das análises oportunizadas de cada cena em paralelo dará subsídios para determinar se as marcas de enunciação na sintaxe discursiva são reincidentes, como hipótese principal desta dissertação, através do simulacro metodológico do percurso gerativo do sentido.

1 O percurso gerativo do sentido

Segundo Greimas, o sentido se dá pela diferença. Simulacro metodológico concebido a partir da semiótica discursiva de Greimas, o percurso gerativo do sentido analisa o texto, em **como ele diz, o que ele diz e como ele faz para dizer o que diz** (BARROS, 2008, p. 7) e, pela diferença, pelas oposições nas relações actanciais e pelo discurso de que se utilizam que o sentido emerge. A noção de texto se dá pela compreensão de que ele é um objeto de significação (análise interna, que se dedica ao exame dos procedimentos e mecanismos que estruturam o texto e que o transformam num “todo de sentido”) e objeto de comunicação (análise externa, entre dois sujeitos, inseridos numa sociedade e determinado por formações ideológicas específicas) e que, sobretudo, é mais do que só verbal ou linguístico, mas também de imagens estáticas, de imagens em movimento, de sons etc.

A semiótica sabe da necessidade de uma teoria geral do texto e reconhece suas dificuldades. Por isso mesmo, na esteira de L. Hjelmslev, propõe, como primeiro passo para a análise, que se faça abstração das diferentes manifestações – visuais, gestuais, verbais ou sincréticas – e que se examine apenas seu plano do conteúdo. (BARROS, 2008, p. 8).

A abstração a que se refere Barros consiste em adaptar as diferentes manifestações para o texto e, desta forma, oportunizar uma análise apropriada. Isso é viável e evita a perda de características comuns aos textos, impossibilitando inclusive discernir intertextualidades e dialogismos, dessa forma.

Segundo Barros (2008, p. 9), o percurso gerativo do sentido pode ser resumido como se segue:

- a) o percurso gerativo vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto;
- b) são estabelecidas três etapas no percurso, podendo cada uma delas ser descrita e explicada por uma gramática autônoma, muito embora o sentido do texto dependa da relação entre os níveis;

- c) a primeira etapa do percurso, a mais simples e abstrata, recebe o nome de nível fundamental ou das estruturas fundamentais e nele surge a significação como uma oposição semântica mínima;
- d) o segundo patamar, denominado nível narrativo ou das estruturas narrativas, organiza-se a narrativa, do ponto de vista de um sujeito;
- e) o terceiro nível é o do discurso ou das estruturas discursivas em que a narrativa é assumida pelo sujeito da enunciação.

Desta forma, esta metodologia será aplicada a duas cenas de cada filme – objeto de estudo desta dissertação – para determinar em cada um as marcas da enunciação em suas discursividades que remetem ao contrato entre enunciador e ao enunciatário, e, posteriormente, determinar se há semelhanças relacionais ou não nestes textos.

2 O quadrado semiótico greimasiano e as relações actanciais

Dentro das estruturas fundamentais na análise do texto a partir da semiótica greimasiana, procura-se determinar o mínimo de sentido a partir do qual a narrativa e o discurso se desenvolvem. O sentido nesta estrutura fundamental mínima se dá quase sempre pela diferença, ou seja, por oposições semânticas que implicam relações contrárias, contraditórias e complementares.

Explica-se, neste patamar, o modo de existência da significação como uma estrutura elementar, isto é, como uma estrutura em que a rede de relações se reduz a uma única relação. Trata-se da relação de oposição ou de 'diferença' entre dois termos, no interior de um mesmo eixo semântico que os engloba, pois o mundo não é diferença pura. Para tornar-se operatória, a estrutura elementar é representada por um modelo lógico, o do quadrado semiótico. (BARROS, 2008, p. 77).

Segundo o Dicionário Semiótico (GREIMAS; COURTÈS, 2008, p. 400), o quadrado semiótico seria “a representação visual da articulação lógica de uma categoria semântica qualquer”. A representação deste quadrado se dá, primeiramente, quando se identifica no texto oposições semânticas das quais se articulam paradigmas no caminho da significação. A figura a seguir formula este quadrado semântico:

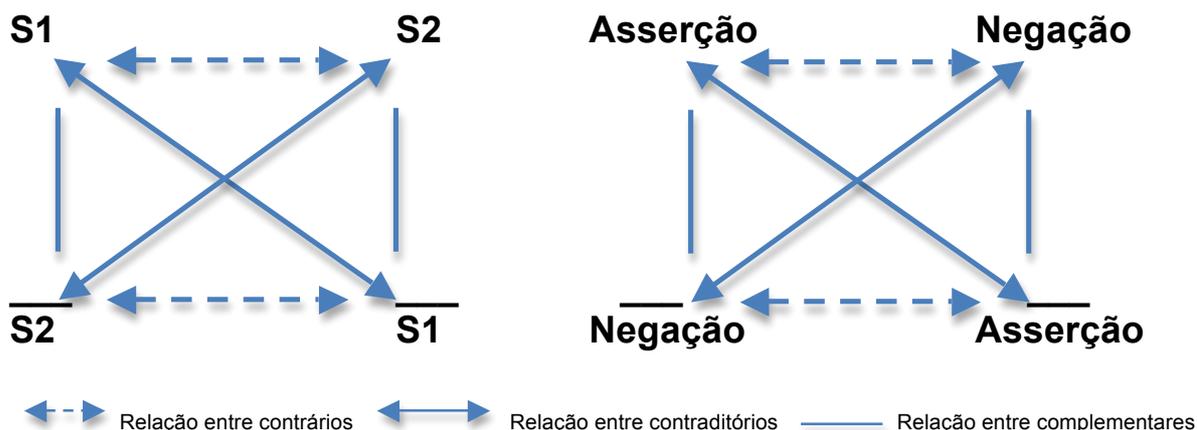


Figura 4: O quadrado semiótico

Fonte: Barros (2008, p. 78).

A figura acima pode ser entendida como sendo S1 como Semântica 1 e, S2 como Semântica 2, diametralmente contrária a 1. Exemplo: Se S1=Liberdade, S2=Opressão. Da mesma forma, a não-S1 (representada pelo acima do S1) apresenta uma relação de contradição com S1, ou seja, de “não liberdade”, da mesma forma que não-S2 é contraditório a S2, representando a “não opressão”. Além disso, a relação de S1 com não-S2 é de complementaridade (liberdade e não-opressão), assim como a relação de S2 com não S1 (BARROS, 2008, p. 78-79).

Mapear estas oposições semânticas mínimas e tematizantes oportuniza que nos níveis narrativo e discursivo se possa analisar como elas se comportam com relação ao sujeito, se elas oscilam entre si, se conferem ao texto um aspecto polar eufórico ou disfórico, sobre que objeto de valor ocasiona uma performance. Em outras palavras, as estruturas fundamentais elencadas se tornam em estruturas narrativas e estas, por sua vez, em discursivas. Nas estruturas discursivas, o plano de conteúdo e de expressão produzem o texto, e este “conversa” com muitos outros textos que situarão o objeto da análise na sociedade e na história (BARROS, 2008, p. 79).

Uma variação do quadrado semiótico pode ser visto na figura a seguir, em que ocorre a modalização do ser quando a oposição semântica é relacionada a partir dos contrários Ser e Parecer.

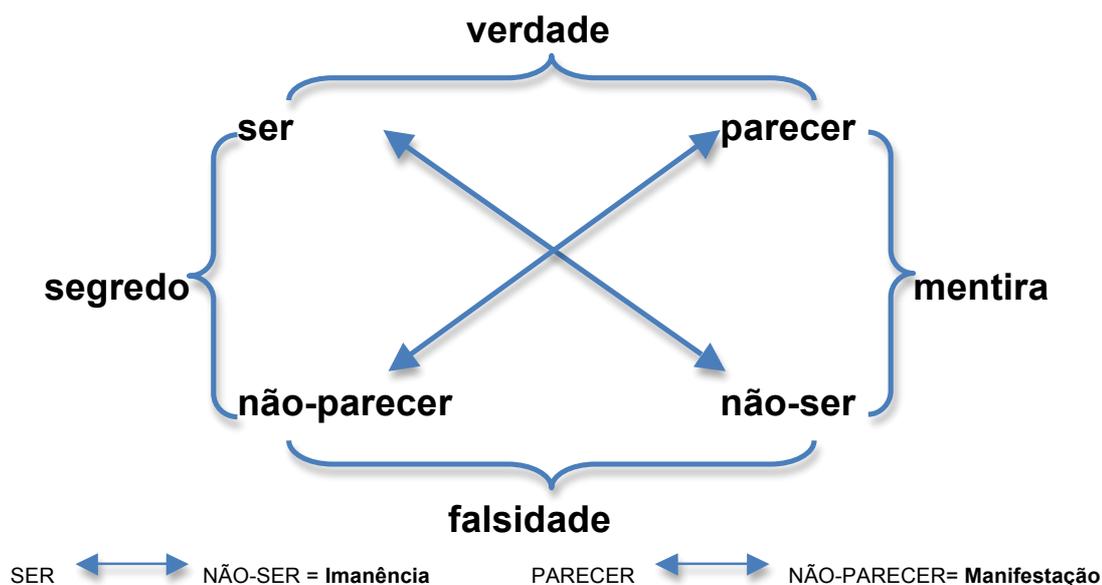


Figura 5: Modalização do ser ou a segunda geração de termos categoriais

Fonte: Greimas e Courtès (2008, p. 403).

Segundo Barros (2008, p. 45), existem dois ângulos a serem examinados na modalização do ser, a constar: “o da modalização veridictória, que determina a relação do sujeito com o objeto, dizendo-a verdadeira ou falsa, mentirosa ou secreta, e o da modalização pelo querer, dever, poder e saber, que incide especificamente sobre os valores investidos nos objetos.”

A partir da modalização veridictória, há uma substituição da questão da verdade no discurso pela questão da veridicção (ou dizer-verdadeiro). Desta forma, “parte-se do parecer ou do não-parecer da manifestação e constrói-se ou infere-se o ser ou não-ser da imanência” (BARROS, 2008, p. 46). O contrato de veridicção ou confiança estabelecido entre sujeitos consiste num contrato imaginário, um simulacro e este, por sua vez, não têm fundamento intersubjetivo mesmo que determinem as relações entre os sujeitos. Esta modalização do Ser serve, via de regra, para o exame das paixões que, apesar de complexas, se explicam como configuração mapeável na organização semântica da narrativa envolvendo os sujeitos, como eles são ou parecem ser e como eles se modificam no decorrer do texto.

No processo gerativo do sentido e, especificamente no nível narrativo, faz-se necessário que sejam determinados os actantes do texto. Actante, na sua definição mais básica, pode ser compreendido como aquele que sofre o ato. Segundo Tesnière (apud GREIMAS; COURTÈS, 2008, p. 20), “actantes são os seres ou as coisas que, a um título qualquer e de um modo qualquer, ainda a título de meros

figurantes e da maneira mais passiva possível, participam do processo”. Em outras palavras, actante é uma unidade sintática formal anterior de qualquer investimento semântico e/ou ideológico. A gramática actancial lida com categorias sintáticas funcionais (sujeito, objeto e predicado, por exemplo) e não com classes sintagmáticas (classes nominal e verbal, por exemplo).

Antes de aprofundar nas relações actanciais da narrativa é preciso definir a narrativa sob o ponto de vista da sequência narrativa proposta por Greimas. Nela, são articuladas quatro etapas fundamentais (e sequenciais): contrato, competência, performance e sanção. No centro de tudo isso, há uma “tarefa” a ser desenvolvida, ou mesmo um “valor” a ser assumido.

O contrato (diferente aqui do contrato de veridicção) consiste num conjunto de condições estabelecidas por alguém para que ocorra a performance. Esse alguém pode ser o próprio actante sujeito da ação e, portanto, com menos cláusulas ou de simples definição de motivações, mas, mesmo assim, com ações motivadas por um objetivo. A dimensão contratual prevê basicamente uma ação, executada por alguém, que, com a competência necessária, alcança ou não seu objetivo inicial. Em outras palavras, o contrato aqui compreendido tem um caráter um tanto estático, projetual, até que a performance realmente ocorra.

Para que ocorra a performance é necessário que o sujeito da ação tenha ou consiga a competência necessária para tal. A competência pode ser conceitual, material, ideológica etc. Se o acúmulo de competência for extenso e complexo, é normal que ele mesmo seja o objeto da performance. Esta última carrega consigo um caráter de desafio, que é condição mínima para que uma narrativa pareça sensata. Uma vez que ela seja concluída, ou melhor, executada até que a sanção ocorra, a narrativa se finda ou passa para uma nova etapa.

Segundo Greimas e Courtès (2008, p. 21), distingue-se no interior do discurso enunciado os “a) **actantes da comunicação** (ou da enunciação), que são o narrador e o narratário, mas também o interlocutor e o interlocutário (que participam da estrutura da interlocução de segundo grau que é o diálogo); b) **actantes da narração** (ou do enunciado): sujeito/objeto, destinador/destinatário.”

Volli (2008, p. 119-120) pontua algumas das principais relações actanciais apresentando as seguintes entre os actantes:

- Entre destinador, destinatário, objeto.
- Entre sujeito e objeto de valor.

- Entre sujeito, adjuvante e oponente.

Destinador e destinatário são, via de regra, a primeira ação narrativa, que foi realizada com o contrato interno e de caráter essencialmente comunicativo, em que um destinador quer que uma ação/tarefa seja realizada e, no final, certificará seu sucesso ou insucesso. Destinatário, por sua vez, é aquele que tem a função de executar a ação/tarefa. É frequente que estas funções sejam desempenhadas pelo mesmo actante, que é o da ação.

O actante objeto da primeira relação e o actante objeto de valor da segunda relação podem ser os mesmos, da mesma forma que actante destinatário e actante sujeito podem ser os mesmos. O objeto consiste em algo concreto ou abstrato que precisa ser comunicado e tem relação direta de valor com o que ele representa para o sujeito/destinador/destinatário.

A terceira relação, nem sempre presente, pressupõe que possa haver circunstâncias ou sujeitos que favorecem a performance (actante adjuvante) ou que a complicam (actante oponente). Estas circunstâncias podem ser representadas por qualquer natureza de actante, desde o mais concreto e material (ex.: um oponente inteligente e antagônico) até o mais natural ou substancial (ex.: a condição climática). “Cada *performance* na narrativa (mesmo as menores, que servem para estabelecer a competência e a sanção) possui geralmente um caráter antagonista refletido por esta ação.” (VOLLI, 2008, p. 119).

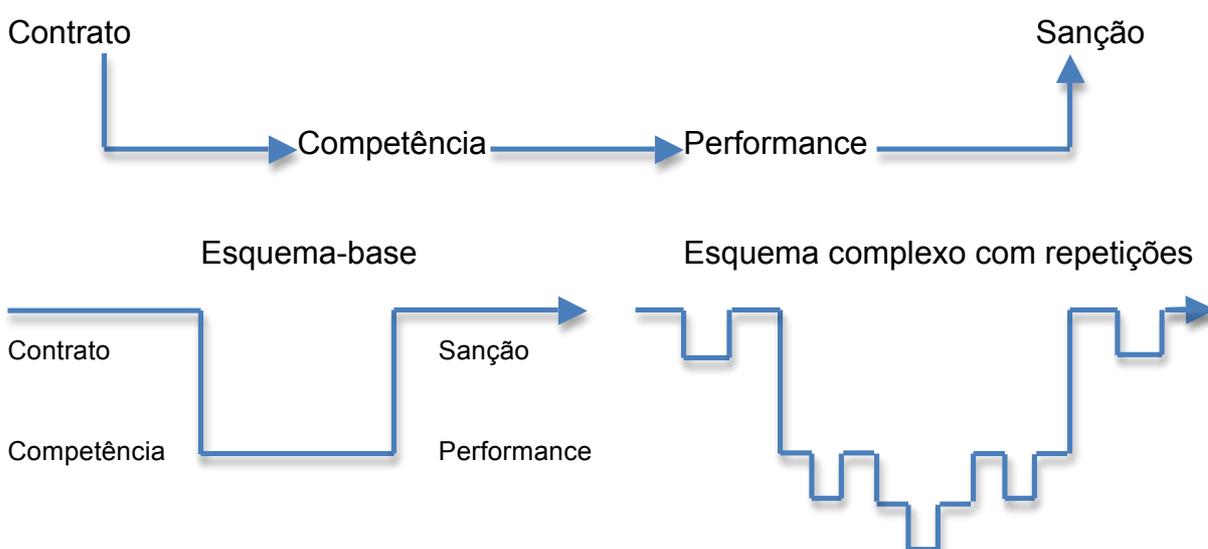


Figura 6: Estrutura sintagmática da narrativa e geração das etapas sintagmáticas.

Fonte: VOLLI, 2008, p. 117-118.

O papel actancial de um personagem pode mudar ao longo da narrativa. Um oponente pode se tornar um adjuvante, um objeto que é animado pode se tornar sujeito. Além disso, é possível que um personagem desempenhe mais de um papel actancial, da mesma forma que um mesmo papel actancial seja desempenhado por mais de um personagem.

O enunciado da sintaxe narrativa pode ser de duas formas, de estado e de fazer, e regula a transitividade entre dois actantes: Sujeito e Objeto. As duas relações entre os actantes podem ser representadas na forma de junção ou transformação sendo a relação transitiva entre sujeito e objeto que lhes dá existência e os define. O enunciado de estado pode ser representado por “S Fj O”, em que S é o sujeito, Fj é a função de junção (\cap) ou disjunção (\cup) e O é o objeto de valor. O enunciado de transformação pode ser representado por “S1 Ft (F2 Fj O)”, em que S1 é o actante que tira ou concede ao actante S2 o objeto de valor O, sendo que conceder seria representado por \cap na Fj e tirar seria \cup na Fj. A função de transformação é representada por (\rightarrow) e é possível que S1 e S2 sejam o mesmo personagem da ação. O programa narrativo em si é representado quando ocorre transitividade de valores entre os sujeitos. Exemplo: “PN₁ = S1 \rightarrow (S2 \cap O)”, sendo PN o Programa Narrativo.

Um mesmo texto pode conter mais de um programa narrativo detalhando melhor as ações de um sujeito-actante ou mesmo exprimindo performances contrárias. Em ambos os casos, existe um PN principal e os secundários que podem, inclusive, servir para modalizar outros actantes e mesmo para mapear modalidades virtualizantes (colocadas como contrato inicial e, por isso, potenciais de acontecer) e atualizantes (como realmente acontecem e que podem ir de encontro ao que estava determinado pela modalidade virtualizante).

A sintaxe discursiva, no terceiro nível de análise, preocupa-se com a análise mais superficial, porém mais rica que os níveis anteriores e próxima da manifestação textual. Segundo Barros (2008, p. 53), as estruturas discursivas ocorrem quando o sujeito da enunciação assume as escolhas que faz durante os programas narrativos:

O discurso nada mais é, portanto, que a narrativa ‘enriquecida’ por todas essas opções do sujeito da enunciação, que marcam os diferentes modos pelos quais a enunciação se relaciona com o discurso que enuncia. A análise discursiva opera, por conseguinte, sobre os mesmos elementos que a análise narrativa, mas retoma aspectos que tenham sido postos de lado, tais como as projeções da enunciação no enunciado, os recursos de

persuasão utilizados pelo enunciador para manipular o enunciatário ou a cobertura figurativa dos conteúdos narrativos abstratos. [...] Cabe à sintaxe do discurso explicar as relações do sujeito da enunciação com o discurso-enunciado e também as relações que se estabelecem entre enunciador e enunciatário. O discurso define-se, ao mesmo tempo, como objeto produzido pelo sujeito da enunciação e como objeto de comunicação entre um destinador e um destinatário (BARROS, 2008, p. 53-54).

A análise das estruturas narrativas, portanto, preocupa-se de estender a análise interna, dos actantes dos programas narrativos até o ponto em que a análise se torne externa, em que as relações entre enunciador e enunciatário também são evocadas no processo comunicacional entre um destinador e um destinatário. Expressão e Conteúdo se tornam emergem e se inter-relacionam.

3 Simulacro metodológico de análise dos filmes pseudoamadores

A análise dos três filmes a partir de agora ocorrerá da seguinte forma:

- Foram escolhidas duas cenas de cada filme: a inicial e a final. A escolha poderia ser da narrativa completa de cada filme, mas esta seria por demais complexa e poderia deixar escapar detalhes sîgnicos importantes. A escolha da cena inicial se dá por ser a que localiza o enunciatário e apresenta os personagens principais de praticamente todo o filme. A cena final por reservar o momento em que, similarmente em todos os filmes, o trágico acontece e o dispositivo remanesce, ligado, com o conteúdo fantástico que foi capturado. O objetivo é identificar o lugar da câmara nos programas narrativos e como os contratos são estabelecidos.

- Primeiramente, transforma-se o texto fílmico em texto propriamente dito para facilitar a análise no percurso gerativo do sentido, proposto por Greimas. É uma fase transitória para que se possa analisar as matrizes – visual, sonora e verbal – de forma clara e compreender como elas se comportam isoladamente e sem dar evidência somente a visual, pelas razões discutidas no Capítulo II. As matrizes são melhor discutidas no nível discursivo da análise.

- A seguir, desenvolve-se a análise como sugere o simulacro de Greimas, primeiramente, do nível fundamental (com aplicação dos quadrados semióticos elementares), depois do narrativo (com identificação de programas narrativos e observação do comportamento e das relações dos actantes) e, por fim, do nível

discursivo (e suas estruturas discursivas temáticas assumidas pelos sujeitos da narrativa).

- Depois de analisadas as seis cenas, passa-se a um cruzamento que tem a intenção dar uma visão geral das análises e de mapear possíveis semelhanças que possam ser percebidas nos três filmes estudados, bem como responder às hipóteses iniciais da pesquisa sobre se a enunciação dos filmes se apresenta como expressão da cultura da mobilidade no contrato de verificação entre enunciador e enunciatário.

3.1 [REC]

3.1.1 Sequência inicial: 00:00:00 – 00:05:30

A tela parece ligar ou sintonizar a imagem e nela uma jovem com microfone, no que parece ser uma garagem de caminhões de um quartel de bombeiros, encarando a câmera exclama: “Boa noite! Os fala Angela Vidal. Hoje, como todas as noites, vamos compartilhar esses minutos noturnos com...”. Ela para, mostra a língua, olha por instantes para a câmera aguardando algo e pede ao câmera: “Um momento... Por onde está o plano?”. Ele responde-a, indicando um lugar que é impossível de perceber: “– Por aqui.”¹⁷ e ela questiona: “Por aqui? Não se enxerga essa minha mão, não?”, e ele responde que não. Quando ela vai reiniciar, um forte barulho de sirene passando na rua a impede: “Espera... Corta que...”. Pablo corta e ao ligar novamente a câmera, ela reinicia a matéria: “Boa noite, os fala Angela Vidal. Hoje em Enquanto Você Dorme vamos acompanhar um pelotão dos bombeiros em sua ronda noturna...”, mas interrompe-a novamente: “Estou me afobando... Espera.” Novamente um corte. No seguinte, ela consegue a tomada correta: “Boa noite, os fala Angela Vidal. Hoje em Enquanto Você Dorme, vamos acompanhar uma patrulha de bombeiros na sua ronda noturna pelas ruas da nossa cidade. Mas não só isso! Vamos ver o que ninguém havia visto antes: como vivem, como dormem, como descansam, como se preparam, o que comem. Vamos ver o interior da vida desse quartel dos bombeiros. Acompanhe-nos em Enquanto Você Dorme!”

A cena seguinte, em outro local, começa com a câmera buscando o enquadramento de Angela e um oficial que está ao seu lado de braços cruzados. Angela, distraída, percebe e questiona se está tudo bem. Antes de iniciar, aproxima-se de Pablo, diminui o tom de voz e parece falar ao seu ouvido: “Olha, você mesmo viu que é um babaca, então corta que eu estou dando bola pra ele que assim vai ter mais fita.” Pablo corta, e o plano seguinte começa em movimento, com Angela entrevistando o oficial e ele respondendo suas questões enquanto caminham: “Andreu. Você é o chefe, não?” “– Sim.” “Você é o organizador?” “– Sou o oficial desse turno. O responsável deste turno. Tanto dentro desse quartel quanto nos

¹⁷ Para fins de organização textual dos diálogos, as falas dela são contidas somente entre aspas, enquanto as falas de quem ela interage, além de aspas, contam com travessão.

incêndios.” Percebe-se nesta tomada que Pablo – o cameraman – não dispõe de base para a câmera e caminha com ela para acompanhar a repórter.

A próxima cena se passa no vestiário do quartel dos bombeiros. Andreu está mostrando a indumentária a Angela, enquanto ela faz observações e perguntas durante o processo, vestindo a indumentária: “– Esse é o nosso capacete, um capacete completo. Pode colocar, está limpo.” “Eu vou ser a heroína de Enquanto Você Dorme.” “– Pra ficar melhor...” “É fácil... É fácil... O problema é que vocês são enormes.” “– Somos grandes sim... E essas são as botas... Colocamos calças dentro das botas.” “É como nos desenhos animados... Se cai diretamente...” “– Mas foram os desenhos que nos copiaram.” “Sou o bombeiro!”. Neste plano percebe-se a interferência da luz oriunda da câmera no ambiente e no enquadramento, através de sombras a partir do centro do quadro. Na sequência seguinte, após uma interrupção na filmagem, Angela, retirando a indumentária volta à sua entrevista: “Então, vamos ver se soa algum alarme e eu vou com vocês. Vou sair no...” “– Sim, claro...” “Ok.” “– Isso é uma loteria... Uma loteria.” “Como?” “– Quando menos se espera...” “Vamos ver se nos toca. E já vai ver, vou dar uma mão a vocês!” “– Perfeito.” “Vamos.”

A cena seguinte mostra Angela andando em um corredor iluminado em direção à câmera, em movimento *dolly out*¹⁸, ainda tecendo sua entrevista: “– Agora vamos até o refeitório. Já está na hora de comer. De jantar.” “Não vai incomodar vocês que entremos...” “– Não, em absoluto.” “E vamos provar essas...” “– Está previsto e eles estão avisados.” “... comidas deliciosas que os bombeiros fazem.” “– Exato. Muito bem.” “Vamos lá.” Ouvem-se ao fundo sons ambientes de conversas ao fundo e do caminhar pelo piso. Em dado momento, Angela interrompe a tomada e acode Pablo para evitar que ele esbarre de costas em algo, uma vez que ele está andando de costas segurando a câmera: “Cuidado, cuidado! Está querendo morrer!”

No refeitório, Angela é apresentada aos demais bombeiros de plantão e, em especial, a dois bombeiros que vão acompanhá-la mais tarde. “Vamos ao refeitório, não?” “– Por aqui. Olá.” “Bom apetite! Desfrutem a comidinha!” “– Olha. Apresento-lhe a Manu e Alex que são dois companheiros nossos.” “Olá! Não, não levantem, continuem jantando. Eu sou Angela. Pelo visto vou estar com vocês toda a noite. Continuem jantando e logo nos vemos, Ok?” Angela retorna a Andreu e questiona-o “E agora?” “– Vamos ao museu?” “Sim, passe.”

¹⁸ Movimento de câmera em que há um movimento retilíneo em direção aos atores da cena (in) ou, no caso desta cena, afastando-se deles (out).

Na cena seguinte, Angela está arrumando o microfone de lapela¹⁹ em Manu. “Vamos ver. Dá a volta. Coloca o microfone no bolso, ok?” “– Não vai atrapalhar com o cinto?” “Acho que não. E se atrapalhar nós mudamos. Vamos logo que essa tem que valer.” “Fala um pouco.” “– 1... 2... Olá... Olá.” Pablo interfere: “– Continua.” Angela reforça: “Fala mais.” “– Oi, me chamo Manu e essa noite vou aparecer na TV. Vamos aparecer na TV, não é?”

A próxima tomada é novamente na garagem do início da captura. Estão Alex e Angela sendo enquadrados na cena com os caminhões ao fundo. “Já?” “– Da um passinho para a direita. Pequeno.” “Sabe o que... Vou trocar de lado, se você não se importar. Por causa do cabelo.” “– Você fica aqui?” Depois que trocam de lugar no enquadramento, Angela começa a entrevista com Alex: “Bom, Alex, conte-nos como é uma noite normal aqui no quartel dos bombeiros.” “– Uma noite normal é bem rotineira. Porque... Sim, é normal, normal.” “É normal.” “– As pessoas pensam que vamos de incêndio em incêndio normalmente. Eu calculo que uns 70% das chamadas que recebemos são para realizar outro tipo de serviços.” “Como o que, por exemplo?” “– Bom, por exemplo para conter vazamentos ou para resgatar mascotes. Embora pareça um pouco clichê, de verdade resgatamos mascotes. Ou para...” “Olha, você vai se espantar, mas eu estou desejando que soe o alarme e que seja um caso gordo.” “Que não aconteça nada de ruim.” “– Esperemos que não aconteça!” “Para acompanhá-los e ver como é de verdade o trabalho de vocês... Não entenda errado...” “– Não, não. Eu entendo que para vocês é mais interessante e mais emocionante.” “Para mostrar...” “– Mas esperemos que não.” “Que não ocorra nada de mal e que tudo se resolva. Exatamente.” “– Que seja uma noite rotineira.” Angela conclui a tomada: “Então, assim é a vida dos bombeiros! Continuar esperando, passando o tempo e indo ver um filme na sala de televisão, não é, Alex?” “– De momento, vamos para lá.” “Muito bem.”

¹⁹ Tipo de microfone mais discreto para ser prendido à roupa de quem o usa e donde os fios passam por dentro da roupa substituindo a utilização de um microfone comum.



Figura 7: Sequência inicial de [REC]

Fonte: Captura de tela.

Nível fundamental

Percebem-se no conjunto de cenas descritas as seguintes oposições semânticas mínimas, representadas no quadrado semiótico:

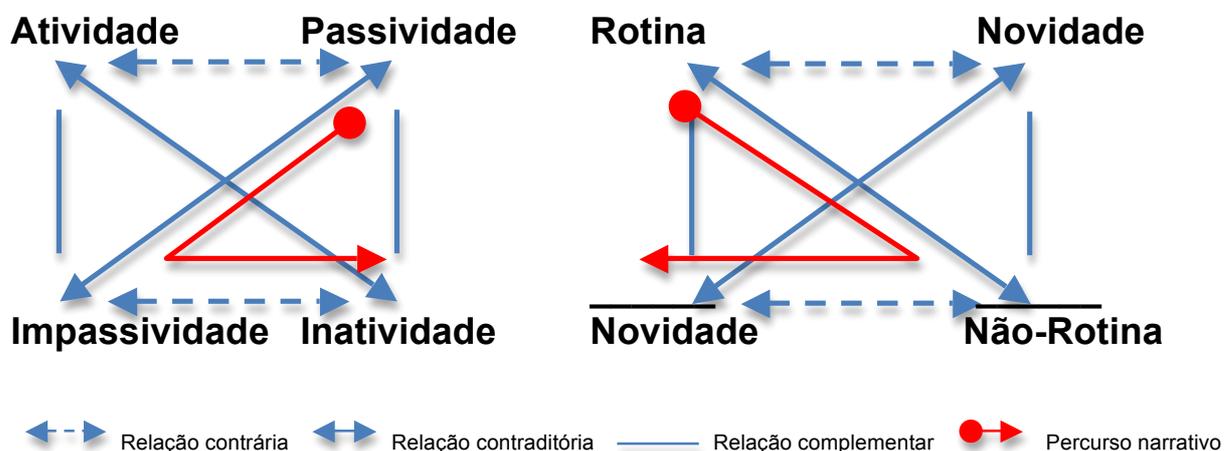


Figura 8: Quadrados semióticos da sequência inicial de [REC]

Fonte: Percurso gerativo do sentido, nível fundamental.

O primeiro quadrado representa a vontade de Ângela por algum tipo de atividade no corpo de bombeiros (Atividade). Há uma contrariedade neste desejo, pois o corpo de bombeiros não tem nenhum chamado para atender (Passividade). As relações de contradição ocorrem exatamente pela oposição entre o desejo de Ângela por um furo de reportagem e a vontade do corpo de bombeiros de que não ocorram chamados que perturbariam sua paz, ou mesmo pela tragicidade que pode representar. Dessa forma, tem-se neste quadrado um percurso que vai da **Passividade** à **Impassividade**, com a presença da reportagem, e termina na **Inatividade** da inexistência de ocorrências.

O segundo quadrado representa o ponto de vista dos bombeiros. A rotina é algo por eles bem visto, uma vez que novidade para eles é a representada por um chamado que pode ter proporções trágicas. Os bombeiros vivem do trágico e não parece ser o lugar mais adequado para se fazer uma matéria jornalística, pela previsibilidade da rotina destes e pela imprevisibilidade da ocorrência de um chamado. O máximo de novidade que tem ali é a presença dos repórteres, que logo passa a ser normal. Assim, tem-se o percurso que vai da **Rotina** para a **não Rotina** e termina como uma **não Novidade**.

Percebem-se como categorias eufóricas e disfóricas as seguintes, respectivamente:

- A possibilidade do inusitado abalar a rotina do corpo de bombeiros é eufórico para Ângela (definida como sujeito da performance).
- A rotina do corpo de bombeiros, permanecendo inalterada é um elemento disfórico para Angela.

Nível narrativo

Tem-se como sujeitos no nível narrativo os seguintes actantes:

- **Destinador** (S1_{Destinador}): oculto, pode ser o diretor do programa em que o quadro “Enquanto você dorme” é exibido.
- **Destinatário/Sujeito** (S2_{Angela}): Angela, visto que a matéria jornalística sempre dá evidência ao repórter em frente à câmera, em detrimento do que está atrás.
- **Objeto de valor** (O_{Matéria}): a matéria jornalística que será exibida no quadro “Enquanto você dorme”.
- **Adjuvante** (S3_{Pablo}): Pablo, o cinegrafista. Dada sua participação discreta e controlada por Ângela, pode-se entender que a câmera divide com Pablo a função de adjuvante. Ou seja, em determinados momentos a câmera pode ser entendida como um sujeito, pois Pablo pouco interfere enquanto sujeito ativo, mas sim passivo.
- **Oponente** (S4_{Bombeiros}): os bombeiros e a rotina do quartel.

A partir disto, tem-se as seguintes relações actanciais:

- **Entre destinador, destinatário, objeto:** Ângela deve produzir uma matéria sobre a vida noturna no corpo de bombeiros para um quadro chamado “Enquanto você dorme”.
- **Entre sujeito e objeto de valor:** A matéria só acontece se algo que represente uma novidade aconteça. Ângela quer essa novidade, porém ela não vem e o quartel mostra-se desinteressante.
- **Entre sujeito, adjuvante e oponente:** Ângela conta com Pablo, que está disposto a ajudá-la e acompanhá-la na matéria. Da mesma forma, a rotina dos bombeiros (e sua aceitação por eles) representam tudo que ela não quer para que a matéria ocorra.

Uma vez identificados os papéis actantes desempenhados pelas personagens e as relações actanciais, tem-se a seguinte estrutura sintagmática:

- **Contrato:** Ângela deve fazer uma matéria sobre o que corre enquanto o telespectador dorme. A matéria consiste em acompanhar o trabalho dos bombeiros por uma noite. Eles concordam com a presença dela e, por isso, concordam com sua performance. Ângela conta com Pablo, o cinegrafista, que conta com o aparato da câmera.

$$S1_{\text{Destinador}} \rightarrow (S2_{\text{Angela}} \rightarrow (S4_{\text{Bombeiros}} \cap O_{\text{matéria}}))$$

- **Sanção:** O contrato em si se resolve quando houver algo de interessante a ser coberto pela matéria, além da rotina dos bombeiros. Porém, não acontece, por isso a disjunção entre S4 e o O.

$$S1_{\text{Destinador}} \cap (S2_{\text{Angela}} \cap (S4_{\text{Bombeiros}} \cap O_{\text{matéria}})): \text{Sanção positiva}$$

$$S1_{\text{Destinador}} \cap (S2_{\text{Angela}} \cap (S4_{\text{Bombeiros}} \cup O_{\text{matéria}})): \text{Sanção negativa}$$

- **Competência:** O sujeito (Ângela) tem a competência para a performance (é repórter) e conta com apoio de um adjuvante também competente para reportagem (Pablo) e com a conivência dos oponentes visíveis, por enquanto.

$$S2_{\text{Angela}} \cap (S3_{\text{Pablo}} \rightarrow (S4_{\text{Bombeiros}} \cap O_{\text{Matéria}}))$$

- **Performance:** Fazer uma reportagem com conteúdo que gere interesse no telespectador. A performance se mostra frustrada enquanto não ocorre um chamado. Desta forma, Ângela considera os bombeiros como oponentes.

$$S2_{\text{Angela}} \rightarrow (S3_{\text{Pablo}} \rightarrow (S4_{\text{Bombeiros}} \cup O_{\text{Matéria}}))$$

Nível discursivo

Tem-se passagens discursivas que são chave para determinar que se trata de uma matéria jornalística, inclusive com nomenclatura técnica audiovisual. A postura do sujeito da performance (Ângela) se apresenta com uma linguagem própria de repórter jornalístico. São exemplos dessas manipulações:

- “Por onde está o Plano?” (preocupação com imagem pessoal frente à câmera)
- “Espera... corta que...” (ela demonstra dirigir as decisões sobre a boa ou a má tomada)

- “Olha, você mesmo viu que é um babaca, então corta...” (mostra que quem domina os rumos do que é mostrado, ou não, é Ângela)
- “Cuidado, cuidado. Está querendo morrer!” (quando o cameraman anda de costas e está para esbarrar em algo)
- “Dá um passinho para a direita. Pequeno” (pouca intervenção de Pablo visando o melhor enquadramento)
- “Podemos trocar de lado, por causa do cabelo” (preocupação com imagem pessoal frente à câmera)
- “Não aguento mais.” (falando em particular com Pablo sobre a inatividade do quartel)

Depois de vários cortes, fica evidente a presença de somente uma câmera, operada por Pablo, que é o único a não aparecer, apesar de falar. A narrativa principal trata da reportagem que Ângela precisa fazer. Secundariamente, a forma como a enunciação se desenrola parece esforçar-se em deixar claro nesta performance que se tratam de tomadas não trabalhadas, ou editadas. Ou seja, por mais que pareça profissional para o enunciário o que está sendo revelado tomada após tomada, as falhas ainda estão ali. Tomadas equivocadas precisam ser refeitas para serem depois escolhidas e montadas para a reportagem final.

Outras passagens também demonstram a necessidade de demonstrar o equipamento ou detalhes técnicos próprios do meio, como os microfones-lapela, o fato de o cinegrafista andar com a câmera na mão e não fixá-la (dando-lhe mais mobilidade espacial), o ajuste do enquadramento, a preparação antes da tomada jornalística propriamente (via de regra, a diferente postura de Ângela com a câmera fazendo tomadas e quando está sendo preparada). A repórter revela sua personalidade quando não está valendo a tomada, mostrando seu lado humano e falível. Ao falar com a câmera, isso é reforçado com o espectador que, via de regra, também deve esperar que algo aconteça (princípio do espetáculo fílmico). Pablo também é falível, quase esbarra em algo sem saber.

O papel de Pablo, inclusive, é difuso. Ele participa da performance, mas é ao mesmo tempo passivo e ativo. Passivo porque, como personagem pouco influencia na cena. Ativo porque, em posse da câmera, é dele a responsabilidade de fazer o dispositivo funcionar e capturar as tomadas. Ou seja, entendido como personagem somente, Pablo é extremamente discreto, e por vezes se esquece de sua presença, porém, entendido junto com a câmera que porta, sua função é essencial. Quando parece para o enunciário que a participação discreta dele será de vez transformada em um olhar abstrato e metafísico como no cinema tradicional, algo faz com que se lembre que ele está ali, nas passagens, por exemplo, em que

Ângela evita que ele esbarre de costas ou que ela fale com ele “em off” da reportagem sobre como ela deveria ser capturada.

Ângela demonstra um poder maior que Pablo durante todo o processo e conduz a câmera mais que ele. Poder maior ainda que os bombeiros, pois dita a ordem de entrevistas e locais da matéria. O único poder que não tem é de encontrar aquilo que tornará a matéria mais interessante através de algo mais relevante ou fantástico do que a rotina. Uma manipulação contrariaria a lógica jornalística na qual se deve esperar o acontecimento para então informá-lo e não forçá-lo.

Como leitura abstrata, percebe-se a sugestão por um jornalismo sensacionalista desejado por Ângela, uma jovem repórter (aparentando ter entre 25 e 30 anos), buscando subir na carreira. A inexperiência de Ângela aparece nas falhas em sucessivas tomadas para a captura das entrevistas. Pablo, por sua vez, compactua com Ângela e não apresenta uma personalidade que pareça se opor à dela. Pablo seria como o olhar externo de Ângela, à medida que a acompanha e mostra ela e ao que ela quer mostrar. É um “personagem-olhar”. A audiência é apresentada a Ângela e sua personalidade. A inquietação dela tende a ser a mesma da audiência que espera que aconteça algo.

3.1.2 Sequência final: 01:05:13 – 01:10:30

Ângela e Pablo conseguiram a chave do apartamento no terraço onde ninguém havia entrado ainda. Depois de fugir dos infectados, eles conseguem entrar no recinto e se trancar lá. Pablo tem dificuldades para ligar a luz da câmera, a única com a qual eles podem contar. Ângela está em pânico. Após conseguir acionar a funcionalidade da câmera eles descobrem estar num apartamento muito estranho. Aos poucos descobrem pelas paredes fotos e recortes de notícias que dão conta de uma menina, ora mencionada como possuída, ora portadora de uma infecção rara. Como a câmera tem a única luz que eles podem usar, ela é chamada constantemente por Ângela para mostrar algo que ela descobrira no recinto. Em dado momento, ela descobre um gravador com um depoimento que parecia descrever um ritual para matar a menina mencionada. O ritual é descrito como muito delicado e perigoso. Pablo segue Ângela, ambos tensos, e ela em grande pânico,

com a câmera e sua luz até que um alçapão abre inesperadamente, curiosamente quando a gravação termina.

Pablo pede para Ângela esperar, que ele irá olhar o interior do alçapão. Ângela tenta impedi-lo. Pablo justifica: “Estamos na cobertura, Angela. Pode ter uma saída por cima. Temos que tentar.” Ângela questiona: “O que você vai fazer? O que vai fazer?!” E Pablo explica: “Vou colocar a câmera pelo buraco que tem aí.”

Pablo sobe a câmera e dá uma panorâmica para ver se encontra algo. Sem parecer encontrar uma saída aparente, continua o movimento até que o que parece ser uma criança infectada golpeia a câmera. Tudo fica escuro. Ângela, aos gritos, pergunta o que aconteceu. Pablo responde: “Alguma coisa golpeou a câmera!” Ângela indaga: “Como algo golpeou a câmera? Acende ela!” Pablo explica aos berros: “Quebrou a puta luz! Merda!” Ângela, chorando e gritando pede: “Acende ela, Pablo!” Ele constata respondendo-a: “Quebrou, não posso!” Os dois estão ofegantes e aos gritos. Ainda está tudo escuro. Só se ouvem seus gritos. Ângela grita em algum lugar do recinto: “Merda, o que vamos fazer?” Pablo tem um ideia: “Calma, não se mexa! Vou ligar a visão-noturna.”

Ao som do ligar de algum dispositivo, a imagem começa a aparecer, esverdeada, devido à funcionalidade da visão noturna. Percebe-se Ângela tentando alcançar algo sem poder ver nada. Pablo avisa: “Ok, pronto, pronto. Já estou vendo você. Ok, estende a mão.” Ângela retruca: “Eu não vejo você. Não vejo você.” Pablo tenta tranquilizá-la: “Eu vejo você.” Ele estende a mão e tenta alcançá-la enquanto ela ainda se articula sem alcançar nada. Ao tocar ela com sua mão, ela grita e ele exclama: “Calma, sou eu! Ângela, eu estou vendo você. Posso ver você pela câmera. Fique atrás de mim, ok? Seja forte. Não vai acontecer nada, vamos sair daqui. Eu prometo. Agora eu vou procurar uma saída.” Ela parece se acalmar um pouco diante de Pablo e a câmera e concorda: “Tudo bem. Tudo bem.” E Pablo pede a Ângela: “Só não me solta.”

Eles começam a sem mexer dentro do apartamento escuro somente com a visão noturna para guiá-los até uma saída. Estão ofegantes e com medo. Em dado momento, Pablo para a câmera no final de um corredor que parecia ter uma luz externa. Ao focalizar melhor repara numa silhueta extremamente magra que começa a se mexer. Pablo fica muito apavorado com o que vê pela câmera. Ângela questiona-o vendo sua reação: “Pablo, o que foi?” Ele, cochichando, responde, enquanto se movem para tentar esconder-se: “Tem alguma coisa. Ali dentro!” Eles

encontram um lugar para se abaixar, ofegantes e Pablo, ainda em voz baixa, pede para Ângela: “Não faz barulho, pelo que você mais queira. Não pode enxergar. Se não enxerga, não poderá nos encontrar.” Ouvem-se barulhos ao fundo ocasionados pelo movimento do outro ser que Pablo percebeu. Ao se aproximar, constata-se que é uma mulher extremamente magra, seminua e doente. Ela mexe nas coisas ao redor, mesmo sem poder ver. Pablo resolve levantar com Ângela e se movimentar para evitar a mulher. Ao passar por ela, Ângela esbarra em algo, que chama a atenção da mulher, que grita de forma bizarra e inicia uma correria de todos. Pablo pede a Ângela: “Corre! Corre!” Os sons emitidos pela mulher não parecem mais gritos, mas sons estridentes e agudos, definitivamente não humanos. Ângela para e questiona Pablo: “Onde está?! Não vejo nada! Me diz o que você está vendo!” Pablo focaliza na mulher, que tem aparentemente um martelo na mão e está golpeando algum móvel com extrema raiva. Ele pede, em pânico, para Ângela: “Merda, corre! Corre Angela, corre!” A mulher-monstro alcança Pablo e começa a golpeá-lo. Algum dos golpes acerta a câmera, que tem uma falha na captura de áudio e fica silenciosa por um tempo enquanto a coisa toda acontece. Ele cai e derruba a câmera enquanto ouvem-se os golpes seguidos. A câmera fica de lado no chão e pode-se perceber Ângela ao fundo, sem poder ver nada, tentando se levantar. O áudio ainda não voltou totalmente à câmera. A repórter encontra a câmera e pega-a do chão para tentar ver através da visão noturna dela. Ângela vê o monstro mordendo o que parece ser o pescoço de Pablo, que parece morto. É a primeira vez no filme que se vê o corpo de Pablo e não apenas suas mãos. O monstro percebe e passa a persegui-la. Ângela tropeça e cai, ficando de frente para a câmera que está sem operador, mas ligada. Ela se arrasta até a câmera para tentar pegá-la. Ângela para quando ouve-se mais uma vez o grito estridente do monstro. Mas desta vez ao longe e mais fino, como se não fosse a mesma. Quando Ângela para, tentando identificar onde está a mulher-monstro, ouve-se um grito estridente mais forte e próximo, atrás da repórter. A repórter é pega pelos pés e arrastada para longe do foco da câmera.

Depois do som se afastar e a imagem escurecer, ouve-se uma fala recuperada de Ângela, proferida mais cedo: “Pablo, grava tudo. Pela tua puta mãe!” Seguem-se créditos finais, com a primeira trilha musical do filme.

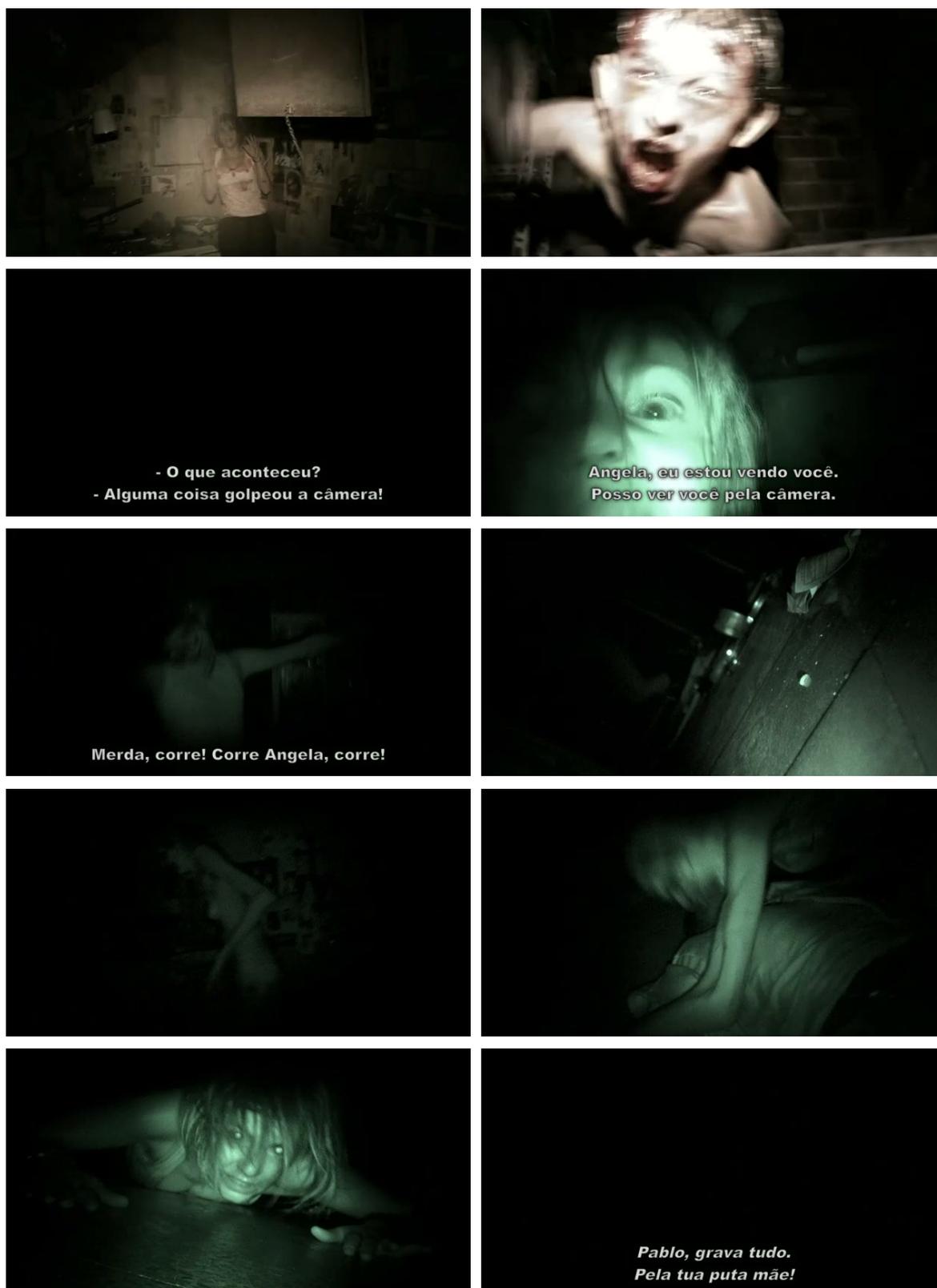


Figura 9: Sequência final de [REC]

Fonte: Captura de tela.

Nível fundamental

Percebem-se na sequência descrita as seguintes oposições semânticas mínimas, representadas no quadrado semiótico:

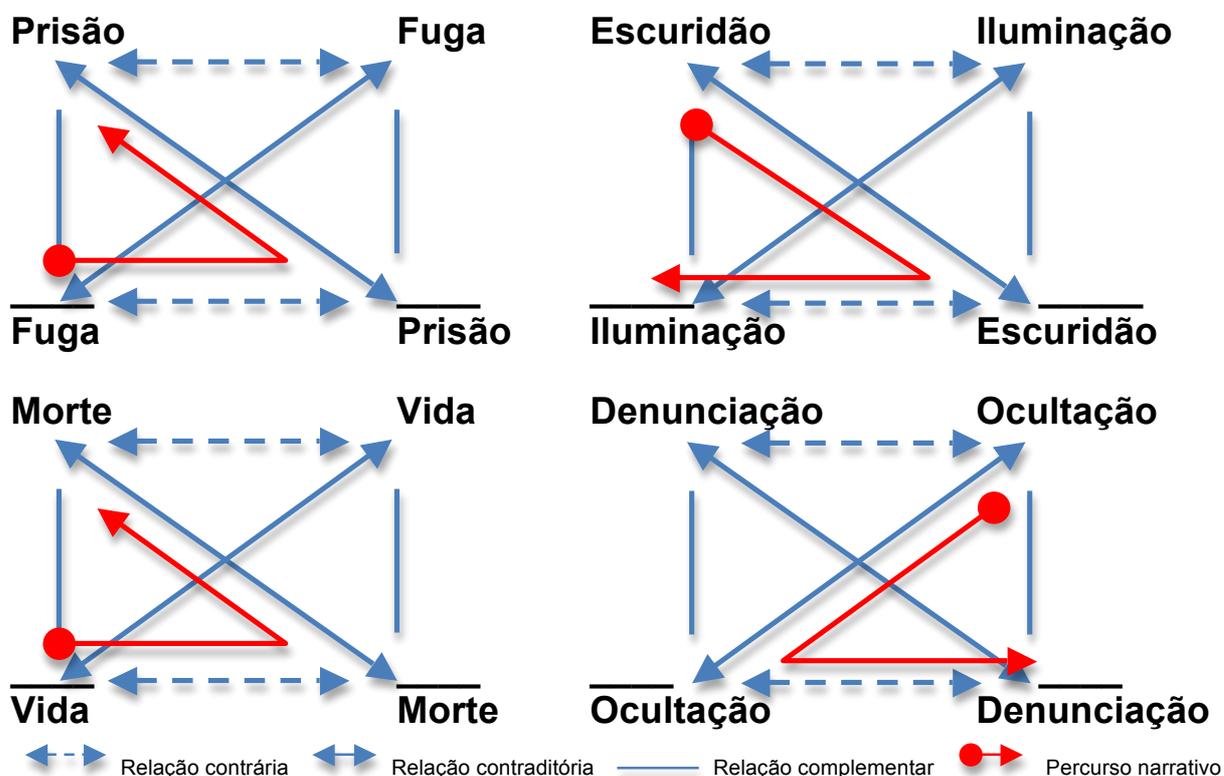


Figura 10: Quadrados semióticos da sequência final de [REC]

Fonte: Percurso gerativo do sentido, nível fundamental.

O primeiro quadrado representa a condição de Pablo e Ângela, que estão aprisionados no apartamento. Em última instância, é o único ambiente a salvo em todo o prédio, que também é uma prisão, já que foi isolado pelas autoridades como quarentena para evitar danos maiores à população por uma possível epidemia. Também pode ser entendida nessa oposição semântica a condição da mulher-monstro e do garoto que ali vivem. Nesses parâmetros, o percurso narrativo aqui se desenvolve, do ponto de vista de Pablo e Ângela, da **não Fuga** para a ilusão de uma **não Prisão** pois estão fugindo de algo se aprisionando mais e, por fim, para a **Prisão** efetivamente, pois onde estão não tem qualquer saída.

O segundo quadrado (escuridão X iluminação) condiciona o poder de ver ou de não ver neste ambiente, ocasionado tão somente pela funcionalidade de iluminar da câmera. Eles se trancam no apartamento quando fogem dos infectados e ficam à mercê da falta de luz do recinto, tornando difícil encontrar qualquer saída.

Aparentemente todas as saídas devem ter sido fechadas para evitar que os infectados dali pudessem sair. Neste sentido, tem-se um percurso que vai da **Escuridão**, quando entram no apartamento, para a **não Escuridão** quando podem contar com a câmara e, por fim para a **não Iluminação**, quando só podem contar com a visão noturna da câmara em que só o portador dela consegue ver.

O terceiro quadrado (morte X vida) é reincidente de toda a narrativa e parece que aqui a contradição deles parece ser mais apropriada. Ao longo da narrativa as pessoas que eram atacadas pelos infectados pareciam morrer, mas logo depois retornavam numa condição de morto-vivo, ou, para fins de semântica, “não vivos” mas também “não mortos”. Pablo e Ângela querem fugir, salvar suas vidas, por terem visto o que acontece com os que são atacados. Dentro do apartamento, tudo remete à morte, é um lugar sujo e abandonado, sem saída, como a morte em si. Assim, o quadrado oscila para eles entre a **não Vida** para a **não Morte** e, por fim, para a **Morte** em si.

O quarto e último quadrado representa, mais para o enunciatário, a função desempenhada por Pablo e Ângela que, sem saber o que está acontecendo no prédio em que estão presos, podem agora começar a entender os fatos. Com a câmara e sua luz eles descobrem o que pode ser a origem dos acontecimentos trágicos das últimas horas, mas parece que os segredos só começam a emergir pois eles não são todos respondidos. Desta forma, de algo inexplicável como uma **Ocultação**, o percurso tende a **não Ocultação** quando eles começam a arranhar a verdade, mas termina como **não Denunciação**, pois eles morrem sem compreender o quadro todo.

Percebem-se como categorias eufóricas e disfóricas as seguintes, respectivamente:

- Ângela e Pablo parecem ter fugido dos infectados que habitam o prédio e podem tentar achar uma saída.
- O apartamento que estão não parece ter saída e, mais do que isso, tem mais infectados para persegui-los.

Nível narrativo

Tem-se como sujeitos no nível narrativo os seguintes actantes:

- **Destinador/Destinatário/Sujeitos** ($S1_{Dupla}$): Pablo e Ângela são, ao mesmo tempo, destinador, destinatário e sujeitos da performance. Eles querem, anseiam, procuram fugir daquele prédio o quanto antes e desenvolvem as principais ações para essa performance.
- **Objeto de valor** (O_{Fuga}): A fuga é o maior desejo deles.
- **Adjuvante** ($S2_{câmera}$): A câmera pode ser considerada um sujeito facilitador, visto que é mencionada repetidamente pelos personagens e é a única ferramenta que têm para ver. Sem ela, a fuga é quase impossível.
- **Oponente** ($S3_{Infectados}$): Os infectados são os quais Pablo e Ângela fogem e são os quais ameaçam suas vidas no apartamento.

A partir disto, tem-se as seguintes relações actanciais:

- **Entre destinador, destinatário, objeto:** Ângela e Pablo têm para si que precisam sair daquele lugar. A fuga é sua maior meta. Por isso locomovem-se pelo prédio e pelo apartamento em busca de uma saída.
- **Entre sujeito e objeto de valor:** O terror que toma os sujeitos da performance é tanto que a fuga é uma questão de vida ou morte.
- **Entre sujeito, adjuvante e oponente:** Os sujeitos, representados em $S1$, têm a ajuda de um aparato (considerado aqui como sujeito) que é a câmera, cujas funcionalidades permitem a eles ver, se locomover, procurar uma saída. O oponente representado pelos infectados que habitam o prédio querem encontrá-los e atacá-los.

Uma vez identificados os papéis actantes desempenhados pelas personagens e as relações actanciais, tem-se a seguinte estrutura sintagmática:

- **Contrato:** Ângela e Pablo estão procurando uma saída do prédio. Eles fogem e se locomovem por ele até entrar no apartamento da cobertura. Só podem contar com a câmera para ver pois não há luz e fogem dos infectados que procuram alcançá-los. A câmera é indispensável e mencionada repetidamente pois os sujeitos não dispõem de qualquer ferramenta de iluminação para se localizar. Tudo acontece a partir do que a câmera pode iluminar e capturar. O sujeito da performance está à mercê da câmera.

$$S1_{Dupla} \rightarrow (S2_{Câmera} \cap O_{Fuga})$$

- **Sanção:** O contrato se resolve se a fuga ocorrer ou não ocorrer. Neste caso, trata-se de uma sanção negativa, pois eles não conseguem fugir.
 $S3_{\text{Infectados}} \rightarrow (S1_{\text{Dupla}} \cup O_{\text{Fuga}})$: Sanção negativa
- **Competência:** Os sujeitos não têm a competência para fugir quando não conseguem ver. A competência é dada pela câmera, que se torna os olhos das personagens.
 $S2_{\text{Câmera}} \rightarrow (S1_{\text{Dupla}} \cap O_{\text{Fuga}})$
- **Performance:** Tentar fugir do prédio, mas não conseguir.
 $S3_{\text{Infectados}} \rightarrow (S1_{\text{Dupla}} \cup O_{\text{Fuga}})$

Nível discursivo

Há passagens discursivas que dão evidência à dependência que Ângela e Pablo têm com relação à câmera, como se ela fosse uma extensão dos seus sentidos, especialmente a visão:

- “Liga a luz da câmera!” (em passagens em que só se tem o áudio e a escuridão é total, mesmo para os Sujeitos).
- “Vou colocar a câmera pelo buraco que tem aí.” (tratamento ferramental de fazer com que a câmera estenda a visão dos sujeitos).
- “Alguma coisa golpeou a câmera!”, “Como algo golpeou a câmera? Acende ela!” (a câmera é afetada pelas ações dos sujeitos e dos oponentes).
- “Quebrou a puta luz! Merda!”, “Quebrou, não posso!” (a preocupação de a câmera ter quebrado se dá pois ela é a única forma das personagens de poder ver).
- “Calma, não se mexa! Vou ligar a visão-noturna.” (a câmera oferece um dispositivo sobre-humano de ver no escuro).
- “Eu não vejo você. Não vejo você.” Pablo tenta tranquilizá-la: “Eu vejo você.” “Calma, sou eu! Ângela, eu estou vendo você. Posso ver você pela câmera. Fique atrás de mim, ok? Seja forte. Não vai acontecer nada, vamos sair daqui. Eu prometo. Agora eu vou procurar uma saída.” (graças à câmera, pelo menos uma personagem consegue ver).
- “Pablo, grava tudo. Pela tua puta mãe!” (a câmera é que possibilita a denúncia na narrativa; sem ela nada daquilo poderia ser visto, afinal).

A câmera é requisito mínimo para existir de tudo no texto estudado. Mesmo quando ela não captura imagem – capturando somente o áudio – ela tem participação decisiva. Uma vez que ao não capturar imagem ou som algum, estes não existem no paradigma da narrativa. Se ela era usada anteriormente na narrativa principal como instrumento de denúncia por Ângela e Pablo, agora ela era usada como ferramenta de sobrevivência. A curiosidade das personagens é um resquício

da vontade de denunciar que tinham anteriormente e os leva a perder tempo da fuga para tentar entender os fatos.

A câmera também é um elemento expressivo. A dificuldade de enquadrar ou fazer planos com calma é resultado da tensão das personagens e fica evidente na captura audiovisual. Isso enriquece o contrato de veridicção entre enunciador e enunciatário. Se antes na narrativa, deixar ou não deixar a câmera ligada era uma opção para dois repórteres procurando um furo de reportagem, agora era questão de sobrevivência. Ou seja, eles não podiam mais desligar a câmera pois ficariam sem ver e, por consequência, sem se locomover para fugir do prédio e dos infectados.

Outro aspecto no texto estudado é que procura-se dar respostas aos questionamentos de toda a narrativa, mas não são respostas claras, afinal de contas. Diferentemente de uma narrativa tradicional, em que o enunciatário espera ter todas as respostas, nesta ele se contenta com o esboço delas porque sabe que as personagens não conseguem mais explicar. Fica a cargo do enunciatário tirar suas conclusões a partir do que a câmera não captura pois sabe que mesmo ela não pode operar sozinha na busca por mais informações. Em outras palavras, o espectador aceita com mais facilidade que pontas ficarão soltas neste contrato do que se fosse num filme tradicional, em que o fechamento equivocado pode comprometer todo o filme.

Ainda sobre o contrato de veridicção e sobre o papel da câmera, o enunciatário percebe a mobilidade que a câmera proporciona e entende cada cena mais como participante e menos como o sujeito transcendental, pois a câmera não dispõe de base, acompanha personagens, pode girar e capturar qualquer lado do ambiente e, sobretudo, tem um operador que reage ao que está capturando. Como filmes amadores da internet, capturados por pessoas despreparadas, quem opera a câmera pode e normalmente reage às imagens que captura. Ou seja, a câmera deixa de ser um aparato que concede ao espectador uma segurança ou distanciamento da narrativa e mesmo ela pode ser alcançada pelas personagens quando se dirigem à câmera para falar ou mesmo do operador, que fala aos outros personagens, corre, treme, ofega, enfim, respira como um ser vivo.

A imagem, por pior que seja capturada, será utilizada, pois na realidade não haveria como refazê-la para se ter maior clareza no plano ou nos participantes da ação. Vídeos e mais vídeos na internet contêm estas características. São feitos por

pessoas comuns que, por acaso, estavam com a câmera em mãos e capturaram o inusitado, o único, enfim, a “videocassetada” que não terá como se repetir daquela forma inesperada e particular.

Como leitura abstrata, percebe-se o tratamento que se dá à câmera, neste caso, de uma quase personagem. Ou seja, não são dois sujeitos somente tentando fugir, mas duas personagens que podem contar com um aparato e frequentemente falam dele, operam ele, precisam dele. Parece que, a qualquer momento, se ele deixar de funcionar, a vida mesmo se encerra, e o apartamento escuro e sem saída torna-se a metáfora para isso. Ele sem a câmera é tão somente um espaço vazio, sem vida, em trevas e do qual só se pode ver pela câmera. Sem ela este apartamento seria o fim da linha já quando as personagens o teriam adentrado. Mesmo vendo parcamente, eles pouco entendem. No sentido espacial da cena, não se tem noção do tamanho do apartamento pois só se percebe o foco dado, primeiramente pela luz da câmera e, posteriormente, menos ainda com a luz-noturna. A morte, enfim, é a tomada do direito de perceber e entender o que acontece ao redor e, talvez por isso a “tragada” final de Ângela sendo puxada para o escuro seja essa representação. A câmera ligada captura o que ainda resta de luz própria e de fita, mas esta está livre da morte propriamente dita, pois afinal é um aparato inanimado, apesar de supervalorizado.

3.2 Cloverfield

3.2.1 Sequência inicial: 00:00:55 – 00:05:58

Na tela em preto ouvem-se sons de sintonização. Aparecem as *color bars* enquanto um som estridente substitui a sintonização anterior. A seguir, uma nova tela de sintonização apresenta os dizeres “DEPARTAMENTO DE DEFESA DOS EUA” junto a um código de arquivo. Durante esta projeção inicial, percebem-se números na parte de baixo da tela que sugerem ser o track do cartão de memória em que o material foi gravado. A tela seguinte apresenta o seguinte texto: “DOCUMENTO USGX-8810-B467. CARTÃO DE MEMORIA SD. MÚLTIPLAS IMAGENS DO CASO DESIGNADO ‘CLOVERFIELD’. CÂMERA ENCONTRADA NO

LOCAL DO INCIDENTE 'US-447', ÁREA OUTRORA CONHECIDA COMO 'CENTAL PARK'". Ao longo de toda esta introdução um texto em marca d'água informa: "PROPRIEDADE DO GOVERNO DOS EUA. NÃO DUPLIQUE."

Corta para um apartamento no centro da cidade. Na imagem percebe-se a data pelos dizeres da câmera: "27 DE ABRIL - 6:41 AM". Alguém caminha pelo apartamento carregando a câmera até chegar à vista panorâmica do apartamento para o Central Park. O usuário da câmera exclama: "São 6:42 AM. É o apartamento do pai da Beth. Ele está viajando. E o dia já começou bem!"

Corta para uma outra parte do apartamento, mais escura. O usuário da câmera passeia pelo ambiente, filmando fotos em uma estante. Corta para um quarto, mais claro, em que uma mulher dorme seminua de bruços.

Rob, o portador da câmera, se aproxima dela e chama Beth calmamente. Ela acorda, vê ele com a câmera e, voltando o rosto para o travesseiro, exclama: "- Rob, o que está fazendo?" Ele responde que nada, enquanto ela estende a mão sob a lente afastando-o e depois volta a mão para seu rosto retrucando: "Então pare." Rob não desliga e continua provocando-a: "Hum, ela está com vergonha." Beth, com a mão no rosto e sonolenta, comenta: "Já estou vendo isso indo parar na Internet." Rob responde: "Tudo bem, se cubra. Nem ligo. Estou interessado em outras coisas." Beth questiona que tipo de coisas e Rob responde que coisas como ela. Ela esboça um sorriso e uma fala.

Corta para o mesmo quarto em outro ângulo. Pelo relógio da câmera passaram-se seis minutos. Beth agora está vestida, com uma bandeja de café da manhã no colo e Rob, novamente com a câmera ligada, está brincando de atirar algum tipo de grão para acertar a boca dela. Beth pede para ele jogar novamente pois está com fome. Um breve corte e eles mudam de assunto: "- Nunca estive lá." E Rob retruca: "- Nunca estive em Coney Island? Como pode nunca ter ido à Coney Island?" Beth responde: "Não sei. Nunca fui." Rob comenta: "É muito divertido. Nós vamos.", enquanto Beth observa: "- Está animado! Me dê isso!", tirando dele a câmera e passando a filmá-lo. Rob fica sem jeito: "O que está fazendo? Do pescoço para cima." E Beth brinca enquanto ajusta o quadro: "Ninguém vai pagar por isso on-line." Rob questiona em resposta: "Nunca entrou em '12pelosnopeito.com'?" Beth retorna ao assunto anterior: "Além de algodão-doce e parque de diversões, o que quer fazer?" Rob responde: "Se eu responder isso...".

Corta bruscamente para uma nova imagem sendo ajustada ao quadro com buzinas ao fundo com outra pessoa operando a câmera e questionando: “Está ligada?”, enquanto uma outra voz feminina retruca: “Tenha cuidado!”. O novo operador, Jason, exclama enquanto tenta acertar o uso do aparelho: “A câmera não é minha. Esse botão liga ou é o zoom?”. Nesse meio tempo percebe-se que estão em uma rua movimentada em que pessoas vão e vêm e há veículos nas ruas. Quando ele finalmente parece ajustar o quadro a mulher, Lily, que está à frente da câmera, retruca: “Ótimo, assim teremos o registro do seu atropelamento.” Ele faz desdém com a piada e muda de assunto enquanto anda com a câmera tentando acompanhar o passo da mulher: “Quando o pessoal vai chegar?” Lily responde que em 2 horas e que eles devem se apressar. Ele questiona onde estão indo enquanto mexe com o zoom da câmera e ela responde que na lojinha da esquina.

Corta para um ambiente interno, a lojinha, em que a câmera é religada e ela diz o que espera dele: “Quero que use a câmera para gravar depoimentos.” Ele retruca: “Por quê? Isto não É um casamento.” Lily responde: “Eu sei que não é um casamento. Eu disse ‘como num casamento’.” Jason desabafa enquanto vira a câmera para si mesmo: “Não sei por que tenho que fazer isso. Nem sei como usar isto...”. Corta abruptamente para Beth em um trem ou metrô rindo em que se percebe a data “27 DE ABRIL - 11:14 AM”. Beth está exclamando rindo: “Não estou. Você não tem ideia.” Corta novamente para a data de “22 MAIO 18:45.”, na lojinha da esquina exatamente no ponto em que o novo operador havia cortado. Lily questiona-o enquanto carrega as compras: “Consegue me ver pelo visor?” Ele responde que sim. Ela emenda: “Eu e todas essas sacolas?” Ele conclui que ela está indo muito bem, enquanto ela passa uma das sacolas de compras para ele e conclui: “Treine fazer 2 coisas de 1 vez!”, e ele comenta enquanto ela vai saindo da lojinha: “Isso é bom. Se saiu bem!”.

Corta para uma escadaria de prédio com Jason discutindo com Lily: “Não vou carregar isto!” enquanto ela, mais acima na escadaria, retruca que é para o irmão dele. Ele discute novamente: “Mas isso é uma droga de trabalho!”. Eles discutem posições diferentes sobre a função de filmar enquanto sobem as escadas até que ela exclama: “Jason, planejo isso há 2 semanas!” e ele cede: “Gatinha, tudo bem. Vou fazer. Tranquilo.” A seguir, ele vira a câmera para si e, em tom de confiança, fala para a câmera: “Eu realmente a deixei muito irritada.” Jason volta a câmera para ela e retoma o tom de voz: “Gatinha, fica fria! Só estava brincando.”

Corta para o que parece ser um salão. Jason está com a câmera e caminha em direção de Hud, que está fixando uma faixa de boas vindas na parede. “Hud? Hud, escute! Tenho um trabalho para você.” Hud responde que já está ocupado pendurando faixas, e Jason insiste: “É mais importante. Sabe os depoimentos que as pessoas fazem nos casamentos, certo?” Hud responde que não. Jason continua: “Tudo bem. Você vai pegar a câmera e filmar as pessoas desejando boa sorte ao Rob.” Hud retruca: “Não sei. É muita responsabilidade.” Jason complementa: “E a Marlena vai estar aqui.” Hud questiona se vai mesmo, e Jason complementa que sim, passando a câmera para Hud, relutante dizendo: “Sim, então pegue e grave-a falando para o Rob.” Hud recebe o aparelho dizendo: “Não falei que eu ia fazer.” Jason conclui: “Pelo menos tente.” Hud recebe o aparelho e, depois de um breve corte, Jason está sendo filmado por Hud: “Pode me gravar. Está pronto?” Hud responde que sim e Jason fala para a câmera: “Rob, nem sei o que dizer, irmão! Boa sorte no Japão. Te amo muito e estou orgulhoso de você.” Jason faz sinal para cortar enquanto diz para Hud que é só isso. Hud, parecendo surpreso questiona se é só isso mesmo. Jason responde que sim e complementa que é fácil assim. Hud vira a câmera para si e conclui animado: “Isso até que é divertido.” Hud vira a câmera de volta para Jason, que exclama: “Divirta-se, Hud.” E este conclui: “Obrigado, cara.”

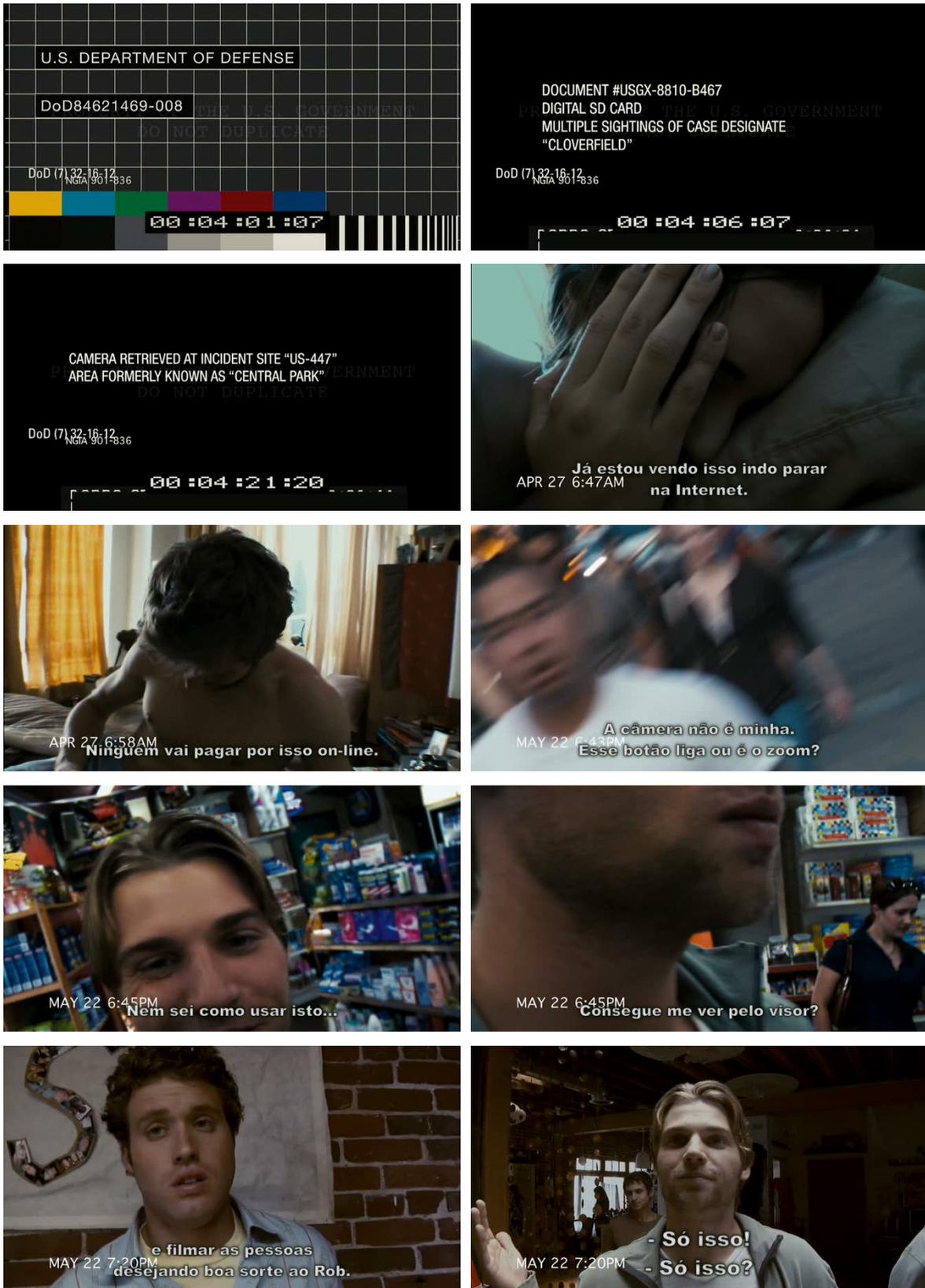


Figura 11: Sequência inicial de *Cloverfield*

Fonte: Captura de tela.

Nível fundamental

Percebem-se na sequência descrita as seguintes oposições semânticas mínimas, representadas no quadrado semiótico:

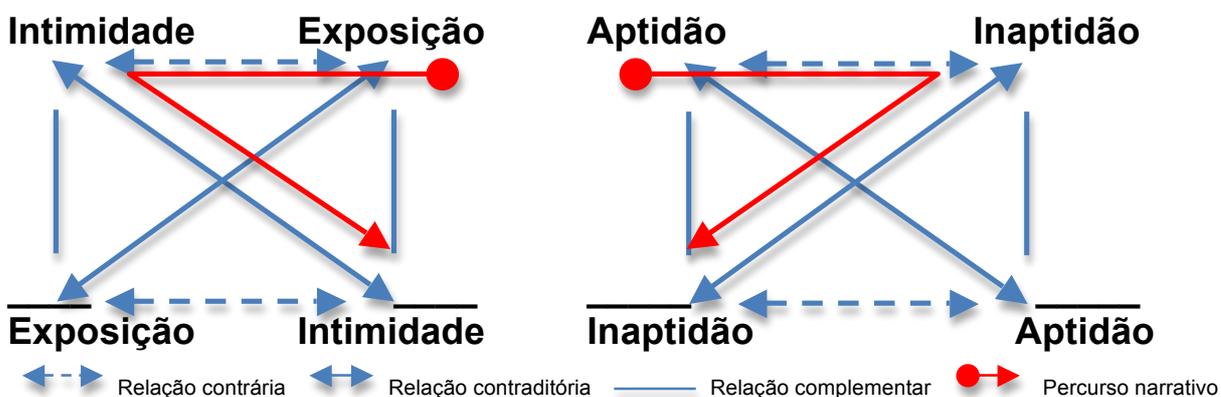


Figura 12: Quadrados semióticos da sequência inicial de *Cloverfield*
 Fonte: Percurso gerativo do sentido, nível fundamental.

O primeiro quadrado representa a condição de Rob e Beth quando estão no apartamento do pai dela (intimidade X exposição), pois estão deixando em evidência momentos de intimidade e casualidade que estão sendo expostos pela presença da câmera. Com o aparato, eles brincam com coisas aparentemente banais do amanhecer dos mesmos que acabam, ao expor suas intimidades, tornando-os críveis. A oposição ganham mais peso quando ao iniciar a projeção dá-se a entender que se trata de um documento de posse do departamento de defesa dos EUA. Uma condição peculiar, pois a intimidade do casal não parece ser assunto de segurança nacional. O percurso vai **Exposição** do documento militar, para a **Intimidade** do casal filmado, passando para a **não Intimidade** quando o conteúdo filmado não parece ser algo mais importante do que casualidades de um casal na intimidade.

O segundo quadrado (aptidão X inaptidão) representa a condição de todos os personagens que tomam contato com a câmera. Todos eles apresentam diferentes níveis de conhecimento do aparato, sendo Jason o mais inapto e Rob o mais desenvolvido. O percurso se desenvolve da **Aptidão** de Rob e Beth, para a **Inaptidão** de Jason, passando pela **não Inaptidão** de Hud, que parece ser mais familiar com o aparato.

Percebem-se como categorias eufóricas e disfóricas as seguintes, respectivamente:

- Beth e Rob parecem eufóricos com o que parece ser a intimidade de uma relação saudável e prazerosa.
- Como disfórico pode-se compreender dois aspectos; por um lado, a imposição de ter que filmar depoimentos em uma festa de despedida quando não se quer essa responsabilidade e, por outro, a própria festa de despedida em que Rob deve se transferir para o Japão.

Nível narrativo

Têm-se como sujeitos no nível narrativo os seguintes actantes:

- **Destinador/Destinatário/Sujeitos:** Lily é, nesta performance, o Destinador que dá ao destinatário Jason a incumbência de filmar depoimentos para Rob, que receberá a gravação como homenagem pela despedida. São sujeitos todos os envolvidos, pois eles trocam entre si relações e valores. Desta forma, tem-se, S1_{Beth}, S2_{Rob}, S3_{Lily}, S4_{Jason}, S5_{Hud}.
- **Objeto de valor (O_{Registro}):** O sentido de registro como objeto de valor parece ser o que melhor se encaixa e significa a vontade, desde o aspecto das filmagens como arquivos do governo, até a intimidade do casal, até os depoimentos na festa, de registrar o tempo, as lembranças, os momentos. O tom de despedida para com Rob e mesmo o aspecto arqueológico de tratar tudo aquilo como evidência do que quer que tenha acontecido para estes fragmentos serem considerados tão importantes pelo governo.
- **Adjuvantes:** Além dos próprios sujeitos da performance serem considerados adjuvantes em determinadas passagens, cabe acrescentar a câmera como um adjuvante adicional que, mesmo sem vontade própria, é fundamental para a resolução da(s) performance(s). Desta forma, S6_{câmera}.
- **Oponente:** Os próprios sujeitos listados da performance executam o papel de oponentes entre si quando discordam sobre uma ou outra ideia. Não chega a ser uma oposição definitiva, mas levemente presente.

A partir disto, tem-se as seguintes relações actanciais:

- **Entre destinador, destinatário, objeto:** O destinador, Lily, quer que o destinatário, Jason, use a câmera para registrar depoimentos para Rob, que está para se transferir para o Japão. Jason atende e não atende ao mesmo tempo à tarefa, pois repassa para Hud a incumbência depois de tê-la aceito.
- **Entre sujeitos e objeto de valor:** Todos os sujeitos demonstram um certo fetiche com o poder de registro da câmera. Apesar de aceitarem com mais ou menos facilidade a responsabilidade de portá-la, todos manipulam-na de acordo com este fetiche e mesmo mudam sua postura quando estão na presença dela.
- **Entre sujeito, adjuvante e oponente:** Os sujeitos têm a ajuda de um aparato (considerado aqui como sujeito adjuvante), que é a câmera, cujas funcionalidades permitem a eles filmar amigos e a si mesmo. Para os fins do objeto de registrar imagens para posteridade, todos são adjuvantes indiretos de Lily. Não há um oponente destacado, embora Lily possa ser considerada uma oponente quando dá a Jason a câmera para gravar e não se dá conta de que registros passados e íntimos estão sendo apagados.

Uma vez identificados os papéis actantes desempenhados pelas personagens e as relações actanciais, tem-se a seguinte estrutura sintagmática:

- **Contrato:** Alguém, primeiramente Jason, tem que ser convencido (munido de competência) por Lily a registrar depoimentos através da câmera de Rob.

$$S_{3Lily} \rightarrow (S_{4Jason} \rightarrow (S_{6c\u00e2mera} \cap O_{Registro}))$$
- **Sanção:** O contrato se resolve se Jason concordar em fazer os registros com a câmera. Primeiramente ele aceita, mas transfere para Hud a responsabilidade.

$$S_{3Lily} \rightarrow (S_{4Jason} \rightarrow (S_{5Hud} \rightarrow (S_{6c\u00e2mera} \cap O_{Registro})))$$
: Sanção positiva
- **Competência:** Todos parecem ter competência, apesar de deterem desenvoltura diferente com a câmera.

$$S_{6c\u00e2mera} \rightarrow (S_{4Jason} \cap O_{Registro}) \text{ e } S_{6c\u00e2mera} \rightarrow (S_{5Hud} \cap O_{Registro})$$
- **Performance:** Aceitar a responsabilidade de registrar depoimentos.

$$S_{3Lily} \rightarrow (S_{4Jason} \rightarrow (S_{6c\u00e2mera} \cap O_{Registro}))$$

Nível discursivo

Determinadas passagens discursivas evidenciam o contato que os sujeitos da performance têm com a câmera, entendida como recurso mínimo de existência da narrativa. Mesmo os sujeitos secundários (Beth e Rob) bem como o departamento de Defesa dos EUA têm com a câmera relações de maior ou menor importância:

- “DOCUMENTO USGX-8810-B467. CARTÃO DE MEMORIA SD. MÚLTIPLAS IMAGENS DO CASO DESIGNADO ‘CLOVERFIELD’. CÂMERA ENCONTRADA NO LOCAL DO INCIDENTE ‘US-447’, ÁREA OUTRORA CONHECIDA COMO ‘CENTAL PARK’” (o departamento de defesa considera a câmera e o seu cartão como um documento confidencial coletado numa área em que haveria ocorrido um incidente e, como registro para investigação, seu conteúdo não teria sido manipulado).
- “Hum, ela está com vergonha.” (constatação de que Beth se sente desconfortável na presença da câmera).
- “Já estou vendo isso indo parar na Internet.” (a cultura de filmar a vida pessoal e expor na internet preocupa Beth).
- “Está animado! Me dê isso!” (a câmera troca de mãos durante a captura das imagens).
- “O que está fazendo? Do pescoço para cima.” (Rob também se sente acuado quando filmado).
- “Ninguém vai pagar por isso on-line.” (Beth retoma o discurso do conteúdo parar na internet enquanto Rob está sem jeito).
- “Nunca entrou em ‘12pelosnopeito.com’?” (Rob continua na possibilidade do conteúdo ir parar na internet fazendo piada consigo mesmo).
- “Está ligada?” [...] “A câmera não é minha. Esse botão liga ou é o zoom?” (o portador da câmera, agora Jason, aprende a usá-la enquanto ela está filmando).
- “Ótimo, assim teremos o registro do seu atropelamento.” (Lily, brinca com a possibilidade de algo inusitado, como um atropelamento do portador da câmera, acontecer e ser registrado porque ele está com ela ligada).
- “Quero que use a câmera para gravar depoimentos.” [...] “Tudo bem. Você vai pegar a câmera e filmar as pessoas desejando boa sorte ao Rob.” (passagens que resumem a razão pela qual a câmera está sendo manuseada, em primeira instância).
- “Não sei por que tenho que fazer isso. Nem sei como usar isto...” [...] Eu realmente a deixei muito irritada.” [...] “Isso até que é divertido.” (a câmera também serve como escape para confidências ou pensamentos em voz alta).

Excetuando-se Lily, a câmera passa por todos os sujeitos do texto analisado. Nas passagens anteriores pode-se perceber como frequentemente o aparato é citado, bem como suas funcionalidades. Além disso, entram nos diálogos preocupações sobre qual o rumo que a imagem pode tomar depois de capturada, como um certo receio da invasão de privacidade que isso pode ocasionar, ou de como a câmera pode registrar coisas inusitadas, como um possível atropelamento do seu usuário ou um depoimento emocionado de um grande amigo ou parente, ou

ainda, como um documento militar confidencial que contém imagens importantes sobre um incidente catastrófico.

A câmera também é um elemento expressivo e de confiança. O que leva Rob a pegar a câmera e usá-la na casa do pai de Beth é resultado do que ele considera um momento de intimidade com alguém especial. Por vezes, sabendo que alguém verá o conteúdo mais tarde, alguns dos sujeitos se dirigem à câmera como que contando algo só para ela. Enquanto expressão, também cabe notar a preocupação com comportamentos da cibercultura, quando se cogita a possibilidade do conteúdo da câmera ir parar na internet e, por isso, levando alguns dos sujeitos a se conterem.

Um elemento peculiar das sequências narrativas que se sucedem é que há, pelo menos, três tempos narrativos. Num primeiro nível, em que um destinador arquiva o conteúdo da câmera que foi resultado de algum evento catastrófico e que, já de antemão, garante ao enunciatário de que se trata de um registro de um passado recente, mas ainda passado. Num segundo nível, os amigos e o irmão de Rob tentam fazer registros de depoimentos dos presentes em uma festa surpresa de despedida, e para isso usam a câmera sem perceber, num terceiro nível, que há um registro sendo sobreposto, também de um passado recente em que o dono da câmera, Rob, passa momentos de intimidade e convivência com Beth.

Sobre o contrato de veridicção e sobre o papel da câmera, o enunciatário percebe tanto a mobilidade que a câmera proporciona quanto o fato de que seu conteúdo não é manipulado, uma vez que as imagens capturadas estão na sua ordem de gravação e mesmo conteúdos antigos aparecem em fragmentos sobrepostos. As passagens em que os sujeitos demonstram não saber como operar e mesmo a que eles apertam sem querer uma função que faz ela parar de gravar e mostrar o que tinha antes de ser sobreposto entrega para o enunciatário qual a dinâmica da narrativa e quem são os sujeitos em seus papéis actanciais.

Como leitura abstrata, percebe-se o forte teor de afetividade capturado pela câmera em uso dos personagens, como a relação amorosa de Rob e Beth, a relação familiar de Rob e Jason, a relação de forte amizade entre Rob e Lily, a relação de namoro de longa data entre Lily e Jason e, por fim, a relação de uma amizade menos valorosa entre Jason e Hud, em que o primeiro tira vantagem do segundo. Os diálogos deixam o enunciatário ciente no tempo de projeção aproximado de cinco minutos destas relações e de que nenhum deles é fluente na utilização da câmera.

No geral, estas relações ficam evidentes pelo que a câmera captura, e talvez não tivessem a evidência que têm se não houvesse esse registro. É como se os depoimentos começassem antes de serem de fato capturados, ou seja, a importância das relações já é evidente nas imagens capturadas.

3.2.2 Sequência final: 01:07:00 – 01:13:40

O helicóptero acabou de cair quando foi golpeado pelo monstro gigante. A câmera ainda está ligada, inerte. Ouve-se um contato pelo rádio que comunica: “Aqui é o Hawkeye 6. Alvo ainda ativo. Iniciando Protocolo Martelo em 15min. As sirenes soarão 2min antes. Se ouvir a sirene, está na zona de explosão.” O contato do rádio parece acordar Hud, que pega a câmera mas ainda não levanta. Beth chama-o: “Acorde! Acorde! Hud! Hud, você está bem?” Ele responde com dificuldade: “O que... Acho que sim.” Beth constata: “Não consigo mexer o braço.” e, em seguida pede a Hud: “Me ajude! Me ajude! Ande, me ajude!” Com dificuldade Hud se movimenta, segurando a câmera, as imagens mostram Rob caído e o piloto do helicóptero aparentemente morto. Beth pede para Hud: “Vamos tirá-lo daí. Hud, vá para o outro lado. Vamos puxá-lo de lá. Ande, Rob!” Rob fala com dificuldade que acha que não pode se mexer e Beth o contraria, enquanto pede para Hud segurar a mão de Rob e puxá-lo. Enquanto é arrastado para fora do helicóptero, Rob grita com as fortes dores.

Quando eles param de puxar Rob, ele manifesta que a origem da dor está na sua perna e Beth tenta acalmá-lo dizendo que está tudo bem e Hud dizendo que vai estancar o sangramento. Rob insiste que não está bem e que não pode andar e Beth volta a contrariar dizendo que ele pode sim. Enquanto isso, a câmera está largada a cerca de um metro dos três, enquanto Hud trabalha em estancar o sangramento. Ao terminar os primeiros socorros, Hud fala para Rob depois deste gritar de dor pelo nó feito na sua perna: “Você está bem. Temos que sair. [...] Temos que partir antes que essa coisa exploda.” Beth e Hud ajudam Rob a se levantar e começam a se movimentar. No quadro percebe-se o helicóptero caído, a cidade ruínas ao amanhecer, aviões-caça em voos rasantes e explosões diversas.

Depois de alguns passos, Hud deixa os dois para voltar pegar a câmera que estava largada. Quando ele pega-a, distraído, ouve Beth e Rob gritarem em pânico ao verem que o Monstro está ali. Hud pega a câmera e enquadra a criatura. Num

misto de choque e maravilhamento, ele não consegue parar de filmar o monstro que, ao perceber a presença de Hud, desfere uma mordida fatal. Ouvem-se sons orgânicos da violência do monstro, enquanto ataca Hud. Em instantes, Hud cai juntamente com a câmera, que fica parada com seu rosto enquadrado. A câmera, que está com zoom automático e aparentemente um pouco avariada, está ajustando o foco. Ao fundo gritos de terror de Rob e Beth chamando por Hud se aproximam cada vez mais. Eles chegam ao corpo de Hud e aparentemente desligam a câmera.

Corta para o que parece ser o Central Park. Rob e Beth estão correndo ofegantes. Ao fundo se ouvem rugidos do Monstro. Eles chegam a uma ponte e se dirigem para baixo dela. Aparentemente em segurança, eles desfalecem cansados e Rob solta a câmera que carregava. Os dois levam um tempo para se recuperar do choque e do cansaço. Ambos choram e ofegam tentando recuperar o fôlego. Rob conclui: “Ele se foi. Todos eles se foram.” Beth concorda: “Eu sei.” Enquanto eles se levantam com dificuldade, ela acrescenta: “Temos que ir. Temos que ir. Temos que sair daqui.” Rob questiona enquanto se levanta pegando a câmera e se arrasta para uma parede: “Para onde? Não há para onde ir!” Beth, em pânico insiste: “Temos que ir! Ele está vindo!” Mas Rob resolutivo rebate: “Não, temos que esperar aqui. Vamos esperar aqui. Se esperarmos aqui, nos acharão. Estão lutando com ele agora.” Beth ainda não concorda, mas parece ceder: “Não podemos ficar. [...] Estou com muito medo. Estou com muito medo.”

Corta para o mesmo local em que eles estavam. Rob e Beth estão encostados em uma das paredes internas da ponte. Ele pega a câmera, vira-a para si e se prepara para dar um depoimento enquanto ouve-se ao fundo uma sirene, provavelmente avisando sobre Protocolo Martelo. Consternado, ele desliga a câmera. Voltando a ligar, ainda ouve-se a sirene e explosões que o distraem. Ele olha para a câmera e começa enfim o depoimento: “Meu nome é Robert Hawkins. São 6:42, sábado, 23 de maio. Há aproximadamente 7 horas, alguma coisa atacou a cidade. Não sei o que é. Se estiver vendo isto agora deve saber mais do que eu. Seja o que for, ele matou o meu irmão, Jason Hawkins. Matou meu melhor amigo, Hudson Platt, Marlena Diamond e muitos outros. Caímos aqui no Central Park e nos abrigamos sob uma ponte. Os militares começaram a bombardear a criatura e fomos atingidos. Pronta?” Rob tira a câmera do seu rosto e encaminha o quadro para Beth. Ele tenta acalmá-la para fazer o depoimento dela: “Está tudo bem. Olhe para mim.” Beth argumenta: “Não sei o que dizer.” E Rob responde: “Apenas conte a eles quem

você é.” Beth, aos prantos inicia seu depoimento: “Meu nome é Elizabeth McIntyre. Não sei o que está acontecendo. Mas vamos esperar aqui até isso passar. Nós vamos esperar aqui--”. Quando Beth está concluindo sua última frase, uma explosão parece cair sobre a ponte. Sequências se seguem de gritos, poeira e tijolos rolando sobre eles e a câmera. Ouve-se o Monstro em agonia ao fundo. Quando a lente da câmera está quase toda coberta por tijolos, concreto e poeira. Ouve-se Rob falar com Beth: “Olhe para mim, Beth! Olhe para mim. Eu te amo.” E Beth responde instantaneamente: “Eu te amo.” Uma nova explosão faz a câmera travar. Percebem-se pixels congelados na tela tentando continuar gravando.

Corta para uma praia em que está instalado um parque de diversões. O corte parece ser forçado, pois a imagem tem defeitos ocasionados por avarias na câmera e no cartão. A data é 27 de abril, 6h17m da tarde. Ouve-se a voz de Rob dialogando com Beth: “É isso aí! Admita, vai sentir um pouco de saudade de mim, certo?” Ela responde: “Hum... Vamos ver.” Rob vira a câmera que estava enquadrando a praia para eles e fala: “Tudo bem. Certo. A fita está quase acabando. O que quer falar? Diga adeus. É a última vez.” Ela pensa e conclui: “Eu tive um dia muito bom.” Eles sorriem, como que concordando. Ela encosta a cabeça no ombro dele, enquanto ele aproxima levemente a câmera. A imagem trava, descolore e pixeliza mostrando o rosto dela inteiro e parte do de Rob. Ambos parecem felizes. A fita termina a 01:13:39.

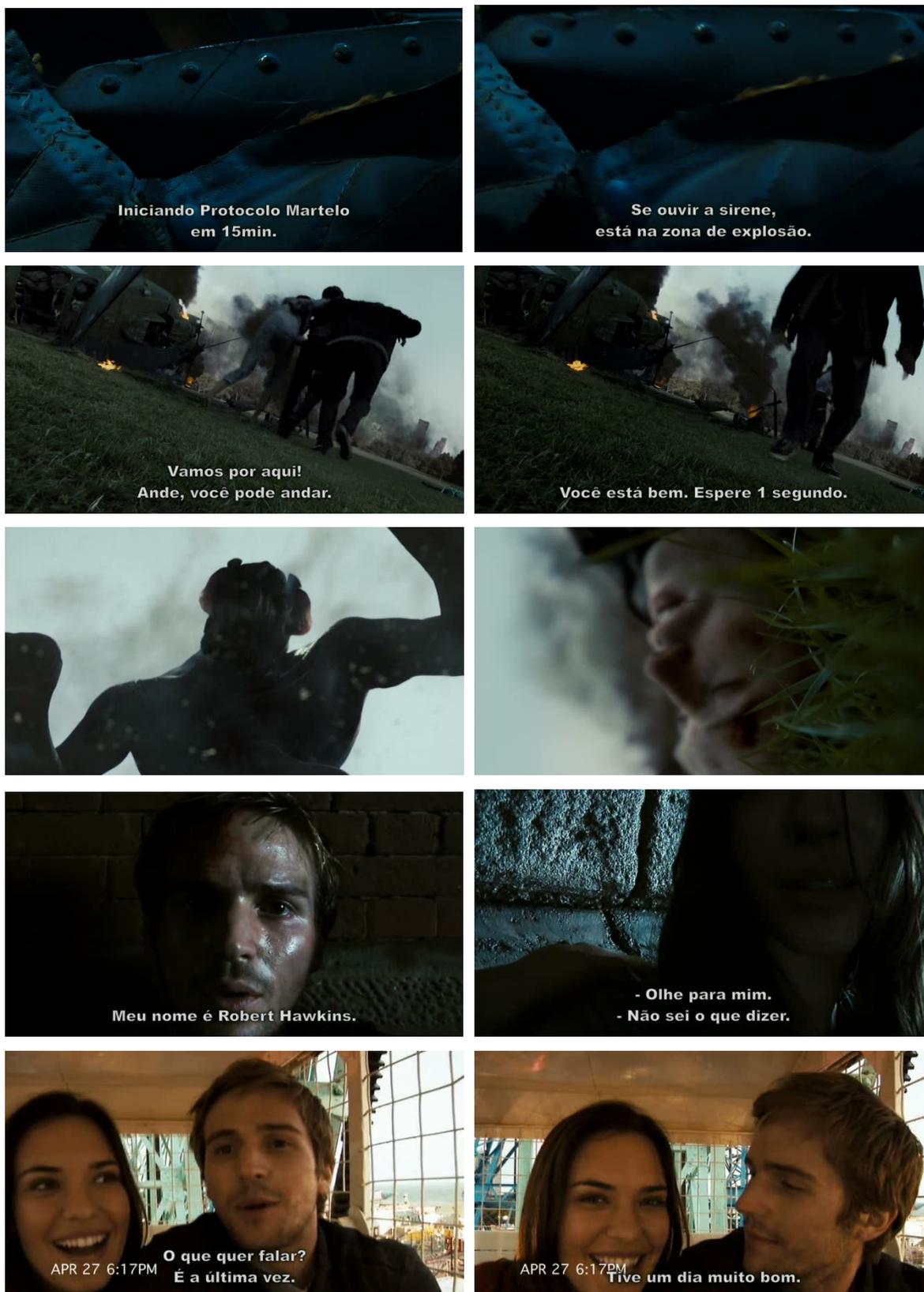


Figura 13: Sequência final de *Cloverfield*

Fonte: Captura de tela.

Nível fundamental

Percebem-se na sequência descrita as seguintes oposições semânticas mínimas, representadas no quadrado semiótico:

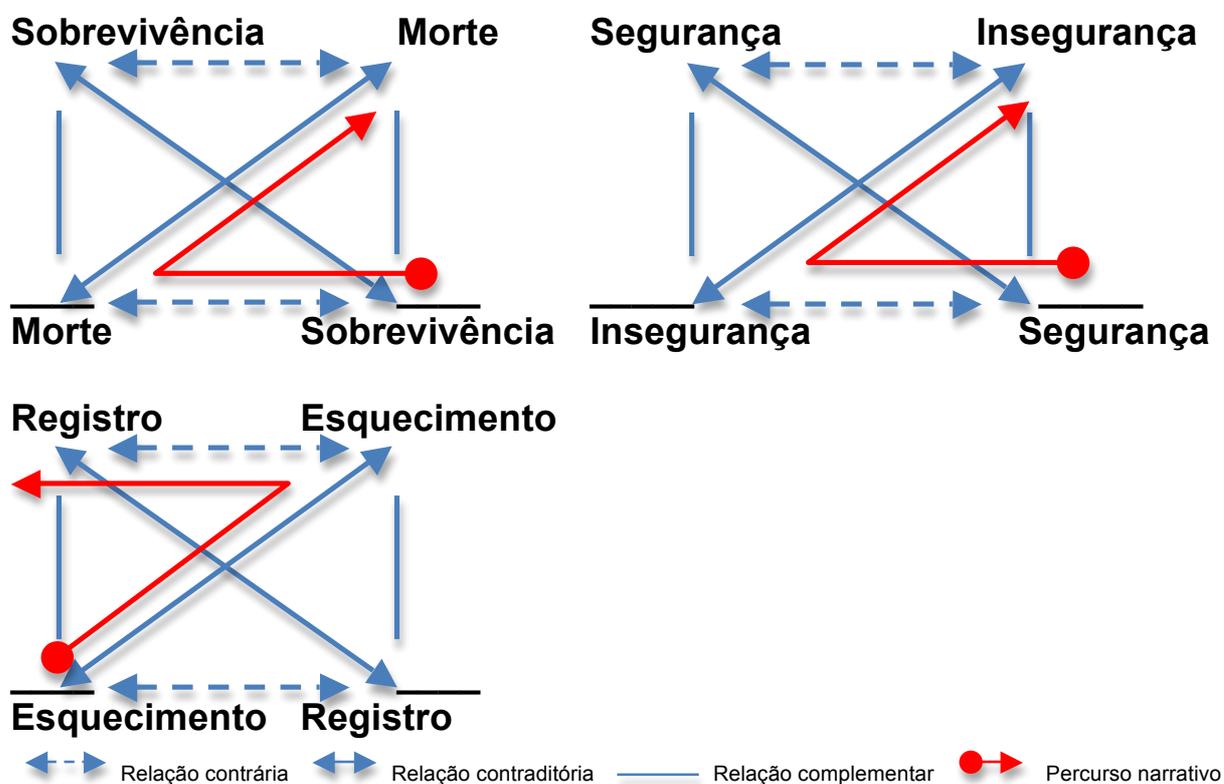


Figura 14: Quadrados semióticos da sequência final de *Cloverfield*
 Fonte: Percurso gerativo do sentido, nível fundamental.

O primeiro quadrado representa a busca de Rob, Beth e Hud enquanto procuram sair da cidade de Nova York por helicóptero mas são interceptados pelo monstro. Mesmo depois que a aeronave cai, eles buscam sem sucesso sobreviver primeiramente ao monstro e posteriormente ao Protocolo Martelo, que visa fazer um ataque maciço na área onde o monstro se encontra. Neste sentido, o percurso no quadrado se opera da **não Sobrevivência** quando o helicóptero cai e colide para a **não Morte** quando percebem que ainda não chegaram ao fim da linha e, por fim, para a **Morte** quando não conseguem escapar seja do monstro seja do Protocolo Martelo.

O segundo quadrado refere-se à oscilação entre segurança e insegurança durante a passagem do texto analisado. Por momentos, parece que eles estão em segurança, o que se mostra irreal a seguir. Quando cai o helicóptero e eles conseguem sair dele, os três parecem estar em segurança. Depois do ataque do

monstro e da fuga do casal, Rob e Beth parecem estar em segurança sob a ponte. Em ambos os casos, são adiamentos para a tragédia e eles não estavam em segurança em nenhum dos casos. Neste sentido, o percurso vai da **não Segurança** para a **não Insegurança** e, por fim, para a **Insegurança**.

O terceiro quadrado representa o papel fundamental da câmera nas mãos dos personagens. O medo da morte, a necessidade de denúncia, a busca por um não esquecimento, ou de uma sobrevivência após os incidentes trágicos, leva os personagens a manusearem o aparato para deixarem sua marca. Desta forma, misturam-se sentimentos de morte com esquecimento e de sobrevivência com registro. O percurso no quadrado, desta forma, vai do **não Esquecimento** ao **Esquecimento**, e por fim ao **Registro**, quando Rob e Beth conseguem deixar sua marca, uma vez que o registro sim valeu a pena a ponto de ser considerado um documento militar.

Percebe-se como categorias eufóricas e disfóricas as seguintes, respectivamente:

- A câmera e as possibilidades de sobrevivência são as categorias eufóricas deste texto, sobretudo porque o registro da câmera é, em última instância, a única forma de sobreviver a tragédia.
- Como elementos disfóricos, o monstro e o Protocolo Martelo, que extinguem as chances de sobrevivência de qualquer um deles, pois, ao fugir de um, não podem fugir do outro.

Nível narrativo

Tem-se como sujeitos no nível narrativo os seguintes actantes:

- **Destinador/Destinatário/Sujeitos:** O Destinador deste texto pode ser entendido como Rob, o dono da câmera, pois todos os eventos do texto final e do texto macro podem ser entendidos como a sua busca por salvar Beth, afirmar seu amor e deixar registrado momentos felizes e trágicos. Destinatário é qualquer um que recupere esse documento, neste caso o Departamento de Defesa dos EUA. Os demais envolvidos são sujeitos, incluindo o próprio Rob. Desta forma, tem-se, S1_{Rob}, S2_{Beth}, S3_{Hud}.
- **Objeto de valor (O_{Sobrevivência}):** O objeto de valor poderia ser compreendido, como no texto que inicia o filme, como o **Registro**, mas

opta-se por adotar a **Sobrevivência**, sem perder o sentido de que o registro final que a câmera pode capturar nas mãos dos personagens como sinônimo de sobrevivência, quando relacionada ao não esquecimento dos personagens e do que eles sofreram.

- **Adjuvantes (S₄câmera)**: Além dos próprios sujeitos da performance serem considerados adjuvantes em determinadas passagens, especialmente Hud, entende-se a câmera como adjuvante máximo que representa, apesar do beco sem saída dos personagens, a possibilidade de suas vidas terem algum sentido após a tragédia.
- **Oponente**: São dois oponentes claros no texto estudado: S₅monstro e S₆protocolo, este último entendido como a ação de mandar bombardear o Central Park por não se ter claro de onde veio a ordem.

A partir disto, tem-se as seguintes relações actanciais:

- **Entre destinador, destinatário, objeto**: O destinador, Rob, quer registrar, gravar, posterizar e, por isso, comprou uma câmera. Tudo que é gravado nela pode ter como destinatário ele mesmo ou, quando percebe que não irá sobreviver, qualquer um que tenha contato com a câmera depois da sua iminente morte. O objeto de sobrevivência, por isso, o contrato estabelecido entre destinador e destinatário, afinal só é sobrevivência se o conteúdo da câmera for assistido.
- **Entre sujeitos e objeto de valor**: Os sujeitos querem sobreviver.
- **Entre sujeito, adjuvante e oponente**: Os sujeitos têm a ajuda de si mesmos para tentar sobreviver aos oponentes, mas sobretudo da câmera, no caso de tudo mais falhar, seus últimos momentos estarem registrados.

Uma vez identificados os papéis actantes desempenhados pelas personagens e as relações actanciais, tem-se a seguinte estrutura sintagmática:

- **Contrato**: Os sujeitos, Rob, Beth e Hud precisam achar um lugar seguro ou fugir do Central Park para escaparem do monstro ou do protocolo Martelo. S₁Rob, S₂Beth, S₃Hud S₄câmera S₅monstro S₆protocolo

$$S_{6\text{protocolo}} \rightarrow (S_{5\text{monstro}} \rightarrow (S_{1\text{Rob}}, S_{2\text{Beth}}, S_{3\text{Hud}} \cup O_{\text{Sobrevivência}}))$$

- **Sanção:** O contrato se resolve se eles conseguirem ou não sobreviver aos incidentes. Neste caso, é uma sanção negativa.

$S6_{\text{protocolo}} \rightarrow (S1_{\text{Rob}}, S2_{\text{Beth}}, \cup O_{\text{Sobrevivência}})$: Sanção negativa

- **Competência:** A competência para tentar sobreviver todos têm ou dão uns aos outros. A câmera, em última instância, permite uma espécie de sobrevivência quando possibilita que os depoimentos sejam registrados.

$S6_{\text{câmera}} \rightarrow (S1_{\text{Rob}}, S2_{\text{Beth}}, S3_{\text{Hud}} \cap O_{\text{Sobrevivência}})$

- **Performance:** Sobreviver, o que não ocorre. Vencem os oponentes.

$S6_{\text{protocolo}} \rightarrow (S5_{\text{monstro}} \rightarrow (S1_{\text{Rob}}, S2_{\text{Beth}}, S3_{\text{Hud}} \cup O_{\text{Sobrevivência}}))$

Nível discursivo

O **depoimento** é o maior elemento discursivo deste texto. Ao início da narrativa macro, o motivo de operar a câmera era conseguir depoimentos de despedida de Rob, que estaria se transferindo para o Japão. As imagens estavam sendo gravadas sobre um conteúdo anterior em que Rob e Beth passam momentos felizes juntos. Durante a festa, em que os depoimentos dos amigos são coletados, Rob e Beth terminam devido à transferência e parece ser definitivo. Com os incidentes relacionados à invasão do monstro a NY, Rob toma para si que deve reatar com Beth a todo custo e resolve ficar na cidade apesar dos pedidos das autoridades pela evacuação.

Ao findar da narrativa, Rob e Beth, no calor dos incidentes, percebem que se amam acima de tudo e a derradeira filmagem da câmera é exatamente os depoimentos dos dois, primeiramente não entendendo o que está acontecendo em NY e, num segundo momento, quando o protocolo é executado, que eles declarem amar um ao outro antes do fim. Mesmo a imagem que sobra na memória do cartão, parece ser um depoimento em que Rob cogita de que ela sentiria falta dele, e ela, compelida a falar algo antes de acabar o tempo, diz que teve um bom dia na companhia dele.

A câmera não é tão citada nos discursos como em outras passagens, mas considerada como elemento de fundamental importância. Ou seja, ela não fica para trás nem com os destroços do helicóptero, levando à morte de Hud, ou mesmo quando Rob e Beth fogem do monstro, não deixam a câmera e levam-na consigo.

Ainda sobre a potência do depoimento no texto escolhido, a duração do cartão de memória é determinante sobre a duração da narrativa.

A câmera também é um elemento expressivo de confiança e denúncia. O que quer que esteja acontecendo em NY pode ser denunciado, e a vida dos personagens não deixará de fazer sentido. Ou seja, não largar a câmera durante a narrativa parece ser um salvo-conduto de que se tudo mais der errado as imagens falarão por si.

Sobre o contrato de veridicção, é importante notar que, por vezes, a câmera desenvolve movimentos caóticos tais que demonstram a despreocupação com planos limpos e claros sobre o que está acontecendo. Dentro do helicóptero em queda livre, quando a câmera é deixada no chão para os primeiros socorros em Rob, quando o casal alcança uma ponte para se refugiar e ele larga a câmera de qualquer jeito, pois está extremamente exaurido de forças pela fuga e, finalmente, quando o protocolo é executado, a câmera, sem um usuário manuseando, repousa capturando ângulos pouco convencionais e de difícil compreensão. A queda do helicóptero, por exemplo, é vertiginosa e parece tecer um parafuso no qual ao enunciatário não se esconde qualquer emoção próxima do fim que as personagens tenham sentido. Por sinal, em dados momentos, a qualidade da imagem capturada é menos relevante do que o som, como quando ocorre o protocolo e a ponte é demolida com o casal sob ela, a imagem é quase indefinível, mas o áudio de explosões mistura-se com a declaração de amor mútua antes que o choque do ataque trave a câmera de vez.

Ainda na linha da importância do som, percebe-se que apesar do descaso ou amadorismo em como segurar a câmera e como transportá-la, o som parece perfeito. Os sons da queda do helicóptero, os aviões dando rasantes, a respiração ofegante do casal quando corre pelo parque e, por fim, as explosões parecem mais que convincentes do ponto de vista sonoro e a despeito de as imagens serem capturadas de forma tão confusa.

Como leitura abstrata, tem-se que os fatos ocorridos em NY e capturados pela câmera ganharam a importância, no mínimo de evidência, muito parecido com um tratamento arqueológico em que um evento catastrófico pode ser remontado por fragmentos coletados em uma expedição historicista. A presentificação, a aceleração ou a sensação de a História estar sendo escrita diariamente com informação visual, sonora ou verbal, faz parecer que tudo é importante, até a mais

banal das informações. Até o fim de semana do casal em Coney Island, aparentemente banal, ganha ares de documento, quando a câmera e seu conteúdo viram propriedade do departamento de defesa e tratamento de confidencialidade tal que não se pode reproduzir e nada é apagado.

Por mais que não seja algo publicado – talvez a única diferença deste evento para os quais pessoas comuns capturam no dia a dia e postam na internet – seja que o conteúdo desta filmagem ficará arquivado para poucos verem, dada sua confidencialidade. Apesar disso, outra leitura abstrata, da imortalidade dos personagens que filmam seus últimos momentos, fica evidente e suas existências (por consequência, também, suas trágicas mortes) são justificadas e elevadas ao patamar de heróico.

3.3 *Paranormal Activity*

3.3.1 *Sequência inicial: 00:00:00 – 00:04:41*

A imagem começa com uma tela preta em que estão os seguintes dizeres: “Os produtores gostariam de agradecer às famílias de Micah S. e Katie F. e à polícia de Rancho Penasquitos por fornecer estas filmagens.” A seguir, uma noção temporal: “San Diego, CA. 18 de Setembro de 2006.”

Corta para uma sala de estar onde uma grande TV transmite um show de rock. Micah manuseia a câmera e começa a andar com ela pela sala até chegar a um espelho atrás da porta de entrada. Um breve corte e Micah está de frente para o espelho filmando a si mesmo com a câmera, que aparenta ter um acessórios de iluminação e de captação de som ambiente elaborados. É visivelmente uma câmera profissional. Outro breve corte e Micah se dirige ao ambiente anexo à sala de estar onde o telefone está tocando e confia para a câmera: “Vamos atender o telefone.” Ao alcançar o telefone, seu tom de voz muda: “Ei, amor, e aí?”

Corta para a porta da frente da casa. Micah está com a câmera abrindo a porta e mostrando a rua. Um carro branco conversível está chegando na casa e estaciona no que parece ser a entrada da garagem. Do carro Katie pergunta antes de desligar o veículo: “O que é isso?” Ele responde: “Olá, amor.” E ela continua: “É o que estou

pensando?” Micah complementa, andando em direção à frente do carro para enquadrar melhor Katie: “É. Não sei o que pensa, mas seja o que for, é.” Ela observa a câmera e constata: “Penso que é uma câmera gigante.” Um breve corte e ela complementa: “O que houve com aquelas pequenas, de mão?” Enquanto aproxima o zoom nela, ele questiona-a: “Vai estacionar o carro ou vai ficar me olhando?”

Corta para a sala de estar. Micah vai em direção à porta enquanto Katie entra em casa dizendo sobre a câmera: “Isso é... grande e impressionante, e tem uma luz bem forte.” Ao chegar nela, Micah pede para ela beijar a câmera e ela se nega: “Eu não vou beijar a câmera. Quanto isso custou? Quanto? Beijo você, não a câmera.” Eles se beijam.

Corta para a sala de estar, Micah está filmando Katie, enquanto ela pede para ele virar algo na câmera: “Vira esse negócio. Vira esse negócio.” Ela sai do enquadramento e vai mexer no que ela queria que virasse. Percebe-se a caixa de onde aparentemente a câmera acabou de ser retirada. Ela pergunta: “Será que vai funcionar?” e ele responde: “Acho que vai ser interessante. Capturar, o que seja, fenômeno paranormal.” Um breve corte e ela está novamente na posição de entrada da casa falando: “Se está ocorrendo ou se não está ocorrendo... Sério, quanto pagou por isto?” Ela ainda está com a bolsa, chaves e celular que chegou em casa. Ele responde: “Quase a metade do que eu ganhei hoje.”

Corta para Micah filmando ela subindo as escadas e falando: “Obrigada. Jantar?” Ele deixa ela sem jeito quando ela percebe que ele está filmando ela subindo. Quando ela está quase entrando em um recinto no segundo piso, ele conclui: “Certo, eu faço o jantar.” E ela acha ótimo.

Corta para a sala de estar. Os dois estão enquadrados em plongée por Micah que segura a câmera virada para os dois. Ela acena e diz: “Aqui estamos. Estamos estranhos.” E ele argumenta: “Por que estranhos?” Katie justifica: “Ficar olhando pra cima.” Micah explica: “É, mas é porque não está olhando direto para a câmera.”

Então eles deixam de olhar para o visor e olham para a lente da captura. “Aí está você.” “É.”

Corta para a cozinha. A câmera repousa sobre o balcão, capturando Micah de costas cortando algo e falando: “Não, vai capturar o que acontecer com a gente e quando algo estranho acontecer, vamos poder registrar perfeitamente.” Katie se aproxima da pia, pega uma garrafa de vinho e questiona: “Ah, então, sempre que olharmos pra trás, vamos lembrar das filmagens?” Ele responde: “Espero que qualquer ruído seja filmado,

então saberemos o que é, e poderemos reagir.” E enquanto olha para a câmera, filmando-o, conclui fazendo sinal de um corte fatal: “E... Cuidar disso. Seja o que for. Se for uma dessas crianças vizinhas obcecadas por você, tentando espiar o quarto à noite, vamos dar um jeito.” Katie argumenta: “Só se o garoto estiver me seguindo desde os meus 8 anos. Então não acho que é isso.” E ele conclui: “Talvez.”

Corta para outro ângulo na mesma cozinha. A câmera está novamente sobre o móvel, do lado oposto, enquanto os dois estão comendo onde ela estava antes. Micah se dirige à câmera e fala com ela como se ela fosse um ser vivo: “Ei, você está bem? Tudo bem com você?” Katie pergunta, mas não tem resposta: “Está falando com a câmera?” Ele está em frente à câmera continuando a falar com ela: “Está feliz? Tem bastante bateria?” Katie, contrariada, brinca: “Era para estar apaixonado por mim. Não pela máquina.”

Corta para outro ângulo na cozinha, novamente. Micah está aparentemente lavando louça de costas, enquanto Katie filma-o. “Vamos dormir com essa câmera, sabe? Vou colocá-la no quarto” diz ele. Ela parece surpresa.

Corta para mais um ângulo na cozinha. Katie está com a câmera, filmando Micah, sem jeito, e dizendo: “Você é bonitinho. Ficou tímido, olhou pro outro lado. [...] É, isso mesmo.”

Corta para os dois comendo um ao lado do outro. A câmera está repousando virada para eles.

Corta para a sala de estar em que Katie está mais à vontade, manuseando algo sobre o sofá. Micah está de pé com a câmera, com luz ligada próxima a ela, falando: “Testando, está testando?” Ela, já um pouco contrariada, retruca: “Esse é o último teste, né?” Ele complementa: “Sim. Pode falar, por favor?” Enquanto ele se afasta filmando, ela faz o teste: “Olá, Micah. Você é o melhor namorado do mundo...” Um breve corte e ele está filmando ela de outra sala de estar, há uma distância de cerca de 8 metros. Micah pede para que ela em voz alta diga algo. Ela questiona: “O que quer que eu diga?” Enquanto aproxima o zoom, ele responde: “Algo em voz baixa.” Ela ainda questiona novamente, agora em voz baixa, enquanto continua fazendo o que estava fazendo: “Que quer que diga?” Quando o zoom chega ao máximo, ele pede novamente: “Sussurrando.” Ela retruca que está sussurrando. Ele diz que não. Katie então fala suspirando: “Estou sussurrando agora.” Micah conclui: “Isso, sim. Acho que pegou. Certo, isso valeu o dinheiro.” E enquanto se aproxima dela, andando para a sala de estar: “Vamos para a operação cama. Legal.”



Figura 15: Sequência inicial de *Paranormal Activity*

Fonte: Captura de tela.

Nível fundamental

Percebem-se na sequência descrita as seguintes oposições semânticas mínimas, representadas no quadrado semiótico:

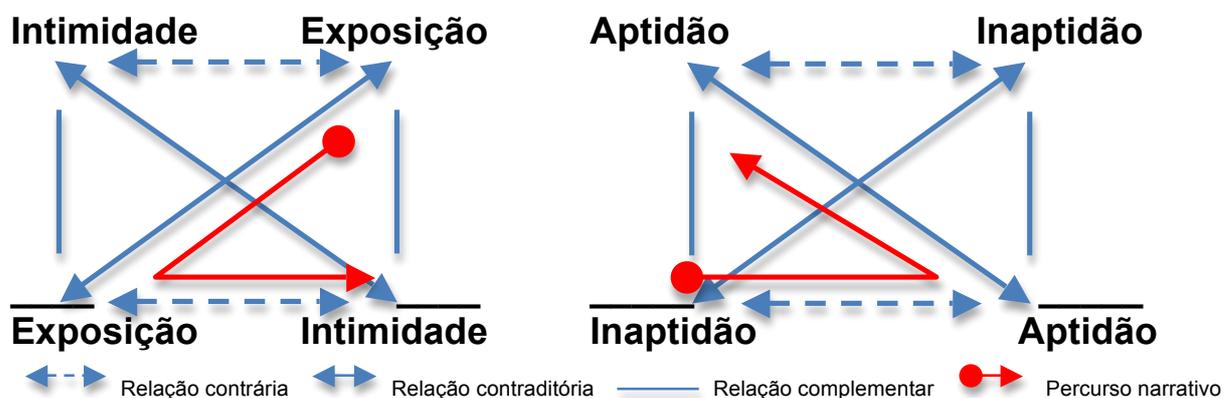


Figura 16: Quadrados semióticos da sequência inicial de *Paranormal Activity*

Fonte: Percurso gerativo do sentido, nível fundamental.

O primeiro quadrado refere-se à oscilação entre o que é íntimo e o que é exposto pelo olhar da câmera. Momentos de intimidade acabam sendo revelados, sem muito tratamento, de coisas relevantes a coisas banais, sem um juízo claro da real importância do que é capturado. A câmera invade a privacidade quando é ligada e manuseada. A preocupação em deixá-la, mesmo que sem alguém operando, ligada sobre um móvel para tê-los em conjunto no enquadramento, já mostra como o comportamento dos dois se alterou com a presença dela. Temos, assim, o percurso que vai da **Exposição**, para a **não Exposição**, quando Katie se sente acuada com a presença da câmera sem conseguir evitar seu uso, para, enfim a **não Intimidade**, quando, apesar da relutância dela, as imagens estão sendo capturadas e, com isso, expondo a intimidade dos dois.

O segundo quadrado semiótico percebido envolve as passagens em que eles demonstram não dominar totalmente ou a surpresa com as funcionalidades da câmera, como a forte luz ligada a ela, ou o fato de ela ser mais profissional do que o esperado e mesmo a qualidade da captura do áudio. Desta forma, o percurso de sentido que se tem vai da **não Inaptidão**, pois eles sabem operar minimamente o equipamento, passando pela **não Aptidão**, quando as funcionalidades não parecem muito claras ainda, até chegar à **Aptidão**, quando eles aprendem a operar o mecanismo apropriadamente.

Já de início percebe-se que o que é eufórico para uma das personagens não é para a outra e por isso, uma oposição é criada. Percebe-se, dessa forma, que o que é eufórico para Micah, envolvendo a presença da câmera e o fetiche de tê-la por perto como num reality show, é disfórico para Katie, que não se sente totalmente à vontade com a presença do equipamento por perto.

Nível narrativo

Tem-se como sujeitos no nível narrativo os seguintes actantes:

- **Destinador/Destinatório/Sujeitos:** O Destinador deste texto é Micah, que compra a câmera para investigar os ruídos que têm incomodado Katie durante a noite. Ambos são destinatários e sujeitos. Desta forma, tem-se, $S1_{Micah}$ e $S2_{Katie}$.
- **Objeto de valor ($O_{Câmera}$):** Neste texto, percebe-se que a própria câmera é objeto de valor, implícito pelas ações de Micah em operá-la e não largá-la desde que a mesma foi tirada da caixa.
- **Adjuvantes:** Os adjuvantes podem ser considerados os próprios sujeitos que aceitam a condição de se expor para a câmera.
- **Oponentes:** Não oponente(s) claro(s) neste texto. Talvez possa ser compreendido como uma leve força oponente à contrariedade de Katie em algumas passagens com a câmera.

A partir disto, tem-se as seguintes relações actanciais:

- **Entre destinador, destinatário, objeto:** O destinador, Micah, sob o pretexto de investigar os ruídos noturnos, comprou uma câmera. Tudo que é gravado nela pode ter como destinatário ele mesmo ou Katie ou ambos. O objeto de consiste nele dominar o aparato e utilizá-lo para capturar algo durante a noite que seja revelador sobre o que perturba o sono de Katie.
- **Entre sujeitos e objeto de valor:** Enquanto Micah tem fetiche pela câmera, Katie é mais contida.
- **Entre sujeito, adjuvante e oponente:** Katie é, ao mesmo tempo, adjuvante e oponente da performance. Considerando que ela se realiza, a força adjuvante tende a ser mais efetiva.

Uma vez identificados os papéis actantes desempenhados pelas personagens e as relações actanciais, tem-se a seguinte estrutura sintagmática:

- **Contrato:** Micah tenta fazer com que Katie se familiarize com a câmara para os eventos noturnos possam ser revelados.

$$S1_{\text{Micah}} \rightarrow (S2_{\text{Katie}} \cap O_{\text{Câmara}})$$

- **Sanção:** O contrato se resolve se não houver uma contrariedade definitiva para que a câmara seja utilizada, ou seja, a aceitação com isso. Desta forma, a sanção é positiva, pois Katie não recusa.

$$S1_{\text{Micah}} \rightarrow (S2_{\text{Katie}} \cap O_{\text{Câmara}}): \text{Sanção Positiva}$$

- **Competência:** A competência se adquire aos poucos na performance, pois ao passo que eles se tornam mais desenvolvidos na presença da câmara, aprendem melhor a utilizá-la. A insistência de Micah em utilizá-la colabora para isso.

$$S1_{\text{Micah}} \rightarrow (S2_{\text{Katie}}, S1_{\text{Micah}} \cap O_{\text{Câmara}})$$

- **Performance:** Familiarizar-se com o aparato.

$$S1_{\text{Micah}} \rightarrow (S2_{\text{Katie}}, S1_{\text{Micah}} \cap O_{\text{Câmara}})$$

Nível discursivo

A câmara está no centro das atenções. Micah trata-a como uma criança com um novo brinquedo. Sobre o pretexto de usá-la para acompanhar a atividade noturna no quarto deles e, por contar com tempo e recursos livres para operá-la, Micah compra a câmara para, entre outras coisas, brincar de *reality show* e apimentar mais a relação dos dois. Diversas passagens evidenciam seu fetiche com o aparelho:

- [...] Micah está de frente para o espelho filmando a si mesmo com a câmara, que aparenta ter um acessório de iluminação e de captação de som ambiente elaborados. É visivelmente uma câmara profissional. Outro breve corte e Micah se dirige ao ambiente anexo a sala de estar onde o telefone está tocando e confidencia para a câmara: “Vamos atender o telefone.” (Como em outras passagens, Micah trata o aparelho como um ser vivo).
- Micah vai em direção à porta enquanto Katie entra em casa dizendo sobre a câmara: “Isso é... grande e impressionante, e tem uma luz bem forte.” Ao chegar nela, Micah pede para ela beijar a câmara [...]. (Alusão ao aspecto sexy da câmara na intimidade dos dois).

- Micah se dirige a câmera e fala com ela como se ela fosse um ser vivo: “Ei, você está bem? Tudo bem com você?” Katie pergunta, mas não tem resposta: “Está falando com a câmera?” Ele está em frente a câmera continuando a falar com ela: “Está feliz? Tem bastante bateria?” Katie, contrariada, brinca: “Era para estar apaixonado por mim. Não pela máquina.”
- Corta para outro ângulo na cozinha, novamente. Micah está, aparentemente lavando louça de costas, enquanto Katie filma-o. “Vamos dormir com essa câmera, sabe? Vou colocá-la no quarto” diz ele.
- Corta para mais um ângulo na cozinha. Katie está com a câmera, filmando Micah, sem jeito, e dizendo: “Você é bonitinho. Ficou tímido, olhou pro outro lado. [...] É, isso mesmo.”
- “Isso, sim. Acho que pegou. Certo, isso valeu o dinheiro.” E enquanto se aproxima dela, andando para a sala de estar: “Vamos para a operação cama. Legal.”

Nota-se que Micah vê a câmera como um brinquedo quase que erótico, lida com ela como ou age em sua frente como alguém em um reality show sabendo que está sendo filmado e, por vezes, trata-a como um sujeito.

Sobre o contrato de veridicção, é interessante notar as atitudes das personagens se mostrando diferentes com a presença da câmera, aprendendo a usá-la enquanto a operam. As passagens com a surpresa de Katie pelo fato dela ser melhor do que uma câmera popular de mão, bem como a constatação de Micah de que a captura de áudio valeu o investimento, servem para justificar a qualidade acima da média do equipamento. As passagens de intimidade entre os dois demonstram seu estilo de vida e, aos poucos, as suas preocupações com os ruídos noturnos. A relação que Micah tem com o aparelho visivelmente o excita como a uma pessoa que é transformada em celebridade de forma instantânea.

A ciência de que estão sendo filmados muda um pouco seu comportamento, porém percebe-se uma leve edição, quando não se tem todos os momentos em que a câmera é ligada ou desligada por um dos dois. Parece que estes fragmentos foram removidos ao se montar as imagens capturadas pelo filme. No geral, parece que eles estão fazendo para si mesmos um objeto de entretenimento. Micah vê a chance adicionar um novo ingrediente na relação. Katie não parece se importar muito, mas não apresenta resistência. Como leitura abstrata, pode-se apontar a lógica do *reality show* em que banalidades da intimidade são tratadas com relevância.

3.3.2 Sequência final: 01:30:10 – 01:37:00

Micah entra no quarto filmando e Katie está deitada na cama entre os lençóis. Ele circunda a cama, solta a câmera sobre ela e fala com Katie: “Está pronta? Vamos sair daqui.” Ela nega e ele insiste: “Vamos para o carro.” Katie reforça seu desejo de ficar: “Eu não quero ir.” Contrariado, Micah insiste: “Como não quer ir? Vamos sair dessa casa agora.” Ela argumenta que não quer sair e complementa: “Por favor, fique comigo.” Ele não se convence: “O que está dizendo?” e Katie reforça: “Acho que é melhor se ficarmos. Por favor. Não quero ir. Não quero sair. Confie em mim.” Micah está perplexo: “Quer ficar aqui, dormir nessa cama e ser arrastada pelo corredor de novo? Acho que não!” Ela sentencia: “Vamos ficar bem. É melhor se ficarmos.” Ele fica consternado: “Ficou maluca...? Não sei o que está acontecendo, mas é loucura. Porra!”, e sai do quarto, deixando a câmera ali onde havia deixado. Katie, sozinha, conclui: “Acho que ficaremos bem agora.” Fecha os olhos e aparenta, pela expressão, uma tranquilidade maior do que os eventos deveriam provocar.

Corta para o quarto dos dois na posição que normalmente ficou a câmera nas outras noites, em um tripé, enquadrando a cama e a porta. São 11:59:53 da noite. O lettering comunica: “NOITE #21 - 8 de Outubro, 2006”. À meia noite em ponto, Katie se levanta lentamente, fica em pé ao lado da cama, olhando para ela e fica na mesma posição enquanto Micah dorme tranquilamente até às 03h15. Ela começa a se movimentar e deixa o quarto lentamente, pegando as escadas e descendo para o andar térreo. Ouve-se ao fundo sua movimentação lá embaixo.

Em dado momento ela grita muito alto e Micah salta da cama assustado procurando por ela. Ele segue os gritos e vai ao andar de baixo atrás dela. Ele chega no andar térreo e tenta entender o que está acontecendo: “O que aconteceu, amor?” A seguir, ele, em pânico, exclama: “Que porra?! O quê...” A seguir ouve-se um confuso som sugerindo o contato deles e um corpo caindo no chão.

Ouvem-se passos subindo as escadas. Katie entra no quarto empunhando uma faca na mão direita em riste. Sua camiseta está com manchas de sangue. Ela anda até a lateral da cama e se senta no chão, recostando-se na cama. Ela começa a mexer o tronco para frente e para trás repetidamente.

O vídeo acelera para às 6h14, dia, quando o alarme de despertar toca. Katie continua recostada fazendo o mesmo movimento. Novamente o vídeo acelera, agora

para às 1h55 da tarde, quando o telefone toca. Cai na secretária eletrônica: “Não podemos atender. Deixe sua mensagem após o bipe.” A seguir, ouve-se a mensagem deixada pela amiga de Katie: Oi, Katie. Não tenho ouvido de você. Você não tem mais ido às aulas. Me ligue de volta para saber como está. Ou eu passo aí. Tchau.”

Corta para a mesma posição de câmera, mas são 9h20 da noite. Katie está no mesmo lugar, fazendo o mesmo movimento. Ouve-se a campainha. A amiga de Katie está na porta e chama por eles: “Gente, estou aqui embaixo.” Ela consegue entrar na casa, desativando o alarme e continua perguntando por eles: “Olá?” Em dado momento, ela percebe o que supõe-se ser o corpo de Micah, grita em pânico e sai. Quando ela grita, Katie para por instantes de se mexer. Quando volta a silenciar, ela retoma o movimento repetitivo.

Corta para 30 minutos depois. Ouvem-se batidas na porta. Na segunda vez, sem resposta, alguém entra na porta lá embaixo anunciando: “Olá. Polícia! Olá?” Sem resposta, ele continua: “Estamos entrando.” Enquanto entra, ele troca comunicações com o rádio da polícia: “Qual o chamado, 7? Há alguém ferido? Cativo?” e chama novamente por alguém na casa: “Olá! Alguém em casa? Polícia!” Katie continua se mexendo como antes todo o tempo. Percebe-se a luz de uma lanterna na parte de baixo da casa. O policial detecta: “Encontramos um corpo. Aqui. Está aqui. Preparem-se para checar o resto da casa.” Neste momento a luz do quarto do outro lado do corredor acende sozinha. Ela se apaga, e a porta do quarto se fecha quando se percebem os dois policiais subindo as escadas, avisando: “Polícia! Tem alguém em casa? Estamos subindo! Polícia!” O policial da frente, primeiro não percebe Katie e ainda avisa em voz alta: “Polícia! Olá?” A seguir, nota Katie no quarto, aponta a lanterna para ela e chama-a, enquanto avisa seu parceiro: “Senhora? Tem uma mulher aqui.” Katie aparentemente sai do transe e começa a se levantar, questionando se é Micah. Ela se levanta totalmente e o policial detecta sua faca: “Ela tem uma arma. Afaste-se.” Ela se levanta totalmente e vai em direção aos policiais perguntando: “Onde está Micah?” Os policiais se afastam apontando armas para ela, avisando: “Abaixe a faca! Abaixee a faca!” Ela não para. Entendendo como uma possível agressão, eles atiram nela logo que ela sai da porta do quarto. Eles estão tensos. Um dos policiais avisa pelo rádio: “Houve tiros, uma mulher ferida.” Eles continuam vasculhando a casa e vão conferir nos quartos se não há mais alguém na casa. Eles entram no quarto em que a luz havia se acendido sozinha: “Polícia!” Um deles constata: “Quarto limpo.” O outro questiona: “Certeza? Checou a cama?” e o primeiro reforça que sim.

A imagem escurece, aparecendo os dizeres junto de um fotografia do casal: “Dedicado a Micah & Katie” Ainda se ouve o movimento dos policiais na casa. Um deles constata: “Tem uma câmara. Polícia!” O outro complementa: “Quarto limpo.” O primeiro não compreende: “Que diabos é isso?” Enquanto pede para o parceiro fazer contato pelo rádio: “3-48 pelo rádio. Código 4.” Enquanto o título “*Paranormal Activity*” substitui a fotografia e dedicatória ao casal, ainda ouve-se o policial falando: “Não toque, é evidência.”

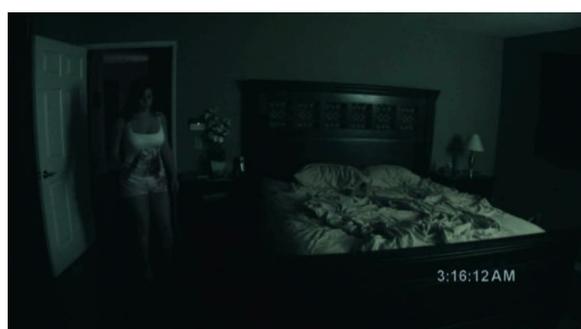
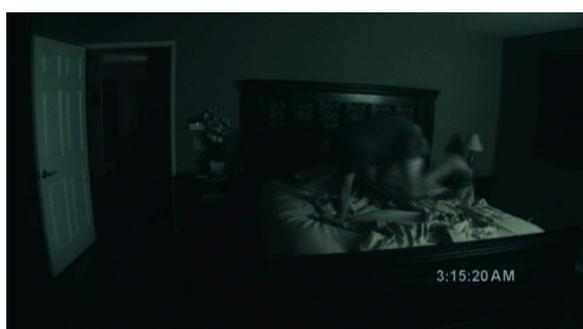
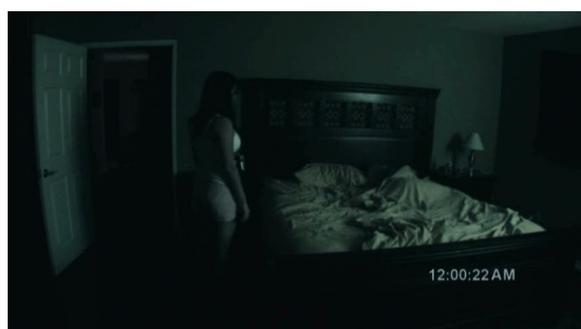
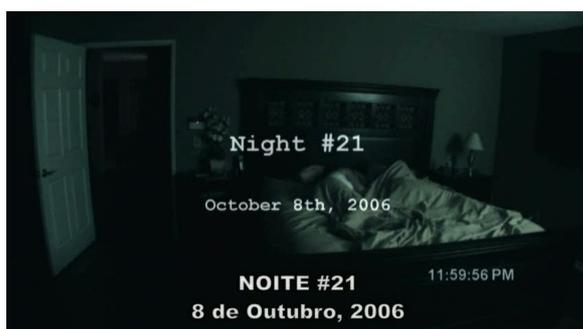




Figura 17: Sequência final de *Paranormal Activity*

Fonte: Captura de tela.

Nível fundamental

Percebem-se na sequência descrita as seguintes oposições semânticas mínimas, representadas no quadrado semiótico:

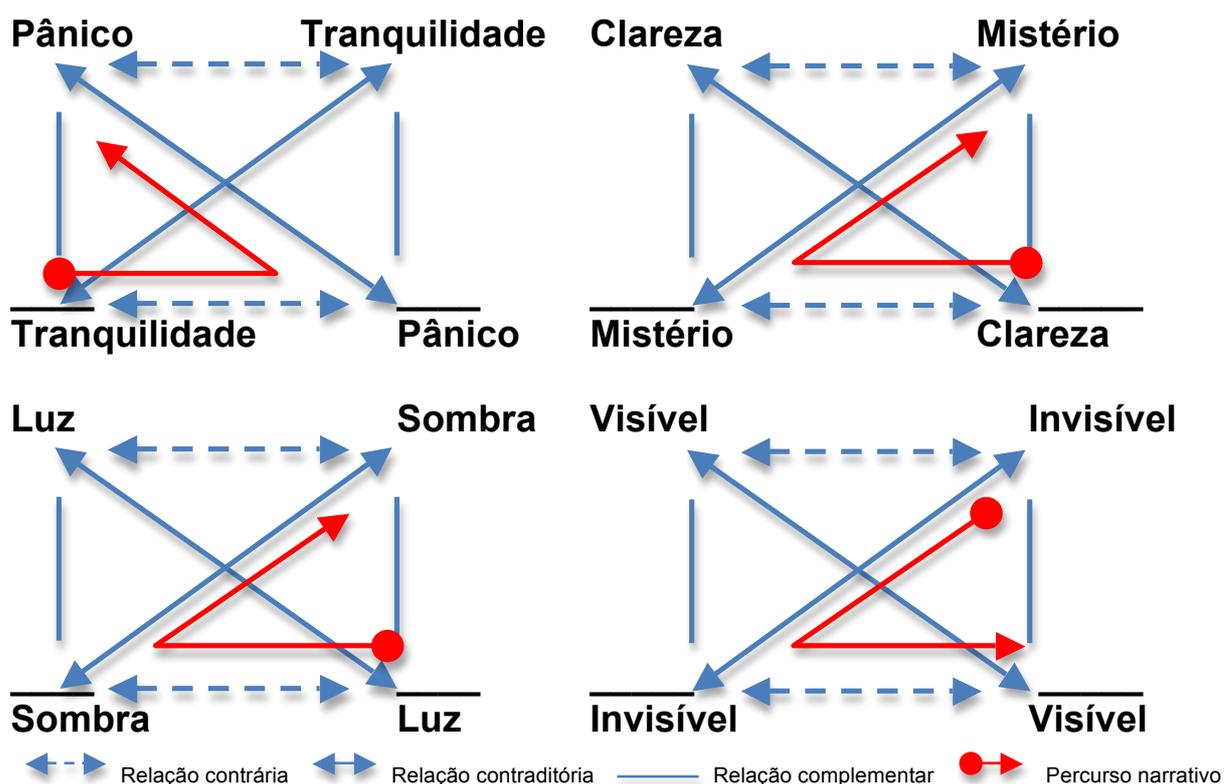


Figura 18: Quadrados semióticos da sequência final de *Paranormal Activity*

Fonte: Percurso gerativo do sentido, nível fundamental.

O primeiro quadrado refere-se à transição que ocorre dos estados de tranquilidade e pânico e vice-versa. Primeiro, Micah repousa tranquilo e acorda em pânico por ouvir gritos e Katie não estar por perto. Ao encontrá-la mais pânico por vê-la de uma forma estranha e com uma faca nas mãos. A seguir, Katie, que gritava

em pânico retorna para o quarto, aparentemente em total tranquilidade. A transição continua a ocorrer quando a amiga de Katie visita o casal passa da tranquilidade para o pânico no momento que vê o corpo de Micah e, similarmente o mesmo com os policiais que, apesar não entrarem num pânico como os outros personagens, reagem com pouca tranquilidade ao ver Katie com uma faca e antes de entrarem no quarto com a porta fechada. Desta forma, o percurso pode compreendido como da **não Tranquilidade** para o **não Pânico** para, enfim, chegar ao **Pânico** nos comportamentos das personagens.

O segundo quadrado semiótico refere-se à condição geral da narrativa em que não se tem clareza total do que provoca o comportamento de Katie, e mesmo de todos os acontecimentos. Há um ar de dúvida quanto a, primeiramente, o que está acontecendo com Katie e, num segundo momento, quando ocorrem coisas longe da lente da câmera, quando só se tem o som para se informar, sem mencionar o comportamento do quarto que acende a luz sozinha e fecha sua porta da mesma forma. Neste sentido, tem-se o percurso da **não Clareza**, passando para o **não Mistério**, quando se faz alguma ideia do que está acontecendo, até por fim, chegar ao **Mistério**, quando se resolve a ação e não se tem clareza total sobre o que desencadeou tudo, ou seja, o que motivou Katie a agir.

O terceiro quadrado trata da condição imagética que está em toda a ação relacionando-se ao contraste entre luz e sombra. Estas duas condições estão presentes em várias passagens do texto e, por vezes, são comunicativas, quando se percebe a luz do quarto acender e apagar, a luz da parte de baixo acender quando há alguém entrando na casa, ou mesmo a luz da lanterna dos policiais se movimentando pela casa. Por fim, as sombras estão acompanhadas do mistério, quando se encerram as imagens e os sons permanecem, enquanto os policiais ainda sem respostas, encontram a câmera e só podem concluir que tudo ali é evidência e precisa ser investigado. Neste sentido, parte-se da **não Luz**, para a **não Sombra** e, por fim, para a **Sombra** definitiva, pois apesar de perceber em partes o que ocorreu, não se pode afirmar com certeza o que aconteceu com Katie, que parecia tranquila, desencadear a complexa ação.

Por fim, o quarto quadrado identificado trata de passagens relacionadas à câmera e que remetem ao enunciatário sobre o que se vê e não se vê, do que é visível e o que é invisível. Primeiramente, supõe-se que as atitudes de Katie sejam provocadas por algum tipo de força invisível que toma conta dela e faz com que ela faça as coisas

que faz. Além disso, os acontecimentos do andar térreo são invisíveis e só sugeridos pelo áudio que é capturado pela câmera. Por isso, o invisível também comunica, embora não se tenha certeza do teor dos acontecimentos. Assim, tem-se o percurso do **Invisível**, passando pelo **não Invisível** e terminando no **não Visível**, pois sabe-se que a ação ocorre, não é invisível, porém também não é visível totalmente.

Como elementos eufóricos e disfóricos, tem-se os seguintes elementos:

- Como eufórico, a aparente tranquilidade de alguns momentos quando parece que coisas ruins não vão acontecer, o que se mostra transitório.
- Como disfórico, pode-se destacar a inevitabilidade da tragédia. Apesar de saber que algo muito errado está acontecendo, tanto Micah quanto Katie resolvem continuar vivendo ali.

Nível narrativo

Tem-se como sujeitos no nível narrativo os seguintes actantes²⁰:

- **Destinador/Destinatário/Sujeitos:** O Destinador deste texto é Micah, que compra a câmera para investigar os ruídos que têm incomodado Katie durante a noite. Ambos são destinatários e sujeitos. Desta forma, tem-se, S1_{Micah} e S2_{Katie}.
- **Objeto de valor (O_{Paz}):** Neste texto, nota-se que as personagens foram até onde podiam para tentar resolver um enigma e isso os levou a desafiar uma força invisível e, aparentemente, imbatível. Tudo que querem é poder dormir em paz.
- **Adjuvantes:** Pode se considerar como adjuvante a própria câmera que os ajudou a chegar até ali e que, apesar de todas as funcionalidades, se mostrou insuficiente para revelar o que está acontecendo. Apesar disso, a memória dos dois é homenageada quando, na análise das imagens, se percebe que eles foram vítimas de algo inexplicável. Desta forma, S3_{Câmera}.
- **Oponentes:** O oponente deste texto é algo invisível, que pode ser considerado uma entidade paranormal que toma conta de Katie, fazendo-

²⁰ Interessante notar que se fosse tomada a Entidade como Sujeito da performance, Micah seria considerado o oponente, Katie e os policiais como adjuvantes e o objeto de valor da entidade seria a morte. É um ponto de vista viável, mas como a narrativa num todo trata como protagonistas Micah e Katie, opta-se por não fugir desta lógica.

a ferramenta para ocasionar a tragédia que é documentada. Desta forma, $S4_{Entidade}$.

A partir disto, tem-se as seguintes relações actanciais:

- **Entre destinador, destinatário, objeto:** O destinador, Micah, ao comprar a câmera, provocou uma força invisível que se alimenta de crença. Buscando respostas para si e para Katie, tentando conseguir paz, alcançou algo exatamente oposto, negativo.
- **Entre sujeitos e objeto de valor:** Micah e Katie querem paz, mas eles já foram longe demais na luta contra a entidade.
- **Entre sujeito, adjuvante e oponente:** Entre sujeito e oponente é uma batalha sem chance de superar. O adjuvante, na figura da câmera, serve para documentar os acontecimentos, preservar a memória do casal e deixar um legado para quem venha a enfrentar problema similar.

Uma vez identificados os papéis actantes desempenhados pelas personagens e as relações actanciais, tem-se a seguinte estrutura sintagmática:

- **Contrato:** Tentar conseguir a paz entre o casal e que quer que seja que os esteja perseguindo à noite.

$$S1_{Micah}, S2_{Katie} \rightarrow (S4_{Entidade} \cap O_{Paz})$$

- **Sanção:** O contrato se resolve se não houver acontecimentos nesta noite, ou seja, se o casal conseguir dormir em paz. Desta forma, a sanção é negativa, pois a entidade não descansa da disputa.

$$S4_{Entidade} \rightarrow (S1_{Micah}, S2_{Katie} \cup O_{Paz}): \text{Sanção Positiva}$$

- **Competência:** A competência não é alcançada pelo casal. Na tentativa de fugir do embate, Micah sugere que eles devam partir, mas Katie (sob, ou não, influência da entidade) opta por não fugir.

$$S2_{Katie} \rightarrow (S1_{Micah} \cup O_{Paz})$$

- **Performance:** Envolve a tentativa de descanso em paz do casal – que se mostra inútil – na qual a câmera documenta com imagem e som (por vezes, somente som) e permite a investigação posterior.

$$S3_{C\grave{a}mera} \rightarrow (S4_{Entidade} \rightarrow (S2_{Katie}, S1_{Micah} \cup O_{Paz}))$$

Nível discursivo

Há uma grande sensação de impotência por parte de Micah e Katie. Eles chegaram ao ponto em que não se pode fugir ou lutar contra algo invisível e poderoso. Katie está estranha e parece que a entidade está ligada a ela e ao seu passado. Aparentemente o fato de ela não tentar entender não oferecia risco ao casal, mas ao tentar documentar com a câmera, eles provocaram algo invisível e poderoso.

O apego de Micah com a câmera faz com que ele a leve para todos os lados. Durante as noites, a câmera registrou situações estranhas e bizarras, desde a porta se fechando sozinha, o lençol se mexendo e, por fim, Katie sendo puxada da cama na noite anterior. Mesmo na noite em que eles querem entregar os pontos, o aparelho é ligado na mesma posição dos últimos 20 dias para velar pelo seu sono. Desta vez, o que foi capturado foi a sequência de eventos que levou Katie a matar Micah, ficar em transe por quase um dia, até que a amiga e a polícia detectam o que aconteceu na casa, e, por fim, a morte da própria Katie quando sai do transe e vai para cima dos policiais.

Em dados momentos ao longo do filme, e mesmo no texto final estudado, a câmera parece exercer um aspecto *voyeur* deficitário por deixar o enunciatário em situação delicada quando não está onde deveria para mostrar algo. Ou seja, às vezes, o que a câmera não mostra é mais assustador do que algo que ela efetivamente captura. Isto faz o enunciatário elaborar mais sobre o que ele não vê, mais do que se estivesse visualizando. Por isso, a importância da captura do som ser profissional no aparato. Também em determinados momentos a condição da narrativa tradicional de poder levar o sujeito transcendental para o passado ou para ambientes onde a ação está mesmo acontecendo são falhas toleradas pois sabe-se que a câmera, estando ali, como personagem dos acontecimentos, não tem este poder. Fica a cabo do enunciatário juntar os pontos. Estes aspectos enriquecem o contrato de veridicção, uma vez que a câmera não tem poderes para capturar algo sem o manuseio de um dos personagens, por mais que ela seja deixada ligada em dadas situações. Ou seja, as falhas técnico-narrativas corroboram o teor de “realidade” que o filme sugere.

4 Comparações, cruzamentos, conclusões

Neste item procura-se apontar comparações possíveis entre os três filmes estudados, cruzar a informação obtida através de sua análise e tirar algumas conclusões. Desta forma, abordam-se principalmente os aspectos narrativo, as características técnicas e de linguagem e, por fim, elementos conceituais que corroboram ou não as hipóteses iniciais da pesquisa.

Sobre os aspectos narrativos, a partir da análise semiótica, constatam-se algumas similaridades entre os textos estudados, a constar:

A câmera como sujeito

No esforço do simulacro metodológico de se identificar quem são os actantes da performance bem como seus papéis actanciais, percebeu-se que se tornou muito recorrente e conveniente do ponto de vista narrativo considerar a câmera como um sujeito, sobretudo um actante adjuvante, nos plano de conteúdo e de expressão. Evocando o que Machado (2007) apresenta sobre a função do sujeito na tela percebe-se que a câmera nos filmes pseudoamadores deixa de existir somente como meio transcendental de levar o espectador a qualquer ação sem ser afetado pelo que o filme apresenta e passa a fazer parte da ação. Isto é reforçado pelas constantes citações nos discursos acerca da câmera, por vezes, referindo-se a ela como um ser vivo ou quando algumas personagens usam a câmera para confidenciar.

A mobilidade que ela apresenta passando de mão em mão ou mesmo quando ela está sem operador identificável atribui ao espectador/enunciatário a condição de quase participar do filme. Algo que subverte um pouco a ideia de que o sujeito no cinema é intocável, transcendental e ubíquo é o fato das personagens se referirem não só à câmera, mas para a câmera como que quase se comunicando diretamente ao espectador. Ainda, o enunciatário não faz parte da ação, é claro, mas sua condição de segurança e conforto da suspensão da descrença é levemente desestabilizada, em ordem de não se esperar cortes naturais e “invisíveis”, estabilidade de planos, bem como coerência destes e, sobretudo, que nem todos os fatos da narrativa ficarão claros pois, diferente do cinema tradicional, a câmera assume o papel de um sujeito que já não tem o poder de estar em diferentes lugares ao mesmo tempo.

Contratos de veridicção e persuasão

Várias passagens dos filmes/textos estudados contêm discursos (plano do conteúdo) que reforçam a presença da câmera em cena e, curiosamente, seu aprendizado com ela. No início dos três filmes, por exemplo, pistas são deixadas ou as regras são apresentadas sobre como se desenvolverá a narrativa toda e o nível de conhecimento das personagens sobre o manuseio do equipamento.

Em *[REC]*, os primeiros planos sugerem que está sendo gravada uma reportagem com Ângela Vidal. A sequência de erros nas tomadas dela identifica duas coisas principalmente: que ela é falível e tem uma personalidade com a câmera filmando e outra sem, além de supor que tudo que se verá a partir dali não é editado, ou seja, além de ser linear do ponto de vista da captura, não foi cortado qualquer conteúdo, como as falhas na tomada de reportagem de Ângela.

Em *Cloverfield*, a câmera passa de mão em mão, e os usuários demonstram diferentes níveis de conhecimento sobre o uso do equipamento. Eles testam zoom, não sabem direito o funcionamento de determinadas funções e questionam a real necessidade de usar a câmera. Acima de tudo, não operam direito a câmera, quando em determinadas passagens de desligamento e religamento da câmera, conteúdos sobrepostos de uma gravação prévia emergem.

Em *Paranormal Activity*, a primeira cena é inaugural da câmera recém-comprada. Micah está sozinho em casa, ligando-a pela primeira vez e chegando ao ponto de mostrá-la ao espelho. Katie questiona ao tomar contato com ela sobre o porquê dela ser tão profissional em detrimento de uma câmera que ela está mais acostumada e ter uma luz tão grande. Para completar, Micah constata que o acessório de som da câmera valeu o investimento quando testa a distância e precisão do áudio que ela capta.

Ainda no contrato de veridicção do plano do conteúdo, e agora se referindo aos textos finais de cada filme, há uma certa familiarização com o equipamento e mesmo de que sua existência por perto é indispensável. Em *[REC]*, quando estão no quarto escuro a única possibilidade que Ângela e Pablo têm de ver é primeiramente pela luz da câmera e, posteriormente, com a funcionalidade dela de filmar no escuro com uma visão noturna. Em *Cloverfield*, ela oferece a chance das personagens deixarem seu depoimento quando tudo mais falha para eles conseguirem sobreviver. O mesmo acontece em *Paranormal Activity*, quando as personagens não sabem mais o que fazer, senão continuar registrando para ter subsídios para resolver o problema.

Desfecho trágico

Todos os três filmes apresentam um final trágico. Dos três, somente *Paranormal Activity* sugere que seu conteúdo tenha sido editado após coletado para tentar explicar o que aconteceu na casa de Micah e Katie e prestar-lhes uma homenagem póstuma. Nos outros dois, sugere-se que o conteúdo foi exposto tal qual ele foi capturado e que não haveria qualquer influência nele. De qualquer forma, parece comum aos três sugerir que as imagens são evidências, quase com teor arqueológico, para tentar compreender o que aconteceu num passado recente. Ou seja, não só os três filmes se referem ao passado, como as personagens que ele captura não estão mais presentes para dar depoimentos sobre os acontecimentos porque todos foram mortos. Subentende-se que se fosse de outra forma, não haveria motivo de existência destas narrativas senão como material para edição de um documentário com entrevistas aos envolvidos. Exceto talvez por *Cloverfield*, em que outros convidados da festa pudessem ser chamados para depor ou em *Paranormal Activity* que a amiga de Katie ou o especialista em paranormalidade pudessem ser chamados para complementar com depoimentos sua visão sobre os fatos, entende-se que o que a câmera apresenta é tragédia pura.

Ainda nesta lógica, e evocando novamente a ideia de que a câmera seja um sujeito, pode-se compreender que o equipamento não só pode ser considerado uma personagem (mesmo que eletrônico) dos filmes, como ele seria o único sobrevivente, sem o qual a história dos demais seria perdida. Não fosse a câmera estar presente, nada daquilo poderia ser visto e possivelmente compreendido. Em *Cloverfield*, a primeira informação é de que a câmera é uma evidência de um acontecimento militar, e na última fala de *Paranormal Activity*, o policial percebe a câmera e avisa a seu parceiro para não tocá-la pois ela é evidência do que aconteceu ali.

Sobre os aspectos ligados especialmente ao plano da expressão e, por isso, se referindo aos elementos técnicos e de linguagem, tem-se as seguintes percepções a partir das análises:

Comportamento das matrizes da linguagem e dos subcódigos

Primeiramente sobre os subcódigos da linguagem audiovisual, percebem-se recorrências nos três filmes e nos textos a partir deles estudados. Um dos principais

trata do enquadramento ou da dificuldade de se estabelecer como ele acontece, como é comum no cinema tradicional. Ou seja, não há nos três filmes preocupações claras em deixar os enquadramentos objetivos, muito menos de deixar personagens bem apresentadas ou situações. Em várias passagens, a câmera está enquadrando um personagem sem mostrar sua cabeça ou, em cenas que se sugere uma perseguição, em que pouco ou quase nada se entende do que os está perseguindo. Excetuando-se *Paranormal Activity*, em que Micah parece dedicado a fazer algo profissional e, pelo menos na primeira metade do filme, ocupa-se em deixar a câmera estrategicamente colocada para enquadrar os dois no mesmo plano. Na segunda metade ele parece não ter mais esta preocupação, senão de levá-la consigo sempre que possível.

Outro forte ponto detectado acerca das matrizes mínimas da linguagem (visual, sonora e verbal), nota-se que nos três filmes o amadorismo é sugerido na imagem e não no som. Apesar de *Paranormal Activity* ter um som com mais sujeira por capturar áudio ambiente da casa, o fato de que a câmera foi preparada para pegar sons sobrenaturais justifica essa abertura maior na captação. Nos demais filmes o som é bastante objetivo e mais irreal do ponto de vista da produção do que seria o som realmente captado. Sabe-se que em produção audiovisual o som é um “calcanhar de Aquiles” que compromete toda um filme com uma imagem bem produzida caso o áudio não seja de qualidade igual ou superior. No caso dos filmes estudados, sim, o áudio é superior à imagem. Novamente falando de *Paranormal Activity*, quase toda a sequência final se sustenta mais no áudio do que a câmera captura do que necessariamente na imagem, uma vez que a ação principal ocorre longe das lentes. Em *Cloverfield*, a precisão sonora das cenas é digna de nota de excelência em filmes de ficção científica, especialmente porque muitos sons são efeitos especiais na pós-produção. Curiosamente, diferente dos outros dois filmes, não se tem ideia de como é o equipamento que eles manipulam. Em *[REC]*, sobretudo câmeras destinadas à captura de imagens jornalísticas como a que eles utilizam são configuradas para capturar somente o microfone da repórter para evitar que ruídos de fundo atrapalhem a reportagem, porém a qualidade do áudio ao longo do filme também excede as expectativas que um especialista em audiovisual que sabe que tipo de equipamento está envolvido.

Por fim, referente a aspectos discursivos e socioculturais das narrativas, dentro do recorte da problemática que é hipótese desta pesquisa, tem-se a cultura da mobilidade, questões de memória e imortalidade e a câmera como fetiche. Optou-se por esse enfoque dentre tantos possíveis na cultura contemporânea, na hipótese de que o contrato de veridicção destes filmes seja reforçado e viável como objeto de entretenimento somente nesta época, porque ao enunciário é crível câmeras estarem ao alcance de usuários sem preparo técnico, sobretudo na plataforma digital. A cultura da mobilidade trata muito da questão da internet, mas trata também do acesso e viabilidade de tecnologias de comunicação ao alcance da sociedade.

Culturalmente, é aceitável que qualquer um possa fazer suas produções caseiras e que tudo deva ser capturado por aparatos que cada vez mais melhoram a qualidade de imagem e som que capturam. Acontecimentos são tidos como mais presentes e registráveis porque a qualquer momento pode-se sacar um celular com a câmera, filmar, editar no próprio aparelho e postar na internet. De aparelhos tradicionais analógicos que separavam a captura da extração, agora pode-se fazer tudo quase em tempo real. Vive-se na iminência de catástrofes que podem ser percebidas e compartilhadas de qualquer lugar do mundo. Como exemplo recente, o tsunami no Japão tem imagens melhores de pessoas que foram vítimas ou estiveram presentes na hora que a água invadiu sua cidade do que qualquer reportagem possa trazer ou que qualquer filme de ficção científica possa reconstituir.

A ideia de que o que foi capturado foi feito por pessoas que estavam lá e não necessariamente tinham o preparo técnico para fazê-lo com critério faz com que, mesmo que as imagens não tenham qualidade, sua agenda e impacto no público seja maior. Vale ressaltar que muitas pessoas relatam a intenção de não assistir em hipótese alguma a *Paranormal Activity* por saber do que se trata o filme e por medo do choque que ele possa causar ao assisti-lo. Este medo de tomar contato com o filme não é igual ao de assistir os da saga SAW (Jogos Mortais), cujos enredos são baseados em tortura explícita e flagelação humana, pois lá no fundo, o espectador sabe que é tudo produzido, do sangue artificial às próteses amputadas. Resumindo, a lógica produtiva dos filmes pseudoamadores torna-se, no contrato de veridicção, mais consistente do que filmes coirmãos do gênero terror. A noção de que o imprevisível pode acontecer quando não se tem um preparo cinematográfico a partir de características que o público leigo não sabe definir, mas faz ideia de como seja

produzido faz com que filmes que exponham a lógica produtiva, como os pseudoamadores, sejam mais convincentes, do ponto de vista da sensibilidade na hora de assisti-los.

Para concluir, duas noções ligadas não só à cultura da mobilidade, mas à condição humana contemporânea, especialmente ligadas ao plano do conteúdo nestes filmes, referem-se à memória e imortalidade possível pelas tecnologias (no caso, audiovisuais) e ao tratamento deste aparato próximo ao do fetiche. A primeira noção refere-se à condição de que as tragédias dos filmes não são esquecidas e mesmo os envolvidos são imortalizados quando suas ações são registradas. A segunda refere-se ao apego necessário a algumas personagens com esse equipamento, reforçando seu tratamento de sujeito quase vivo e com o qual não se vê mais intransigência em tê-lo por perto para registrar o que quer de fantástico e catastrófico ou mesmo pequeno e particular esteja acontecendo aqui e agora. O contraponto, especialmente em *Cloverfield* e em *Paranormal Activity*, sobre a intimidade e casualidade das personagens é tão importante quanto a tragédia que os acomete. Isso é mais uma cláusula no contrato de veridicção entre enunciador e enunciatário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa dedicou-se a analisar o cinema “pseudoamador” como expressão da cultura da mobilidade. A partir de uma abordagem semiótica, procurou-se mapear os aspectos fundamentais, narrativos e discursivos das enunciações destes filmes para determinar quais marcas da enunciação dão subsídios para o estabelecimento do contrato de veridicção entre enunciador e enunciatário, especialmente ligados à cultura da mobilidade. Para este fim, a pesquisa, aparentemente, atingiu os objetivos e contribuiu para a significação destes filmes pseudoamadores, bem como de um debate possível relacionado ao termo “pseudoamador”.

A alcunha "pseudoamador" primeiramente tinha a intenção de ser temporária até que se encontrasse uma definição melhor sobre este subgênero de terror. Felizmente ou infelizmente, não se encontrou este termo, embora se tenha certeza da pertinência na delimitação e diferenciação destes filmes. Ainda sobre os filmes estudados, entende-se que é uma tendência atual sua lógica produtiva e que o seu estudo pode continuar a dar frutos. *[REC]* e *Paranormal Activity* renderam sequências, enquanto *Cloverfield* ainda estuda esta possibilidade. Conclui-se que *The Blair Witch Project*, cujas características são importadas nestes filmes, talvez tenha sido lançado antes de sua época e atualmente talvez fosse menos criticado.

A abordagem sobre se a potência desses filmes reside em parte na cultura da mobilidade se mostrou pertinente, embora se tenha certeza de que não só nesta justificativa residem todos os subsídios do contrato de veridicção. Ainda pode-se explorar mais este tema, sob o ponto de vista da indústria e mercado audiovisual.

O método semiótico de Greimas mostrou porque é mais indicado para análise de textos audiovisuais (imagem, som e verbo). O percurso gerativo do sentido ajudou a desvelar sentidos que não estavam óbvios ou na superfície das mensagens e possibilitou sua análise. Entende-se que um aprofundamento sobre a perspectiva de revisitar a semiótica greimasiana sob a perspectiva das matrizes da linguagem e

do pensamento pode ser um exercício de salutar importância para propor novas e mais especializadas abordagens sobre análises sobre audiovisuais.

O problema norteador desta dissertação sobre como os filmes pseudoamadores utilizam das matrizes da linguagem (bem como de seus códigos) para, no contrato de veridicção entre enunciador e enunciatário, conferir verossimilhança ao segundo, especialmente nas relações possíveis destes com a Cultura da Mobilidade, mostrou-se como resolvido, senão na totalidade, mas em boa parte contribuiu para a continuidade das reflexões acerca do tema.

Pessoalmente, foi desafiador tratar deste objeto e com tal profundidade que o método semiótico narrativo de Greimas demanda. O método se mostrou pertinente e possibilitou vislumbrar significados e significantes não óbvios e não superficiais que só poderiam ser percebidos com a aplicação do método. Quanto mais e mais se estudava este tema, mais se chegava à conclusão de que o audiovisual é uma área rica, muito mais do que uma mídia de comunicação, mas uma forma de compreender o comportamento e as relações humanas mediadas pela tecnologia. Parece que o homem busca evoluir as tecnologias audiovisuais para alcançar um dos objetivos cognitivos mais antigos da humanidade, registrado na parede das cavernas há milhares de anos: capturar o mundo para contar histórias sobre ele e imortalizar-se no tempo e espaço. Os filmes pseudoamadores são mais um página desta vontade íntima da humanidade.

REFERÊNCIAS

- BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria semiótica do texto**. 4. ed. São Paulo: Ática, 2008.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2004.
- CASTELLS, M. **The Rise of the Network Society**. The Information Age: Economy, Society and Culture (volume 1). Oxford: Blackwell Publishers, 1996.
- CLOVERFIELD. Direção: Matt Reeves. Produção: J. J. Abrams; David Baronoff; Brian Burk. Intérpretes: Marlena Diamond; Jessica Lucas; T. J. Miller; Michael Stahl-David; Mike Vogel; Odette Annable. Roteiro: Drew Goddard. Estados Unidos da América: Paramount; Bad Robot, 2008. 1 DVD screener (85 min), son., color.
- EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. São Paulo: Jorge Zahar, 2002.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio, dicionário eletrônico, século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999. 1 CD-ROM
- GABLER, Neal. **Vida: o Filme**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- GASPARD, John. **Rápido, barato e sob controle**. São Paulo: TZ, 2010.
- GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.
- GREIMAS, Algirdas Julien. **Da imperfeição**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.
- _____. **De l'imperfection**. Périgueux: Pierre Fanlac, 1987.
- _____; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.
- HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRAÇA, Vera Veiga (Orgs.). **Teorias da comunicação**: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2007.
- HOUSER, N. Introduction. In: **Writings of Charles S. Pierce**. Fisch M. et al. (Eds.). Bloomington: Indiana University Press, xxv-xxxiv, v. 6, 2000.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.
- KORSMEYER, Carolyn. Ver, crer, tocar e a verdade. In: IRWIN, William (Org.). **Matrix – bem-vindo ao deserto do real**. São Paulo: Madras, 2003.

LANDOWSKI, Eric. **Presenças do outro**. Tradução Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Perspectiva, 2002. Coleção Estudos.

LEÃO, Lucia (Org.). **Derivas**: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume; SENAC, 2004.

LEMOS, A. **Cidade e mobilidade**. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. 2008.

LOPES, Ivã Carlos; HERNANDES, Nilton (Orgs.). **Semiótica**: objetos e práticas. São Paulo: Contexto, 2005.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, 1997.

_____. **O sujeito na tela**. Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Brasília: Brasiliense, 2003.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

NETTO, J. Teixeira Coelho. **Semiótica, informação e comunicação**. Diagrama da teoria do signo. São Paulo: Perspectiva, 2010.

OLIVEIRA, A.C.; LANDOWSKI, E. (Orgs.). **Do inteligível ao sensível**. Em torno da obra de Greimas. São Paulo: Educ, 1995.

PARANORMAL ACTIVITY. Direção: Oren Peli. Produção: Jason Blum; Oren Peli. Intérpretes: Katie Featherston; Micah Sloat. Roteiro: Oren Peli. Estados Unidos da América: Blumhouse Productions, 2007. 1 DVD screener (86 min), son., color.

[REC]. Direção: Jaume Balagueró e Paco Plaza. Produção: Carlos Fernández; Julio Fernández. Intérpretes: Manuela Velasco; Ferran Terraza; Jorge-Yamam Serrano; Pablo Rosso; David Vert. Roteiro: Jaume Balagueró, Luizo Berdejo e Paco Plaza. Espanha: Castelao Producciones; Filmax; Televisión Española (TVE), 2007. 1 DVD screener (78 min), son., color.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa**: projetos para mestrado e doutorado. 2 ed. São José do Rio Preto: Bluecom Comunicação, 2010.

_____. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 1996.

_____. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias a cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia. 3 ed. São Paulo: Iluminuras: Fapesc, 2005.

_____. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983. (Coleção primeiros passos)

_____. **Semiótica aplicada**. 1. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

_____. **A teoria geral dos signos**: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

THE BLAIR WITCH PROJECT. Direção: Daniel Myrick; Eduardo Sánchez. Produção: Robin Cowie; Bob Eick; Kevin J. Foxe; Gregg Hale; Michael Monello. Intérpretes: Heather Donahue; Joshua Leonard; Michael C. Williams. Roteiro: Daniel Myrick; Eduardo Sánchez. Estados Unidos da América: Haxan Films, 1999. 1 DVD screener (81 min), son., color.

VOLLI, Ugo. **Manual de semiótica**. São Paulo: Loyola, 2008.