

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

WALBETISE MARQUES DOS SANTOS BEZERRA

NARRATIVAS FAKE: apropriação de elementos cinematográficos na produção de *fake videos*

São Luís – MA

2020

WALBETISE MARQUES DOS SANTOS BEZERRA

NARRATIVAS FAKE: apropriação de elementos cinematográficos na produção de *fake videos*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social – Radialismo da Universidade Federal do Maranhão para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social - Rádio e TV.

Orientador: Prof. Dr. Márcio Leonardo Monteiro Costa

São Luís – MA

2020

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

Marques dos Santos Bezerra, Walbetise. NARRATIVAS
FAKE : apropriação de elementos cinematográficos na
produção de fake videos / Walbetise Marques dos Santos
Bezerra. - 2020.
80 p.

Orientador(a): Márcio Leonardo Monteiro Costa.
Monografia (Graduação) - Curso de Comunicacao Social
Rádio e Tv, Universidade Federal do Maranhão, São Luís,
2020.

1. Fake News. 2. Fake Videos. 3. Internet. 4.
Narrativa Cinematográfica. 5. Terror Found Footage. I.
Monteiro Costa, Márcio Leonardo. II. Título.

NARRATIVAS FAKE: apropriação de elementos cinematográficos na produção de *fake videos*

Trabalho de Conclusão do Curso de Rádio e TV apresentado à banca de defesa do Curso de Rádio e TV da Universidade Federal do Maranhão.

Aprovado em: _____ de _____ de _____ Nota: _____

Banca Examinadora:

Márcio Leonardo Monteiro Costa

Orientador: Prof. Dr.

Universidade Federal do Maranhão – UFMA

Examinador: Prof. Dr

Universidade Federal do Maranhão – UFMA

Examinador: Prof. Dr

Universidade Federal do Maranhão – UFMA

Quanto mais as linguagens se enriquecem e se estendem, maiores são as possibilidades de simular, imaginar, fazer imaginar um alhures ou uma alteridade.

Pierre Lévy

RESUMO

A internet está repleta de virais que só aumentam a cada dia. São posts e vídeos sobre diversos temas, muitos deles enganosos que fazem uso de novas e antigas técnicas narrativas para atestar suas histórias. O avanço tecnológico também alavancou sobremaneira a produção desses conteúdos que circulam nas redes sociotécnicas devido ao aumento de softwares de captação e edição. Dentre eles destacam-se os vídeos falsos ou os *fake videos*. Acredito que o estudo aqui apresentado teve o objetivo de investigar e identificar como eles se apropriam de elementos da cinematografia na construção de seus relatos. Para isso foi adotada uma pesquisa qualitativa onde elementos e técnicas provenientes do cinema foram analisados dentro do corpus investigado. Através desse processo pudemos observar uma aproximação entre o objeto de estudo e o subgênero cinematográfico de terror *found footage*, além do uso de “receitas” clichês já conhecidas e utilizadas nesse tipo de produção filmica. A partir dos resultados obtidos no percurso do trabalho chegamos à conclusão de que os *fake videos* se apropriam de elementos da sétima arte como forma de dar embasamento e credibilidade a suas narrativas. Ressalva-se, no entanto, que o estudo realizado é apenas preliminar, deixando o caminho aberto para futuros pesquisadores, profissionais ou apenas curiosos que queiram dar prosseguimento à temática.

Palavras-chave: Narrativa Cinematográfica. Fake News. Internet. Terror Found Footage. Fake Videos.

ABSTRACT

The internet is full of virals that increase every day. Posts and videos on various topics, many of them misleading one make use of new and old narrative techniques to attest their stories. Technological advancement has also impulsing the production of these contents that circulating in socio-technical networks due to the increase in capture and editing software. Among them the fake videos stand out. This study aimed to investigate and identify how the fake videos appropriate the cinematographic elements for the realization of their reports. For this, a qualitative research was adopted where elements and techniques from cinema were analyzed within the investigated corpus. Through this process, was observed an approximation between the study object and the subgenre of terror found footage, in addition to the use of cliché “recipes” already known and used in this type of film production. Based on the results obtained at the work, we conclude that the fake videos appropriate the Seventh Art elements as a way to support and credit their narratives. It should be noted, however, that the study carried out is only preliminary, leaving the way open for future researchers, professionals or just curious people who want to continue the theme.

Key-words: Cinematic Narrative. Fake News. Internet. Terror Found Footage. Fake Videos.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Frances e as fadas (1917)	18
Figura 2 – Fada oferecendo um ramallete a Elsie (1920).....	18
Figura 3 – Alguns tipos de <i>fake news</i>	20
Figura 4 – Jornalismo profissional x <i>fake news</i>	23
Figura 5 – Anúncio do desaparecimento dos estudantes de cinema	42
Figura 6 – O corredor do IML de Cuiabá.....	63
Figura 7 – O vigilante.....	64
Figura 8 – Mágico Kronnus.....	67

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Lista de assuntos e autores	46
Quadro 2 – Planos	52
Quadro 3 – Ângulos.....	53
Quadro 4 – Movimentos de câmara.....	54
Quadro 5 – Luz.....	54
Quadro 6 – Figurinos.....	56
Quadro 7 – Elementos sonoros.....	58
Quadro 8 – Identificação e descrição dos elementos cinematográficos no <i>corpus</i>	60

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	SOBRE A NARRATIVA: ENTRE A FICÇÃO E <i>FAKE NEWS</i>	12
2.1	Do pictórico ao digital	13
2.2	O que é <i>fake</i>?	16
2.2.1	Alguns tipos de <i>fake news</i>	19
2.2.2	“ <i>A mentira vem da Macedônia</i> ”.....	20
2.2.3	O crescimento das <i>fake news</i> no Brasil.....	22
2.2.4	Da falta de credibilidade às agências de <i>Fact-checking</i>	26
2.2.5	Sensacionalismo e pós-verdade	27
2.3	O real, a realidade e o elo com as narrativas <i>fake</i>	29
2.3.1	O imaginário e o virtual.....	30
2.4	Na era das narrativas <i>fake</i>	32
3	SOBRE OS PRIMEIROS EXPERIMENTOS DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA	35
3.1	A fase experimental – o cinema amador e o nascimento do documentário.....	36
3.2	A contribuição do vídeo e sua estética	38
3.3	Os gêneros cinematográficos e as histórias de terror	39
3.4	O uso da câmera como dispositivo do medo.....	41
4	METODOLOGIA.....	45
4.1	Pesquisa bibliográfica.....	46
4.2	Pesquisa documental.....	48
4.3	Pesquisa empírica	48
5	DESVENDANDO O “FANTASMA”.....	50
5.1	Sobre elementos cinematográficos	51
5.2	Apresentação e estudo do <i>corpus</i> empírico.....	59
5.2.1	Análise do <i>corpus</i> empírico	62
5.2.2	Conclusão da análise do <i>corpus</i> empírico.....	68
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	70
	REFERÊNCIAS.....	74
	ANEXO.....	80

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho traz como mote de pesquisa a forma como alguns produtos audiovisuais que circulam geralmente em redes sociotécnicas, vêm sendo criados a partir da utilização de elementos e técnicas pertencentes à linguagem cinematográfica. A problemática se dá a partir do momento em que muitos deles de conteúdo falso e sensacionalista, são compartilhados e viralizados nestas redes sem que se pondere a respeito de sua credibilidade.

No presente trabalho buscamos entender como determinados sujeitos se apropriam das técnicas audiovisuais e de elementos cinematográficos com tal propriedade, de modo a produzirem conteúdos com qualidade muito próxima à de produtos profissionais, atestando seus relatos como verdadeiros e sendo, por vezes, difícil de desmascará-los. Acreditamos que a pesquisa aqui apresentada se faz importante nos âmbitos acadêmico e social como auxílio no entendimento destas novas construções diegéticas que circulam no meio interativo, diante do crescimento de uma sociedade globalizada e participativa.

O percurso seguido tem o objetivo central de investigar e compreender como *fake videos* fazem uso de elementos cinematográficos na construção de suas narrativas. Como objetivos específicos, tem-se: a) buscar a origem das narrativas *fake* e como foram sendo construídas ao longo do tempo; b) estudar técnicas e ferramentas utilizadas na produção cinematográfica, e como esta linguagem foi se desenvolvendo e; c) identificar de que forma os *fake videos* se apropriam de elementos cinematográficos na produção de suas histórias.

A metodologia utilizada construiu através de análise de dados para que fosse feito um diagnóstico comparativo entre a teoria e a prática no tocante ao mote da pesquisa. Foi feita, inicialmente, uma revisão de literatura do material teórico referente aos assuntos que envolvem a temática. Posteriormente foi decupado e analisado um *fake video* intitulado O Fantasma do IML de Cuiabá (de 2017). A decupagem deu origem a uma tabela onde foram listados os elementos cinematográficos identificados no *fake video* e o tempo em que os mesmos se encontram dentro do produto estudado.

Por fim, foi realizada uma análise comparativa (entre o *corpus* empírico e as técnicas e elementos cinematográficos) com a finalidade de identificar de que forma o *fake video* em questão se apropria de tais elementos e técnicas.

No primeiro capítulo do trabalho, de caráter teórico, apresenta-se uma pesquisa geral sobre alguns como narrativa, pós-verdade e *fake news* abordando suas origens, tipos,

estruturas, elementos e influências. Depois, com base no estudo desses fundamentos, discorre-se sobre o que são as narrativas *fake*, elemento principal da pesquisa.

No segundo, apresenta-se uma abordagem teórica sobre a linguagem cinematográfica; o desenvolvimento de sua forma narrativa, que engloba o cinema amador e o documentário; e o surgimento de alguns gêneros como o terror e o *found footage*, necessários para melhor assimilação do trabalho. Para que nos aprofundemos no tema também foi realizado um estudo sobre a estética do vídeo, onde faremos uso dos fundamentos na perspectiva de Philippe Dubois (2004).

O terceiro capítulo é destinado à apresentação da metodologia do trabalho, onde explana-se o percurso feito pelo estudo bibliográfico e documental dos materiais pesquisados, assim como os passos seguidos no estudo analítico do *corpus* empírico, que se constitui no *fake video* citado.

No último capítulo é feita a apresentação, descrição e análise do objeto de estudo. Nesse sentido foi feita inicialmente uma explanação sobre as principais técnicas e ferramentas utilizadas dentro da linguagem cinematográfica que, posteriormente foram identificadas e analisadas dentro do *fake video* através de uma decupagem do material. Esse procedimento foi necessário para a confecção de uma tabela comparativa onde forma relacionados elementos encontrados no *corpus* empírico que muito se assemelhem ou que sejam idênticos à instrumentalidade técnica utilizada no cinema.

Por fim, o trabalho pretende chegar ao entendimento da maneira como os *fakes videos* se apropriam de elementos da linguagem cinematográfica na construção de suas narrativas.

2 SOBRE A NARRATIVA: ENTRE A FICÇÃO E A *FAKE NEWS*

Desde as historinhas na cabeceira da cama, contadas pelos mais velhos quando somos pequenos, até as grandes produções cinematográficas que nos prendem horas a fio com os olhos na tela, nossa vida é cercada de narrativas das mais diversas que nos levam ao mundo da ilusão e do encantamento. Sejam fatos vividos, inventados ou testemunhados, a arte de contar e ouvir histórias nos acompanha a vida inteira, povoando nossas mentes, em uma fronteira imprecisa entre o sonho e a realidade, entre o palpável e o imaterial. E a natureza das narrativas pode ser das mais diversas, tudo pode virar história.

Inumeráveis são as narrativas do mundo. Há em primeiro lugar uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura (recorde-se a Santa Úrsula de Carpaccio), no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade (BARTHES, 2011, p. 19).

Seja como for, cada narrativa, ao seu modo, exerce um efeito sobre quem a vivencia. Todos os grupos humanos têm suas narrativas e elas são apreciadas por diversas culturas. A capacidade de criar e imaginar histórias faz parte da natureza humana, bem como o gosto por ouvi-las. Sejam relatos cômicos, de terror ou romanescos, a magia exercida pelo desejo de experimentar mundos diferentes do que vivemos causa uma atração enorme nas pessoas (BULHÕES, 2009). Basta observarmos as salas de cinema lotadas na estreia de algum filme, ou os amantes de séries em *streaming* que comentam sobre seus personagens como se os conhecessem de fato, ou ainda o grande número de visualizações e compartilhamentos de vídeos dos mais diversos assuntos, ficcionais ou não.

Talvez o apego a esse mundo fantasioso se dê pela identificação entre quem experimenta e quem conta uma determinada história. Leite (2002) afirma que essa proximidade pode trazer a ilusão de que estamos diretamente ligados aos personagens quando ouvimos ou assistimos uma narrativa. E esse relacionamento se dá através das técnicas, do ambiente, do tempo e da linguagem que está sendo utilizada para isso. O fato é que a humanidade sempre fez uso dos artifícios que têm em mãos para se comunicar, para relatar suas vivências, de sua maneira e em seu tempo.

2.1 Do pictórico ao digital

Muito antes das telas de plasma e LCD, as paredes rochosas de cavernas já serviam de suporte para o homem se comunicar. Esses primeiros artistas, por assim dizer, faziam uso de materiais como restos de carvão, óxido de ferro¹, cera de abelha e até sangue para registrarem situações relacionadas ao seu dia a dia – como caçadas, figuras humanas, representação de fenômenos naturais, e, acredita-se, até ritos religiosos relacionados à fertilidade.

Das cavernas para as telas de linho ou algodão, a arte de se comunicar através de imagens prossegue. Agora com o uso de materiais mais nobres como a guache e tintas à base de óleo. Porém o foco das narrativas não muda muito; fatos históricos, representação de seres mitológicos e personagens da vida política, literária e religiosas são os temas preferidos a serem retratados pelos pintores durante muitos anos, sobretudo no período do Renascimento, no século XV, movimento que trouxe novas técnicas à pintura, como a noção de perspectiva e profundidade, claro-escuro e uma ideia mais real sobre a simetria de objetos e figuras humanas². A pintura assim, aperfeiçoava suas técnicas e suas matizes, auxiliando o indivíduo a representar a imagem à sua maneira.

Algum tempo depois surgia uma nova forma de registro da imagem. No início ainda era algo sem pretensão, sem uma técnica elaborada, mas tinha uma peculiaridade que deixou os especialistas da arte pictórica um tanto inseguros: a captação do objeto em um tempo infinitamente menor através da incidência da luz sobre uma fina chapa de cobre. Nascia assim a fotografia.

O fascínio de imortalizar o momento no espaço trouxe às pessoas uma impressão da realidade como nunca se havia visto antes. Não era mais um desenho coberto de tintas, que demorava horas, dias, anos para ser feito, retratando o olhar de seu autor. Era o instante ali, congelado, capturado como um fragmento da história. Na fotografia a realidade era mostrada na sua forma verdadeira, sem retoques ou nuances. A fotografia mostrava o que realmente era para ver visto.

Tais imagens são de fato capazes de usurpar a realidade porque, antes de tudo, uma foto não é apenas uma imagem (como uma pintura é uma imagem), uma interpretação do real; é também um vestígio, algo diretamente decalcado do real, como uma pegada ou uma máscara mortuária. Enquanto uma pintura, mesmo quando se equipara aos padrões fotográficos de semelhança, nunca é mais do que a

¹Arte rupestre. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5354/arte-rupestre>. Acesso em: 03 nov 2019.

² Renascimento. História das Artes, 2020. Disponível em: <http://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-renascentista/renascimento/>. Acesso em: 03 nov. 2019.

manifestação de uma interpretação, uma foto nunca é menos do que o registro de uma emanção (ondas de luz refletidas pelos objetos) – um vestígio material de seu tema, de um modo que nenhuma pintura pode ser (SONTAG, 2004, p. 170).

As oposições sobre esse novo modo de representar a realidade foram muitas, por conta dos meios físico-químicos utilizados nos processos de captação e revelação da imagem. Críticos da época não a consideravam como arte. Com o tempo foi estabelecido um tipo de separação: aos fotógrafos era dado o ofício do registro documental como retratos, paisagens e reportagens. À pintura ficou delegada a tarefa de retratar o mundo através do olhar criativo de seus artistas (PRADO, 2015). Mas o indivíduo por trás da câmera também tinha suas singularidades, seu jeito de ver e entender o que lhe cercava e, aos poucos, foi desenvolvendo sua própria maneira de mostrar a realidade através das lentes fotográficas.

Anos mais tarde surgia a ideia de dar vida e movimento a essas fotografias. Em 1891 o inventor Thomas Edison, junto com uma equipe de técnicos, cria dois aparelhos, o quinetógrafo e o quinetoscópio, aparatos que animavam imagens fotografadas através de giros em uma manivela. No ano de 1893, nos EUA, Edison leva esses equipamentos para exibição pública em salas preparadas exclusivamente para essas apresentações. Eram os primeiros passos para o nascimento da sétima arte, que não se deu somente por Edison e nem isoladamente, conforme afirma Costa (2006, p. 18):

Não existiu um único descobridor do cinema, e os aparatos que a invenção envolve não surgiram repentinamente num único lugar. Uma conjunção de circunstâncias técnicas aconteceu quando, no final do século XIX, vários inventores passaram a mostrar os resultados de suas pesquisas na busca da projeção de imagens em movimento: o aperfeiçoamento nas técnicas fotográficas, a invenção do celuloide (o primeiro suporte fotográfico flexível, que permitia a passagem por câmeras e projetores) e a aplicação de técnicas de maior precisão na construção dos aparatos de projeção.

Em 1894 os irmãos franceses Auguste e Louis Lumière constroem o cinematógrafo, um mecanismo mais leve que o de Edison e tecnicamente superior para a época. Um ano depois decidem exibir seus primeiros experimentos com a máquina. A cena, simples e sem nenhuma intenção específica, mostrava trabalhadores saindo de uma de suas fábricas. Entre as filmagens feitas com o cinematógrafo, gravam também a chegada de um trem em uma estação, registro que se tornou icônico pelo efeito que causou na plateia. Muitos espectadores se assustaram temendo a imagem da locomotiva vindo em sua direção. No início foi assim: o cinema e a narrativa – como a conhecemos hoje – não andavam juntos, pois pouco se conhecia sobre aquele novo uso da imagem.

Costa (2006) aponta também dois pioneiros na criação de sistemas de projeções de imagem, os irmãos Max e Emil Skladanowsky, que fazem sua primeira exibição com o bioscópio dois meses antes dos Lumière, em Berlim, na Alemanha.

Enquanto pelo mundo eram inventados mecanismos e produzidas pequenas filmagens, um jovem mágico chamado Georges Méliès pensou em algo novo ao assistir uma destas apresentações. Alguns anos mais tarde ele seria considerado um dos maiores nomes do cinema do século XIX (MEDEIROS *et al.*, 2017). Sua primeira experiência com o cinematógrafo foi em 1896. Inicialmente se limitou a fazer uma réplica de um dos filmes dos Lumière, mas não demorou muito para descobrir toda gama de possibilidades do que aquele aparato poderia fazer. Como mágico e ilusionista, Méliès uniu suas habilidades às ferramentas que a câmera possuía na época, criando sobreposição de imagens que permitiam aparições e desaparecimentos, metamorfoses e substituições em movimento. Surgia a partir daí uma nova forma de fazer cinema, o início da narrativa da ficção dentro da sétima arte.

Entre 1896 e 1913 o cineasta produziu mais de 500 filmes, nos quais também atuou. Entre os mais conhecidos estão: Um homem de cabeça (1898), O equilíbrio impossível (1902) e o clássico Viagem à Lua, de 1902. Com o aprimoramento dos aparatos tecnológicos e das técnicas, as possibilidades de contar histórias através de imagens foram se aperfeiçoando e abrindo espaço para outras narrativas e outros públicos. Méliès não consegue acompanhar o crescimento da produção cinematográfica no início dos anos 20 e vai à falência, terminado sua vida como funcionário de uma loja de brinquedos (PETRY; FISCHER, 2014).

Contudo, seus métodos, que hoje podem parecer simples, influenciaram grandes cineastas e deram início ao encantamento pelo mundo fantástico do cinema.

Como muitas outras práticas que foram alteradas depois da chegada da tecnologia, o jeito de contar e ouvir histórias tem ganhado também novos feitios. Graças aos avanços constantes das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TIDCs), a mamãe, nos dias de hoje, pode sentar-se à beira da cama com um livro, para ler para seu filho, se assim preferir, mas também pode escolher como contador de histórias o *tablet*, o *smartphone* ou o notebook. As novas tecnologias ampliaram as possibilidades de consumo de narrativas com o desenvolvimento de recursos de som, imagem e outras técnicas aliadas a peculiaridades das histórias escritas e orais. Esse é o ambiente de hipermídia³, onde a combinação de novos e já conhecidos recursos narrativos e tecnológicos se orquestram para proporcionar uma experiência de imersão e interação a seus usuários. Daí imergem nas narrativas digitais. Um

³ De acordo com Leão (1999, p. 16), a hipermídia “é uma tecnologia que engloba recursos do hipertexto e multimídia, permitindo ao usuário a navegação por diversas partes de um aplicativo, na ordem que desejar”.

exemplo bem comum são os óculos de realidade virtual, usados em cinemas, parques de diversão e em jogos de *vídeo game*, onde o jogador pode ser o próprio personagem, modificando seu rumo na história conforme os comandos acionados.

Assim como a maneira de vivenciar histórias foi modificada com o avanço das novas mídias, a forma de produzi-las também sofreu alterações e tem se tornado mais acessível que nunca. Em um único aparelho digital, como câmeras fotográficas e *smartphones*, é possível se achar diversos recursos para edição de fotos e vídeos e até baixar aplicativos que facilitam a criação de conteúdos audiovisuais. Porém, apesar do surgimento de novos recursos de mídias e *softwares*, a estrutura narrativa não perde sua essência e quase sempre mantém seus componentes essenciais.

Do ponto de vista de Vasconcelos e Magalhães (2010), as tecnologias possibilitam a incorporação de diferentes meios, contudo, elas mantêm a sua finalidade, ou seja, sua elaboração dos elementos básicos, como o tempo, o espaço, o narrador, a personagem e o enredo; estes são quase inalteráveis, mesmo havendo mudanças consoantes à mídia utilizada (PRADO, 2017, p. 1160).

Como observamos, a imagem sempre foi usada para tentar representar ou apreender a realidade e descrever fatos, seja na pintura, na fotografia ou no cinema. Contudo, é importante pontuar que neste vasto universo de narrativas sempre existiram situações enganosas e histórias irreais. Essas histórias não estão diretamente relacionadas à ficção ou à fantasia, mas à fuga da verdade no sentido mais literal da palavra.

O ímpeto do homem de falar a “não verdade”, ou simplesmente mentir, vem de muito longe. Nos tempos em que poucos tinham conhecimento da leitura e as notícias eram passadas de forma oral ou escrita, as informações eram manipuladas conforme o interesse de seu emissor. Esse fenômeno não é muito diferente dos dias atuais. Entretanto, em tempos de evolução midiática, distorcer, omitir ou inventar fatos ganha contornos tecnológicos e um alcance gigantesco. Ganha também um novo nome. Mais sofisticado, porém com a mesmo poder de engano de seus sinônimos anteriores: *fake news*.

2.2 O que é *fake*?

A palavra *fake* é de origem inglesa e significa *falso* ou *falsificação*⁴. Durante a campanha presidencial de Donald Trump, nos Estados Unidos, em 2016, a palavra ganhou um

⁴ Segundo o Cambridge Dictionary. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/fake>.

sufixo e uma nova roupagem – *fake news* ou notícias falsas. Trump começou a utilizá-la ao se referir à imprensa contrária ao partido republicano. A palavra viralizou e pegou no mundo inteiro. Entretanto, como já citado, as notícias falsas ou *fake news* sempre existiram, muito antes da globalização ou do crescimento das redes sociotécnicas. Usadas para interesses de grupos hegemônicos, para difamar a imagem de alguém ou por motivos mais irrelevantes, inventar ou contar um fato com pouca ou nenhuma verdade sempre foi uma prática frequente, desde os meios de comunicação de massa aos indivíduos mais comuns.

Ainda na descoberta das primeiras técnicas fotográficas surgiram registros de imagens ditas como reais que retratavam o aparecimento de fadas em uma cidade da Inglaterra, chamada Cottingley⁵. As fotos haviam sido feitas por duas meninas, Elsie Wright, de 16 anos, e Frances Griffiths, de 9. Elas asseguram que as supostas fadas as visitavam no quintal da casa onde residiam. A reação das pessoas foi de negar imediatamente a história das meninas. Porém o caso circulou e foi parar nos ouvidos do escritor Arthur Conan Doyle, criador dos clássicos de Sherlock Holmes, que ficou convencido da veracidade da história. Por conta da declaração de Doyle sobre a autenticidade dos relatos, as pessoas começaram a se convencer que o caso das *fadas de Cottingley* era verdadeiro.

A farsa das duas meninas só foi revelada décadas mais tarde, em 1983, quando confessaram que as fadas eram figuras recortadas de alguns livros infantis e presas com alfinetes na grama ou nos galhos das plantas.

⁵O estranho caso das fadas de Cottingley. Revista Galileu. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2017/02/o-estranho-caso-das-fadas-de-cottingley-que-enganou-toda-inglaterra.html>. Acesso em: 04 nov. 2019.

Figura 1 – Frances e as fadas (1917)



Figura 1: Frances e as fadas (1917).
Fonte: Site da revista Galileu.

Figura 2 – Fada oferecendo um ramalhete a Elsie (1920)



Figura 2: Fada oferecendo um ramalhete a Elsie (1920).
Fonte: Site da revista Galileu.

Hoje, apesar de ainda dispormos do rádio e da TV como veículos de comunicação massiva, é no ambiente digital que as notícias falsas ganham notoriedade. Isso se dá principalmente porque os indivíduos não apenas ligam sua TV ou seu rádio, ou leem os jornais para saber acerca de fadas em jardins, mas também criam seus próprios conteúdos fantasiosos nos ambientes hipermediáticos.

Embora não foque nos aspectos negativos, como é o caso da circulação de *fake news*, em Jenkins (2014, p. 24) fala-se sobre essa transformação no meio comunicacional e o novo modo de consumir conteúdos:

Essa mudança – de distribuição para circulação – sinaliza um movimento na direção de um modo mais participativo de cultura, em que o público não é mais visto como simplesmente um grupo de consumidores de mensagens pré-construídas, mas como pessoas que estão moldando, compartilhando, reconfigurando e remixando conteúdos de mídia de maneiras que não poderiam ter sido imaginadas antes.

As plataformas digitais e canais de mensagens – como *Twitter*, *WhatsApp*, *Facebook* e o *Youtube* – costumam ser potencializadores para a circulação desses falsos noticiosos, criando assim uma rede de desinformação sem precedentes.

2.2.1 Alguns tipos de *fake news*

Em uma tentativa de classificar as *fakes news*, a jornalista britânica Claire Wardle, pesquisadora da Universidade de Harvard (EUA), publicou no início de 2017 um gráfico para resumir e explicar os tipos de notícias falsas que mais circulam na mídia. Claire é fundadora e diretora da ONG *First Draft News*, que desde 2015 desenvolve diretrizes e fornece ferramentas para reportagens jornalísticas e o compartilhamento de informações no meio digital. Uma das ações bem-sucedidas da ONG foi a criação do *CrossCheck*, um trabalho colaborativo que contou com a ajuda de trinta e sete redações francesas e britânicas para fiscalizar algum tipo de influência por parte de informações mentirosas veiculadas durante a última campanha presidencial na França. A iniciativa teve patrocínio do *Google* e do *Facebook*.⁶ Vemos abaixo o diagrama das *fake news* elaborado por Clair:

⁶PIMENTA, Angela. Observatório da Imprensa. 2017. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/credibilidade/claire-wardle-combater-desinformacao-e-como-varrer-as-ruas/>. Acesso em: 07 nov. 2019.

Figura 3 – Alguns tipos de *fake news*

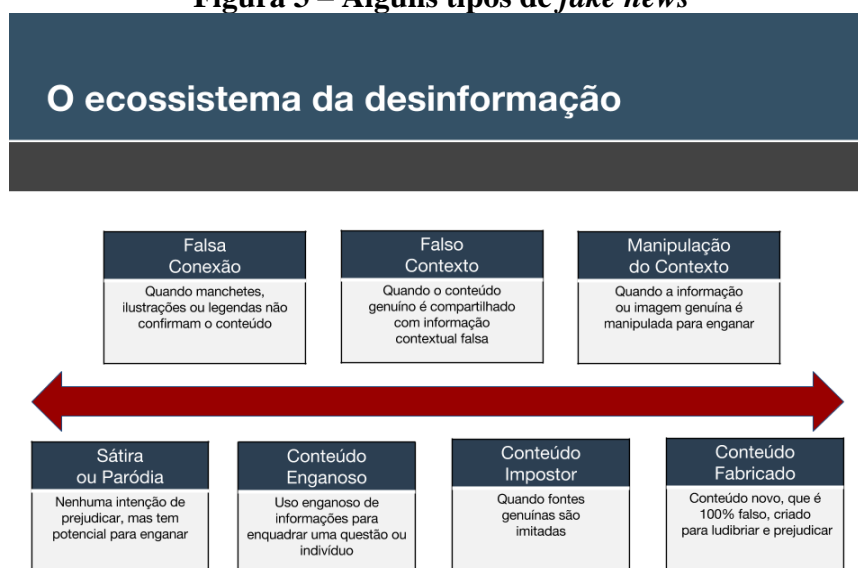


Figura 3: Alguns tipos de *fake news*
Fonte: Site do Observatório da Imprensa (2017).

Em novembro de 2017, Claire Wardle esteve no Brasil, onde participou do *Festival 3i*, evento sobre inovações tecnológicas aplicadas ao jornalismo que contou com a presença dos representantes de *sites* como Nova Escola, Nexo Jornal e Agência Pública. Durante o encontro ela comentou sobre o uso reducionista da expressão “notícias falsas” para classificar todo o arcabouço que envolve o tema dizendo tratar-se de uma “expressão ambígua e simplista para dar conta tanto da natureza quanto da escala do problema” (PIMENTA, 2017).

Em sua palestra a jornalista citou como exemplo de conteúdo totalmente fabricado, a notícia de que o Papa Francisco teria declarado apoio ao então candidato à presidência dos Estados Unidos Donald Trump, em 2016, uma das *fake news* mais compartilhadas nas eleições daquele ano. Juntamente com essa, tiveram outras não menos suspeitas, mas que influenciaram sobremaneira na vitória do republicano. Quase todas tinham um ponto em comum: foram criadas por *Veles Boys*, sobre os quais tratamos na seção a seguir.

2.2.2 “A mentira vem da Macedônia”

No ano de 2016, a cidade de Veles, na Macedônia, ficou conhecida como a capital mundial das *fake news*. O primeiro veículo de informação a verificar esse indício foi o jornal britânico *The Guardian*. Em um levantamento feito por sua equipe, foi revelada a concentração de pelo menos cento e cinquenta domínios de internet de supostos *sites* nesta

cidade que tinham como tema a política americana. Era ano de eleições presidenciais nos EUA e a maioria das postagens era a favor do candidato Donald Trump.

O site americano *BuzzFeed* também identificou, três meses antes da disputa eleitoral, que cerca de vinte notícias falsas sobre o assunto receberam quase nove milhões de *likes*, compartilhamentos e comentários. Uma delas foi o apoio do Papa Francisco à Trump. Outras, de igual número de *views*, diziam que o atual presidente Barack Obama teria nascido no Quênia; que muçulmanos de New Jersey comemoravam o ataque de 11 de setembro e até que a candidata Hillary Clinton estaria envolvida em tráfico de crianças⁷. O fato é que o candidato republicano soube usar com muita esperteza as declarações falsas a seu favor durante toda campanha. Mas qual seria o interesse desta cidade quase desconhecida na eleição presidencial americana?

O documentário *Fake News: baseado em fatos reais*, dos jornalistas da *Globo News*, André Fran, Rodrigo Cebrian e Felipe UFO, produzido em 2017, mostra o porquê da escolha de Veles para angariar produtores de mentiras pró-Trump. Os jornalistas iniciaram sua jornada pelo Reino Unido em uma visita à *FullFact*, uma ONG que trabalha no combate a notícias falsas. Por lá os primeiros debates sobre o *Brexit*, que seria a saída do Reino Unido da União Europeia, já movimentavam a população e as *fake news* sobre o tema começavam a se instalar. De lá, seguiram para os EUA, onde conversaram com jornalistas da *Globo News* que estiveram cara a cara com Trump durante sua campanha. Os correspondentes Jorge Pontual e Sandra Coutinho contam a experiência de ver o republicano chamando os profissionais da imprensa de mentirosos, em episódios que trouxeram à moda a expressão *fake news*. André Fran, Rodrigo Cebrian e Felipe UFO ainda passaram pela Rússia, na emissora de TV *RT*, principal canal do país até, finalmente, pousarem em Veles, na Macedônia.

Veles é uma cidade pequena, com uma população modesta e poucas oportunidades de trabalho. Quase metade dos desempregados (49,9%) são moradores com idades entre 15 a 29 anos. Há alguns anos foi uma cidade muito procurada por empresas de tecnologia que contratavam profissionais por conta da mão de obra barata. Isso fez com que o interesse em áreas relacionadas ao ramo tecnológico se desenvolvesse entre os mais novos. Em 2016, empresários voltaram a contactar pessoas na cidade. Desta vez, de acordo com o documentário, para plantar notícias falsas a favor de Trump e contra seus adversários. Para isso contratam, em grande maioria, jovens do sexo masculino, que passam a ser chamados de

⁷ Informações veiculadas no documentário *FAKE NEWS: baseado em fatos reais*. Disponível em: [Assistir Fake News: Baseado em fatos reais | Canais Globo](#). Acesso em: 05 ago. 2019.

Veles Boys. Os jornalistas da *Globo News* conversaram com um desses garotos, que só aceitou falar depois de muita negociação – que incluiu o pagamento de duzentos euros.

O encontro se deu em uma rádio amadora no subúrbio da cidade. O jovem, de 19 anos, não fez rodeios ao falar que entrou no negócio por dinheiro e que não tem nenhuma ideologia política acerca dos assuntos que compartilha. Diante do questionamento de um dos jornalistas se ele é, de fato, um *Veles Boys*, o jovem aceita o desafio para provar sua identidade. Cria, ali na hora, um conteúdo falso através de uma conta no *Google AdSense* e o publica sem muita dificuldade. O rapaz confessa que ganha dinheiro através dos cliques na plataforma, por conta dos anunciantes. Conta que, no início, para obter os lucros em dólar, pensou em atrair a atenção dos cliques vindos dos americanos, e começou a fazer postagens em grupos do *Facebook* onde havia milhares de apoiadores de Trump. Ele ainda fala que tentou fazer o mesmo em grupos que apoiavam outros candidatos como Hillary e Bernie Sanders, mas que os apoiadores de Trump pareciam ser mais “estúpidos” e acreditavam em tudo que era postado. O rapaz finalizou a entrevista dizendo que as *fake news* existem desde o começo da internet e que as pessoas devem ter mais cuidado com o que leem pois, nas palavras dele, “se você acredita em uma *fake news*, a culpa é sua”.

Em 2019 os jornalistas André Fran e Rodrigo Cebrian produziram outro documentário sobre o tema, desta vez em nosso país. Sob o título *Fake News – Made in Brazil*⁸. Em uma entrevista concedida ao site Portal da Imprensa, em agosto daquele ano, Fran disse que o filme abordaria os processos de criação e de propagação de notícias falsas aqui no Brasil, analisando seus efeitos sobre diferentes aspectos no cenário político e social.

2.2.3 O crescimento das *fake news* no Brasil

A circulação de notícias falsas tem alcançado padrões consideráveis entre os brasileiros, conforme um estudo feito pelo jornal Folha de São Paulo⁹. A pesquisa fez uma busca nas páginas do *Facebook* consideradas disseminadoras de informações enganosas e constatou que, entre outubro de 2017 e fevereiro de 2018, alguns dos *sites* de *fake news* existentes na plataforma tiveram maior participação dos usuários do que as de conteúdo jornalístico real, no mesmo período. Algumas páginas de veículos profissionais tradicionais –

⁸Portal Imprensa. Disponível em: http://portalimprensa.com.br/noticias/ultimas_noticias/82452/garotos+da+macedonia+faturaram+alto+com+fake+news+usadas+para+eleger+trump+diz+andre+fran+diretor+de+documentarios+sobre+o+tema. Acesso em: 08 nov. 2019.

⁹ Detalhes sobre o estudo disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2018/02/fake-news-ganha-espaco-no-facebook-e-jornalismo-profissional-perde.shtml>. Acesso em: 03 ago 2019.

como Exame, Época, BBC Brasil e a própria Folha de São Paulo – apresentaram queda de 17% em seu engajamento, enquanto as propagadoras de informações duvidosas tiveram um aumento de 61,6%.

No estudo foram analisadas vinte e uma páginas de *fake news*, que possuem um público entre quatorze mil a dois milhões de seguidores. Dentre elas se destacaram a Folha Política, o Plantão Brasil, o Ceticismo Político e o *site* Falando Verdades. O estudo diz ainda que alguns destes *sites* também postam notícias verdadeiras, próprias ou copiadas de outros veículos e que a participação das pessoas varia muito de acordo com os acontecimentos sociais ou políticos do país, conforme apontaram os especialistas da Folha. Estes dados podem ser reforçados se atentarmos para a facilidade e rapidez com que as pessoas acreditam em certas notícias, sem a menor preocupação de analisar a procedência ou a veracidade, mesmo que isso tome consequências trágicas.

Abaixo vemos os gráficos feitos pela Folha de São Paulo que mostra os números de interações dos usuários nas páginas de notícias falsas e nas de jornalismo profissional analisados dentro do período citado. A pesquisa deu destaque ao percentual de usuários após a mudança no algoritmo do *Facebook*, ocorrido em janeiro de 2017:

Figura 4 - Jornalismo profissional x *fake news*

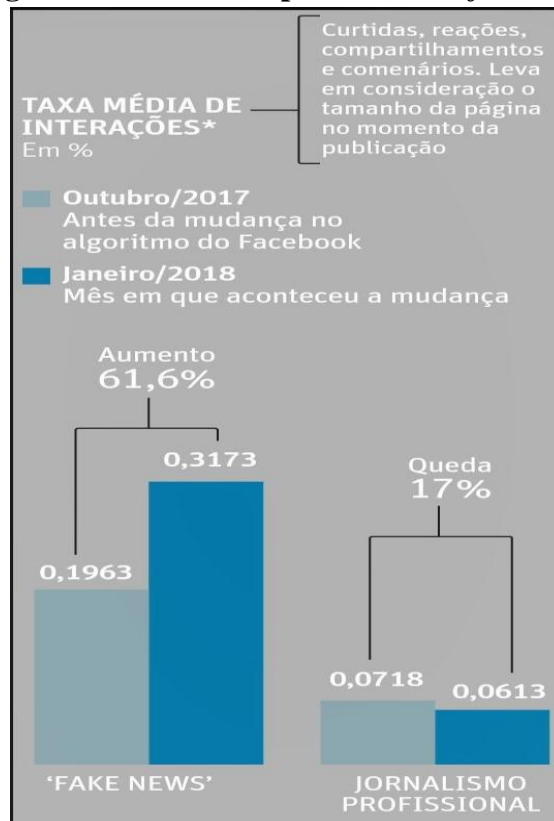


Figura 4: Jornalismo profissional x fake news

Fonte: Site do Jornal Folha de São Paulo.

Talvez um dos primeiros casos danosos de *fake news* em nosso país tenha sido a morte da dona de casa Fabiane Maria de Jesus, agredida violentamente pela população após ter sido confundida com um retrato falado que circulava na internet, onde noticiaram que uma possível sequestradora de crianças as usava para rituais de magia. O fato aconteceu em 2014, na cidade do Guarujá, em São Paulo. A mulher, de 33 anos, foi espancada por cerca de duas horas nas ruas da cidade (por um número de pessoas que foi crescendo com o passar do tempo). Pedidos de justiça eram ouvidos aos gritos em meio à confusão. Fabiane ainda chegou a ser socorrida por policiais e levada ao hospital, mas não resistiu e veio à óbito horas depois. Em investigações, logo após o crime, a polícia averiguou que não havia registro de nenhum sequestro de menores na cidade. Ao comparar a foto publicada nas *redes* com a descrição da sequestradora, também foi constatado que não se parecia com Fabiane, e que, possivelmente, essa pessoa nem existia. Chegou-se então à conclusão de que Fabiane foi morta por conta de uma informação mentirosa. Cinco homens foram condenados pelo linchamento da dona de casa, porém outras pessoas que participaram das agressões ficaram impunes por não terem sido identificadas¹⁰.

Os assassinatos da vereadora Marielle Franco e de seu motorista Anderson Gomes, em 14 de março de 2018, também renderam várias postagens falsas em redes de comunicação digital como *Twitter*, *Facebook* e *WhatsApp*. Dias depois do crime, foi divulgada uma informação de que Marielle teria sido casada com o traficante Marcinho VP, de quem teria engravidado aos 16 anos, e que sua eleição à Câmara de Vereadores, em 2016, teria sido financiada pelo Comando Vermelho, facção criminosa do Rio de Janeiro. A notícia saiu no site Ceticismo Político, página ligada ao Movimento Brasil Livre (MBL) e teve pelo menos 400 mil compartilhamentos. Um número grande de pessoas começou a encher a internet de comentários contra e a favor dos noticiosos. A desembargadora Marília Castro Neves, do Tribunal de Justiça do Rio, chegou a publicar em perfil no *Facebook* que Marielle “não era apenas uma lutadora”, “estava engajada com bandidos” e que teria sido morta porque “não cumpriu compromissos” que teria assumido com a facção.

Em contra-ataque às notícias falsas, a família de Marielle Franco criou uma página na internet denominada “A verdade sobre Marielle”, refutando cada postagem inverídica. Advogados do PSOL, partido da vereadora assassinada, identificaram publicações de *sites* que promovem notícias falsas, e entraram com ações legais. Poucos dias depois o jornal O Globo publicou uma matéria onde desmentia as *fakes news* criadas sobre Marielle Franco. A

¹⁰ Reportagem disponível em: <http://g1.globo.com/sp/santos-regiao/noticia/2017/01/acusados-de-linchar-dona-de-casa-apos-boato-na-web-sao-condenados.html>. Acesso em: 20 dez 2019.

desembargadora Marília Castro Neves, por sua vez, declarou mais tarde que o ideal teria sido esperar “o término das investigações para então, ainda na condição de cidadã, opinar ou não”.¹¹

Espalhar boatos é uma arma comum utilizada até nos desafetos mais triviais. Não é incomum, portanto, essa tática ser adotada quando há por trás interesses maiores em esferas como a política, por exemplo. Mas o que fazer quando, ao invés da história mal contada ou inventada, a própria imagem fala por si? Em 2018 o então candidato ao governo do estado de São Paulo, João Doria se viu, quase que literalmente, em uma situação complicada e constrangedora. Faltando poucos dias para o segundo turno das eleições, viralizou na internet um vídeo no qual o político protagonizava um encontro sexual com cinco mulheres. O vídeo tem a duração de 1 minuto e mostra um homem deitado em uma cama, enquanto algumas mulheres vão até ele. Ouve-se uma música ao fundo e falas confusas de vozes femininas. O homem, com a fisionomia de Doria, não fala uma única palavra, somente faz poucos gestos com as mãos e a cabeça. O vídeo teve milhões de compartilhamentos e quase prejudicou sua campanha eleitoral. João Doria negou o fato e disse se tratar uma manobra política para o afastarem da disputa ao governo de São Paulo¹². Peritos contratados pelo político fizeram uma análise do material e constataram ser um *deepfake*, uma montagem feita através do uso de inteligência artificial em que é possível trocar o rosto de uma pessoa por outra e até fazer modificações na voz.

O termo *deepfake*¹³ significa, em tradução livre, *falso profundo*. A montagem é feita por um *software* que mapeia de forma minuciosa o rosto de uma determinada pessoa e identifica pontos-chaves. Esse rosto então é posto sobre outro. A técnica já é usada no cinema há algum tempo, como no filme *O curioso caso de Benjamin Button* (de 2009), em que os produtores precisaram mostrar o ator Brad Pitt alguns anos mais jovem. Com a criação de aplicativos e programas de computadores semelhantes e mais baratos, a técnica se tornou acessível a usuários comuns e não demorou muito para que figuras públicas como políticos e celebridades começassem a aparecer em situações nada convenientes nas *redes* interativas. A ex-primeira-dama americana Michelle Obama e a atriz israelense Gal Gadot, intérprete da

¹¹ Reportagem da Revista EXAME. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/brasil/noticias-falsas-sobre-marielle-franco-se-espalham-na-internet/>. Acesso em: 08 nov 2019.

¹² De acordo com Revista Veja, São Paulo. 2018. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/blog/poder-sp/pericia-aponta-montagem-em-video-intimo-atribuido-a-joao-doria/>. Acesso em: 08 nov. 2019.

¹³ Deepfake: o novo e terrível patamar das ‘fake news’. Revista VEJA. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/deepfake-o-novo-e-terrivel-patamar-das-fake-news/>. Acesso em: 11 nov 2019.

Mulher Maravilha nos cinemas, tiveram seus rostos usados na criação de vídeos pornô. Aqui no Brasil, o atual presidente da República Jair Bolsonaro vez por outra surge em várias montagens de teor satírico, feitas com a essa nova tecnologia.

Com a popularização das *deepfakes*, o cuidado com a averiguação de conteúdos falsos torna-se mais preocupante para quem os consome, mas, sobretudo, para os veículos profissionais produtores de informação, já que o fator credibilidade é visto como seu substrato principal. E como vimos na pesquisa da Folha de São Paulo, os meios tradicionais têm perdido espaço para páginas de notícias falsas.

2.2.4 Da falta de credibilidade às agências de *Fact-checking*

Com o crescimento de blogs, *sites* e plataformas que vinculam conteúdos informativos, algumas empresas de comunicação têm criado serviços de checagem de fatos – as agências de *Fact-checking* – já que, em alguns casos, não se sabe quem está por trás destas *redes* e algumas pessoas não têm o hábito de averiguar a procedência do que recebem como notícia.

Os elementos utilizados pelo jornalismo para que se possa gerar em seu interlocutor a crença da verdade em suas informações estão presentes no Contrato de Comunicação do linguista francês Patrick Charaudeau (2013). O contrato envolve cinco condições que asseguram a compreensão do discurso jornalístico e norteiam o leitor acerca da credibilidade do que é narrado. Logo, ao receber uma notícia, o autor instrui o receptor a analisar os seguintes critérios:

- 1) Para que se diz?
- 2) O que se diz?
- 3) Quem diz e para quem?
- 4) Em que condições se diz?
- 5) Como se diz?

O autor alerta ainda para o cuidado em transformar uma notícia verdadeira em engodo, comentando que qualquer pequena modificação em seu enredo pode modificar o seu sentido: “Toda informação retirada de seu contexto de origem e transportada para um outro é suscetível de sofrer modificações que podem transformá-la em desinformação. Toda informação é suscetível de produzir um efeito de rumor ou boato” (CHARAUDEAU, 2013, p. 76).

As primeiras agências de *fact-checking* surgiram nos EUA por volta de 2003. São compostas, em sua grande maioria, por profissionais do meio jornalístico que tem a função de averiguar a procedência de determinados informativos duvidosos que circulam nas *redes*. No Brasil, já se pode contar com *sites* independentes como *Boatos.org* e o *E-farsas* para a checagem de fatos. Entre as agências, temos: a Agência Lupa, que é uma criação da Revista Piauí com a Fundação Getúlio Vargas, lançada em 2015; *Aos Fatos*, que conta com uma rede internacional de investigadores e trabalha com a análise dos assuntos mais populares da internet; e a *Fato ou Fake*, criada em 2018 pela Rede Globo¹⁴.

Estes mecanismos de checagem despontam em um momento em que, mais do que nunca, é importante não somente saber o “que se lê”, mas “de quem se lê”, considerando a facilidade para produzir e disseminar conteúdos por conta do desenvolvimento tecnológico.

Quando amadores se misturam com profissionais, o resultado é negativo para todos. O profissional vê seu trabalho perder importância, o amador não se dá conta de suas limitações, o público, sem parâmetros para avaliar o que vê, toma a especulação por verdade e a opinião como fato (MARTINO, 2014, p. 264).

Como vimos, criar histórias, em nosso tempo, parece não demandar de grande preparo linguístico ou conhecimentos das técnicas da narrativa. Com um equipamento, uma boa conexão e uma ideia estapafúrdia na cabeça, figuras públicas aparecem protagonizando condutas impróprias, feitiçeras sequestram e matam crianças e fantasmas aterrorizantes batem portas em necrotérios. Assim, as narrativas na internet vão se proliferando e confundindo as pessoas, numa mistura de verdades, meias verdades e mentiras, mas sem perder o seu teor principal; causar impacto nas pessoas.

2.2.5 Sensacionalismo e pós-verdade

O enunciado sensacionalista nos meios de comunicação, com relatos chocantes, assombrosos, escandalosos ou absurdos que levem ao espectador sensações como medo, horror, repúdio ou espanto, é uma velha estratégia utilizada para ganhar o público. As primeiras publicações nesse estilo surgiram ainda do século XIX, em Nova York (EUA)¹⁵. Dois jornais de grande circulação na cidade disputavam a atenção dos leitores, o *New York*

¹⁴Checagem de fatos: um novo nicho do jornalismo. 2017. Disponível em: <https://www.politize.com.br/checagem-de-fatos/>. Acesso em 01 nov 2019.

¹⁵Matéria veiculada em Observatório da Imprensa. 2014. Disponível em: http://observatoriodaimprensa.com.br/imprensa-em-questao/_ed796_jornalismo_de_centavos_sensacionalismo_e_cidadania/. Acesso em: 14 nov 2019.

World e o *Morning Journal*. Para assumir a liderança nas vendas, o *New York World*, apelidado de “*World*”, começou a lançar, aos domingos, histórias em quadrinhos criada pelo ilustrador Richard Felton Outcault, cujo principal personagem era um menino orelhudo e careca que trazia as notícias escritas em uma camisola amarela vestida por ele. Por conta do tom de sua roupa o garoto das charges ficou conhecido como *Yellow Kid*.

Um tempo depois o desenhista Outcault foi contratado pelo jornal concorrente, o *Morning Journal*, e levou consigo o personagem amarelo, mantendo sua forma sarcástica de contar os noticiários. Apesar disso, o diretor do *New York World* continuou publicando o *Yellow Kid*, que passou a ser desenhado por outro cartunista chamado George Luks. Iniciou-se então uma disputa pelo garoto de camisola amarela e pela liderança nas vendas das publicações dos quadrinhos. O acontecimento foi tão marcante na época que os profissionais do *World* e do *Journal* começaram a utilizar o termo “*yellow press*” (imprensa amarela) para outros jornais que tinham linha editorial baseada na ênfase de dramas políticos e pessoais.

No Brasil, as notícias que exploravam conteúdos chocantes e sensacionalistas ganharam o nome de “imprensa marrom” em meados dos anos 60. Segundo o jornalista Alberto Dines, essa expressão foi criada por Francisco Calazans Fernandes, chefe de reportagem do Diário da Noite, ao sugerir uma cor mais forte para nomear notícias que exploravam esse tema e para fugir do jargão americano *yellow press*. Logo depois o termo “imprensa marrom” passou a ser usada por outros jornais, conforme narra Martins (2014).

Pedroso (1994, p. 40) fala que o ato de sensacionalizar uma notícia é uma maneira utilizada pelo jornalismo de “vedetizar” um acontecimento ou uma pessoa de quem se fala, com o objetivo de chamar a atenção do seu público. A autora também diz que: “o efeito das notícias sensacionalistas podem tomar contornos visuais, estilísticos e ideológicos no imaginário do leitor”.

Todos esses fatores de mentiras ou meias verdades, misturadas a nuances fantasiosas, podem vir a se tornar ingredientes para a ocorrência de um fato que não é novo, mas que tomou dimensões maiores de uns anos para cá; a *pós-verdade*.

O termo *pós-verdade* surgiu no início dos anos 90, mas só se tornou popular a partir de 2016 quando foi escolhida como a palavra do ano pelo Dicionário Oxford por conta da movimentação eleitoral à presidência dos EUA. Em inglês, o termo *post-truth* é definido como “relativo a/ou que denota circunstâncias em que os fatos objetivos têm menos influência na formação da opinião pública do que apelos à emoção e crenças pessoais” (FEITOSA, 2017).

Na era das *fake news* e da circulação de informações em massa, a *pós-verdade* instala-se como uma nova forma de interpretar a verdade ou de suavizar a mentira, criando uma nova visão sobre o fato acontecido de acordo com a conveniência ou as subjetividades de quem produz ou consome a informação.

Seja como for, o importante é que as discussões sobre o fenômeno pós-verdade vêm mostrando, e até certo ponto demonstrando, que aquilo que era considerado sólido, está sendo fragilizado e se tornando líquido. Há, junto com essa dissolução do que era considerado verdade, concomitantemente, uma aceitação gradual do que era considerado mentira (GUARESCHI, 2018, p. 22).

Cabe observar, no entanto, que existem vários modos de interpretar uma verdade, já que cada indivíduo ou grupo social têm seu jeito particular de entender o que é “ser verdade”, de acordo com suas experiências de vida e suas crenças (CHARAUDEAU, 2013). Logo, a aceitação de fatos mentirosos ou a simples distorção de fatos verídicos está ligado ao que cada pessoa toma como real e como constrói sua própria realidade.

2.3 O real, a realidade e o elo com as narrativas *fake*

Embora costumemos atribuir os vocábulos “real” e “realidade” como palavras análogas, Duarte Junior (1994) nos mostra a diferença entre as duas afirmando que o real é “o terreno firme que pisamos em nosso cotidiano”. Por conseguinte, tudo que está relacionado a nossa vida, seja físico ou não, é real: objetos, ações, sentimentos, imagens vistas ou simplesmente pensadas, tudo que nos cerca é real. Já a realidade, conforme o autor, diz respeito à maneira como cada pessoa ou sociedade lida com estes objetos reais, desenvolvendo seu modo de compreendê-los de acordo com suas vivências e construindo suas próprias realidades:

Realidade, portanto, é um conceito extremamente complexo, que merece reflexões filosóficas aprofundadas. Afinal, toda construção humana, seja na ciência, na arte, na filosofia ou na religião, trabalham com o real, ou têm nele o seu fundamento ou ponto de partida (e de chegada). Melhor dizendo, trata-se, em última análise, de se questionar o sentido da vida humana, vida que, dotada de uma consciência reflexiva, construiu seus conceitos de realidade, a partir dos quais se exerce no mundo e se multiplica, alterando a cada momento a face do planeta (DUARTE JUNIOR, 1994, p. 3).

Em síntese, tomando como base as colocações do autor, o real se refere ao mundo concreto, ao passo que a realidade é como o criamos.

Aumont (2009) fala da construção da realidade a partir da relação do homem com as imagens, que as interpreta conforme seus afetos, saberes, classe social ou cultura em que vive. Sontag (2004) também sustenta que “a realidade sempre foi interpretada por meio das informações fornecidas pelas imagens.” Desta forma, podemos inferir que o papel das mídias na representação do real por meio de seus recursos hipertextuais pode ter reflexos no modo como seus consumidores constroem suas realidades:

O efeito de realidade designa, pois, o efeito produzido no espectador pelo conjunto dos índices de analogia em uma imagem representativa (quadro, foto ou filme, indiferentemente). Trata-se no fundo de uma variante, recentrada no espectador, da ideia de que existe um catálogo de regras representativas que permitem evocar, ou imitá-la, a percepção natural. O efeito de realidade será mais ou menos completo, mais ou menos garantido, conforme a imagem respeite convenções de natureza plenamente histórica [...]. Mas trata-se já de um efeito, isto é, de uma reação psicológica do espectador ao que vê (AUMONT, 2009, p.111).

Aumont (2009) comenta ainda que, mesmo que tenhamos nossa maneira única de decodificar o que vemos, somos impulsionados a acreditar na realidade do mundo imaginário do que nos é intencionalmente mostrado.

2.3.1 O imaginário e o virtual

O fascínio das pessoas por um mundo imaginário parece ser igual em quase todas as civilizações e perdura ao longo dos séculos. Desde que o homem percebe que tem a capacidade de fabular, sonhar, criar mundos, os limites entre o real e o onírico se misturam. Ainda crianças percebemos que nos é dado o poder de transformar cabos de vassoura em espadas, viajarmos para outros planetas e até nos transformarmos no super herói favorito. Podemos tudo quando imaginamos. É uma terra onde não há regras ou limites.

Ao falar sobre o imaginário, Bulhões (2009) chega a citar que parece existir dois mundos diferentes: de um lado o real, onde realizamos nossas atividades cotidianas e necessárias e de outro, o mundo fabuloso dos sonhos, da ficção. Silva (2012, p. 7), no entanto, contesta essa afirmação ao declarar: “Todo imaginário é real. Todo real é imaginário. O homem só existe na realidade imaginal. Não há vida simbólica fora do imaginário. [...] O ser humano é movido pelo imaginário que engendra. O homem só existe no imaginário”.

Silva (2012) também nos faz compreender que a noção de imaginário varia conforme a época e a cultura vigente. A maneira como um determinado indivíduo ou grupo social decodifica as imagens e cria seu conjunto de fantasias pode estar associada a seus costumes e

sistema de valores. No âmbito social, o autor comenta que o imaginário se alastra como uma espécie de contágio e cita como exemplo a banda de rock Beatles, que fez muito sucesso nos anos 60. Muitos jovens se identificaram com a banda por conta de sua performance que questionava os padrões da época: “Uma geração inteira sonhou o sonho dos Beatles tornado planetário pela indústria cultural” (SILVA, 2012, p. 13).

No universo do cinema podemos concluir que o próprio Méliès foi um criador de imaginários, mais ou menos coletivos, ao unir suas técnicas de mágica a ferramentas que as câmeras dispunham naquela época e se tornar o precursor dos efeitos especiais na sétima arte. Seu filme *Viagem à Lua*, de 1902, é considerado o primeiro do gênero ficção científica. Desta forma, é compreensível que, com o progresso cada vez maior e mais rápido das TIC, o ciberespaço tenha se tornado um verdadeiro terreno de produções fantasiosas. Na era das mídias, todos podem se tornar “inseminadores” de imaginários, como nos aponta Silva (2012) - sendo esse imaginário muito mais que só imagens, mas um composto de crenças, valores e sensações individuais que são partilhadas de forma concreta ou virtual.

Ao falarmos do “concreto” e do “virtual” é imprescindível frisarmos que o real e o virtual não são opostos, mas subsistem, conforme afirma Lévy (1996, p. 148):

A virtualidade não tem absolutamente nada a ver com aquilo que a televisão mostra sobre ela. Não se trata de modo algum de um mundo falso ou imaginário. Ao contrário, a virtualização é a dinâmica mesma do mundo comum, é aquilo através do qual compartilhamos uma realidade. Longe de circunscrever o reino da mentira, o virtual é precisamente o modo de existência de que surgem tanto a verdade como a mentira.

Neste contexto – e por extensão – o mundo virtual é uma extensão do mundo real. Ao acionarmos informações no ambiente interativo, acionamos figuras, imagens, textos e sons reais. Eles estão ali diante de nós em sua forma real, somente não estão na dimensão física. Alguns dispositivos de realidade virtual, como óculos e simuladores de trânsito, por exemplo, são mecanismos bem eficazes para entendermos essa interação. Através deles experimentamos sensações diversas ou visitamos mundos diferentes dos nossos, em uma realidade criada por programas de computadores, mas que não deixam de ser reais.

Diante deste cenário tecnológico em que vivemos, onde homem e *softwares* convivem harmonicamente numa junção de técnicas e criatividade, a multiplicidade de telas, plataformas e ferramentas permite ao usuário não somente ver e contar sobre o outro, mas também ver e falar sobre si, em um ambiente recíproco que não possui fronteiras ou papéis

definidos. Hoje produtor ou personagem, amanhã narrador ou consumidor. Sempre criando novas realidades ou novas narrativas, sejam elas verdadeiras ou não.

2.4 Na era das narrativas *fake*

Como vimos no início deste trabalho, as narrativas – verdadeiras ou falsas - fazem parte da trajetória humana. No entanto, o modo de contar histórias hoje ganhou contornos da tecnologia, que tentam e, às vezes, conseguem, convencer o público da verdade de seus contextos, por conta da qualidade na produção de seus conteúdos. “Ciente de sua capacidade fascinadora ao tomar para si o ficcional, as mídias lançam-se a inúmeros procedimentos imagéticos e desenvolvem novas tecnologias que buscam ganhar o espectador pela astúcia visual” (BULHÕES, 2009, p. 71).

É fato também que hoje as informações circulam com uma velocidade maior. A quantidade de informações que recebemos é tão grande que mal conseguimos acompanhar. E não queremos só acompanhar, a interatividade nos impulsiona a comentar, reagir, curtir. O universo digital nos chama à interação. Todo esse quadro possibilita a criação e a propagação de narrativas das mais diversas. O meio digital está infestado de relatos e acontecimentos, desde os mais comuns aos surreais: fatos sobrenaturais, episódios que desafiam os limites da física ou da capacidade humana, figuras do meio artístico ou político em situações alheias a sua conduta, entre outros. São as narrativas *fake*.

Para o presente trabalho, adotou-se como narrativas *fake* conteúdos audiovisuais enganosos com um número expressivo de visualização e compartilhamento em redes sociotécnicas como *WhatsApp*, *Facebook* e *Youtube*, produzidos com a intenção de causar impacto ou grande comoção nas pessoas. Consideramos, porém, apoiados em Jenkins (2014), que a mídia propagável não se refere unicamente a estas redes, mas também a outros meios de comunicação:

Qualquer publicação pode citar sua “circulação”. [...] essa circulação diz respeito a tornar os membros desse público receptáculos para conteúdos produzidos em massa e distribuídos em massa – olhos pregados numa tela (em termos de televisão), traseiros afundados em poltronas (em termos de filmes ou esportes), ou quaisquer outras partes do corpo de que as empresas de mídia e as marcas planejem se apoderar em seguida (JENKINS, 2014, p. 23-24).

Todavia o autor endossa que este conceito foi evoluindo e tornando-se mais restrito a uma variedade de grupos que produzem e distribuem estes materiais midiáticos com

interesses coletivos, fazendo uso da variedade de ferramentas de comunicação *on-line* que facilitam seu compartilhamento (JENKINS, 2014).

Uma destas plataformas de propagação de vídeos é o *Youtube*. O *site* foi lançado em junho de 2005 por três jovens chamados Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, ex-funcionários de uma empresa de serviços para a internet. No começo não se tinha ideia ainda das reais possibilidades de uso do *site*. Era só mais um serviço, entre vários outros concorrentes, que tentavam facilitar o compartilhamento de vídeos de forma *online* (BURGESS; GREEN, 2009). Um ano depois de criado, o Google comprou a plataforma por US\$ 1,65 bilhão. Em 2008, três anos depois de lançado, o *Youtube* já possuía mais de 80 mil vídeos postados.

Sobre o consumo de conteúdos audiovisuais no *site*, o *YouTube Broadcast* divulgou um estudo que mostra o crescimento do *site* em 165% aqui no Brasil, no intervalo de cinco anos. Enquanto isso, o consumo de conteúdos televisivos cresceu apenas 25%. Isso significa que, por semana, o consumidor brasileiro passa 19 horas em frente ao *smartphone*, computador ou *smart TV*. A investigação mostra também que as pessoas buscam a plataforma do *Youtube* para ampliar seus conhecimentos em assuntos de seus interesses como culinária, relacionamento, artes, etc. As informações fazem parte da sexta edição da *Video Viewers*, um serviço de pesquisa encomendado pelo Google e realizado hoje em mais de 20 países¹⁶.

Esse crescimento pode ser compreendido por conta da facilidade de publicar e compartilhar materiais no canal, além da não exigência com relação à qualidade das mídias. (BURGESS; GREEN, 2009). A variedade de postagens vai desde mídias profissionais como anúncios publicitários e *séries*, até filmagens amadoras como vídeos produzidos com a intenção de simular situações ou fatos irreais.

Um destes conteúdos teve grande repercussão no ano de 2017, e viralizou não só no *Youtube*, mas em outras mídias como o *Facebook* e o *WhatsApp*. Com o nome de “O Fantasma do IML de Cuiabá” (ANEXO), o vídeo mostra dois vigilantes noturnos testemunhando uma ação sobrenatural em um corredor de um prédio, identificado no viral como o Instituto Médico Legal da cidade, capital de Mato Grosso. A narrativa, dita como real, foi mais tarde desmascarada e atestada como uma *fake news*, ou um *fake video*. Contudo, ainda chegou a enganar e a assustar centenas de pessoas, inclusive na cidade de Araucária, no Estado do Paraná, onde realmente aconteceu a filmagem. Os alunos do Centro de Atendimento Integral à Criança e Adolescente (CAIC), onde de fato foi gravado o suposto

¹⁶ Reportagem disponível em: <https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/youtube-videos-online/>. Acesso em: 01 dez 2019.

fenômeno, se recusaram a ir às aulas quando descobriram que a assombração, que fazia as portas de um hidrante baterem e as luzes de um corredor acenderem e apagarem, tinha ocorrido naquele recinto. Isso mesmo depois de ter sido divulgado que o vídeo era falso¹⁷.

O que nos chama a atenção no *fake vídeo* “O Fantasma do IML de Cuiabá” é a aproximação do viral com cenas muito comuns em filmes do gênero terror, com elementos que costumamos observar em produções deste tipo. O uso dos movimentos de câmera (na ocasião feita por um celular), a utilização do som e do silêncio, da voz *off* e de outros artifícios, são detalhes simples, mas bem colocados dentro da produção amadora. Tanto que levou milhares a acreditarem na existência de um fantasma ou um morto vivo tentando escapar do seu momento de autópsia. Isso porque, dois dias antes da postagem do vídeo e de sua imediata circulação nas redes, a câmara fria do IML da cidade de Cuiabá apresentou problemas que estavam dificultando a conservação dos corpos, conforme informação divulgada pelo *site* G1 Mato Grosso¹⁸. Um “recheio” mais que conveniente para deixar uma cidade inteira em pânico. O argumento é que forma utilizados nesse caso artifícios e técnicas audiovisuais comuns à linguagem cinematográfica. Essa aproximação, que remete ao quinto critério de credibilidade de Charaudeau (2003) – como se diz – será discutida oportunamente.

¹⁷ Reportagem do site Metrôpoles. 15 mar.2017. Disponível em: <https://www.metropoles.com/brasil/criancas-faltam-aulas-com-medo-do-fantasma-do-impl-de-cuiaba/amp>. Acesso em: 05 dez 2019.

¹⁸ Reportagem disponível em: <http://g1.globo.com/mato-grosso/noticia/2017/03/camara-fria-apresenta-defeito-em-impl-e-nove-sao-enterrados-com-indigentes.html>. Acessado em: 30 jan 2020.

3 SOBRE OS PRIMEIROS EXPERIMENTOS NA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Este capítulo tem o objetivo de apresentar alguns atravessamentos entre realidade e ficção, aspectos objetivos e subjetivos e modos distintos de captação na construção da linguagem estudada. Não temos a intenção de fazer uma exposição histórica, embora a menção a acontecimentos específicos seja importante para o desenvolvimento do nosso enfoque e estudo do nosso corpus analítico.

Como toda arte ao longo da história, o cinema foi desenvolvendo aos poucos sua própria linguagem e sua própria maneira de se comunicar. Como já citamos no início, ele se apropriou de alguns elementos de outras artes como a fotografia, o teatro e a pintura, até desenvolver suas peculiaridades no tocante à construção de suas estruturas narrativas (MARTIN, 2005). Alguns elementos também se tornaram inerentes à sétima arte como movimentos de câmera, enquadramentos e alguns outros que abordaremos no decorrer do trabalho.

Para que possamos entender um pouco como se deu a evolução da arte de contar histórias na “telona”, vamos lembrar o período conhecido como primeiro cinema, anterior a 1915. Nesta época as narrativas ainda eram confusas e não seguiam uma linearização. Não se tinha uma organização quanto aos elementos mais importantes dentro do quadro cinematográfico e a montagem dos filmes, na grande maioria das vezes, ficava a cargo dos projetistas, que recebiam uma série de fotogramas independentes, separados por cartelas em que se lia o nome do fotograma seguinte. Os lugares utilizados para as primeiras projeções desses filmes nem passavam perto das salas com ar-condicionado e poltronas confortáveis dos dias de hoje. Conhecidos como *vaudevilles*, os locais eram destinados a vários tipos de performances artísticas como apresentações de músicos, dançarinos e esquetes teatrais. A projeção dos quadros de imagens era somente mais uma atração para o público, composto em sua grande maioria por donas de casa e operários analfabetos (MACHADO, 2011).

O cinema só começou criar um formato definido com o início da industrialização dos filmes e com a melhoria gradativa dos equipamentos, o que favoreceu o desenvolvimento de algumas técnicas cinematográficas. Machado (2011) aponta que alguns nomes foram de fundamental importância para esse processo como o do americano David Griffith, idealizador do processo de linearização das narrativas, o alemão Robert Wiene, que assombrou plateias no ano de 1920 com *O Gabinete do Doutor Caligari*, o russo Serguei Eisenstein, inovador nas

técnicas de montagem e seu compatriota, Dziga Vertov, que em 1929 fez o público se maravilhar com o seu cinema realidade através de *Um Homem com uma Câmera*.

[...]as conquistas obtidas por Griffith e por seus contemporâneos foram tão eficazes para a nascente indústria cinematográfica, implantaram-se com tal poder para as gerações posteriores e se estratificaram tão solidamente no seio da cinematografia que é difícil deixar de encará-las hoje como “naturais”, assim como é difícil imaginar como poderia o cinema ser praticado diferentemente, segundo uma gramática diversa (MACHADO, 2011, p.191).

Marcel Martin (2005) também destaca a colaboração do francês André Bazin que, por volta de 1943, foi precursor de várias teorias cinematográficas que são utilizadas até os dias de hoje, segundo o autor. Mas, antes que o cinema chegasse aos formatos que conhecemos hoje, foi necessário um período longo de aprendizagens e experimentações.

3.1 A fase experimental – o cinema amador e nascimento do documentário

No início do século XX os primeiros cinegrafistas eram como artesãos de imagem (FOSTER, 2016). Eles eram os responsáveis pelo trabalho de captação e processamento. Por vezes construía as próprias câmeras e equipamentos para chegarem aos resultados que queriam. Os registros geralmente eram sobre o cotidiano das famílias e das cidades onde viviam. Contudo, isso não significa que estes profissionais faziam trabalhos mal feitos. Antes, a fase experimental do cinema conferiu liberdade de criação a estes já apaixonados pela arte de captar cenas e figuras humanas.

Semanticamente, o “amador” denota “substâncias” diferentes, como o sujeito (aquele que filma), a forma do registro (o tipo de equipamento usado), o entendimento do senso comum (trabalho mal feito) e a condição econômica (trabalho não remunerado). Na sua feição negativa, denota o mal feito, o não profissional, o sem remuneração. Na sua faceta afirmativa, designa o trabalho livre, a liberdade de expressão, a criatividade, a espontaneidade (FOSTER, 2016, p. 229).

Os anos que seguiram foram marcados por grandes transformações e o cine-amador do século XX foi resultado de algumas destas mudanças. Nogueira (2010) observa que foram tempos de descobertas tanto tecnológicas quanto estéticas, onde o fluxo de ideias era articulado nas duas dimensões.

Ao falarmos desse período vivido pela sétima arte é importante lembrarmos que o próprio cinema foi, no início, um experimento iniciado por entusiastas como o cientista Thomas Edison, os irmãos Skladanowsky e Lumière. Nichols (2010) considera inclusive que

os próprios Lumière já imprimiam um olhar documentarista ao registrarem a vida real - mesmo que só para testarem as câmeras - em filmes como *A saída dos Operários da Fábrica Lumière*, *A chegada do comboio à Estação* e *O almoço do bebê*, todos de 1895.

Essa prática, de gravar o que se tinha em frente às câmeras, sem um exato sentido narrativo, foi sendo modificado a partir de dos anos 20, quando o cartógrafo e explorador americano Robert Flaherty lança *Nanook, o esquimó* (1922), fruto de seus registros de quase dez anos de uma de suas expedições. O filme retrata o dia a dia de uma família do Ártico, em um lugarejo no Canadá. Nascia com ele os primeiros passos para uma estética do gênero documentário. O soviético Dziga Vertov também faz seus experimentos a caminho do gênero, ao mostrar um novo olhar sobre o dia a dia das pessoas em *Um Homem com uma câmera* (1929). São sessenta e oito minutos de imagens de máquinas e indústrias, mulheres e homens em situações diversas, carros, trens, relógios, em uma montagem harmônica e cheia de significados. A subjetividade de quem filma começa a ser impressa sobre a coisa registrada. A maneira de o cineasta ver as coisas adquire prioridade sobre a simples habilidade da câmera de registrar fiel e precisamente tudo o que vê (NICHOLS, 2010).

Mais tarde o escocês John Grierson traria para o documentário uma perspectiva social e seria o fundador da escola documentarista inglesa, onde nascem as primeiras concepções técnicas do gênero. Com o polêmico *Cara de Carvão* (1935), que mostrava o contraste entre a poderosa indústria carvoeira britânica e as condições insalubres em que trabalhavam os operários nas minas, Grierson desperta o senso crítico da opinião pública e gera desconforto pela realidade mostrada no filme. Essa característica, de passar a impressão de autenticidade naquilo que é mostrado, torna-se o fundamento do gênero documentarista, de acordo com Nichols (2010). Entretanto, o próprio autor ressalta que os documentários fazem uso de metáforas, roteirização, sons e imagens com o intuito de dar uma voz própria à realidade, não sendo necessariamente sua representação real. Se fosse uma representação da realidade, o que veríamos seria apenas uma cópia de algo que já existe. O gênero documental, para o autor, mostra uma visão de mundo a partir do olhar de seu idealizador.

Na década de 60 a empresa americana Kodak lançaria um formato de película cinematográfica que iria alavancar as produções audiovisuais: a Super 8. Com o custo mais barato e a facilidade na revelação das imagens, a fita possibilitava a qualquer pessoa comum fazer seus próprios filmes. No Brasil a Super 8 abriu caminhos importantes para a produção do cinema amador em um período conhecido como Cinema Marginal, por conta das oposições culturais e políticas de seus produtores (FOSTER, 2016).

Em tempos de censura e forte cerceamento da produção cultural pela ditadura militar, o Super 8 configurou-se como uma alternativa tanto ao cinema vigente, marcado pela produção com forte financiamento do estado via a empresa estatal Embrafilme, quanto a um cinema radical como o Cinema Marginal, este produzido ainda em 35mm com perspectiva, mesmo que mínima, de circulação nos cinemas comerciais.[...] Era um cinema amador em diversos sentidos: precário, com uma câmara próxima ao corpo, uma produção marcada também pela experiência pessoal, da filmagem de si, um retorno, em nova chave, ao filme doméstico (FOSTER, 2016, p. 240- 241).

Os experimentos com a Super 8 perduraram aqui no Brasil entre os anos 70 e 80 quando o vídeo analógico passa então a ser utilizado pela mídia amadora. Essa nova tecnologia facilitaria ainda mais esse tipo de produção por permitir a presença do som e um tempo maior de filmagem (FOSTER, 2016).

3.2 A contribuição do vídeo e sua estética

Nogueira (2010) comenta que o cinema experimental encontrou, nas últimas décadas, o seu território criativo através do vídeo. A integração dessa tecnologia ao cinema amador foi incorporada desde cedo, diferentemente da indústria cinematográfica que durante um tempo depreciou a forma de captação de imagens em vídeo.

No fim dos anos 60, nasce nos EUA um movimento conhecido como videoarte, que teve como alguns de seus fundadores os artistas Nam June Paik e Wolf Vostell. Não demorou para que produções independentes, que se contrapunham a modelos estabelecidos pela indústria cinematográfica da época começassem a aparecer. A multiplicidade de equipamentos usados para a criação dos audiovisuais como computadores, sintetizadores e máquinas de efeitos sonoros e gráficos, propiciaram uma inventividade de trabalhos em vários aspectos. Por volta de 1970 surgem as primeiras tentativas de hibridização entre o vídeo e o cinema, com o cineasta americano Nicholas Ray e o francês Jean-Luc Godard, conhecido por inovar a estética videográfica ao unir técnicas televisivas a elementos cinematográficos e por misturar categorias da ficção à fatos do cotidiano (DUBOIS, 2004).

Ao falar sobre a estética do vídeo, Philippe Dubois (2004) esclarece que, apesar de o vídeo fazer uso de alguns recursos do cinema, existe diferença entre os dois; o cinema trabalha predominantemente com o modo narrativo ficcional. Já as formas de representação do vídeo estão ligadas ao modo plástico, relacionado a videoarte – em suas formas múltiplas de tendências - e o documentário – nas suas técnicas de representação do real, seja isso feito de forma bruta ou não (DUBOIS, 2004). O autor explica ainda que a dificuldade em definir o vídeo se dá porque ele perpassa por dois universos distintos, o artístico e o midiático.

O vídeo é, na verdade, esta maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo. O vídeo não é um objeto, ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam (DUBOIS, 2004, p. 116).

Entre os anos 70 e 80 a linguagem videográfica cresce aqui no Brasil. Nomes como Glauber Rocha e Tadeu Jungle aparecem como produtores em busca dessa nova estética. Ainda em 1976, a Escola de Comunicação de Artes da USP cria a TVDO - Associação Cultural Videobrasil - produtora que inova ao explorar “ruídos” na comunicação como a câmera tremida, closes fechados, imagens dissociadas, foco e desfoco, entre outros. O programa Num Plus Ultra (1985) e o curta Duelo dos Deuses (1988) são exemplos que mostram a tentativa de romper com o fazer tradicional da televisão, que ainda tinha influências da linguagem cinematográfica (MACHADO, 2001).

Nos dias atuais pode-se dizer que o vídeo faz parte de nosso cotidiano. Vivemos em um mundo onde somos filmados o tempo todo. Câmeras de vigilância em bancos, loja e shoppings, escolas e até mesmo nas ruas. Mas não estamos apenas como figurantes nesta história. Com o advento do vídeo digital e com câmeras de celulares cada vez melhores, o vídeo tornou-se praticamente um registro de vida dos indivíduos nos *status* e nas *lives* das redes sociotécnicas, ou nos flagrantes trágicos ou engraçados do dia a dia. É como se o vídeo fizesse hoje o papel que a fotografia fazia alguns anos atrás, tornando-se assim, um objeto privado e público ao mesmo tempo (DUBOIS, 2004).

A ampliação dos serviços de internet e a evolução constante de novas mídias também viabilizou essa vitrine de produções caseiras. Plataformas como o *Instagram*, *Tiktok*, *Facebook* e *Youtube* recebem diariamente milhares de peças audiovisuais, que misturam o amador e o profissional através da apropriação de técnicas advindas do cinema, da TV e dos recursos de multimídia de aplicativos e programas diversos, em um contínuo processo de experimentos. Diante disso, Nogueira (2010) conclui que as junções entre a sétima arte, o meio televisivo e a internet possibilitaram o surgimento de novas estéticas de criação e, conseqüentemente, o aparecimento de novos gêneros e subgêneros, que não se estagnam, mas continuam em mutação.

3.3 Os gêneros cinematográficos e as histórias de terror

Neste tópico faremos um breve relato sobre como se dá a separação das produções cinematográficas em gêneros. Essa abordagem será necessária para um melhor entendimento do *corpus* empírico do trabalho, que tem como suporte de pesquisa o gênero “terror”.

Os gêneros cinematográficos nascem de uma forma espontânea e confusa. No início ainda não se tinha uma definição exata e uma divisão precisa dos tipos de filmes que eram apresentados ao público. Machado (2011) fala sobre dois seguimentos que despontaram nos primeiros dez ou quinze anos após a criação do cinema: os filmes de *voyeurismo* – também conhecidos como “filmes de buraco de fechadura” – que tinham um conteúdo considerado erótico para a época, com cenas de mulheres se despindo e casais em momentos de carícias; e os “filmes de perseguição”, que apareceram por volta de 1903 e apresentavam um enredo voltado para assaltos a bancos ou estações de trem e trocas de tiros entre bandidos e homens da lei. Os “filmes de perseguição” também viriam a ser as primeiras produções do cinema como uma unidade narrativa, ou seja, com uma história coesa a ser contada, diferentemente dos amontoados de quadros dos demais filmes que costumavam ser exibidos. Aos poucos era percebido que contar o que se passava nas telas de forma organizada já se fazia necessário. Outra conveniência também era alcançar consumidores de outros níveis socioeconômicos. (MACHADO, 2011).

Esses fatores, junto à exigência de critérios de profissionalização em determinadas especialidades e a organização do sistema de distribuição dos filmes, foram transformando o cinema em uma indústria de massa e consolidando sua produção em escala industrial, conforme relata Foster (2016). Desta forma, sem nenhuma pretensão categórica e de forma natural, as narrativas foram sendo separadas de acordo com os temas abordados, os perfis dos personagens e outros elementos, surgindo gêneros cinematográficos como o *western*, o policial, o musical, a comédia, a ação, a ficção, a aventura, o romance, entre outros.

Hoje nos parece comum selecionarmos os filmes nas plataformas de *streaming* pelo gênero, e quase sempre escolhemos aqueles com o qual temos um certo tipo de afinidade. Essa estratégia utilizada pela indústria fílmica tem como base critérios de aproximação e identificação do público com as categorias narrativas, de acordo com Nogueira (2010).

[...] se um filme pertence a um gênero determinado e exibe algum grau de similaridade com outras obras, ele instaura necessariamente determinadas expectativas para o espectador. Os gêneros constituem, portanto, um capital hermenêutico seguro para o espectador - conhecer os gêneros ajuda a interpretar um filme, e ajuda a escolher o filme que se pretende ver, com um risco mínimo de engano (NOGUEIRA, 2010, p. 7).

É importante salientarmos que, muito antes desse processo de segmentação dos gêneros cinematográficos, já era percebido pelos primeiros cineastas que provocar medo e horror nas pessoas também era uma maneira de entreter o público. Nogueira (2010) deduz que

o apelo utilizado pelos filmes de terror para prender a atenção dos espectadores está associado ao incômodo que estes lhes causam, em uma mistura de prazer e sofrimento, fazendo uso de seus medos, repulsas e, sobretudo, de seus imaginários. Assim sendo, o gênero vai se apropriar, inicialmente, de figuras que já povoavam as fábulas e crenças populares da época como vampiros, monstros e seres sobrenaturais.

Medeiros (2016) comenta que George Méliès pode ser considerado o pioneiro nas narrativas de terror, ao produzir em 1896 o curta-metragem *A Mansão do Diabo*. O primeiro longa-metragem só seria lançado em 1920, com o filme alemão *O Gabinete do Doutor Caligari*, que viria a inspirar outras produções do gênero como o assustador *Nosferatu*, de 1922.

Humphreys (2017) afirma que o expressionismo alemão empregado no filme se tornou referência para os *Monstros da Universal*, uma série de obras lançadas pela produtora americana entre as décadas de 30 e 40, entre eles; *Drácula* (1931), *A Múmia* (1932), *O Homem Invisível* (1933) e *Frankenstein* (1931).

No início dos anos 60 o terror inaugurava uma nova fase através do cineasta Alfred Hitchcock com os filmes *Psicose* (1960) e *Os Pássaros* (1963). Seitas diabólicas e zumbis surgem nas telas em 1968 com *O Bebê de Rosemary* e *A Noite Dos Mortos vivos*. As décadas seguintes, 70 e 80 trouxeram para a sétima arte o medo em sua forma urbana. O *Massacre da Serra Elétrica* (1974) e as franquias *Halloween* (1978) e *Sexta-Feira 13* (1980) inserem a figura do *serial killer* nas produções do gênero. Porém, a atração pelo sobrenatural continua a atrair espectadores, inspirando clássicos do terror como *O Exorcista* (1973), *Poltergeist - O Fenômeno* (1982) e *A Hora do Pesadelo* (1984), com o icônico Freddy Krueger. Nos anos 90 receitas já conhecidas como monstros, assombrações, crenças populares e assassinos em série voltam a aparecer nos filmes como em *Pânico* (1996) e *Lenda Urbana* (1998)¹⁹. Até que, em 1999, uma nova estética que misturava ficção, documentário e terror, estabelecia uma maneira diferente do espectador se relacionar com esse gênero cinematográfico.

3.4 O uso da câmera como dispositivo do medo

A cidade é Burkittsville, no estado de Maryland, localizada na região nordeste dos EUA. A data é outubro de 1994. Três estudantes de cinema têm a ideia de investigar uma suposta lenda sobrenatural que há séculos assombrou a cidade. Além de outros aparatos para

¹⁹ Informações do site Olhar Digital. Disponível em: 100 anos de terror: confira os filmes mais marcantes do gênero - Olhar Digital. Acesso em: 23 nov. 2020.

incursão na floresta à procura da assombração, os jovens levam duas câmeras, com o objetivo de registrar a aventura e produzir um documentário com o material captado. Objetivo esse que não chega a ser alcançado pois os três nunca mais retornam. O desaparecimento dos jovens é noticiado em jornais e em um *site* na internet, na tentativa de que alguém possa dar alguma informação de seu paradeiro. Porém todos estes esforços são em vão.

Alguns anos depois, as câmeras possivelmente utilizadas pelos estudantes são encontradas por policiais. O registro bruto das imagens captadas pelos dispositivos é então editado e vira um filme que arremata as cifras de US\$ 141 milhões - só no EUA - sob o título de *A Bruxa de Blair* (ACKER, 2017).

Idealizado pelos amigos Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, *A Bruxa de Blair*, que estreou nos cinemas em 1999, confundiu milhares de pessoas ao inventar o sumiço dos três estudantes na floresta de Burkittsville. A verdade é que nem o desaparecimento dos alunos de cinema ou a lenda de Blair foram reais. Toda a história fazia parte de uma campanha de marketing que deu certo e que inaugurou os documentários de horror no cinema, mais conhecidos como *found footage*.

Figura 5 - Anúncio do desaparecimento dos estudantes de cinema

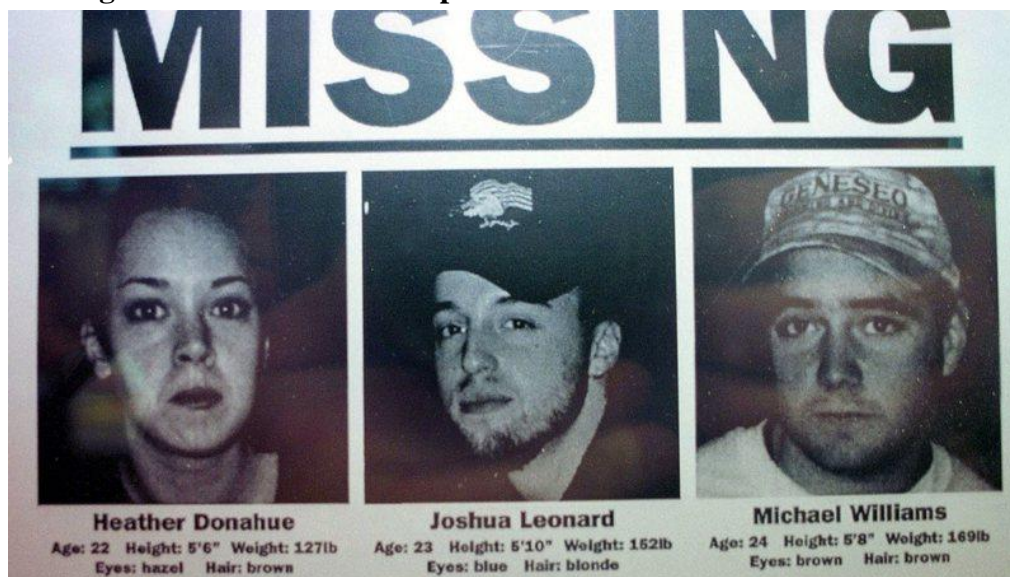


Figura 5: Anúncio do desaparecimento dos estudantes de cinema.

Fonte: Site da revista Aventuras na História.

Antes de avançarmos no tema se faz necessário explicar que o termo *found footage*, ou “filmagem encontrada”, em tradução livre, é um subgênero cinematográfico diretamente ligado ao documentário e ao cinema experimental, conforme esclarece Acker (2017). Ao ser incorporado no campo do terror, o *found footage* traz uma experiência diferente para o espectador, a partir da premissa que retratar os fatos com autenticidade constitui uma

característica comum ao gênero documentário. O uso da câmera como suposto registro *in loco* dos acontecimentos em A Bruxa de Blair aproximou sobremaneira o público da narrativa do filme, levando milhares de pessoas a acreditar que tudo que se passou ali foi, de fato, real.

Muito embora A Bruxa de Blair seja considerado a primeira produção no subgênero *found footage*, Acker (2017) alerta que não se pode determinar o marco inicial destes tipos de produções no cinema, já que, alguns anos antes de seu lançamento, surgiram filmes com estéticas bem semelhantes como Snuff (1976), Canibal Holocausto (1980) e Estranhas Criaturas (1998). Esses filmes já traziam uma visualidade amadora, o que era característica dos *snuffs movies*: realizações obscuras nas quais se acreditava que assassinatos reais eram cometidos em frente às câmeras. Entretanto, a projeção de A Bruxa de Blair no *found footage* pode ser entendida pelo uso da câmera - quase que exclusivamente - de forma diegética, diferentemente dos outros filmes citados. Soares (2017) diz que essa característica coloca o espectador no lugar do personagem, dando a ele o ponto de vista de quem “presencia” as cenas de horror. O espectador acaba se sentindo como testemunha do acontecimento.

Um aspecto importante para as obras inscritas neste subgênero é a narrativa construída de modo que justifique a presença do aparato de captação de imagens e sons na diegese. A principal particularidade em relação ao cinema de horror “tradicional” recai nesse aspecto da câmera diegética, que influencia a narrativa cinematográfica e a percepção do espectador (SOARES, 2017, p. 7).

Nesse sentido, o uso de imperfeições como interferências na imagem e no som, o aparecimento dos equipamentos usados durante a filmagem e planos fragmentados e tremidos também são procedimentos usados para atestar a realidade da história contada e dar um aspecto amador a produção:

Devido às suas narrativas que invocam possessões demoníacas, monstros, assombrações fantasmas entre outros elementos que flertam com o sobrenatural e distanciam-se de acontecimentos cotidianos mais palpáveis ao público, há maior dificuldade de assimilação do espectador em relação às narrativas de horror. Nesse contexto, o dispositivo cinematográfico é utilizado para conferir maior veracidade às gravações, expondo os rasgos, fissuras e falhas nas imagens e sons a fim de criar uma transparência ao espectador, para que sua imersão dentro da obra aconteça por meio da assimilação em relação as imagens vistas (SOARES, 2017, p. 08).

É indispensável destacarmos que, apesar de suas peculiaridades estéticas, *o found footage* não deixa de fazer uso de alguns elementos convencionais do cinema como por exemplo, o plano sequência, o *trekking*, a iluminação, o som etc. Elementos inclusive já utilizados como clichês em filmes do gênero terror como gritos, respiração ofegante,

ambientes fechados e mal iluminados, o silêncio - que costuma preceder um susto do personagem - dentre outros.

Depois de A Bruxa de Blair outras produções *found footage* tomaram conta das “telonas” como REC (2007), Atividade Paranormal (2007), Cloverfield (2008), VHS (2012), Amizade Desfeita (2015) e muitos outros, alguns vindo a se tornar franquias (ACKER, 2017). A história sobre a lenda da bruxa também teve continuidade nas versões A Bruxa de Blair - O livro das Sombras (2000) e o quase homônimo Bruxa de Blair (2016). Mas nenhum dos dois obtiveram tanto sucesso quanto a primeira produção.

Com o crescimento do subgênero *found footage*, podemos perceber uma nova experiência entre o espectador e a narrativa cinematográfica, mas também novas práticas na produção de audiovisuais, dado a interação crescente das pessoas com as tecnologias. Foster (2016) explana esse cenário ao dizer que as câmeras ocupam uma certa onipresença na vida das pessoas, principalmente depois da evolução digital e do desenvolvimento das câmeras de celulares, que, por serem portáteis, tornam mais fácil as produções amadoras.

Cabe por fim notar que o percurso feito pela linguagem cinematográfica, desde as primeiras experimentações do documental ao “encontro” com o vídeo, contribuíram substancialmente para as novas criações amadoras que circulam hoje nas redes sociotécnicas. É relevante também destacarmos que a interação entre produtor/ personagem e dispositivo nunca se deram de forma tão íntima nesta era digital. A câmera parece sempre estar no “módulo” diegético, funcionando não somente como um equipamento de registro, mas como um tipo de álibi, sendo esse um argumento importante para a veracidade das histórias contadas no gênero *found footage* e para as narrativas *fake*.

Essa apropriação, da linguagem do cinema pelos *fake videos*, será melhor abordada no Capítulo Analítico do presente trabalho através da decupagem do *corpus* empírico “O Fantasma do IML de Cuiabá”.

4 METODOLOGIA

De acordo com Santaella (2006) a tarefa metodológica é importante dentro do processo de pesquisa para que sejam comprovadas ou negadas as hipóteses levantadas no percurso do projeto. Desta forma, para o nosso processo metodológico fizemos uso de uma pesquisa básica exploratória qualitativa onde utilizamos livros, sites, artigos acadêmicos e materiais audiovisuais, conforme mostraremos neste capítulo.

Acreditamos que a pesquisa aqui apresentada se faz importante para o estudo e compreensão acerca de novos modos de construção das narrativas midiáticas que vem surgindo nos dias atuais, através da junção de novas e antigas técnicas, sobretudo no que tange as produções amadoras que envolvem *fake videos*.

A metodologia aplicada teve a finalidade de, primeiramente, estudar e apreender sobre conceitos, métodos e a também sobre a historicidade que envolve o tema e, posteriormente, analisar a relação dos assuntos com o *corpus empírico* escolhido.

Conforme aponta Gil (2002), a pesquisa exploratória visa o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições, considerando os mais variados aspectos do objeto estudado, sendo assim um procedimento metodológico flexível. Neste contexto optamos por esse método, já que os critérios aqui analisados e apresentados não têm a intenção de estabelecer padrões universais acerca do tema. Contudo, as investigações aqui feitas visam lançar um novo olhar sobre o assunto, tomando como apoio as afirmações de Vieira (2010), acerca da pesquisa exploratória:

Também conhecida como pesquisa de base, é de caráter não tão profundo e levanta dados e problemas que podem vir a servir de apoio para pesquisas futuras mais avançadas. [...] A pesquisa exploratória é muito útil, em primeiro lugar, para fazer com que algum tema até então desprezado ganhe relevância dentro de uma determinada área do conhecimento e, por isso, deve ser respeitada como qualquer outro tipo de pesquisa (VIEIRA, 2010, p. 45).

Sendo o trabalho de natureza qualitativa, ou seja, sem qualquer conexão com levantamento de dados exatos (BAUER; GASKELL, 2003) os procedimentos aplicados foram a pesquisa bibliográfica, a pesquisa documental e a pesquisa empírica, onde foi feito uma análise de *corpus empírico*.

A seguir vemos os passos efetuados no processo.

4.1 Pesquisa Bibliográfica

Sobre a importância da pesquisa bibliográfica Vieira (2010) afirma que a mesma consiste em encontrar elementos necessários para embasar as hipóteses levantadas, a fim de sustentar sua argumentação. Desta forma, fizemos uma incursão em livros e artigos que pudessem nos esclarecer acerca de temas primários e secundários que envolvessem o mote da pesquisa.

Começamos nosso percurso tentando entender como foram sendo construídas as narrativas, desde a era pictórica, passando pela pintura, surgimento da fotografia, até o surgimento das narrativas digitais. Para que pudéssemos entender que as narrativas “mentirosas” sempre existiram, vimos alguns exemplos famosos ao longo da história até chegarmos a seu conceito mais atual, *fake news*. Mostramos o parâmetro das *fake news* no Brasil e nos EUA e seus impactos negativos na sociedade e na política. Atrelado ao tema *fake news*, assuntos como pós-verdade e sensacionalismo também foram abordados. Assim como também achamos importante contextualizar sobre “o imaginário e real”, “a realidade e o virtual”. Por fim, falamos sobre o surgimento das narrativas *fake* no meio interativo e sua repercussão.

Um estudo sobre o surgimento das narrativas cinematográficas, seus gêneros e sua linguagem também foram executados, bem como uma melhor compreensão sobre a estética do vídeo, assuntos de extrema relevância pra que fosse feita a decupagem do *corpus* empírico.

Abaixo listamos os conteúdos pesquisados e os autores correspondentes.

Quadro 1 – Lista de assuntos e autores

Assuntos pesquisados	Autores
<ul style="list-style-type: none"> • Uso da imagem • Fotografia • Origem e desenvolvimento das narrativas 	Ana Karina Prado (2015) Ana Lúcia Prado (2017) Bruce A. Block (2010) Jacques Aumont (2009) Ligia C. Leite (2002) Marcelo Bulhões (2009) Roland Barthes (2011) Susan Sontag (2004)
<ul style="list-style-type: none"> • Fake news 	Pedrinho Guareschi (2018)

<ul style="list-style-type: none"> • Pós-verdade 	
<ul style="list-style-type: none"> • O real e a realidade • O imaginário • O virtual 	<p>João Duarte Júnior (1994)</p> <p>Juremir Machado Silva (2012)</p> <p>Pierre Lévy (1996)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Credibilidade • Sensacionalismo 	<p>Patrick Charaudeau (2013)</p> <p>Rosa Nívea Pedroso (1994)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • O ambiente das mídias digitais • Circulação de conteúdos 	<p>Henry Jenkins (2014)</p> <p>Joshua Green/Jean Burgess (2009)</p> <p>Luís Mauro Martino (2014)</p> <p>Lucia Leão (1999)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Origem do cinema e a construção da linguagem cinematográfica • Cinema amador • Documentário • Início dos gêneros cinematográficos 	<p>Arlindo Machado (2011)</p> <p>Bill Nichols (2010)</p> <p>Damian Garcia (2014)</p> <p>Daniel Medeiros (2016)</p> <p>Daniel Petry (2014)</p> <p>F. C. Costa (2006)</p> <p>Juliana Humphreys (2017)</p> <p>Juliano de Oliveira (2017)</p> <p>Lila Foster (2016)</p> <p>Luís Nogueira (2010)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • A linguagem cinematográfica 	<p>Carlos Gerbase (2012)</p> <p>Donis A. Dondis (1999)</p> <p>Jacques Aumont (2007)</p> <p>Jan Roberts Breslin (2009)</p> <p>Marcel Martin (2005)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • A estética do vídeo 	<p>Arlindo Machado (2001)</p> <p>Philippe Dubois (2004)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • O subgênero <i>found footage</i> 	<p>Ana Maria Acker (2017/2018)</p> <p>Jéssica Soares (2017)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • A natureza do medo 	<p>Zygmunt Bauman (2008)</p>

Fonte: a autora

4.2 Pesquisa Documental

Segundo Sá-Silva (2009) a pesquisa documental faz uso de diversas técnicas e métodos para apreensão das informações necessárias para o trabalho de pesquisa, bem como também se utiliza dos mais variados tipos de documentos. Deste modo, para um melhor embasamento de alguns assuntos já citados acima, foi realizada uma pesquisa documental onde foram utilizados sites de jornais e revistas, e vídeos de reportagens e documentário, sendo o próprio *corpus* empírico um material audiovisual.

Sobre o conceito de documento dentro deste método de pesquisa, Sá-Silva (2009) observa que:

Tanto a pesquisa documental como a pesquisa bibliográfica têm o documento como objeto de investigação. No entanto, o conceito de documento ultrapassa a ideia de textos escritos e/ou impressos. O documento como fonte de pesquisa pode ser escrito e não escrito, tais como filmes, vídeos, slides, fotografia e pôsteres (SÁ – SILVA, 2009, p.5).

O autor também ressalta que estes documentos devem ser analisados tomando como base o contexto sociocultural e histórico onde os mesmos surgiram.

A fase da análise documental tem como intenção produzir ou reelaborar novos conhecimentos sobre o tema de estudo e criar novas formas de compreendê-lo, já que o documento por si mesmo não se explica. Cabe ao investigador a função de sintetizar e interpretar as informações e, na medida do possível, determinar tendências e conclusões (Sá-Silva, 2009, p.10). Logo se fez necessário a escolha de um material audiovisual como objeto de estudo onde fosse observado alguma aproximação entre suas técnicas de produção e a linguagem cinematográfica. A partir daí, caminhamos para a pesquisa empírica, feita através de decupagem e da confecção de uma tabela comparativa.

4.3 Pesquisa Empírica

Santaella (2006) diz que a pesquisa empírica está voltada para a “face observável” e experimental do objeto estudado, através do manuseio de fatos e dados, procurando trazê-lo para âmbitos mensuráveis. Nesta perspectiva, com a intenção de obtermos os resultados desejados realizamos a decupagem do *fake video* escolhido, onde foram identificadas e listadas algumas técnicas muito semelhantes às utilizadas na linguagem cinematográfica.

Também foi tirado *print* de alguns *frames* do vídeo, para que fosse melhor exemplificado o elemento cinematográfico citado, tais como ângulos e planos.

No corpo da tabela listamos os elementos achados no *fake video*, o tempo em que eles se encontram dentro do material e a relação entre os mesmos e as técnicas cinematográficas.

Durante este processo pudemos observar;

- O uso de movimentos de câmera, como o *travelling*, por exemplo.
- A utilização da luz e da escuridão como contextos narrativos.
- A ambientação do cenário realista propício ao gênero terror - corredor, lugar fechado e pequeno – enunciado principal do fake vídeo nas redes.
- A produção de ruídos e de alguns efeitos especiais, importantes para atestar a história sobrenatural sustentado pelo *fake video*.

Mais detalhes sobre cada elemento estudado no *corpus* empírico, bem como a tabela comparativa veremos a seguir, no próximo capítulo.

5 DESVENDANDO O “FANTASMA”

Este capítulo é destinado à análise do *corpus* empírico. O critério usado para a seleção do vídeo a ser estudado foi a aproximação de elementos contidos em sua produção aos princípios e técnicas comumente utilizadas na linguagem cinematográfica, além da repercussão causada por ele na mídia em geral. Nesse sentido, o capítulo objetiva investigar e entender de que forma o *corpus* empírico, a ser apresentado em seguida, se apropria das técnicas comuns ao cinema, tendo como foco a legitimação de sua narrativa e o forte apelo midiático – que pode ser observado pelo número de visualizações e compartilhamentos.

Para esta análise foi escolhido o *fake video* intitulado “O Fantasma do IML de Cuiabá”²⁰, que circulou nas redes sociotécnicas em março de 2017 e foi visualizado – somente na plataforma *Facebook*²¹ – mais de duas milhões de vezes em um intervalo de vinte horas. No *Youtube* também alcançou milhares de *views*, em diferentes canais que o divulgaram.

No livro *A Linguagem Cinematográfica*, Martin (2005) afirma que o cinema é uma arte de comunicação onde as ferramentas e técnicas estão a dispor de quem as utiliza para que possa criar a realidade que deseja. Desse modo, o autor afirma que: “A imagem fílmica suscita, portanto, no espectador, um sentimento de realidade em certos casos suficientemente forte para provocar a crença da existência objetiva do que parece na tela” (MARTIN, 2005, p. 28).

Isso só é possível na arte cinematográfica devido ao uso de elementos fílmicos como planos, enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação, composição de cenários, ligações, transições, metáforas, símbolos e outros artifícios desenvolvidos ao longo do tempo pelo cinema ou incorporados de outras artes. Utilizados na construção da realidade a que se deseja levar ao espectador, fazem com que este atribua valor figurativo e afetivo a essa forma artística.

Sobre a influência que esses elementos visuais podem causar, Block (2010, p. 1) afirma:

Toda imagem é composta de narrativa, elementos visuais e, algumas vezes, sons. Em conjunto, esses três elementos transmitem o significado da imagem para o espectador. Se a imagem for uma propaganda, o espectador pode ser persuadido a comprar um produto. Se a imagem for um jogo de computador, a narrativa, os

²⁰O vídeo “O Fantasma do IML de Cuiabá” pode ser assistido em: <https://www.youtube.com/watch?v=09SRTlhikYU>. Acessado em: 17 mai 2019.

²¹ Conforme matéria publicada no endereço: <https://f5.folha.uol.com.br/voceviu/2017/03/video-de-fantasma-no-impl-de-cuiaba-que-viralizou-foi-feito-em-araucaria-no-parana-prefeitura-abre-sindicancia.shtml>. Acessado em: 26 mai 2019.

elementos visuais e o som podem tornar o jogo viciante. Se a imagem for um filme, o espectador pode ser emocionalmente afetado.

5.1 Sobre elementos cinematográficos

Antes da análise do vídeo escolhido para o trabalho, serão apresentados alguns elementos utilizados na sétima arte para criar suas histórias. Alguns foram surgindo com a própria evolução do cinema e seus mecanismos como os movimentos de câmera, por exemplo. Outros, chamados de elementos fílmicos não específicos (MARTIN, 2005) já são utilizados por outras artes ao longo da história, como na pintura e no teatro. Entre eles podemos destacar a profundidade de campo, que teve seus primeiros fundamentos criados pelos pintores renascentistas no século XV (AUMONT, 2007). Entretanto, Aumont (2007) afirma que a noção de profundidade só foi melhor entendida pelas pessoas depois do surgimento do cinema e da televisão.

A seguir veremos alguns elementos cinematográficos essenciais, relacionados à dimensão da imagem, bem como algumas de suas divisões e características principais. Essa explanação será importante para a análise a ser realizada no vídeo “O Fantasma do IML de Cuiabá”:

a) Profundidade de campo: O mundo real é tridimensional (tem altura, largura e profundidade), logo a profundidade de campo é utilizada para criar a impressão de realidade dentro da tela projetada. Na linguagem cinematográfica, a profundidade de campo é a dimensão que se tem do campo da cena a partir de um eixo de visão. Para isso o uso de um elemento é muito importante: a perspectiva – definida, de acordo com Aumont (2007), como a arte de representar os objetos em uma superfície plana de modo a que essa representação seja semelhante a percepção visual que se pode ter destes mesmos objetos.

b) Enquadramento: O espaço delimitado é herdeiro da pintura. Passando para o cinema, é dentro do “quadro” que os assuntos em foco são distribuídos e harmonizados com a intenção de comunicar a mensagem desejada. Através do enquadramento, o espectador entende o mundo que está sendo mostrado no filme e como a história é contada. Para se determinar o enquadramento entram em cena dois elementos: o plano e o ângulo.

Os planos são o principal componente do enquadramento. O tamanho dos planos determina a forma como o assunto é tratado dentro da ideia do projeto, podendo ser dada

ênfase, ou não, em determinados objetos ou pessoas que compõem o quadro. “A escolha de cada plano é condicionada pela necessária clareza da narração” (MARTIN, 2005, p. 47).

De acordo de Gerbase (2012), são divididos em:

Quadro 2 – Planos

Plano Geral	É a visão panorâmica de uma determinada cena geralmente utilizado para mostrar a ambientação do cenário. Também pode ser utilizado com a intenção de demonstrar o isolamento de um determinado personagem.
Plano Aberto	É um plano um pouco mais fechado e mais próximo que o plano geral. Costuma ser usado para dar ênfase às ações da cena ou o local onde ela se desenrola.
Plano de Conjunto	Como o próprio nome infere, esse enquadramento é feito com mais de uma pessoa em cena estabelecendo a interação entre os personagens.
Plano Americano	As figuras humanas são mostradas em um corte do joelho para cima. Esse enquadramento costuma ser usado para mostrar gesticulações e revelar expressões dos personagens.
Plano Médio	É utilizado para estabelecer relações entre o tema apresentado e o meio ambiente. O corte é feito mais ou menos da cintura para cima de quem está em cena.
Primeiro Plano	Usa-se para mostrar algum detalhe na expressão ou no comportamento da pessoa filmada revelando suas emoções ou alguma ação. O corte é feito na altura do peito para cima.
Primeiríssimo Plano	O corte da câmera é direcionado a um determinado detalhe do tema em foco como os rosto, olhos ou mãos. É costumeiramente usado para demonstrar características ou revelar a alguma carga dramática do personagem.
Plano Detalhe	É um enquadramento um pouco mais fechado que o Primeiríssimo Plano. Enfoca em um detalhe do objeto filmado com o objetivo de criar um impacto visual sobre o assunto em questão.
Close up	Também chamado de <i>close</i> . É um tipo de enquadramento mais fechado que o Plano Detalhe. Realça apenas uma parte mínima do objeto tratado ou do personagem.
Plano Sequência	A sequência da ação é filmada de uma única vez, sem que haja cortes ou várias tomadas. Quando incorporado como elemento no roteiro de uma produção cinematográfica costuma ser um desafio para toda equipe, pois precisa ser ensaiado várias vezes antes da filmagem.

Fonte: a autora, com base em Gerbase (2012)

A escolha do ângulo de filmagem para cada tomada dentro de uma determinada produção define o olhar que a narrativa pretende dar àquele instante na história contada. Em vista disto, os ângulos podem ser:

Quadro 3 – Ângulos

Ângulo normal	A câmera é posicionada no nível dos olhos do personagem. É o mais usado para filmagens por mostrar as coisas na mesma perspectiva do olho humano.
Plano picado ou <i>plongée</i>	É feito com a câmera acima da linha normal do olhar. Tem o objetivo de atribuir inferioridade ou pequenez do assunto filmado. É também conhecido como câmera alta.
Plano contrapicado ou <i>contra plongée</i>	Também chamado de câmera baixa, neste ângulo a câmera é posicionada abaixo do nível dos olhos do personagem, voltada para cima. É geralmente utilizado para dar um ar de superioridade ou grandeza ao tema filmado.
Câmera subjetiva	Neste ângulo a câmera assume o olhar do personagem, mostrando o seu ponto de vista do acontecimento em cena. Por vezes o uso da câmera subjetiva pode também mostrar o estado psicológico do personagem. Outra função interessante no uso da câmera subjetiva é atribuir ao espectador interação com a cena, como se o mesmo estivesse presenciando os acontecimentos.

Fonte: a autora, com base em Gerbase (2012).

c) Movimentos de câmera: Além dos enquadramentos e ângulos, os movimentos da câmera também são elementos fundamentais na linguagem cinematográfica. Block (2010) aponta que, para classificar os movimentos de câmera, temos que levar em consideração três fatores: a direção (Consiste no deslocamento da câmera para esquerda ou direita, ou para cima e para baixo, e é transferida para os objetos que estão em cena, comunicando assim o movimento feito ao público); a escala (Equivale à distância percorrida durante o movimento feito pela câmera, podendo ser curta ou larga); e a velocidade (O movimento pode ser feito de forma lenta, média ou rápida).

Abaixo vemos alguns dos principais movimentos de câmera aplicados no cinema (MARTIN, 2005; BLOCK, 2010):

Quadro 4 – Movimentos de câmera

Panorâmica	A câmera permanece fixa em seu eixo e faz movimentos giratórios. Os movimentos podem ser feitos da direita para esquerda ou vice versa (<i>pan</i> horizontal) ou sobre seu eixo na vertical (<i>pan</i> vertical ou <i>tilt</i>).
<i>Travelling</i>	É o deslocamento linear da câmera onde o eixo de visão e a trajetória percorrida pela mesma permanecem constantes, mantendo a distância ou o ângulo com relação ao assunto que está sendo filmado. Foi criado por acaso, em 1896, por um operador de câmera de Georges Méliès, que elaborou o movimento com a câmera dentro de uma gaiola (MARTIN, 2005).
Zoom	É produzido pela lente da câmera, que altera gradualmente o foco de visão de um mesmo plano e ângulo, aproximando ou dando um efeito de distanciamento do tema tratado.

Fonte: a autora, com base em Martin (2005) e Block (2010).

A seguir, ainda sobre a dimensão imagética, tratamos dos chamados elementos fílmicos não específicos (MARTIN, 2005), que correspondem, como já afirmamos, àqueles cujos usos, como feito pela pintura ou pelo teatro, são anteriores ao cinema de acordo com Aumont (2007).

d) Luz: Muito mais que um elemento técnico responsável por dar clareza a um *set* de gravação, o uso da luz adequada propicia a atmosfera necessária para o contexto da cena (BRESLIN, 2009). Para isso é necessário que sejam observados os critérios:

Quadro 5 – Luz

Quantidade	Para que uma imagem seja reproduzida com exatidão dentro do quadro, o mesmo deve receber a quantidade exata de luz. Caso contrário detalhes da cena podem ser apagados no vídeo, no caso de um cenário muito iluminado. Ou pode ser criado um clima fantasmagórico ou sobrenatural em um cenário com pouca luz.
Qualidade	A luz pode ser: Dura: Produzindo partes mais claras e sombras nitidamente definidas; ou Suave: Produzindo partes claras e sombras sutis com bordas menos definidas. Para se encontrar a qualidade certa para a filmagem também podem ser usados materiais que ajudam neste efeito como refletores, difusores e rebatedores.

Direção	O direcionamento adequado das luzes serve para dar profundidade ao cenário ou outros componentes filmados como objetos e personagens. A técnica clássica para criar esse efeito é conhecida como iluminação de três pontos onde se utiliza uma iluminação principal, uma luz de enchimento, para suavizar possíveis sombras criadas pela luz principal, e uma luz de fundo para dar profundidade ao enquadramento.
---------	--

Fonte: a autora, com base em Breslin (2009).

A luz é produzida por fontes distintas e, quando refletida em objetos de cores diferentes, pode produzir efeitos positivos ou negativos, dependendo do resultado que se queira. Logo, os cuidados com relação a seu matiz (a cor real), com o brilho (o quanto a luz é refletida) e com a saturação (a intensidade do matiz) se tornam essenciais para se compor uma boa iluminação. As fontes de luz dentro de uma produção podem ser “existentes” (quando se aproveita a luz que já está na locação da filmagem, seja ela artificial ou natural), ou “adicionadas” (quando se faz uso de instrumentos de iluminação como refletores e luminárias, por exemplo).

e) Cenário: Os cenários servem para ambientar a narrativa. Sua elaboração pode estar exatamente de acordo com a época cronológica em que a história se desenrola. Ou pode ser criado diferente deste contexto, a depender do roteiro do filme. O cenário por vezes também pode falar sobre o personagem, fazendo alusão à aspectos psicológicos dele. No cinema os cenários podem ser em ambientes externos e com pouca intervenção, ou montados dentro de estúdios. Há também os cenários completamente digitais criados através de computação gráfica. E há ainda os criados pela junção dos dois, onde as cenas são gravadas em locais abertos ou em estúdios e depois são inseridos elementos digitais para a finalização.

f) Figurino: É o conjunto de roupas, adereços, acessórios, bem como a maquiagem e o cabelo escolhido para materializar os personagens. A criação dos figurinos é feita ainda na fase de pré-produção, onde são definidos traços de personalidade e a aparência de cada um, bem como seus estados emocionais em determinados momentos dentro do filme. O conjunto de figurinos a serem usados na produção podem estar de acordo ou não com o tempo ou o lugar onde se passa a história, dependendo da estética escolhida pelo diretor e outros profissionais da equipe como o diretor de arte e o diretor de fotografia. De acordo com Martin (2005), os figurinos podem ser:

Quadro 6 – Figurinos

Realistas	Quando estão de acordo com a realidade da época mostrada no filme.
Para-realistas	Quando são de acordo com a temporalidade da história, mas sofrem estilização por parte dos produtores.
Simbólicos	Neste tipo de figurino as roupas dos personagens estão mais ligadas à sua personalidade ou estado de espírito do que com o curso histórico da narrativa.

Fonte: a autora, com base em Martin (2005).

g) **Personagem:** É o elemento que conduz o espectador para dentro da história e o responsável pela dinâmica em que é conduzida a narrativa. Através dele o público experimenta sentimento de tristeza, alegria, euforia, amor, ódio etc., representados pelo próprio personagem durante o enredo do filme através de suas falas ou ações. Um personagem deve ser pensado, durante sua criação, levando-se em conta tanto suas características físicas quanto psicológicas e emocionais, que costumam estar ligadas a seu histórico de vida narrado no filme (BULHÕES, 2009).

h) **Efeitos especiais e efeitos visuais:** Quando falamos de efeitos especiais ou visuais geralmente imaginamos mundos fantásticos, monstros bem elaborados e cenários surreais. Destacamos aqui, porém, que a criação de um determinado efeito dentro de uma produção cinematográfica está relacionada à utilização de quaisquer mecanismos externos que criem uma realidade específica de acordo com o enredo da narrativa. Petry e Fischer (2014) explicam que os efeitos especiais podem ser classificados em ópticos e mecânicos, dependendo dos mecanismos utilizados para sua criação. São produzidos através de intervenções na iluminação do ambiente, no tipo de enquadramento utilizado, em manipulações climáticas como criação de ventanias, nevoeiros, em cenas com explosões etc. Já os efeitos visuais são geralmente inseridos na etapa da pós-produção com o auxílio de computadores e *softwares* especializados. Entre eles podemos destacar a criação de cenários, de seres ou personagens bizarros, entre outros.

i) **Cor:** O cinema em preto e branco teve uma passagem relativamente pequena na história, pois grande parte dos filmes produzidos até a década de 20 já eram coloridos manualmente, quadro a quadro, com o auxílio de pincéis e lupas. Uma outra técnica que também era utilizada nesse período consistia em colorir somente as partes escuras da película, deixando as

claras em seus tons originais. Mas eram processos caros e demorados que deixaram de ser utilizadas assim que surgiram as câmeras que captavam em cores (CASTRO, 2014).

As cores têm muito mais que um papel comum dentro de uma produção. Martin (2005) explica que o uso da cor no cinema pode indicar emoções, traços de personalidades e ajudam o espectador na compreensão da tensão, através do uso de cores quentes ou frias. A ausência de cores também tem seu papel narrativo nos dias de hoje, significando os sonhos, lembranças ou alguma outra proposta geralmente indicada no roteiro. A escolha e produção das cores para um filme são elaboradas inicialmente através da paleta de cores, onde é feita a seleção dos tons a serem usados. Mas elas podem ser alteradas depois na pós-produção, caso seja necessário, com o uso de filtros digitais (BLOCK, 2010).

j) Elipses: São omissões intencionais que ocorrem dentro da narrativa. Representam algo específico que fica implícito, mas que deve ser identificado pelo espectador. São usadas tanto pela necessidade de síntese dentro do tempo do filme, como também com uma intenção subjetiva do enredo, dando liberdade de interpretação a quem assiste. Existem dois tipos de elipses: de estrutura (Quando se faz uso da supressão de falas de personagens ou outro elemento como forma de criar uma curiosidade ou expectativa a quem assiste. É utilizada com frequência como passagens de tempo para adiantar a história) e de conteúdo (Geralmente é usada para omitir imagens que seus produtores decidem não mostrar na sequência filmada como, ferimentos, cenas de sexo, tortura, morte etc. Para criar estas elipses costumam ser empregados recursos de iluminação, sons ou de montagem).

l) Elementos sonoros: Embora o cinema tenha demorado a utilizar alguns desses elementos dentro dos filmes, como ruídos e diálogos (representados no início por meio de legendas), o som sempre foi um componente presente. As primeiras exhibições dos filmes eram acompanhadas de músicas *in loco*, geralmente tocada por um pianista. O problema é que nem sempre a melodia tocada acompanhava o teor dramático das cenas que estavam sendo exibidas. O som só começou mesmo a ser usado como elemento diegético, ou seja, proveniente da narrativa, no fim dos anos 20, quando surge o cinema clássico em Hollywood (OLIVEIRA, 2017).

De modo geral, Breslin (2009) classifica os sons em: diegéticos, aqueles que ocorrem dentro do filme e que fazem parte da ação que se desenrola na narrativa. Geralmente são audíveis pelos personagens como por exemplo, diálogos, explosões, ruídos, barulho de trânsito e outros sons ambientes. São usados para dar mais realismo à cena; e não diegéticos,

inseridos no filme durante a fase de pós-produção, para acrescentar dramaticidade a alguns momentos da narrativa e envolver o espectador na carga dramática da cena. É o caso das trilhas musicais, narrações ou vozes que retratam os pensamentos de um personagem ou contam a história.

Dentro do universo sonoro em uma produção cinematográfica podemos destacar:

Quadro 7 – Elementos sonoros

Diálogos	As falas dos personagens são elementos necessários para conduzir o espectador dentro da história contada. Também podem aparecer em voz <i>off</i> (aquela que faz parte da cena, mas que não aparece no enquadramento) e voz <i>over</i> (geralmente usada por um narrador que pode ou não aparecer durante o desenrolar do filme).
Narrador	O recurso da narração é importante para nortear quem assiste o filme, mas nem sempre é um elemento essencial, dependendo da indicação do roteiro e do parecer do diretor.
Música	Muitas vezes confundido com trilha sonora (que é o conjunto de todos os elementos sonoros dentro de uma produção) a trilha musical é o elemento usado para despertar sutilmente a atenção do espectador para algo dentro da cena, ou para intensificar um momento no filme. Como já comentado anteriormente, ainda na época do cinema em preto e branco, trilhas musicais já eram usadas para ambientar os filmes. Mas a música só passou a ser um elemento diegético a partir de 1927 com o filme O Cantor de Jazz, da Warner Bros. Ele foi também o primeiro filme falado da história (GARCIA, 2014).
Ruídos	Os ruídos dentro de uma produção cinematográfica são elementos essenciais para criar a realidade necessária nas cenas, através de sons ambientes como buzinas de carros, gritos, barulho de água corrente, entre outros. Para esse fim, os sons podem ser captados no momento da filmagem ou serem inseridos na fase de pós-produção, por meio de sons fabricados mecanicamente e gravados ou através de <i>softwares</i> especializados.
Silêncio	O silêncio é um elemento portador de sentidos dentro de uma produção, podendo fazer o papel de outros eventos sonoros como vozes, ruídos e até a música. Costuma ser usado para criar suspense, tensão ou reflexão, alimentando assim o imaginário de quem acompanha a trama. Um exemplo disso é quando surge um momento de silêncio em uma cena de um filme de terror. O espectador já supõe que algo vai acontecer.

Fonte: a autora, com base em Martin (2005).

É importante explicarmos que nem todos os elementos listados acima encontram-se dentro do objeto de estudo. No entanto, é fundamental a compreensão dos mesmos em sua totalidade e especificidades para que não surjam dúvidas com relação ao uso que o *fake video* fez de alguns deles.

5.2 Apresentação e estudo do *corpus empírico*

O *fake video* “O Fantasma do IML de Cuiabá” tem duração de 1’45” e mostra dois vigilantes que, durante seu plantão de trabalho, presenciam possíveis fenômenos sobrenaturais no prédio onde prestam serviço; as luzes em um corredor piscam sem parar e a porta de uma caixa de hidrante bate de forma descontrolada. Os dois saem de onde estão, que parece ser uma sala, passam por um local aberto que lembra um pátio, e começam a adentrar um corredor, em direção à caixa do hidrante. Um deles segura uma lanterna enquanto o outro, que não aparece durante o vídeo, vai atrás do companheiro filmando a ocorrência. Depois de avançarem alguns passos dentro do corredor a porta da caixa do hidrante para de bater. Faz-se um silêncio e as luzes subitamente se apagam. Tudo quase que simultaneamente. Passam-se cinco segundos sem que se ouça qualquer barulho ou voz de algum deles. As luzes voltam, agora sem piscar. Um dos seguranças se aproxima da caixa do hidrante e a supervisiona abrindo e fechando a caixa mais de uma vez. Os dois comentam algo. O segurança em cena checka uma porta localizada perto da caixa do hidrante e constata que ela está fechada. Depois vai até o final do corredor, que está pouco iluminado e joga o feixe de luz da lanterna, verificando as portas de outras salas. A imagem faz um giro de volta ao início do corredor de onde eles vieram e ouve-se um deles dizer: “Sinistro.”

A data exata da filmagem não é conhecida, porém o vídeo começou a circular na internet na madrugada do dia 14 de maio em 2017. Poucas horas depois de postado, o registro da suposta assombração já havia sido visualizado e compartilhado por milhares de pessoas em plataformas e redes como *Facebook*, *Youtube*, *WhatsApp* e *Twitter*.

A primeira mentira sobre a história foi desvendada poucos dias depois. Apesar do enunciado dizer que o fato foi registrado no IML da cidade de Cuiabá, no Mato Grosso, o *site* da Folha de São Paulo publicou que o local era, na verdade, o Centro de Atenção à Criança e ao Adolescente (CAIC), localizado em Araucária, no Paraná. A informação foi repassada

pela assessoria da própria prefeitura da cidade paranaense, que disse, à época, que abriria uma investigação para apurar o episódio e punir os dois funcionários responsáveis pela filmagem²².

Um outro fato curioso sobre esse acontecimento é que alguns dias antes do vídeo se espalhar na internet, foi divulgada, na plataforma do G1 do Mato Grosso, a notícia de que a câmara fria do IML da capital, Cuiabá, havia apresentado um defeito, impedindo assim a conservação dos cadáveres²³.

O *fake video* só foi de fato elucidado quando internautas o enviaram para o quadro Detetive Virtual, do Fantástico (Rede Globo), que se destina a analisar e esclarecer vídeos que se espalham pela internet por conterem elementos aparentemente inexplicáveis ao senso comum. Alguns dos virais que chegam ao quadro da revista eletrônica são considerados “verdadeiros”, depois de uma minuciosa investigação de alguns especialistas. Outros são desmascarados, contendo montagens que vão desde as mais simples às mais sofisticadas, com uso de computadores e editores de imagem e som.

O que chama a atenção no *fake video* “O Fantasma do IML de Cuiabá” é o manuseio, por parte de amadores, de técnicas costumeiramente empregadas em produções do cinema, sobretudo no gênero terror. As filmagens possuem também características semelhantes ao subgênero *found footage*, abordado anteriormente no Capítulo II do presente trabalho.

Durante a análise do *corpus* empírico foram selecionados alguns elementos cinematográficos identificados dentro do vídeo, bem como o tempo em que eles ocorrem e sua descrição (TABELA 7). Isso se fez necessário para que fosse realizado um diagnóstico comparativo entre a teoria cinematográfica pesquisada e a forma como ela foi utilizada no material em estudo.

Quadro 8 – Identificação e descrição dos elementos cinematográficos no *corpus*

Elemento Cinematográfico	Tempo dentro do vídeo	Observação
Planos e enquadramentos		
Profundidade de Campo	De 00'00" a 00'55" e de 01'39" a 01'44"	Observa-se logo no início do vídeo na imagem do corredor, indo até o momento em que os vigilantes chegam à caixa

²² Matéria disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/voceviu/2017/03/video-de-fantasma-no-impl-de-cuiaba-que-viralizou-foi-feito-em-araucaria-no-parana-prefeitura-abre-sindicancia.shtml>. Acessado em: 26 mai 2019.

²³ **G1**, Mato Grosso, 11 mar. 2017. Disponível em: <http://g1.globo.com/mato-grosso/noticia/2017/03/camara-fria-apresenta-defeito-em-impl-e-nove-sao-enterrados-com-indigentes.html>. Acesso em: 30 jan. 2020.

		do hidrante. É retomada quando eles filmam o corredor no sentido contrário ao que vieram.
Plano Aberto	Mais precisamente entre os 00'08" e 00'10"	Neste intervalo dá para o espectador perceber um lugar amplo, que separa o cômodo de onde os vigilantes saem e o corredor onde acontece o suposto fenômeno sobrenatural.
Plano Médio	De 01'00" a 01'19"	Ocorre quando um dos vigilantes supervisiona a caixa do hidrante. O plano também mostra o único vigilante que aparece na filmagem.
Plano Sequência	Durante todo o vídeo	Podemos dizer que o vídeo é todo gravado em plano sequência, já que não foram identificados cortes para montagens.
Câmera Subjetiva	Durante todo o vídeo	Pode ser observado através do olhar de quem filma o vídeo, supostamente o outro vigilante que não aparece em cena.
Movimentos de Câmera		
<i>Travelling</i>	De 00'00" a 0'53"	O movimento acompanha o vigilante do início do corredor até a chegada à caixa do hidrante.
Elementos Fílmicos não Específicos		
Luz	Durante todo o vídeo	Podemos destacar três pontos com relação a este elemento: 1 - o ambiente é mal iluminado; 2 - a presença de fontes de luz é irregular (acendem e apagam durante um determinado tempo); 3 - falta de luz, com escuridão quase total, que ocorre aos 00'48".
Elipse de Estrutura	Durante quase todo o vídeo	Os personagens praticamente não aparecem. Um deles chega a ser filmado de costas e depois em um momento muito

		rápido, quando vistoria a porta do hidrante, mas não é possível visualizar seu rosto de forma clara por conta da pouca iluminação.
Cenário	Durante todo vídeo	Do tipo realista, já que o episódio é filmado em um corredor de um prédio, não sendo preciso nenhuma intervenção para modificar o local.
Figurino	Durante todo o vídeo	Pode-se dizer que os figurinos também são realistas, pelo fato de os personagens estarem vestidos com suas roupas cotidianas de trabalho.
Efeitos Especiais	De 00:00” a 00:44”	Duas situações foram separadas para este elemento: 1 - as luzes que acendem e apagam de forma intermitente; 2 - a porta da caixa do hidrante que bate sem que alguém a esteja manipulando.
Elementos Sonoros		
Voz <i>Off</i>	A partir de 01’05” até 01’41”	Não é possível identificar com exatidão se a fala é de um ou outro personagem.
Ruídos	De 00’00” a 00’43” e de 01’01” até 01’44”	Embora existam outros ruídos, como os passos dos personagens e outros comuns aos movimentos da cena, podemos dizer que as batidas na porta da caixa do hidrante são o ruído mais contundente, sendo somente ele escolhido para a análise.
Silêncio	De 00’43” a 01’01”	Ocorre quando as batidas na porta do hidrante cessam.

Fonte: a autora.

5.2.1 Análise do *corpus* empírico

Antes de começarmos o estudo comparativo dos elementos relacionados na tabela acima é oportuno colocarmos que o vídeo analisado foi inteiramente gravado, pelo que se observa, com o aparelho celular na posição vertical e não na horizontal, como

costumeiramente são filmados produtos audiovisuais. Não pudemos identificar se esse fato foi proposital ou se apenas demonstrou o pouco entendimento de seus realizadores no tocante à princípios da cinematografia. No entanto, a posição do aparelho durante a filmagem não foi um fator determinante para que o vídeo não fosse acreditado como real e enganasse milhares de pessoas.

Logo no início da filmagem podemos observar como a profundidade de campo foi explorada no *corpus*. A imagem é a de um corredor que corresponde ao Instituto Médico Legal de Cuiabá-MT – isso diegeticamente, já que o vídeo não foi gravado no local citado na postagem, como já esclarecemos aqui. Seja por coincidência ou intencional, a câmera do celular foi, na medida do possível, bem posicionada para fazer o enquadramento. A profundidade de campo, que se mantém até que os seguranças cheguem ao final do corredor, traz ao vídeo um ambiente de mistério. A imagem em perspectiva de corredores em hospitais, escolas, ou simplesmente uma trilha no meio de uma floresta, costumam causar no espectador medo do que possa estar adiante, criando tensão e suspense a quem assiste.

Figura 6 – O corredor do IML de Cuiabá



Figura 6: O corredor do IML de Cuiabá.

Fonte: a autora, por meio de *print*.

Em relação ao Plano Aberto, o vídeo mostra em um intervalo muito rápido que existe um espaço que separa o local de onde os vigilantes saem e o corredor. O uso do plano contribui com a proposta passada pelo vídeo: o fenômeno sobrenatural acontece em um prédio grande, escuro e completamente vazio, cenários costumeiramente usados em produções do gênero terror.

A presença do plano médio marca o único instante em que um dos personagens do vídeo é registrado mais nitidamente. O corte é feito quase na altura da cintura e o enquadramento mostra tanto o vigilante quanto o objeto inspecionado. Esse quadro se torna importante na filmagem por tentar assegurar, aos futuros visualizadores, que realmente não há indícios de alguma intervenção mecânica ou humana para justificar a porta que batia.

Figura 7 – O vigilante



Figura 7: O vigilante.

Fonte: a autora, por meio de *print*.

Durante a pesquisa para este capítulo, observamos que alguns dos *fakes videos* analisados pelo quadro Detetive Virtual, do Fantástico, passaram por cortes, tornando mais fácil para os especialistas do programa identificar truques de edição e desmascarar o produto. O que se percebe em “O Fantasma do IML de Cuiabá”, porém, é que a filmagem é realizada integralmente sem que haja cortes para uma possível montagem. É compreensível que, havendo a intenção de fazer um vídeo improvisado, ele fosse em plano sequência. No entanto, este artifício acabou por colaborar com a intenção de passar a realidade do acontecimento *in loco*. Essa técnica é muito aplicada no subgênero de terror *found footage*, fazendo com que o espectador participe da ação filmada do começo ao fim.

Outro aspecto é a utilização da câmera subjetiva. Ela mostra ângulo de visão do vigilante que filma a cena e se torna o mesmo olhar de quem presencia o acontecimento. Costuma ser uma estratégia empregada também nos filmes *found footage*, com a intenção de passar, para quem assiste, as mesmas sensações de medo, apreensão e surpresa vividas pelo personagem. Intencional ou não, o fato é que o uso destes elementos pelo *fake video* em estudo colocou os internautas dentro daquele cenário, testemunhando o fenômeno sobrenatural filmado por aqueles vigilantes.

Durante o vídeo, o celular usado para fazer a filmagem realiza vários movimentos em sentidos diversos. A presença do *travelling* acontece sobretudo no começo do vídeo, quando os personagens se deslocam do espaço onde estão, passam pelo pátio e adentram o corredor até chegarem ao local do barulho. Juntamente com os dois outros elementos citados acima – o plano sequência e a câmera subjetiva –, a utilização do *travelling* traz realismo à filmagem e faz com que o espectador participe de toda a ação.

Com relação à luz, destacamos três critérios que aproximam o *corpus* empírico à filmes produzidos no cinema profissional:

a) O ambiente é mal iluminado: A pouca ou nenhuma iluminação é algo muito explorado em produções dos gêneros terror e suspense por conta do medo que algumas pessoas têm do escuro. O local onde se desenrola a história do *fake video* é em um local mal iluminado, tendo ao fundo apenas as luzes do corredor, que acendem e apagam.

b) A presença de fontes de luz irregulares: O uso de pontos de luz, como lanternas, tochas, velas, costuma ser utilizado também nos gêneros citados, com o objetivo de dar mistério à cena e criar insegurança a quem assiste. As luzes do corredor que piscam intermitentemente e os feixes de luz da lanterna dos vigilantes, fazem esse papel dentro do viral estudado.

c) A escuridão: Neste intervalo as luzes se apagam por completo, ficando apenas o pequeno feixe de luz da lanterna. Quem assiste ao vídeo, experimenta quatro segundos de expectativa sobre o que poderá acontecer. Essa pausa é essencial para estimular a imaginação de quem acompanha a cena e é um recurso costumeiramente empregado no cinema.

Durante todo o vídeo os personagens praticamente não aparecem. Só sabemos que se trata de dois vigilantes por conta do enredo passado pela história nas redes em que *fake video* circulou. Um deles, o que vai à frente, aparece em alguns momentos: quando anda pelo corredor e quando faz a vistoria na porta do hidrante, mas não é possível ver seu rosto com precisão por conta da pouca iluminação no local. De qualquer forma, talvez mesmo não sendo proposital manter quase que o anonimato dos personagens em questão, o elemento serviu para criar o mistério ainda maior sobre seus protagonistas.

Segundo a narrativa divulgada junto com o viral, o fato ocorreu em um Instituto Médico Legal da cidade de Cuiabá. Ao observarmos o vídeo percebemos que o cenário onde se desenrolou a ação não tem nenhuma característica específica que se possa confirmar essa informação. O que vemos é um prédio aparentemente vazio, e um corredor sem saída com algumas portas laterais. Cenários com estas características, como escolas, hospitais ou construções vazias e abandonadas são escolhas comuns em produções cuja finalidade é causar pânico. Ambientes como corredores ou cômodos fechados, por exemplo, podem passar sensações de claustrofobia no espectador. Diante disso, pudemos afirmar que o cenário usado para o vídeo é realista, por se tratar de um local onde não foi preciso qualquer modificação para a filmagem, bastando apenas o enunciado que de as imagens foram registradas em um necrotério.

O figurino também foi determinado com base nas informações que circularam junto com o vídeo. Os personagens são identificados na narrativa como vigilantes, estando assim caracterizados. Logo podemos considerar os figurinos como realistas.

Podemos observar dois efeitos especiais dentro do *fake video*, que aliás, são os elementos que embasam o contexto da história: as luzes do corredor que acendem e apagam sem que alguém visivelmente as manipule e a porta da caixa do hidrante que abre e fecha sozinha no corredor. Ao ser exibido no quadro Detetive Virtual²⁴, o ilusionista Thiago Neves – mais conhecido como mágico Kronnus e um dos responsáveis por grande parte das elucidções dos vídeos que chegam até o programa – explicou que o efeito da porta do hidrante foi possível graças a um fio de nylon amarrado à mesma, que foi, possivelmente,

²⁴Disponível em: <http://g1.globo.com/fantastico/quadros/detetive-virtual/noticia/2017/03/detetive-virtual-desvenda-misterioso-video-do-fantasma-do-impl-de-cuiaba.html>. Acesso em: 01 jun. 2019.

estendido até uma sala que fica ao lado da caixa do hidrante, de onde alguém ficou manipulando para que se conseguisse a impressão da porta abrindo e fechando sozinha. Em visita ao local, o mágico constatou que ainda havia vestígios do material utilizado.

O uso de fios de nylon e cabos para fazer objetos se mexerem ou até pessoas voarem são artifícios usados há anos nas produções cinematográficas e em truques de mágica, lembrando inclusive que essas técnicas adentraram o cinema através do trabalho de um mágico. Com relação às luzes, o mágico Kronnus argumentou se tratar provavelmente de uma terceira pessoa no local, que não aparece no vídeo. Ainda de acordo com o mágico, essa terceira pessoa teria ficado dentro de uma das salas operando o interruptor das lâmpadas, podendo inclusive ser a mesma a manipular o fio preso à caixa do hidrante.

Figura 8 – Mágico Kronnus



Figura 8: Mágico Kronnus.

Fonte: a autora, por meio de *print*.

Em relação aos elementos sonoros, observamos que as falas são poucas dentro do *fake video* e que, quando acontecem, não fica claro de qual dos dois personagens é uma ou outra fala. De qualquer forma a conversa entre eles no decorrer da história serve tanto para nortear quem assiste sobre o que está acontecendo, quanto para tentar persuadir o espectador da realidade presenciada por eles.

Durante o vídeo podemos perceber alguns ruídos, como os passos dos personagens e o barulho dos movimentos na caixa do hidrante. Porém, podemos dizer que as batidas ritmadas da caixa, em pleno corredor vazio, é o elemento que mais pode causar pavor a quem assiste o

vídeo O Fantasma do IML de Cuiabá. O uso de ruídos estranhos ou de origem inexplicável, costumam atizar a imaginação de quem assiste a um filme com essa proposta, sendo que foi um elemento muito bem colocado no *fake video* em questão. Da mesma forma, a utilização do silêncio dentro de uma narrativa tem a intenção de criar suspense, temor ou expectativa, atuando diretamente no imaginário de quem acompanha a cena. No *fake video* o som cessa praticamente no mesmo momento em que as luzes se apagam, o que deixa as pessoas mais temerosas sobre o que possa vir a aparecer no corredor vazio.

5.2.2 Conclusão da análise do *corpus* empírico

Em Sintaxe da linguagem visual, Dondis (1999) afirma que depois do surgimento do cinema os nossos olhos criaram um alfabetismo óptico, acostumando-se aos elementos visuais comuns da sétima arte. Tomando como base essa declaração talvez não seja difícil entender a familiaridade das pessoas com técnicas simples do cinema na hora de produzir vídeos amadores ou caseiros.

Aliado a isso, o aumento e a facilidade de acesso às ferramentas de edição de imagem e som abrem espaço para mais e mais produtores de conteúdos no meio interativo. Todavia, ao estudar o *corpus* empírico, atestamos que o mesmo foi produzido sem uso de qualquer um destes artifícios tecnológicos; antes, foi executado, ao que se percebe, com improviso e naturalidade, apropriando-se de elementos cinematográficos que funcionam como uma receita típica em filmes de terror (assombrações, ambientes abandonados e escuros, ruídos estranhos e sem explicação, etc.) e não perdendo sua originalidade.

Outro aspecto peculiar no *fake video* “O Fantasma do IML de Cuiabá” é a utilização da câmera de forma diegética, onde o registro da filmagem faz parte da história contada, característica predominante no gênero *found footage*, por aproximar o telespectador da experiência documentada:

A câmera subjetiva diegética talvez seja o ápice dessa abordagem no gênero – nada pode ser mais tático narrativamente falando do que possuir o instrumento de registro em mãos e no olho. Esse é um dos aspectos, juntamente com a câmera de vigilância, que mais bem caracteriza esse tipo de produção. Ter o aparelho é manifestação de poder e, mais ainda, saber que isso significa a oportunidade de deixar para a posteridade o que se passa naquele momento (ACKER, 2018, p. 122).

Ainda de acordo com a análise comparativa entre o *fake video* e uso que ele faz de elementos da cinematografia, é curioso observarmos a procedência em que sua narrativa foi

criada. Em 1999, A Bruxa de Blair confundiu as pessoas ao relatar um possível acontecimento real que se tornou longa metragem com o uso das filmagens registradas pelas pessoas que viveram a malfadada situação. Mesmo depois de revelado que o achado do material filmado e toda a história foi uma jogada de marketing pré-produção, o relato ficou muito tempo acreditado como sendo verídico. O *fake video* “O Fantasma do IML de Cuiabá” também se apropriou de uma história já existente, neste caso verdadeira, para alcançar visualizações e compartilhamentos: a notícia do mal funcionamento das câmaras frias do IML local.

Fazer as pessoas imaginarem que cadáveres mal congelados pudessem voltar à vida, ou até mortos vivos que foram enterrados como indigentes pela urgência da situação estariam assombrando aquele hospital, torna-se um bom roteiro para a criação de um filme de terror. E, mesmo depois de comprovada a não veracidade do vídeo, alunos do CAIC de Araucária, onde realmente foram feitas as filmagens, faltaram às aulas por alguns dias com medo do fantasma fictício²⁵. Até onde foi pesquisado para o estudo do trabalho não pudemos comprovar se os produtores dos vídeos (os vigilantes e personagens em questão) foram os mesmos responsáveis por sua postagem com o referido título, uma vez que as imagens foram realizadas em uma cidade diferente do enunciado que circulou nas redes. De qualquer forma, “O Fantasma do IML de Cuiabá” teve como finalidade o emprego de um fato real para a criação de uma narrativa no estilo de terror documental *found footage*.

²⁵Reportagem disponível em: <https://www.metropoles.com/brasil/criancas-faltam-aulas-com-medo-do-fantasma-do-impl-de-cuiaba/amp>. Acesso em: 05 dez 2019.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos no início deste trabalho a arte de contar histórias sempre encantou as pessoas. E em cada momento, época ou cultura, as narrativas foram contadas a seu modo e com os recursos que se tinha em mão: carvão, tinta, telas e *frames* que giravam em um cinematógrafo. A imagem, com ou sem movimento, sempre foi um elemento utilizado para a criação de relatos. A chegada dos aparatos tecnológicos, desde os mecanismos de Thomas Edison e os irmãos Lumière e Skladanowsky, trouxeram uma contribuição importante para esse feito. Mas como percebemos essa arte não se limita a aparatos técnicos. Criatividade e ousadia também foram muito bem vindos no pioneirismo de Méliès, Griffith, Vertov, Grierson e tantos outros. O primeiro cinema com seus experimentos constituiu o que temos hoje como gêneros e subgêneros narrativos dentro da sétima arte.

A industrialização fílmica acabou por transformar o cinema em uma indústria de massa, fazendo com que seus entusiastas buscassem e criassem novos mecanismos e recursos. Conforme estudamos no decorrer do trabalho o amadorismo teve sua importância nesse transcurso, juntamente com linguagem videográfica que viveu seu auge com a chegada do formato Super 8. A partir daí as tentativas de hibridizações entre vídeo e cinema, aliadas a linguagens já existentes advindas da pintura e do teatro as possibilidades aumentaram. Com o crescimento tecnológico a união do digital a esse processo não podia ser diferente. As formas de contar e também de produzir histórias se tornaram mais democráticas e acessíveis. As plataformas e *redes* por sua vez passaram a ser as telas para a reprodução destas narrativas. O advento do digital propiciou uma diegese com novos contornos, onde surgiram uma infinidade novos gêneros, temas, relatos e criadores-personagens.

Junto a isto as histórias falsas ou narrativas *fake* também ganharam novos patamares, fazendo uso da recursos modernos dessa tecnologia. Não que contar histórias falsas fosse algo novo, como podemos observar no decorrer do trabalho. Mas essa nova linguagem, agora integrada as narrativas, passou a fazer uso de softwares avançados de edição, que aliados ao uso de redes sociotécnicas chegaram até mesmo a influenciar – ou decidir – uma eleição presidencial. Essa nova forma de produção desencadeia uma problemática a partir do momento em que algumas pessoas não conseguem diferenciar certos conteúdos falsos, que viralizam nas *redes*, tal é a qualidade destes produtos. Conforme atestamos, alguns inclusive utilizam técnicas cinematográficas para criar suas histórias e alimentar imaginário e medo das pessoas.

Ao iniciarmos nosso trabalho queríamos buscar um objeto de estudo que tivesse, em sua produção, quaisquer elementos cinematográficos. Durante o andamento percebemos que o estudo ficaria mais rico se optássemos por um objeto que não contivesse recursos de *software*. A escolha do vídeo “O Fantasma do IML de Cuiabá” se deu de forma despreziosa, mais tencionada a compreender o porquê de seu grande número de visualizações e compartilhamentos. Na decupagem e análise do vídeo constatamos não somente o uso de recursos do cinema em seu conteúdo, mas uma aproximação do *fake video* ao gênero de terror inaugurado pelo filme A Bruxa de Blair, o *found footage*.

Ainda durante as pesquisas bibliográfica e documental tínhamos uma intenção modesta, que foi crescendo a que medida que buscávamos e achávamos mais assuntos. Tanto que a biografia utilizada correspondeu as nossas expectativas e por vezes até abriu novos caminhos que resolvemos não trilhar para que não fosse mudado o foco inicial, mas que certamente dariam novas vertentes ao assunto. Percebemos também, em nossas leituras, o quanto o cinema amador influenciou e influencia ainda hoje as produções caseiras, sendo o documentário, inclusive, o gênero que mais inspira produtores não profissionais. Vale ressaltamos aqui também que ao longo de nossas pesquisas não encontramos material - artigo, livro ou *sites* - que falassem sobre a temática escolhida. A apropriação de elementos da cinematografia por virais falsos parece ainda ser um assunto, ou muito restrito, ou ainda não explorado por pesquisadores.

De qualquer forma, acreditamos que a metodologia utilizada contemplou o que procurávamos ao passo que conseguimos identificar, de modo empírico, elementos do cinema dentro do *corpus* e, a partir da tabela comparativa, demonstrar o uso dos mesmos dentro do *fake video* na construção de seu relato. A utilização de *prints* de algumas partes do vídeo, também foram úteis para uma melhor exemplificação. Sendo assim, consideramos que os métodos utilizados foram suficientes para realizarmos nossos procedimentos e alcançarmos nossos objetivos – geral e específicos – que consistiam em:

- Buscar a origem das narrativas fake e como foram sendo construídas
- Pesquisar técnicas e ferramentas utilizadas na produção cinematográfica e como esta linguagem foi se desenvolvendo.
- Identificar de que forma os *fake videos* se apropriam de elementos cinematográficos na produção de suas histórias.

Creemos que as hipóteses levantadas foram confirmadas ao passo que percebemos durante análise e estudo do *fake video* que o mesmo se apropria de elementos do cinema para

aproximar sua narrativa do real, tentando desta forma, dar veracidade ao acontecimento e ganhar credibilidade junto ao público, bem como compartilhamentos e *likes*, bases que alimentam o ambiente interativo.

O fato de o vídeo analisado ser inteiramente gravado em um celular e aparentemente sem intervenções, atesta a familiaridade das pessoas com os novos aparatos. Gravações de improviso sem maiores pretensões como “O Fantasma do IML de Cuiabá” não perdem em nada para produções que vemos nas “telonas” no gênero *found footage*. Claro que no cinema estes produtos, mesmo querendo passar para o público uma filmagem amadora, são pensadas antes através de uma roteirização, maquiagem, escolha de cenário e todos os elementos que já conhecemos e estudamos aqui. Contudo a simples escolha de um local mal iluminado e um aparelho de registro - no caso o celular - foi o suficiente para que o viral em questão conseguisse convencer seus espectadores ou internautas sobre o registro *in loco* do fenômeno. Podemos afirmar, conforme estudamos, que a câmera subjetiva diegética, é um dos principais elementos - se não o principal - de aproximação entre o vídeo estudado e a linguagem cinematográfica, na vertente terror *found footage*.

Com base nessas conclusões cremos que nossos resultados foram satisfatórios ao final de nosso trabalho, tendo em vista as limitações de material para pesquisa e as muitas dúvidas se de fato iríamos conseguir esta aproximação ao qual nos propusemos no início.

Reconhecemos que o tema estudado foi explorado de forma limitada, já que fizemos a análise apenas um *corpus* empírico. No entanto esperamos ter aberto novos horizontes acerca do tema até então não abordado, pelo que percebemos, por literaturas ou pesquisas.

Estamos cientes que ainda ficaram algumas lacunas sobre a apropriação de elementos cinematográfico por *fake videos*. Mas que poderão ser sanadas ou que podem dar vazão a outras hipóteses, em pesquisas posteriores e mais aprofundadas. Porém acreditamos que através dos resultados obtidos levantamos novos questionamentos sobre esses modos de produção audiovisual, sobretudo aquelas que trazem histórias do gênero terror *found footage*.

É bem verdade que os “medos” também mudaram neste contexto interativo em que vivemos hoje; medo de cair em golpes na internet, medo de quem se esconde por trás de falsos *perfis*, medo de ter nossa intimidade exposta, etc. No entanto, o terror contemporâneo não deixou de ser permeado pelo imaginário e alimentado por acontecimentos fantásticos como fadas em jardins, bruxas em florestas ou fantasmas em escolas. “Mesmo que a maioria dos filmes represente ambiente urbano, ainda assim as histórias que tratam do sobrenatural são maioria, o que reitera a relação do cotidiano com o inexplicável” (Acker, 2017, p.29). O

desconhecido talvez seja a estratégia mais eficaz de dar vida aos temores, por alimentar a imaginação das pessoas.

Assim as falsas histórias continuarão as ser contadas, seja para o deleite da criança que quer apenas dormir, ou para a efusão socioeconômica de toda uma coletividade. E estas narrativas certamente farão uso de novas instrumentalidades que o futuro nos reserva, mas também, se apropriarão de toda gama de conhecimentos e técnicas adquiridas de outras linguagens.

REFERÊNCIAS

100 ANOS de terror: confira os filmes mais marcantes do gênero. **Olhar Digital**, 30 out. 2020. Seção: Notícias. Disponível em: 100 anos de terror: confira os filmes mais marcantes do gênero - Olhar Digital. Acesso em: 23 nov. 2020.

ACKER, Ana Maria. DO SLASHER AO FOUND FOOTAGE: As transformações do ponto de vista no cinema de horror. **Revista Mídia e Cotidiano**, Niterói, v. 12, n. 2, p. 97-124, ago. 2018. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/10056>. Acesso em: 19 mar. 2020.

ACKER, Ana Maria. **O dispositivo do olhar no cinema de horror found footage**. 2017. (Tese – Doutorado em Comunicação e Informação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2017. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/158681>. Acesso em: 19 mai. 2020.

ACUSADOS de linchar dona de casa após boato na web são condenados. G1, Santos, 28 jan. 2017. Disponível em: <http://g1.globo.com/sp/santos-regiao/noticia/2017/01/acusados-de-linchar-dona-de-casa-apos-boato-na-web-sao-condenados.html>. Acesso em: 20 dez 2019.

ARTE rupestre. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5354/arte-rupestre>. Acesso em: 03 nov 2019. ISBN: 978-85-7979-060-7.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Tradução: Marina Appenzeller. 5. ed. Campinas: Papirus, 2007.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio Cesar Santoro. 14. ed. Campinas: Papirus, 2009.

BARBAS, Diego. Vídeo de fantasma no 'IML de Cuiabá' foi feito no Paraná; prefeitura abre sindicância. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 14 mar. 2017. Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/voceviu/2017/03/video-de-fantasma-no-impl-de-cuiaba-que-viralizou-foi-feito-em-araucaria-no-parana-prefeitura-abre-sindicancia.shtml>. Acesso em: 26 mai. 2019.

BARREIROS, Isabela. A BRUXA DE BLAIR: fatos bizarros sobre o icônico filme de terror. **Revista Aventuras na História**, São Paulo, 31 out. 2019. Seção Matérias: Bizarro. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/5-fatos-sobre-o-filme-de-terror-bruxa-de-blair.phtml>. Acesso em: 10 abr. 2020.

BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. Tradução: Maria Zélia Barbosa Pinto. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

BAUER, Martin; GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som, um manual prático**. Tradução: Pedrinho A. Guareschi. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

BAUMAN, Zygmunt. **Medo Líquido**. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2008.

BLOCK, Bruce A. **A Narrativa Visual**: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais. Tradução: Cláudia Mello Belhassof. 2. ed. São Paulo: Elsevier, 2010.

BRESLIN, Jan Roberts. **Produção de imagem e som**. Tradução: Luiz Claudio de Queiroz. 2. ed. São Paulo: Elsevier, 2009.

BULHÕES, Marcelo. **A ficção nas mídias**: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais. 1. ed. São Paulo: Ática, 2009.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **Youtube e a Revolução Digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. Tradução: Ricardo Giassetti. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

CÂMARA fria de IML apresenta defeito e 9 são enterrados como indigentes. **G1**, Mato Grosso, 11 mar. 2017. Disponível em: <http://g1.globo.com/mato-grosso/noticia/2017/03/camara-fria-apresenta-defeito-em-impl-e-nove-sao-enterrados-com-indigentes.html>. Acesso em: 30 jan. 2020.

CAMPOS, Rafael. Crianças faltam às aulas com medo do “Fantasma do IML de Cuiabá”. **Metrópoles**, 15 mar. 2017. Seção: Brasil. Disponível em: <https://www.metropoles.com/brasil/criancas-faltam-aulas-com-medo-do-fantasma-do-impl-de-cuiaba/amp>. Acesso em: 05 dez 2019.

CASTRO, Thiago. Uma viagem: do preto e branco para o colorido. **ECA - USP. Jornalismo Júnior**, São Paulo, 16 out. 2014. Seção: Cinéfilos. Disponível em: <https://jornalismojunior.com.br/uma-viagem-do-preto-e-branco-para-o-colorido>. Acesso em: 23 jan. 2020.

CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das Mídias**. Tradução: Angela M. S. Corrêa. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2013.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. In: MASCARELLO, F. **História do cinema mundial**. 4. ed. Campinas: Papirus, 2006. p. 17-52.

DETETIVE Virtual desvenda misterioso vídeo do fantasma do IML de Cuiabá. **Portal G1**, 19 mar. 2017. Seção Telejornais: Fantástico. Disponível em: <http://g1.globo.com/fantastico/quadros/detetive-virtual/noticia/2017/03/detetive-virtual-desvenda-misterioso-video-do-fantasma-do-impl-de-cuiaba.html>. Acesso em: 01 jun. 2019.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DUARTE JÚNIOR, João. **O que é realidade**. 10. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Tradução: Mateus Araújo Silva. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FAKE NEWS: Baseado em fatos reais. Direção: André Fran. Rio de Janeiro: Comunicação Globo, 2017. 1 vídeo (50min.). son., color. Disponível em: Assistir Fake News: Baseado em fatos reais | Canais Globo. Acesso em: 05 ago. 2019.

FEITOSA, Charles. Pós-verdade e política. **Revista CULT**, 19 jul. 2017. Seção: Colunistas. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/pos-verdade-e-politica/>. Acesso em: 16 nov. 2019.

FERNANDES, Nathan. O estranho caso das fadas de Cottingley que enganou toda a Inglaterra. **Revista Galileu**, São Paulo, 20 nov. 2017. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2017/02/o-estranho-caso-das-fadas-de-cottingley-que-enganou-toda-inglaterra.html>. Acesso em: 04 nov. 2019.

FOSTER, Lila Silva. Figuras do amador na história do cinema brasileiro. **Revista Portuguesa da Imagem em Movimento**, v. 3, n. 2, p. 228-245, jul. 2016. Disponível em: Figuras do amador no cinema brasileiro | Aniki : Revista Portuguesa da Imagem em Movimento. Acesso em: 20 jul. 2020.

GARCIA, Damian. O som no cinema e a música concreta. **Revista Científica FAP**, v. 10, p. 135-145, jan./jun. 2014.

GERBASE, Carlos. **Primeiro Filme - Descobrimo, Fazendo, Pensando**. 1. ed. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2012.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GUARESCHI, Pedrinho. Psicologia e Pós-Verdade: a Emergência da Subjetividade Digital. **PSI UNISC - Revista do Programa de Mestrado Profissional em Psicologia da Universidade de Santa Cruz do Sul**, v. 02, n. 02, p. 19-34, jul./dez. 2018. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/psi/article/view/12242>. Acesso em: 15 nov. 2019.

HABERLI; Leandro. “Garotos da Macedônia faturam alto com fake News usadas para eleger Trump.” **Portal Imprensa**, 09 ago. 2019. Disponível em: http://portalimprensa.com.br/noticias/ultimas_noticias/82452/garotos+da+macedonia+faturaram+alto+com+fake+news+usadas+para+eleger+trump+diz+andre+fran+diretor+de+documentarios+sobre+o+tema. Acesso em: 08 nov. 2019.

HUMPHREYS, Juliana. Surgimento das Imagens Cinematográficas de Horror: influências e implicações no gênero. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 11., 2017, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie SP, 2017. p. 1-14. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/11o-encontro-2017/gt-historia-das-midias-audiovisuais/o-surgimento-das-imagens-cinematograficas-de-horror-influencias-e-implicacoes-no-genero/view>. Acesso em: 29 jul. 2020.

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. Renascimento. **História das Artes**, 2020. Disponível em: <http://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-renascentista/renascimento/>. Acesso em: 03 nov. 2019.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da Conexão: Criando valor e significado por meio da mídia propagável**. Tradução: Patrícia Arnaud. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2014.

LEÃO, Lucia. **O Labirinto da hipermídia - arquitetura e navegação no ciberespaço**. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 1999.

LEITE, Ligia Chiappini. **O foco narrativo (ou a polêmica em torno da ilusão)**. 10. ed. São Paulo: Ática, 2002.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução: Paulo Neves. 1. ed. Jardim Europa: Editora 34 Ltda., 1996.

LOPES, André. Deepfake: o novo e terrível patamar das ‘fake News’. **Revista VEJA**, São Paulo, 21 out. 2019. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/deepfake-o-novo-e-terrivel-patamar-das-fake-news/>. Acesso em: 11 nov. 2019.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. 3. ed. São Paulo: Edusp, 2001.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. 6. ed. Campinas: Papyrus, 2011.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução: Lauro António e Maria Eduarda Colares. 4. Lisboa: Dinalivros, 2005.

MARTINO, Luís Mauro. **Teoria das Mídias Digitais: Linguagens, ambientes e redes**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

MARTINS, Luiz; PAULINO, Fernando. Jornalismo de centavos, sensacionalismo e cidadania. **Observatório da Imprensa**, 29 abr. 2014. Seção: Imprensa em questão. Disponível em: http://observatoriodaimprensa.com.br/imprensa-em-questao/_ed796_jornalismo_de_centavos_sensacionalismo_e_cidadania/. Acesso em: 14 nov. 2019.

MEDEIROS, André Aparecido; GARCIA, Damian. A estética do imaginário no cinema: entre o registro documental e o ficcional. **Sessões do Imaginário**, Rio Grande do Sul, v. 22, n. 38, p. 94-100, 2017. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/24295>. Acesso em: 19 nov. 2019.

MEDEIROS, Daniel Lucas de. O INÍCIO DO HORROR: O nascimento do gênero de terror no cinema e sua relação com a guerra. In: ENCONTRO REDE SUL LETRAS, 4., 2016, Palhoça. **Resumos [...]**. Palhoça: UNISUL, 2016. p. 283-287.

MERELES, Carla. CHECAGEM DE FATOS: Um novo nicho do jornalismo. **Politize**, 24 maio 2017. Disponível em: <https://www.politize.com.br/checagem-de-fatos/>. Acesso em: 01 nov. 2019.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Tradução: Mônica Saddy Martins. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2010.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais do Cinema II: Géneros Cinematográficos**. Covilhã: Labcom Books - UBI, 2010.

NOTÍCIAS falsas sobre Marielle Franco se espalham na internet. **Revista EXAME**, 21 mar. 2018. Seção: Brasil. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/brasil/noticias-falsas-sobre-marielle-franco-se-espalham-na-internet/>. Acesso em: 08 nov. 2019.

OLIVEIRA, Juliano. **A significação na música de cinema**. 2017. (Tese – Doutorado em Criação Musical) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2017. Disponível em: JULIANODEOLIVEIRAVC.pdf (usp.br). Acesso em: 10 out. 2019.

PEDROSO, Rosa Nívea. Elementos para uma teoria do jornalismo sensacionalista. **Revista de Biblioteconomia & Comunicação**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 37-50, jan./dez. 1994. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/index.php/article/view/0000004958>. Acesso em: 14 abr. 2019.

PETRY, Daniel; FISCHER, Gustavo. Entre Méliès e Hollywood: pistas para pensar os efeitos visuais no cinema a partir da arqueologia das mídias. **ANIMUS - Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, Santa Maria, v. 13, n. 25, p. 272-287, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/9062/pdf>. Acesso em: 30 abr. 2019.

PIMENTA, Angela. Claire Wardle: combater a desinformação é como varrer as ruas. **Observatório da Imprensa**, 14 nov. 2017. Seção: Credibilidade. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/credibilidade/claire-wardle-combater-desinformacao-e-como-varrer-as-ruas/>. Acesso em: 07 nov. 2019.

PORTINARI, Natália; HERNANDES, Raphael. Fake News ganha espaço no Facebook e jornalismo profissional perde. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 08 fev. 2018. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2018/02/fake-news-ganha-espaco-no-facebook-e-jornalismo-profissional-perde.shtml>. Acesso em: 03 ago. 2019.

PRADO, Ana Karina. Fotografia e pintura: relação mútua no distanciamento da mimese. **Revista Palíndromo**, Santa Catarina, v. 7, n. 14, p. 124-146, ago./dez. 2015. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/6851>. Acesso em: 05 maio 2019.

PRADO, Ana Lúcia. Narrativas digitais: conceitos e contextos de letramento. **RIAAE – Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 12, n. esp.2, p. 1156-1176, ago. 2017. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/10286/6679>. Acesso em: Acesso em: 04 nov. 2019.

QUINTELLA, Sérgio. Perícia revela laudo sobre vídeo íntimo atribuído a João Doria. **Revista VEJA**, São Paulo, 24 out. 2018. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/blog/poder-sp/pericia-aponta-montagem-em-video-intimo-atribuido-a-joao-doria/>. Acesso em: 08 nov. 2019.

RONDINELLI, Júlia. Consumo de vídeos online já é maior do que o da televisão, diz pesquisa do YouTube. **E-commerce Brasil**, 27 set. 2019. Seção: Redação. Disponível em:

<https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/youtube-videos-online/>. Acesso em: 01 dez 2019.

SÁ-SILVA, Jakson Ronie; ALMEIDA, Cristóvão Domingos de; GUINDANI, Joel Felipe. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **RBHCS - Revista Brasileira de História e Ciências Sociais**, Rio Grande do Norte, ano 1, n. 1, jul. 2009. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/rbhcs/article/view/10351/0>. Acesso em: 15 ago. 2020.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e Pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. 1. ed. São Paulo: Hacker Editores, 2006.

SILVA, Juremir Machado. **Tecnologias do imaginário e a sociologia compreensiva: do conceito ao método**. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2012.

SOARES, Jéssica Patrícia; ALMEIDA, Gabriela Machado Ramos de. Aconteça o que acontecer, não pare de filmar: a relação sujeito e tecnologia no cinema de horror Found Footage. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL – CAXIAS DO SUL – RS, 18., 2017, Canoas. **Resumos [...]**. Canoas: Universidade Luterana do Brasil, Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2017. p. 1-15. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/sul2017/resumos/R55-1159-1.pdf>. Acesso em: 30 jan. 2020.

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. Tradução: Rubens Figueiredo. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

VÍDEO do ‘fantasma do IML de Cuiabá’ é a coisa mais assustadora que você vai ver hoje. **MIDIAMAX**, 14 mar. 2017. 1 vídeo (105seg.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=09SRTlhikYU>. Acesso em: 17 maio 2019.

VIEIRA, José Guilherme Silva. **Metodologia de Pesquisa Científica na Prática**. 1. ed. Curitiba: Fael, 2010.

ANEXO