

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

## A MÍDIA E SUA INFLUÊNCIA: UMA ANÁLISE SOBRE A CRIAÇÃO DA BRUXA DE BLAIR

SILVA, LEDA DAVIS GAMBÚS<sup>1</sup>

**RESUMO:** Sabe-se que o cinema, mais precisamente o cinema de horror, não necessita obrigatoriamente de roteiros plausíveis e técnica apurada, com a captação de som e imagens, para cativar afetivamente o espectador através da realidade oferecida. Dentro deste mercado consumidor, o subgênero *found footage*<sup>2</sup> encontra seu espaço ao garantir cumplicidade ao espectador quando transforma o personagem principal em câmera, trazendo um ponto de vista único em que a plateia é arrastada para dentro da trama. Da mesma forma trabalham as lendas urbanas, que se apresentam como acontecimentos vividos, sempre trazidos por conhecidos de forma a compartilhar experiências que se tornam mitos ao longo do tempo. Devido ao aumento considerável na produção de *found footages* a partir do lançamento de “A Bruxa de Blair” (MYRICK; SÁNCHEZ, 1999), este artigo irá direcionar o olhar para a relação entre os filmes do gênero *found footage* produzidos a partir dos anos 90 com as lendas urbanas e de que maneira o público é conquistado. **PALAVRAS-CHAVE:** horror, *found footage*, mock-documentary, lendas urbanas, “Bruxa de Blair”.

---

<sup>1</sup> Graduada em Publicidade e Propaganda pelo Centro Universitário Curitiba (UNICURITIBA). Email: leda.gambus@gmail.com

<sup>2</sup> Outra nomenclatura para se referir a “falso documentário”.

### **Introdução**

Sabe-se que o cinema, mais precisamente o cinema de horror, não necessita obrigatoriamente de roteiros puramente reais para captar a empatia do público. Seja por causa de roteiros ou efeitos especiais. Isto se deu durante a evolução do cinema clássico para o cinema moderno na década de 60 (CARREIRO, 2012). Devido a isso, percebe-se uma mudança considerável nos vilões dos anos 30, até então com os monstros da Universal, e nos anos 60 com psicopatas e assassinos em série como destaque. Desta forma, o cinema de horror vai se aproximando da realidade do público por meio de roteiros plausíveis e técnica apurada, por meio da captação de som e imagens, a fim de mobilizar afetivamente a crença do espectador à realidade oferecida, mesmo que se tenha consciência de que se trata de uma obra inteiramente ficcional. Por isso há utilização de estéticas documentais ou mesmo com a afirmação “baseado em fatos reais” para simular a observação espontânea da realidade (CARREIRO, 2012). Percebe-se a facilidade do uso de falsos documentários, ou *mock-documentaries*, para se obter esta aproximação com o público, porque apesar de ter características documentais (próximas da realidade do espectador) trabalham-se os elementos fictícios (ZANINI, 2013).

Dentro deste mercado consumidor, o subgênero *found footage* encontra seu espaço ao garantir cumplicidade ao espectador quando transforma o personagem principal em câmera, trazendo um ponto de vista único em que a plateia é arrastada para dentro da trama, mas sempre a uma distância segura tendo a tela a separar o perigo de quem assiste (ZANINI, 2013). Sendo assim, os filmes seguidores desta estética

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

aproximam a ficção da realidade ao realizar uma paródia do gênero documentário, questionando a crença do espectador na realidade ao oferecer conteúdos “moldados” de acordo com o gênero, mas de conteúdo ficcional (CARREIRO, 2012).

Da mesma forma trabalham as lendas urbanas, uma vez que trazem ao ouvinte histórias em que não se sabe data, local nem ao menos quem é a vítima (sempre se tratando de um amigo ou algum conhecido distante), mas garantem medo e desconfiança a quem ouve por meio da credibilidade transmitida e repassada (SYLVESTRE, 2012). De igual desempenho, trabalharam Daniel Myrick e Eduardo Sánchez com o roteiro de “A Bruxa De Blair” (The Blair Witch Project, 1999). O projeto não apenas se destaca como um dos principais filmes com maior retorno de investimento nos últimos 70 anos<sup>3</sup>, como também conduziu seus espectadores à ideia de que a lenda urbana revelada na trama realmente existiu. Zanini (2013, p. 7) confirma: “a Bruxa de Blair leva o found footage a outro patamar, (...) não só o público (...) é levado a crer que o filme é baseado em fatos reais, mas também seu elenco principal, o que faz toda a diferença no produto final.”

Assim sendo, o objetivo deste artigo é discutir a união das características do falso documentário aliado à crença popular em lendas urbanas para criar, e não apenas reproduzir novas histórias de terror, datadas a partir da década de 90, com a produção de “A Bruxa de Blair”.

## 2. DEFINIÇÕES ACERCA DO GÊNERO DOCUMENTAL

Para compreender o gênero found footage e suas apropriações acerca das regras e convenções do documentário tradicional, deve-se, primeiramente, atentar quais são e como são identificadas estas convenções.

---

<sup>3</sup> Segundo J.T. Velikovsky (2013, p. 3) o orçamento final da produção foi de 600 mil dólares e seu lucro foi de 248 milhões e 300 mil dólares, ocupando o terceiro lugar no top 20. Disponível em: <http://www.inter-disciplinary.net/research/wp-content/uploads/2013/01/Velikovsky-Transmedia.pdf>

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

Segundo Bill Nichols (2012, p. 26) todo filme é um documentário, já que mesmo os filmes do gênero ficcional representam, com detalhes, aspectos culturais e ideológicos de seus personagens e do lugar onde vivem. Por isso, há dois tipos de filme: documentários de satisfação de desejos e documentários de representação social. O primeiro tipo é o dos popularmente conhecidos como ficção, que expressa de forma palpável os desejos e sonhos do espectador dentro de um mundo com possibilidades infinitas. O segundo, representa características de um mundo que já conhecemos, tornando crível de que é feita a realidade social, de acordo com a perspectiva e montagem feitas pelo cineasta. Atendo-se a este, contudo, por tratar de histórias com fundo verídico, não basta ao espectador somente interpretá-las, mas também crer em seus argumentos. Isto porque assim como há identificação com obras ficcionais, os documentários tratam de realidades muito mais próximas do público, seja por meio da linguagem ou realidade adaptada. Sendo assim, a lógica das imagens trazida pelo filme resulta em valores e significados a serem interpretados pelo público.

Em se tratando da definição do termo documentário, ele se dá através do valor que a técnica, advinda dos instrumentos de gravação e som, garante a fidelidade do que está sendo produzido ao espectador. Ou seja, a autenticidade do que está diante da câmera é garantida a partir do momento que reproduz exatamente o que está diante de si, ao mesmo tempo em que conta histórias com novas perspectivas diante da realidade (NICHOLS, 2012). Neste sentido, espera-se que o público creia neste vínculo entre o que é acompanhado na trama e o que realmente aconteceu diante da câmera. Essa expectativa, segundo Nichols (2012), é principal fator que garante a distinção do gênero documental dos demais.

Deve-se deixar claro que os documentários não apresentam um conjunto fixo de técnicas ou tratam apenas de determinados assuntos. Isso se dá porque definições acerca do gênero mudam com o tempo e um só conceito não consegue abranger todas as produções. Contudo, eles podem ser reconhecidos através de códigos e convenções

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

como lógica da montagem e organização das evidências. Em se tratando das principais características do gênero, devem-se destacar alguns para ajudar a distingui-los como: entrevistas, comentários do narrador ao longo da trama, captação de som direto, uso de atores sociais<sup>4</sup> e cortes diretos para imagens que comprovem argumentos tratados anteriormente. Outra característica comum aos documentários é a lógica informativa, que sustenta os argumentos trazidos pelo cineasta por meio da organização dos acontecimentos do filme. Há também modos de produzir este gênero que o diferenciam, de acordo com Bill Nichols (2012, p. 62) são seis os principais: o modo poético<sup>5</sup>, o modo reflexivo<sup>6</sup>, o modo performático<sup>7</sup>, o modo expositivo, o modo observativo e o modo participativo. Este artigo, ao tratar especificamente do subgênero *found footage*, trabalhará apenas três dos modos: modo expositivo, observativo e participativo. O primeiro destaca o comentário e a lógica argumentativa, sendo o mais identificado como documentário pelo público. O segundo traz o cotidiano das personagens sociais como tema para a trama através de uma câmera que apenas observa. O terceiro traduz a interação entre cineasta e tema por meio de entrevistas e do uso de imagens de arquivo. Ou seja, o diretor, ao expor suas opiniões através de comentários em *off* e pela montagem de seu filme - destacando o que achar necessário, representa o mundo à sua maneira (modo expositivo). Ao expressar seu ponto de vista através do olhar em primeira pessoa, o cineasta aproxima seu documentário a um diário e apenas observa discretamente seu objeto de estudo (modo observativo). Por fim, ao interagir com os personagens observados, o autor consolida e expõe sua representação da realidade ao

---

<sup>4</sup> Ou pessoas em suas atividades cotidianas, mas no documentário, tratadas como personagens principais do filme (NICHOLS, 2012).

<sup>5</sup> Trabalha com associações visuais, por meio de palheta de cores, ritmo da trama e descrições dos acontecimentos.

<sup>6</sup> Traz ao espectador as convenções que regem o cinema documentário, apresentando esta metalinguagem através da construção da montagem do filme.

<sup>7</sup> Enfatiza o subjetivo dentro do engajamento e estilo do cineasta com o tema trabalhado e a reação da plateia diante disto.

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

público (modo participativo). Desta forma, trata-se do olhar seletivo do cineasta a fim de moldar e expor a realidade em que vivemos de forma a induzir e influenciar opiniões.

Portanto, ao apropriar-se da convenção de que há autenticidade nas imagens trazidas pelo gênero documental, a confiança do espectador no cineasta é fundamental para o subgênero *found footage*, que precisa deste vínculo para que haja a reação esperada pelo cineasta.

### 3. FOUND FOOTAGE E A VERDADE (NÃO) CONTADA

Os baixos custos de produção, a desnecessidade de muitos equipamentos ou equipe, muito menos da contratação de atores famosos são as principais razões para motivar o cineasta a fazer um filme de ficção nos moldes de um documentário (CARREIRO, 2013). Apesar das aparentes facilidades, tem-se ainda o fato de que este estilo de filmagem traz restrições criativas, geográficas e técnicas para o cineasta, contudo há certas características utilizadas que facilitam a identificação e produção do subgênero.

A começar pela câmera a ser operada, que a onipresença se torna necessária tanto para o público que assiste quanto para a trama que se segue, uma vez que ela que vai definir aonde a ação irá ocorrer. Neste caso, o personagem responsável pelo equipamento na história torna-se obrigatório já que não apenas irá protagonizá-la, como também terá a função de narrador ao estar sempre próximo e necessariamente com a câmera apontada para o ocorrido. Nichols (2012, p. 150 in CARREIRO, 2013, p. 229) destaca o papel da câmera no documentário:

A presença da câmera “na cena” atesta sua presença no mundo histórico. Isso confirma a sensação de comprometimento, ou engajamento, com o imediato, o íntimo, o pessoal, no momento em que ele ocorre. Essa presença também confirma a sensação de fidelidade ao que acontece e que pode nos ser transmitida pelos acontecimentos, como se eles simplesmente tivessem



UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

acontecido, quando, na verdade, foram construídos para terem exatamente aquela aparência.

Com isso, o cameraman deve tornar-se um sobrevivente dentro da trama, apesar de sua persona não ser importante para o público, porque a ausência de suas reações ao ocorrido não garante sua simpatia (CARREIRO, 2013). Ainda em se tratando da equipe a compor a produção, a justificativa encontrada pelo diretor para explicar o número reduzido e técnica apurada das imagens se dá ao transformar seus personagens principais em profissionais da indústria audiovisual como: operadores de câmera, estudantes de cinema, técnicos de som e editores de som<sup>8</sup>.

Com base na definição de found footage de Rodrigo Carreiro (2013)<sup>9</sup> em que o estilo documental aliado à ficção acaba por confundir o espectador dos objetivos do cineasta, a técnica empregada pode por si só revelar as intenções do mesmo. A instabilidade das imagens garante o aspecto do registro documental e produz o efeito do real (RAMOS, 2008, p. 25 in CARREIRO, 2013, p. 232) bem como a captação do som direto e sem cortes. Ao apresentar personagens que não conseguem operar a câmera corretamente em momentos de ação e que a deixam ligada apesar de qualquer perigo, é revelado ao espectador um sinal de que esta repetição de erros técnicos ocorre de forma intencional.

Em se tratando dessa relação de confiança que o cineasta almeja obter diante do público, a lógica da edição é crucial para isto, uma vez que a persuasão de seu argumento é trazida através da organização das imagens feitas (NICHOLS, 2012). Ao tratar desta indução do documentário, deve-se atentar para as características que o

---

<sup>8</sup> Como exemplo podem ser citados os filmes [REC], “Bruxa de Blair” e “El Sanatorio” em que no primeiro trata-se de uma jornalista e cameraman profissionais. No segundo, de estudantes de cinema e por último de uma equipe de produção composta por técnicos, produtor e os diretores.

<sup>9</sup> “De modo geral, os filmes chamados dessa forma possuem enredos ficcionais que utilizam deliberadamente procedimentos estilísticos e/ou narrativos normalmente associados ao documentário, muitas vezes com a intenção de enganar o espectador quanto ao caráter ontológico de suas imagens e sons.” (CARREIRO, 2013, p. 226)

compõe promovidas por este gênero: a ideia de prova artística ou artificial. Segundo Bill Nichols (2012, p. 81) tratam-se das técnicas para gerar a impressão de conclusão ou comprovação do argumento trazido pelo cineasta. Baseado na Retórica de Aristóteles, o autor revela que a prova artística divide-se em três tipos: ético, emocional e demonstrativo. Enquanto o primeiro trata da credibilidade, o segundo visa à condução das emoções do público a fim de se obter harmonia com o ponto de vista apresentado. E o terceiro, trabalha a interpretação construída pelo público. O *found footage* de horror<sup>10</sup> utiliza-se destes três elementos ao necessitar de uma introdução que apresente seus personagens principais, com suas respectivas funções dentro da trama para, em seguida, transportar a tensão vivida por eles para o público que os assiste. Ao final, o público revela sua empatia do que acabou de testemunhar. Como no filme “The Tunnel” (Carlo Ledesma, 2012), que logo no início é revelado que se trata de um grupo de jornalistas através bastidores da equipe, de sua rotina e local de trabalho (tipo ético). Através da ordem das imagens, acompanhada das impressões de membros da equipe que confidenciam suas reações e medos em paralelo ao ocorrido dentro do sistema de esgotos de Sidney, o público é levado à angústia a partir do momento que os atores principais se encontram em momentos de perigo (tipo emocional). Ao final, ao compreender o trauma revelado pela equipe, o público é conduzido a acreditar que se tratou de uma história real.

Contudo, o público ao descobrir o conceito deste subgênero documental, em que o texto ficcional se apropria de um discurso real a fim de obter credibilidade, sente-se enganado, pois esperava encontrar um documentário sério e com intenções ao confidenciar vivências (ZANINI, 2013). Por isso a nomenclatura “*mock-documentary*” também é utilizada para referir-se a este subgênero, porque segundo Jornan Lavender-Smith (2009, p. 158) a palavra “mock” refere-se ao ridículo por imitação, sugerindo

---

<sup>10</sup> Segundo Zanini (2013, p. 8) é coerente que o falso documentário encontre no cinema de horror um terreno fértil, uma vez que “já não basta mais dizer que vampiros e fantasmas existem. Agora é necessário mostrar o sangue, ou gravar a atividade paranormal.”



uma paródia ao conhecido pelo público como documentário ao apropriar-se de suas convenções. Assim ocorre com o filme “Vampires” (Vincent Lannoo, 2010) em que desde o princípio é revelado ao público que será produzido um documentário acompanhando a rotina de uma família na Bélgica. O que carrega a ironia deste subgênero, neste caso, é que se trata de uma família de vampiros. O filme segue todas as convenções requeridas pelo gênero documental: entrevistas com os membros da família, ausência de trilha sonora, aparatos técnicos e câmera observativa. Porém, ao acompanhar uma rotina não muito convencional da família europeia, o público vira testemunha de quartos repletos de caixões e da presença de uma empregada que doa seu sangue como alimento.

De acordo com Rodrigo Carreiro (2013, p. 237), de maneira geral os *found footages* de horror trabalham tecnicamente de forma semelhante relacionados à *mise-en-scène*. Propõe tomadas longas e sem cortes, encenação em profundidade (em que a ação deve ocorrer necessariamente à frente da câmera e não em suas laterais) e predomínio de planos gerais em detrimento dos close-ups. Ao trabalhar nos moldes do documentário com história ficcional, o documento audiovisual apresenta-se ao público como provas dos acontecimentos à equipe que filma. Retomando a ideia de que a câmera em primeira pessoa torna-se um personagem dentro da trama, o público vivencia junto dos protagonistas as experiências daquele episódio de terror. Como em [REC] (Paco Plaza; Jaume Balagueró, 2007), que a jornalista Ángela Vidal é apresentada produzindo um documentário revelando a rotina do corpo de bombeiros, e ao acompanhar os profissionais em uma ocorrência, ela e seu *cameraman* protagonizam uma epidemia zumbi. De início também se trabalham as principais características do gênero documental, mas ao ingressar numa nova fase, o filme transforma-se apenas em um relato visual do ocorrido. Há o uso de câmera tremida, diálogos espontâneos, sobrepostos (com gritos histéricos e palavrões) e uso apenas de iluminação natural.

V/H/S/2 (Simon Barrett; Jason Eisener; Gareth Evans; Gregg

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

Hale; Eduardo Sánchez; Timo Tjahjanto; Adam Wingar, 2013) funciona da mesma maneira: trata-se de um compilado de filmes produzidos por diferentes diretores com tramas distintas, porém, apesar disto, todos testemunham revelam da mesma forma os eventos sobrenaturais para o público. Diante disso, Bill Nichols (NICHOLS, 2012, p. 74) reforça:

"No documentário, o estilo deriva parcialmente da tentativa do diretor de traduzir seu ponto de vista sobre o mundo histórico em termos visuais, e também de seu envolvimento direto no tema do filme." Ou seja, o estilo da ficção transmite um mundo imaginário e distinto, ao passo que o estilo ou a voz do documentário revelam uma forma distinta de envolvimento no mundo histórico.

#### 4. LENDAS URBANAS: UM RELATO POPULAR

Acerca da definição do medo, Bauman (2008, p. 7 in FRANÇA, 2011, p. 61) o coloca como mais assustador quando difuso, disperso, quando sem endereço ou motivo claros; tornando-se assombroso quando ausente de uma explicação visível e ameaçador quando só visto em parte, mas que em lugar algum se pode compreendê-lo como um todo. "Medo" é o nome dado à incerteza: a ignorância da ameaça e do que deve ser feito. Com base nisto, pode-se definir lendas urbanas com maior clareza, uma vez que se tratam de relatos pertencentes ao folclore contemporâneo, podendo conter elementos sobrenaturais ou inverossímeis, não possuindo definição cronológica ou autoral e sempre tratando de uma advertência a um perigo recorrente (RENARD, 2007). Partindo do boca a boca ou de forma transmidiática (por meio de internet, imprensa, rádio ou televisão), trata-se de um discurso liminar em construção (NÚÑEZ, 2012). Isto porque está justamente entre o oral e do escrito, do tradicional e do literário. Sendo assim, a fonte dos acontecimentos torna-se vaga por se tratarem de rumores ou boatos que se passam em qualquer lugar. É necessário que a informação seja transmitida da maneira menos desconexa, mas de forma eficiente, uma vez que se está ancorada no imaginário de uma comunidade e resgata sua cultura local (RENARD, 2007).

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

Desta forma, o boato é tão antigo quanto à palavra humana, considerado como “a mais velha mídia do mundo” (KAPFERER, 1987 in RENARD, 2007, p. 97), ele ainda reside como fonte de informação apesar da qualidade multimídia que a informação atualmente carrega. Assim sendo, considera-se o boato como a origem da lenda, pois o primeiro nada mais é do que uma pequena história com formato narrativo consolidado dentro de uma comunidade, mas ainda sem o processo da tradicionalização. Operando como linguagem, as lendas devem seguir se atualizando para continuarem vivas, sendo contextualizadas por meio de romances, novelas ou contos, isto porque a atualidade as desgasta, e as deixa obsoletas (NÚÑEZ, 2012, p. 79). Por se tratar de histórias que buscam transmitir uma moral ou um ensinamento sobre algum perigo, precisam trabalhar o processo da mudança através do medo, culminando em narrativas m finais nem sempre felizes. Isto se explica porque “incerteza e perigo seriam as catalisadoras das narrativas sobrenaturais populares” (FRANÇA, 2011, p. 62). Trata-se de um tipo de discurso que necessita de polifonia<sup>11</sup> inerente para se manter vivo, uma vez que é construído aos poucos pela comunidade de forma fragmentária, mas sempre vinculado a um contexto específico e conhecido. Isto posto, Núñez (2012, p. 89) define de maneira conclusiva o conceito de lenda urbana como linguagem:

(...) as lendas urbanas não seriam narrações no sentido exato de tais lendas ou contos, no sentido mais etimológico do termo, de histórias iluminadas no “círculo” ou no “concílio” de uma comunidade pré-delimitada, mas, em todo caso, seriam narrações para-tradicionais orientadas e para novas formas de socialização, como as que hoje avançam entre os jovens e na internet.

O sobrenatural, neste caso, suscita a curiosidade ou fascínio enquanto desconhecido, gerando atração principalmente nos jovens ao tentar explicar esses boatos. Geralmente por se tratarem de histórias desgraçadas, a curiosidade é aguçada e a vontade de compartilhar experiências aumenta com a ocorrência de histórias que povoam o imaginário local e que se espalham pelo boca a boca. Segundo Sylvestre

---

<sup>11</sup> Refere-se à diversidade de vozes controversas no interior de um texto. Ou seja, caracteriza-se pela presença de outras obras na organização de um tipo de discurso.

(2012), o sobrenatural sempre esteve presente na literatura e uma das formas de manifestação se dá justamente através de lendas urbanas. Ao analisar sua complexidade, tais lendas centram-se no paradoxo existente entre real e sobrenatural, podendo gerar inúmeras leituras, atraindo também o público infantil ao trabalhar com a criatividade e questionamentos entre o real e o imaginário. Em consequência disto, a indústria do entretenimento observou uma oportunidade de mercado no que se refere ao esotérico e fantástico, e encontrou uma ampla faixa de consumo correspondente a esse interesse por lendas urbanas no que se refere a jogos e narrativas relacionados<sup>12</sup>. Desta forma, o leitor do século XXI deve ser polialfabetizado e híbrido, já que as lendas urbanas exemplificam o uso de variadas linguagens que se misturam: texto, imagem, narração fílmica, games e internet, os quais se estendem desde a cultura letrada até a *cibercultura*<sup>13</sup>.

O cinema também se apropriou destas lendas como novos recursos retóricos ao propor o uso do “pseudo-documentário” ou da “docuficção”, em que se utiliza uma história de fundo fantástico com características que procuram conferir-lhe veracidade como é o caso de [REC], *Cloverfield* e “A Bruxa de Blair” (NÚÑEZ, 2012, p. 84). Em dois destes três casos, procurou-se trabalhar temas claramente fantásticos, mas com uma percepção realista, sendo ora zumbis ora monstros respectivamente. Mas, apenas o último destes passa a ser questionado justamente por sua verossimilhança com a cultura da pequena cidade de Maryland (EUA) e pelo real desaparecimento dos atores que compõe a produção de “A Bruxa de Blair”.

---

<sup>12</sup> Por exemplo: no mercado de games, de acordo com o site Business Insider, dentre os dez *games* mais vendidos no mundo o primeiro lugar da lista – World of Warcraft – classifica-se como fantástico e obteve uma venda superior a dez bilhões de cópias até o ano de 2012 (DOUGLAS, 2012 in VELIKOVSKY, 2013, p. 7).

<sup>13</sup> Definida por Lemos (2003) como forma sociocultural que emerge da relação entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70 e com as novas tecnologias digitais (LEMOS, 2003 in DUARTE, 2013).

## 5. QUANDO A LENDA TOMA FORMA: O MITO E “A BRUXA DE BLAIR”

O filme revela o desaparecimento de três estudantes em uma floresta da cidade de Burkittsville, em Maryland (EUA) em meio a pesquisas sobre a lenda local que diz respeito à "Bruxa de Blair". Suas filmagens são encontradas um ano depois e compiladas para a produção do longa. Produzido de maneira independente, o filme custou cerca de US\$ 30 mil dólares antes de ser apresentado no festival de Sundance (2009) e de ter seus direitos de exibição comprados pela distribuidora *Artisan Films* por US\$ 1,1 milhão. Gastou-se aproximadamente US\$ 450 mil para redesenhar o som, corrigir cores, finalizar e adaptar para formato 35 mm (THE BLAIR WITCH PROJECT FAQ in CARREIRO, 2012). Encenado, editado, produzido e vendido como documentário, ocorreu que grande parte do público e do elenco não sabiam que se tratava de uma ficção (CARREIRO, 2012). Segundo Carreiro (2012, p. 95) ao final de sua carreira internacional, “A Bruxa de Blair” arrecadou próximo de US\$ 248,6 milhões, dando ao longa a “quarta posição entre os filmes de horror mais vistos em todos os tempos”.

A narrativa construída no longa suscita no espectador uma forma distinta de fascínio pela oportunidade de testemunhar a vida de outros que pertencem ao mesmo mundo histórico que ele (NICHOLS, 2012). Neste caso, a concepção de uma trama ficcional aliada a um estilo de filmagem documental não possibilitou que os espectadores entendessem que se tratava de uma obra inventada. Os princípios básicos do gênero documental podem ser conferidos pelo grande público desde o início, quando se revelam cenas de bastidores da equipe, bem como utilização de câmera na mão, captação de som direto e ainda o uso limitado de iluminação natural. O predomínio de planos longos e gerais para os cenários aliados a planos fechados para as entrevistas com os moradores, além dos diálogos espontâneos e sobrepostos ao final do longa, garantem ao espectador a credibilidade das imagens. Outra característica da câmera é

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

sua presença na trama notada pelas personagens principais, sendo até motivo de briga dos mesmos. Carreiro explica que (2013),

“a câmera diegética demarca a principal diferença narrativa do subgênero em relação à ficção tradicional, na qual os personagens não percebem a existência de dispositivos de registro de imagens e sons”.

Neste sentido, o estilo documental confunde a interpretação do público sobre a real intenção do cineasta, pois é compreendido por quem assiste que se tratam apenas de registros de experiências vividas pelos que aparecem na tela. Ou seja, é através da interação entre estilo e intenção que se dá a percepção da trama pelo espectador. Prova de que não somente os espectadores não compreenderam a “brincadeira”, até o banco de dados Internet Movie Database (IMDB) chegou a divulgar a data do suposto desaparecimento dos três atores na época em que eles teriam realmente morrido (NEWMAN, 2011, p. 439 in CARREIRO, 2012, p. 95).

Na produção do longa, os três atores principais, até então desconhecidos do grande público, usaram seus nomes verdadeiros e não tiveram acesso ao script, mas de um material de 35 páginas levando-os a crer na lenda urbana. Aliado a isso, as entrevistas que os três atores fizeram com a população local já haviam sido combinadas anteriormente sem seu conhecimento, levando-os a reagirem de maneira autêntica ao que lhes era revelado. Após o lançamento, os atores principais foram orientados a sumir por certo tempo a fim de não ter contato com a mídia<sup>14</sup> (ZANINI, 2013). Mas não se limitou apenas ao roteiro, os diretores aproveitaram acontecimentos reais na cidade de Burkittsville para anexar em sua história. Como o caso de Elly Kedward que assustava os moradores do vilarejo, em 1785, acusada de sequestro, assassinato de crianças e de cometer atos de bruxaria (HIGLEY; WEINSTOCK, 2003). A história de Coffin Rock, que conta a morte suspeita de um grupo de homens que foram resgatar uma criança

---

<sup>14</sup> Anterior à produção de “A Bruxa de Blair”, o diretor do filme *Holocausto Canibal* (Cannibal Holocaust, 1980) Ruggero Deodato foi o primeiro a realizar esta ideia. Este longa também possui o mesmo elemento narrativo central: do desaparecimento da equipe de filmagem em uma floresta.



UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

desaparecida na floresta, e foram encontrados mortos com marcas em seus corpos. E também o caso do morador local Rustin Parr, que admitiu ter assassinado 11 crianças da cidade na década de 40 sob ordens da Bruxa (ROSCOE, 2000). Todos estes são citados no longa e até mesmo a forma como os assassinatos são descritos foram baseados em informações dadas pelo próprio Rustin, antes de sua execução em uma entrevista, que antes de matar as crianças deixava uma delas virada para a parede (ROSCOE, 2000). A intenção original de Myrick e Sanchez era apenas de utilizar as fontes primárias envolvendo o caso da Bruxa de Blair, mas ao analisarem o potencial que uma produção *found footage*, teriam eles apenas adicionado o material autêntico para servir de credibilidade à história do desaparecimento dos estudantes, o que também funcionou para promoção do filme (ROSCOE, 2000, tradução nossa)<sup>15</sup>.

Não só a estratégia de marketing ajudou a promover o filme, mas também o cuidado com a relação do público com o conteúdo produzido, seja devido ao uso da internet ou pela maneira como foi trabalhado, para que o espectador fosse cada vez mais “inserido” na narrativa. Foi criado o website<sup>16</sup> “*The Blair Witch Project*” contendo arquivos sobre a lenda local, fotos dos estudantes antes de seu desaparecimento e conteúdos exclusivos liberados pela polícia do Condado de Frederick. Aliado a isto, dois dias antes da estreia do longa em Nova York, o canal americano Sci-Fi também apresentou um falso documentário sobre a “Bruxa de Blair”, porém revelando detalhes do mito por meio de entrevistas com professores de história e antropologia do local, além de mostrar exclusivos documentos da época como diários e cartas. O programa também apresentou a cronologia do mito, indo desde sua origem em 1785 até o desaparecimento dos estudantes nos tempos atuais, tudo para garantir a real existência

---

<sup>15</sup>“Myrick and Sanchez had originally intended to use the expert interview material and those ‘primary sources’ within THE BLAIR WITCH PROJECT PROJECT itself, but were quick to see the potential in the ‘found footage’ scenario. And so they utilized the leftover material to present this piece which served to further authenticate the tapes and the story of the missing students. It also worked well as an extended promotional for the film.”

<sup>16</sup> Disponível em: <<http://www.blairwitch.com/>>

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

da Bruxa na cidade de Bukkistville. O programa também se utilizou de materiais disponíveis no site oficial “The Blair Witch Project” para comprovação do mito (ROSCOE, 2000, tradução nossa<sup>17</sup>).

Além da filmagem, a pós-produção com características de documentário permitiu que os cineastas provocassem no público a impressão de estarem testemunhando realmente um caso de desaparecimento. Isso porque, ao criar um falso documentário, rompe-se o limite entre as fronteiras do real e do sobrenatural e aproxima a realidade das personagens ao público que assiste (ZANINI, 2013). Somado a isto, deve-se lembrar também que a internet foi um ferramenta essencial para a disseminação da lenda, captando o público jovem que promoveu o filme imaginando estar envolvido e de possuir um papel importante no caso. Como lembra Nichols (2012, p. 19)

“os meios digitais tornam tudo evidente demais, a fidelidade está tanto na mente do espectador quanto na relação entre a câmera e o que está diante dela. (No caso das imagens produzidas digitalmente, talvez não haja câmera, nem nada diante dela, mesmo que a imagem resultante seja extraordinariamente fiel a pessoas, lugares e coisas conhecidas.) Não podemos garantir que o que vemos seja exatamente o que teríamos visto se estivéssemos presentes ao lado da câmera”.

Devido ao sucesso de “A Bruxa de Blair”, a partir da década de 90 a produção de filmes ficcionais com a estética documental se tornou constante, sendo este longa o marco que alterou o panorama do mercado (CARREIRO, 2012, p. 93). Nos anos seguintes, filmes do mesmo subgênero passaram a ser produzidos em países como Brasil, Bélgica, França, Costa Rica, Noruega, Índia, Austrália, Dinamarca e Espanha<sup>18</sup>

<sup>17</sup>“Two days before the film premiered in New York, the Sci-fi channel showed Tim CURSE OF THE BLAIR WITCH, a mock-documentary which detailed the Blair Witch Myth, from its origins in the 1785 and the woman thought to be the witch (Ellie Kedward), to the present day and the disappearance of the three film students. Using ‘experts’ (The Blair historian, professors of anthropology, and Folklaw) as well as ‘authentic’ looking documents from the time (diaries and letters), its objective is to build up an account to convince us that the Blair Witch exists. (...) As well as the material on the Blair Witch myth, the show also includes extracts from THE BLAIR WITCH PROJECT, which in this context are used as ‘evidence’ to support the myth of the Blair Witch.”

<sup>18</sup> Alguns exemplos que podem ser citados respectivamente: Desaparecidos (David Schürmann, 2011); Aconteceu perto da sua casa (C’est Arrivé près de Chez Vous, Rémy Belvaux, André Bonzel e Benoît Poelvoorde, 2007); Vampires (Vincent Lannoo, 2010); El Sanatório (Miguel Alejandro Gomez, 2010); O Caçador de Troll (Trolljegeren, André Ovredal, 2010); “?” A question Mark (Yash Dave e Allison Patel, 2012); The Tunnel (Carlo Ledesma, 2012); Offscreen (Christopher Boe, 2006) e [REC] (Paco Plaza e Jaume Balagueró, 2007).

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR

ISSN 2317-8930

(CARREIRO, 2012). E além deste mercado, o fenômeno causado pelo filme atingiu outros setores do entretenimento como o mercado de *games* e de quadrinhos. Logo após o lançamento do longa, em 2000, foram lançados os jogos para computador: *Blair Witch Volume 1: Rustin Parr*, *Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock*, and *Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale* e no mesmo ano, há o lançamento das histórias em quadrinhos *The Blair Witch Chronicles*. Sendo tanto os games quanto os quadrinhos responsáveis pela expansão do universo da lenda (VELIKOVSKY, 2013, p. 9).

Com a produção dos demais materiais promocionais antes e após o lançamento do longa, percebe-se que a lenda urbana toma outro patamar transmidiático. Além disso, a produção de “A Bruxa de Blair” cria um novo padrão de filmagens que conquistou um novo nicho do mercado. Prova disso foi o lançamento de “Atividade Paranormal” (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2007) que também se tornou um fenômeno ao ser confundido com uma história real, conquistando a posição de primeira produção *found footage* a consolidar-se como franquia (ZANINI, 2013). Com a utilização de diversas mídias, provou-se que o envolvimento do espectador na história antes mesmo de ele entrar na sala de cinema é lucrativo e vantajoso para o cineasta que consegue, de forma técnica e criativa, fornecer uma experiência única e completa para seu público.

## Conclusão

De acordo com a conceituação e caracterização do que é e o que torna um filme um documentário, aliado a definição do subgênero *found footage* de horror e como se dá sua relação simbiótica com o documentário, este artigo procurou discutir como a narrativa ficcional, aliada ao estilo documental e uma promoção transmidiática de conteúdo, conseguiu gerar o fenômeno de “A Bruxa de Blair”.

Primeiramente, deve-se resgatar a ideia de que o documentário é o registro de pontos de vista criados pelo cineasta. Tratando-se de uma visão criativa da realidade, ao captar cenas, conduzir entrevistas e textos, o diretor cria uma lógica que tenta persuadir seu público e moldar sua opinião acerca do assunto trabalhado. Este, ao acompanhar o conteúdo apresentado, sabendo de antemão que se trata de registros espontâneos do cotidiano sem quaisquer intervenções devido à ausência de efeitos especiais ou gravações em estúdio, crê no que a câmera revela.

Com base nisto, o *found footage* encontra espaço para brincar com a percepção do espectador ao se utilizar das mesmas premissas básicas do gênero documental. O subgênero até as reforça por meio de técnicas específicas, como câmera na mão por exemplo, de maneira a iludir o público quanto à veracidade das imagens ao propor narrativas ficcionais que quebram esta confiança entre espectador cineasta. Contudo, no caso de “A Bruxa de Blair”, não foi proposto exclusivamente um *found footage* de horror, mas uma experiência multimídia em que o público também era importante para a conclusão da narrativa. Ao analisar os conceitos básicos de lendas urbanas, percebeu-se que a internet é um meio crucial, atualmente, para sua disseminação. Aliado a isso, ao combinar dados reais obtidos com a comunidade local, os cineastas resgatam a cultura da cidade e propõe um novo olhar para os acontecimentos em escala mundial. Núñez (2012, p. 74) lembra que lendas urbanas se apresentam como crônicas de feitos reais sucedidos na atualidade. O que só reforça o engajamento dos diretores ao escolher o subgênero *mock documentary* para recontar essa história, uma vez que o mesmo se apresenta de forma séria ao trazer um formato de caráter informativo e de registro, mas

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

quando observado atentamente revela-se uma paródia à percepção do público quanto a essas características. Aliado a isto, ao propor um website contendo fotos, evidências e testemunhos acerca do desaparecimento das personagens, o espectador é induzido a considerar a veracidade do fato e até é convidado a ajudar a encontrá-los. Seja por meio de fóruns, promovendo o site ou o próprio filme, o que interessou para os cineastas foi o impacto que o “boca a boca” promoveu, sendo esta também uma característica essencial para definir lendas urbanas. Relembrando que se tratam de um enunciado breve, de criação anônima e sendo necessário que sejam sempre contextualizadas e lembradas pela comunidade local, a fim de não tornarem-se obsoletas.

Ao retratar o desaparecimento dos três jovens de maneira realista e convincente, os cineastas conseguem não somente promover um filme de terror, mas também recuperar ou recriar um boato esquecido pela comunidade de Burkittsville desde a década de 40. Trazendo entretenimento para um público que se tornou mais participativo e crítico com o uso da internet, a “Bruxa de Blair” propõe um convite à reflexão sobre o poder da persuasão do gênero documental aliado a um estilo primordial de contar histórias.

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

### **Bibliografia:**

Livro:

NICHOLS, Bill. Introdução ao documentário. Campinas: Papyrus, 2005.

Artigos:

BUNN, Daniela. Medo e estranhamento na literatura infantil: estratégias narratológicas e recursos estéticos para arrepiar os leitores. In: Insólitos, Mitos, Lendas, Crenças, Simpósios 2: O medo como prazer estético: o insólito, o horror e o sublime nas narrativas ficcionais. Rio de Janeiro, p. 58-67, 2011. Disponível em:

[http://www.academia.edu/2002371/Fontes\\_e\\_sentidos\\_do\\_medo\\_como\\_praz\\_er\\_esteti\\_co](http://www.academia.edu/2002371/Fontes_e_sentidos_do_medo_como_praz_er_esteti_co).

CARREIRO, Rodrigo. Imitação da Vida: Apontamentos sobre o uso da estilística do documentário em filmes de horror. In Eco Pós: Revista do programa de pós-graduação da escola de comunicação da UFRJ, 2012, p. 90-107, vol. 15, n. 3. Disponível em:

[http://www.academia.edu/5311255/Imitacao\\_da\\_vida\\_Apontamentos\\_sobre\\_o\\_uso\\_da\\_estilistica\\_do\\_documentario\\_em\\_filmes\\_de\\_horror\\_Revista\\_EcoPos\\_>](http://www.academia.edu/5311255/Imitacao_da_vida_Apontamentos_sobre_o_uso_da_estilistica_do_documentario_em_filmes_de_horror_Revista_EcoPos_>)

DUARTE, Marta. A Cibercultura e a Cultura da Convergência. Mestrado em Comunicação Multimédia. Disponível em: <http://mecm.eraizes.com/debate/artigos/a-cibercultura-e-a-cultura-da-convergencia/>. Acesso em: 22 out. 2014.



UNESPAR/FAP - Curitiba/PR

ISSN 2317-8930

FRANÇA, Júlio. Fontes e sentidos do medo como prazer estético. In: *Insólitos, Mitos, Lendas, Crenças, Simpósios 2: O medo como prazer estético: o insólito, o horror e o sublime nas narrativas ficcionais*. Rio de Janeiro, p. 58-67, 2011.

Disponível em:

<[http://www.academia.edu/2002371/Fontes\\_e\\_sentidos\\_do\\_medo\\_como\\_prazer\\_estetico](http://www.academia.edu/2002371/Fontes_e_sentidos_do_medo_como_prazer_estetico)>

HIGLEY, Sarah Linn; WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. *Nothing That Is: millennial cinema and the Blair Witch controversies*. Michigan (EUA): Wayne State University Press, 2003, 256 p.

NÚÑEZ, Eloy Martos. Lendas tradicionais e lendas urbanas: uma revisão conceitual. In: *Biblioteca, Leitura e Multimídia, Universidade de Passo Fundo (RS)*, p. 74-91, 2012. Disponível em:

<<http://jornadasliterarias.upf.br/upload/files/6c9bed35221acbc54bc226a93f79173d.pdf>>

PINTO, Ivonete. F for Fake – mentir para encantar. In: *Orson: Revista dos Cursos de Cinema do Cearte UFPEL*, 2014, 7 p. Disponível em:

< [http://orson.ufpel.edu.br/content/01/artigos/primeiro\\_olhar/140-149ok.pdf](http://orson.ufpel.edu.br/content/01/artigos/primeiro_olhar/140-149ok.pdf)>

ROSCOE, Jane. The Blair Witch Project: Mock-Documentary goes mainstream. In: *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, jul 2000, n. 43, p. 3-8. Disponível em: < <http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC43folder/BlairWitch.html>> . Acesso em: 22 out, 2014

RENARD, Jean-Bruno. Um gênero comunicacional: os boatos e as lendas urbanas. In *Revista FAMECOS: Porto Alegre*, n. 32, p. 97-104, 2007. Disponível em: < <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3421/2684>>

SANTANA, Ana Lucia. Polifonia. *Info Escola: navegando e aprendendo*. Disponível em: <http://www.infoescola.com/linguistica/polifonia/> . Acesso em: 22 out. 2014.

SMITH, Jordan Lavender. Irony Inc.: Parodic-Doc Horror and the Blair Witch Project. In: *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, 2009, p. 157-173. Disponível em: [http://www.clublum.com/images/ScopeCultural\\_Borrowings\\_Final%20clublum.pdf#page=169](http://www.clublum.com/images/ScopeCultural_Borrowings_Final%20clublum.pdf#page=169)

UNESPAR/FAP - Curitiba/PR  
ISSN 2317-8930

SYLVESTRE, Fernanda Aquino. O uso de lendas urbanas: uma proposta de leitura. Universidade Federal de Campina Grande, 8 p., 2012. Disponível em: <<http://www.editorarealize.com.br/revistas/enlije/resumo.php?idtrabalho=17>>

VELIKOVSKY, J. T. Two Successful Transmedia Case Studies: The Blair Witch Project (1999) and The Devil Inside (2012). 2013, 17 p. Disponível em: <http://www.inter-disciplinary.net/research/wp-content/uploads/2013/01/Velikovsky-Transmedia.pdf>

ZANINI, Claudio Vescia. “Verdades que dão medo: um estudo dos falsos documentários no cinema de horror contemporâneo”. In: XIII Congresso Internacional da ABRALIC Internacionalização do Regional, 2013, 10 p. Disponível em: <[http://anais.abralic.org.br/trabalhos/Completo\\_Comunicacao\\_oral\\_idinscrito\\_7\\_14\\_34dae221541cf392fad76ab8b8ec4af7.pdf](http://anais.abralic.org.br/trabalhos/Completo_Comunicacao_oral_idinscrito_7_14_34dae221541cf392fad76ab8b8ec4af7.pdf)>

Filmes:

“A Bruxa de Blair” (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick; Eduardo Sánchez, 1999)

“O Caçador de Troll” (*Trolljegeren*, André Ovredal, 2010)

“El Sanatorio” (Miguel Alejandro Gomez, 2010)

“[REC]” (Paco Plaza; Jaume Balagueró, 2007)

“[REC] 2” (Paco Plaza; Jaume Balagueró, 2009)

“The Tunnel” (Carlo Ledesma, 2012)

“Vampires” (Vincent Lannoo, 2010)

“V/H/S/2” (Simon Barrett; Jason Eisener; Gareth Evans; Gregg Hale; Eduardo Sánchez; Timo Tjahjanto; Adam Wingar, 2013)