

UM INVENTÁRIO DE MÍDIAS MORTAS: REFLEXÕES SOBRE A OBSOLESCÊNCIA TECNOLÓGICA NA FRANQUIA V/H/S¹

LAURA LOGUERCIO CÁNEPA

LAURA LOGUERCIO CÁNEPA

Pós-Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da USP.

Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista-UNIP.

Líder do Grupo de Pesquisa Narratopias – Narrativas, Tecnologias e Temporalidades.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8887782644586702>.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-3248-599X>.

E-mail: laura.canepa@docente.unip.br.

RESUMO: A série V/H/S surgiu em 2012, nos EUA, proposta pelo produtor Brad Miska, e tornou-se um fenômeno notável na ficção de horror audiovisual contemporânea. Composta por sete longas-metragens de antologia, dois *spin-offs* e uma minissérie de televisão, transformou-se ao longo dos anos em uma investigação sobre os modos de produção, consumo e armazenamento de mídias audiovisuais, revelando aspectos perturbadores da cultura audiovisual por meio de narrativas de horror construídas a partir do

1 Título em língua estrangeira: “A collection of dead media: reflections on technological obsolescence in V/H/S series”.

olhar maquínico intradiegético (conhecidas como *found footage*). O presente artigo propõe análises breves dos dois primeiros filmes da série — *V/H/S: As crônicas do medo* (2012) e *V/H/S/2* (2013) — buscando compreender o papel desempenhado pelo colapso dos dispositivos de registro e reprodução de imagem e som na construção da experiência horrífica.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura audiovisual. Found footage. Horror ficcional. V/H/S.

ABSTRACT: The V/H/S series emerged in 2012 in the United States, spearheaded by producer Brad Miska, and has become a notable phenomenon in contemporary audiovisual horror fiction. Comprising seven anthology feature films, two spin-offs, and a miniseries, it has evolved over the years into an investigation of the modes of production, consumption, and storage of audiovisual media. The series reveals disturbing aspects of audiovisual culture through horror narratives built from the intradiegetic machinic gaze (known as found footage). This article offers brief analyses of the first two films in the series — *V/H/S* (2012) and *V/H/S/2* (2013) — aiming to understand the role played by the collapse of image and sound recording devices in the horrific experience.

KEYWORDS: Audiovisual culture. Found footage. Fictional horror. V/H/S.

INTRODUÇÃO

Este artigo discute produtos que refletem a cultura audiovisual contemporânea moldada pela convergência de tecnologias digitais e de suas interações com as outras mídias. Nosso objeto de interesse é a franquia *V/H/S*, que surgiu em 2012, nos EUA, e é hoje composta por sete longas-metragens de antologia, dois *spin-offs* e uma minissérie

para a televisão. A série de filmes se tornou um fenômeno notável entre os fãs do cinema de horror, sendo consumida principalmente em plataformas de *streaming*, mas também em DVDs e fitas magnéticas lançadas para colecionadores.

Por meio de contribuições criativas de várias equipes de profissionais reunidas ao longo dos anos, *V/H/S* se revelou uma obra de investigação sobre os aspectos sombrios dos modos contemporâneos de produção, consumo e armazenamento de mídias audiovisuais. Isso se dá por meio de narrativas de horror construídas a partir de dispositivos narrativos baseados no olhar maquínico intradieético, cristalizado hoje em um subgênero popular conhecido como *found footage* de horror (Carreiro, 2020, p. 21) e seu desdobramento mais recente, o *computer screen horror* (Carreiro, 2020, p. 109).

V/H/S constitui a reafirmação de um formato narrativo tradicional na história do cinema de horror: a antologia de curtas-metragens — que, por sua vez, deriva de coletâneas de contos. Uma característica importante das coletâneas é o fato de reunirem diferentes criadores e abordagens, o que permite uma experiência ao mesmo tempo ampliada e impactante do gênero. Neste trabalho — que é o primeiro resultado de uma pesquisa em andamento sobre o conjunto dos filmes da franquia *V/H/S* — buscamos observar a série como uma plataforma coletiva capaz de representar e promover reflexões sobre temas fundamentais do campo dos estúdios das mídias. Aqui, examinamos os dois primeiros filmes da série — *V/H/S: As Crônicas do Medo* (2012) e *V/H/S/2* (2013), que reuniram dez equipes diferentes — buscando compreender o papel desempenhado pelo

colapso dos dispositivos de registro e reprodução de imagem e som na construção da experiência horrífica.

MARCOS CONCEITUAIS

As imagens técnicas estão constantemente migrando de uma mídia a outra, de uma natureza a outra, e esse é um tema que intriga pesquisadores dos campos dos estudos das artes visuais e da comunicação. Suzana Kilpp e Sonia Montañó afirmam que assistimos hoje “à formação de uma videoteca universal e, paralelamente, de uma infinita enciclopédia de novos termos usados para tentar explicar essa tecnocultura em que todos se tornam outros a cada instante” (2015, p. 8). Segundo as autoras, “enquanto se canibaliza imagens produzidas pelas mídias [...] e se dispõe ao consumo quaisquer umas dessas imagens [...] verifica-se haver uma grande diversidade de sujeitos-usuários envolvidos no processo de sua produção e compartilhamento” (Kilpp; Montañó, 2015, p. 8). Vinte anos antes, o escritor Bruce Sterling já parecia antever a tempestade de imagens e dados que se formava, quando escreveu o texto *The Dead Media Project*, propondo uma revisão ou espécie de inventário das falhas, erros e pontos cegos das mídias tradicionais, mas também daquelas tecnologias de comunicação que ficaram pelo caminho, não vingaram, esgotaram-se antes do previsto. De certa forma, podemos dizer que o escritor já percebia a mudança irreversível no ecossistema midiático ao qual o mundo estava acostumado até então:

A nossa cultura está a sofrer uma profunda radiação de novas espécies de meios de comunicação. As mídias centralizadas e dinossáuricas que rugiram e nos espezinharam durante o século XX estão mal adaptadas

ao ambiente tecnológico pós-moderno. [...] Precisamos de um livro sobre os fracassos das mídias, seus colapsos, estrangulamentos; um livro que descreva em pormenor todos os erros anormais e hediondos das mídias que já deveríamos saber o suficiente para não repetir, um livro sobre as mídias que morreram no arame farpado do avanço tecnológico, as mídias que não sobreviveram, as mídias mártires, as mídias mortas. (Sterling, 1995)

O apelo de Sterling não foi atendido de imediato. Naquele momento, o otimismo com a popularização dos computadores pessoais e com a internet (representado por trabalhos de pesquisadores como Pierre Levy, 1999, e Henry Jenkins, 2003) parecia não vislumbrar a perspectiva decadente reivindicada pelo escritor. No entanto, a disseminação global do acesso às mídias digitais e aos inúmeros *gadgets* que surgiram nos anos subsequentes acabaram suprimindo amplamente a demanda de Sterling. Parte do resultado de desse processo pode ser consultado no website *The Dead Media Project*², mas a verdade é que o alcance do apelo feito em 1995 é muitíssimo maior.

A tecnocultura contemporânea — que, como comenta Shaw (2008, p. 4), tem no audiovisual uma forma que afeta todos os aspectos da vida simbólica, incluindo o modo como experimentamos a nós mesmos e a nosso passado — tem gerado uma infinidade de produções artísticas que exploram possibilidades (re)anímicas de mídias supostamente mortas, por meio de imagens produzidas em câmeras VHS ou polaroides aposentadas no final dos anos 1990; gravações de áudio em fitas obsoletas desde os anos 2000; produções

2 Disponível em: <http://www.deadmedia.org/index.html>.

tardias em película Super-8; registros em discos de vinil etc. Além disso, as próprias mídias digitais ofereceram recursos para emular imagens e sons do passado, como os filtros que simulam o desgaste de fixadores fotográficos, as gravações de músicas em modo lo-fi; as câmeras de vídeo que simulam a captação em 24 quadros por segundo (padrão comumente utilizado nas câmeras de cinema que usavam película fílmica).

Ao lado da criatividade de artistas, produtores culturais e milhões de usuários das mídias digitais, o debate sobre o aspecto sombrio dessas tecnologias e de suas expressões na sociedade também se multiplicou durante esses anos, com um número imenso de autoras e autores interessados no tema, entre os quais podemos destacar Lev Manovich (2002); Bruno Latour (2005); Laura Mulvey (2006); André Lemos (2013; 2024); Jonathan Crary (2014); Alexandra Heller-Nicholas (2014); Thomas Elsaesser (2018); Mark Fisher (2020); Erick Felinto (2022), entre outros — que por sua vez mobilizaram conceitos desenvolvidos por filósofos incontornáveis no campo dos estudos da mídia, como Walter Benjamin (1892-1940), Vilém Flusser (1920-1991), Friederich Kittler (1943-2011) e Hans Ulrich Gumbrecht (1948-).

Jeffrey Sconce (2000) foi um dos pioneiros no estudo desse tema no final do século passado. Em sua análise do pânico provocado pela transmissão de rádio de *Guerra dos Mundos*, de H.G. Wells (feita sob a forma de uma falsa cobertura jornalística ao vivo pelo Mercury Theater de Orson Welles, em 1936), Sconce observa que, mais do que um conto preventivo sobre audiências ingênuas, o episódio

continua a nos fascinar por lembrar-nos do potencial reprimido de desordem que persiste nas funções normalizadoras das tecnologias das mídias (2000, p. 17).

Mark McCutcheon (2018) também buscou relacionar o uso das mídias a uma atmosfera de apreensão e medo. Ele destaca que um dos aspectos recorrentes do horror ficcional, desde que este surgiu na literatura, no alvorecer da modernidade, foi a onipresença de cartas, retratos e mensagens escondidas, assim como seu impacto sensorio sobre as personagens, o que popularizou uma espécie de visão em negativo da sociedade moderna, ao longo do século XIX. Isso fica evidente em obras fundamentais como *Frankenstein* (Mary Shelley, 1918) e *Drácula* (Bram Stoker, 1897), ambas publicadas na forma de romances epistolares (e, no caso de *Drácula*, incluindo mensagens ‘transcritas’ de jornais, telégrafos e gravações de áudio). Assim, um tema recorrente nas discussões sobre o horror ficcional, de cujo cânone *Frankenstein* e *Drácula* são as principais referências, é uma espécie de afinidade entre as tecnologias de comunicação e os seres mágicos ou provenientes do mundo espiritual (Cánepa; Ferraraz, 2021).

Murray Leeder (2015) reitera que vários estudiosos já mapearam as maneiras pelas quais as tecnologias de comunicação dos últimos dois séculos, em vez de expulsar o sobrenatural do mundo, aprimoraram seus domínios. Nesse âmbito, a mídia-cinema ganhou um lugar preponderante, seja como uma metáfora das sombras fantasmagóricas capturadas em filmes fotográficos; seja como documentos ‘científicos’ de fatos inexplicáveis (Leeder, 2015, p. 03). Isso, segundo o autor, não mudou com a descoberta dos

meios eletrônicos e digitais, cujo caráter incorpóreo, de certa forma, adensou esse aspecto. Como nota Erick Felinto, especialmente as tecnologias eletrônicas, por serem, de certa maneira, invisíveis, circulando fora das experiências humanas do espaço e do tempo, aguçam facilmente a imaginação de quem as usa (2005, p. 54).

Atribundo uma afinidade sobrenatural às mídias no século XXI, Linnie Blake e Xavier Aldana Reyes, em *Digital horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon* (2016), definem o filme de horror digital como qualquer tipo de narrativa que explora o lado sombrio da vida contemporânea governada por fluxos de informação, redes rizomáticas, simulação virtual e hiperestimulação visual. Como o próprio título do livro já indica, um dos fenômenos ali observados é o dos filmes conhecidos como *found footage*, caracterizados por estratégias estilísticas e narrativas nas quais as câmeras e microfones que gravam os acontecimentos existem dentro da diegese — como se estivessem registrando eventos não-ficcionais, exatamente como ocorre com os registros intradieгéticos que marcam as obras literárias já mencionadas (Cánepa; Monteiro, 2018). Como observa Cláudio Zanini (2015, p. 93), a cultura participativa, a produção e compartilhamento abundantes de conteúdo, a viralização da informação e a estetização da vida cotidiana, tudo isso combinado à subversão do discurso factual, forneceu a estrutura necessária para a disseminação contemporânea dos *found footage*.

Buscando descrever a especificidade desses filmes de ficção que emulam registros encontrados de imagem e som, Alexandra Heller-

Nicholas afirma que “o paradoxo — e o poder — do horror *found footage* é que seu tipo particular de realismo depende explicitamente de expor-se como um artefato midiático” (2013, p. 4). A partir dessa perspectiva, a autora utiliza a noção de *hipermediação* (Bolter; Grusin, 2000), que implica a reiteração da presença do próprio meio. Estilisticamente, os *found footage* de horror são caracterizados por atributos formais como o uso prolongado de tomadas em primeira pessoa; a remissão constante das personagens à câmera; a escolha de equipamentos portáteis que produzem imagens instáveis e de baixa definição; a edição descontínua, lacunar e por vezes inexistente. Para Heller-Nicholas, o prazer do tipo de realismo fornecido por esses filmes está na adaptação ficcional de um conjunto de tropos significantes do real (como as imagens obtidas de maneira acidental), mas esses tropos são assim percebidos porque a midiatização da experiência cotidiana já está amplamente assimilada pelos espectadores (2013, p. 5).

A hipermediação, nos filmes de horror *found footage*, tem seu poder reflexivo reiterado pelo conceito proposto por Mark Oliver (2015) de *glitch gothic* — que podemos traduzir literalmente como “gótico da falha técnica”. Segundo Olivier, nos *found footages*, “aparições fantasmagóricas coincidem com, e são cada vez mais incidentais à apresentação de violentas interrupções na mídia digital” (2015, p. 253). Ele descreve essas interrupções como pixelações inesperadas, mudanças cromáticas, ruídos indecifráveis e outras distorções baseadas em defeitos da transmissão eletrônica ou digital. Segundo Olivier:

O impactante espetáculo das “ruínas de dados” está se tornando, no século XXI, o que a mansão em

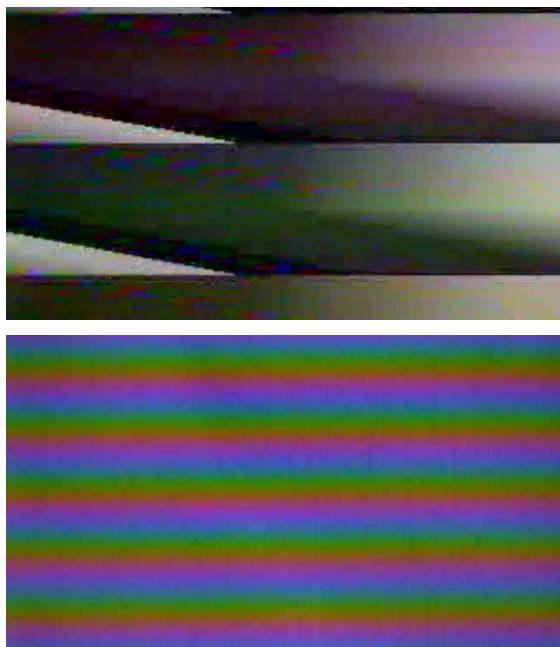
ruínas foi para a literatura gótica do século XIX: o espaço privilegiado para confrontos entre sistemas incompatíveis, vestígios nostálgicos e espectros inquietos. Recontextualizado dentro das tecnologias de mídia contemporâneas, o retorno do reprimido não depende apenas da psicologia humana, mas também da lógica oculta da materialidade digital. É nessa perspectiva que os filmes de terror em formato de found footage da década de 2010 adotam o que pode ser melhor descrito como uma abordagem “Glitch Gothic” para os fantasmas. [...] Não surpreendentemente, a fascinação cultural pelo glitch alinha-se com o movimento da teoria da mídia que se afasta da imaterialidade do “ciberespaço” em direção a modelos arqueológicos de análise. A arqueologia das mídias desmistifica o grande além eletrônico e reinsere as tecnologias de informação na materialidade dos circuitos, no impacto ecológico das máquinas e nas temporalidades pré- ou não-humanas do tempo geológico e dos processos computacionais. (Olivier, 2015, p. 253-255)

O reconhecimento da falha como elemento do sobrenatural na imagem corresponde a uma característica fundamental do *found footage*, pois prioriza uma estética da imperfeição em prol de uma experiência “documental” da presença do sobrenatural inscrita nas imagens. Olivier destaca que, após anos de sucessos de filmes desse tipo, as falhas agora constituem tropos essenciais na linguagem das histórias de fantasmas cinematográficos. Por outro lado, elas também funcionam, segundo o autor, como fenômenos que favorecem uma postura de “caça-fantasmas” dos espectadores, uma vez que interrompem, em vez de facilitar, a transparência do fluxo da mídia (Olivier, 2015, p. 253). O termo *glitch gothic* mistura elementos da arte *glitch* ao gótico, criando um espaço conceitual único no qual erros

tecnológicos e falhas são incorporados como parte de uma expressão artística misteriosa e sombria.

A arte *glitch* envolve a incorporação ou manipulação intencional de erros em mídias digitais (Kane, 2019), frequentemente resultando em distorções que chamam a atenção para a disfuncionalidade da própria mídia, e podem ocorrer durante a criação, transmissão ou recepção de imagens, vídeos ou arquivos de áudio (figuras 1 e 2). Trata-se de uma subversão da noção convencional de perfeição ou fluidez na produção audiovisual, rompendo com a lógica funcional e previsível da tecnologia.

Figuras 1 e 2: Frames de V/H/S (2012) como exemplos de *glitch* videográfico



Fonte: A autora.

Já a estética do Gótico pode ser caracterizada por temas de decadência, ruína, contemplação da morte e temor de presenças malignas sobrenaturais. No entanto, para Punter (2001, p. x), o traço mais marcante é a sensação de insegurança perceptual. Punter alega que o Gótico pode ser entendido como uma rede de textos que dependem constantemente de outros textos — sejam manuscritos perdidos, mensagens mal interpretadas no ciberespaço ou tentativas de conferir validade ao que não pode ser comprovado — numa textualidade já comprometida, arruinada desde a origem (Punter, 2001, p. x).

A FRANQUIA V/H/S

Consideramos a franquia *V/H/S* exemplar no âmbito do *glitch-gothic*, pois ela coloca em primeiro plano narrativo a descoberta de fitas de vídeo em péssimo estado que funcionam como testemunhos de mortes horripilantes. Tais registros são exibidos para nós por uma estratégia de hipermediação, já que a descoberta das fitas é registrada por outras personagens, que acabam sendo mortas no processo, gerando uma espécie de arquivo ‘morto-vivo’ em expansão constante. O recurso da descoberta das fitas emoldura curtas-metragens nos quais as personagens, seja no trabalho (como vigilantes, militares, jornalistas, médicas, assaltantes) ou em momentos de lazer (em passeios, viagens, celebrações, videochamadas), utilizam equipamentos como câmeras VHS ou GoPro, capacetes de realidade virtual ou dispositivos intraoculares. Elas também acoplam microfones e lentes em diversas partes de corpos (humanos ou de animais), instalam equipamentos de vigilância, manuseiam telefones celulares,

acessam computadores e navegam pela Internet, sendo incapazes de apagar seus próprios rastros eletrônicos e digitais.

Um aspecto notável de *V/H/S: As Crônicas do Medo*, observado por Chabot (2022), é que, apesar da presença das fitas, o conjunto de curtas apresentado derruba uma possível oposição binária entre os formatos analógico e digital, já que os efeitos de vídeo analógico são gerados digitalmente, mas as imagens são armazenadas e visualizadas através de um velho aparelho de videocassete (figuras 3 e 4), o que revela um processo de sobreposição e “contaminação” entre os formatos. Nesse sentido, cabe lembrar que o próprio termo *vídeo* é usado, no senso comum, para descrever todos os tipos de imagens em movimento eletrônicas e digitais, independentemente de como tenham sido capturadas (como se observa em referências a conteúdos publicados em plataformas como TikTok e YouTube). Conforme Lili Berko (2009, p. 289), trata-se de considerar o aparato videográfico como uma convergência de cibernética e estética, abrangendo as histórias do rádio, do cinema, da televisão e das tecnologias computacionais.

Figuras 3 e 4: Frames do curta *Tape 56* (Adam Wingard), que emoldura *V/H/S: As Crônicas do Medo*





Fonte: A autora.

As ações, os objetivos e os espaços por onde circulam as personagens dos curtas reproduzem os dispositivos destacados por Elsaesser (2018) como aqueles que, subestimados pela historiografia do cinema, podem ser encontrados na própria aqueologia dessa mídia. São eles: os dispositivos *científico-médicos*; os *militares e de vigilância*; os *sensorio-motores*; e os de *sensoriamento monitoramento* (Elsaesser, 2018, p. 186-187). Todos eles têm em comum o fato de encontrarem no vídeo (analógico ou digital) um meio mais maleável, barato e automático do que a película cinematográfica. Outra característica que esses dispositivos compartilham é o fato de não terem sido desenvolvidos para fins narrativos (Mendes, 2018, p. 14), o que os torna desafiadores quando usados em um gênero ficcional tão codificado quanto o horror.

A série se divide em três fases. Na primeira, desenvolvida entre 2012 e 2014, foram realizados três longas-metragens em forma de antologia de curtas: *V/H/S — As Crônicas do Medo*, em 2012 (figura 5); *V/H/S/2*, em 2013 (figura 6); *V/H/S Viral* (2014) (figura 7). O projeto

foi retomado quase dez anos depois, em mais três longas de antologia que, diferentemente dos anteriores, começam a “voltar” no tempo dos registros, com histórias passadas nas décadas de 1990 e 1980: *V/H/S/99* (2021) (figura 6); *V/H/S/94* (2022) (figura 7); *V/H/S/85* (2023) (figura 8). Em 2024, *V/H/S Beyond* (figura 9) promoveu um novo recomeço, desta vez como uma antologia sustentada por uma narrativa-moldura que funciona como um documentário. Nesse meio tempo, ainda foram realizados dois longas-metragens concebidos como *spin-offs* de episódios dos filmes de 2012 e 2013 (*Siren*, 2016, dirigido por Greg Bishop, e *Kids vs Aliens*, 2022, dirigido por Jason Eisener), além de uma minissérie de televisão em quatro episódios intitulada *V/H/S — Video Horror Shorts*, transmitida em 2018 na plataforma de *streaming* Snapchat Originals.

Figuras 5, 6 e 7: Cartazes dos filmes de 2012, 2013 e 2014, respectivamente



Fonte: A autora.

Figuras 8, 9, 10 e 11: Cartazes dos filmes de 2021, 2022, 2023 e 2024, respectivamente



Fonte: A autora.

O título da série remete a um dispositivo técnico — o aparelho de vídeo VHS, as fitas, a cultura do consumo de vídeo —, mas isso não é exclusividade sua. O videoteipe, de maneira geral, tem sido objeto privilegiado nos *found footages* de horror, muitos dos quais apresentam a própria palavra *tape* [fita] em seus títulos, como *The Poughkeepsie Tapes* (John Erick Dowdle, 2007), *Anneliese: The Exorcist Tapes* (Jude Gerard Prest, 2011); *The Lost Tape* (Rakshit Dahiya, 2012) e outros. As antologias V/H/S estão entre os destaques dessa tendência, inclusive pela continuidade e longevidade, inclusive com o lançamento em cópias analógicas. Estas, no entanto, não devem ser compreendidas como tentativas de restaurar o consumo do formato VHS como modo de visualização, mas sim como resultado da busca por objetos colecionáveis, já que as cópias em vídeo costumam vir acompanhadas de QR Codes ou outros recursos para visualização em formato digital que conduzem a versões em alta definição. A manutenção do VHS, nesses casos, argumenta Chabot (2022), representa muito mais um desejo pela fisicalidade do vídeo em contraste com a cultura predominante de mídias intangíveis, resgatando a estética e a experiência do aparato videográfico.

Mas uma questão ainda permanece: seria o formato VHS realmente essencial para a compreensão do apelo dessa série, ou apenas um chamariz nostálgico sem maiores consequências? Para tentarmos responder a essa questão, talvez a ideia de *obsolescência* discutida por Elsaesser, possa iluminar o debate. Segundo o autor, a obsolescência, hoje, “entrou no âmbito do positivo, significando algo como uma resistência heroica à aceleração implacável. E, no

processo, tornou-se prova do valor daquilo que não é mais útil” (Elsaesser, 2018, p. 250). Exemplo da obsolescência positivada culturalmente é descrito por Elsaesser como o impulso arqueológico que alimenta milhões de visualizações de vídeos antigos no YouTube ou no Vimeo, plataformas que dependem, em grande parte, do capital acumulado de gerações passadas, e que tentam monetizá-lo. Para ele:

Embora todos nós nos beneficiemos dessa abundância de tantos filmes passados que se tornaram instantaneamente presentes, tal dispersão das joias da família pode ter implicações culturais de longo prazo - até além dos problemas espinhosos de direitos autorais e Porque, se arqueologia das mídias originalmente pretendeu enfatizar a diversidade do passado, sua singularidade e sua estranheza, então a disponibilidade universal de tanto material requer agora a criação de novos tipos de escassez para conferir distinção, preservar *status* ou gerar valor. A obsolescência gera escassez, e a escassez cria valor. (Elsaesser, 2018, p. 251)

Um dos ambientes tradicionais apontados por Elsaesser onde a escassez — rotulada como singularidade e originalidade — é transformada em valor é o mundo da arte e dos espaços museológicos. Mas, como ele mesmo descreve, o alcance das mídias audiovisuais amplia de modo inabarcável esse fenômeno. De certo modo, então, podemos sugerir que V/H/S se apropria dessa busca por singularidade. Tal qualidade não se traduz como expressão de um impulso artístico original que possa ser atribuído aos “autores” intradieгéticos das fitas, mas como representação da experiência irrepетível da descoberta de um novo arquivo — daí decorrendo a “morte” inevitável de qualquer

personagem que assista aos vídeos. Assim, o apelo da franquia *V/H/S* não reside apenas na nostalgia do formato, mas na forma como este opera como símbolo de obsolescência e singularidade.

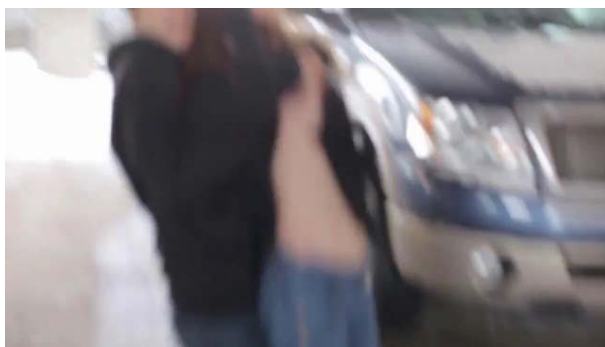
O produtor e criador da série, Brad Miska (fundador do site Bloody Disgusting, dedicado, desde 2001, a crítica e divulgação de obras de horror), buscou refletir, no projeto *V/H/S*, aspectos comunitários e participativos de subculturas nas quais fãs e criadores compartilham uma apreciação por produtos audiovisuais não-convencionais, ligadas ao que Sconce (1995) denominou *paracinema*. A série, através de sua estrutura episódica e a cargo de vários realizadores, promove um senso de colaboração e inclusão, reforçado pelo formato *found footage*, cujo dispositivo situa os filmes em um contexto de artefatos de mídia que podem ser realizados com baixíssimo orçamento, e usam estratégias que são, até certo ponto, estranhas à tradição do cinema convencional. Desse modo, *V/H/S* captura a fascinação contemporânea pela obsolescência, transformando o formato do vídeo caseiro em símbolo de singularidade e autenticidade em um mundo cada vez mais digitalizado. Ao abraçar o formato *found footage* e a estética do lo-fi, a série também reflete o espírito colaborativo e participativo de comunidades *online* dedicadas ao horror, convidada a se tornar cúmplice na criação de uma nova mitologia do terror.

V/H/S E SEUS DISPOSITIVOS EM COLAPSO

Compreedemos os aparatos técnicos e suas estratégias expressivas mobilizados em *V/H/S* como *dispositivos do olhar*, definidos por Acker como “o comportamento visual e de uso de

artefatos tecnológicos que aparece nos filmes, e o modo como esse olhar de dentro do filme pode afetar a forma de ver do espectador” (2017, p. 67). Na abertura do primeiro filme da série, constitui-se um dispositivo organizador por meio de uma situação narrativa em que um grupo de criminosos recebe o trabalho de recuperar uma fita de uma casa abandonada. Esse grupo tem como principal atividade criminosa a gravação de atos de vandalismo e de agressões em troca de dinheiro (figuras 12 e 13). Ao invadirem a casa indicada por seus contratantes, no entanto, os criminosos se deparam com dezenas de fitas, tendo que assistir a algumas delas ao longo da noite, enquanto são mortos um a um. O conjunto das histórias assistidas por eles pode ser definido como uma coletânea em *found footage* de subgêneros populares do horror.

Figuras 12 e 13: Frames do curta *Tape 56*, que emoldura V/H/S: As Crônicas do Medo³



3 Vemos o registro de uma agressão sexual cometida pelo grupo; e uma exibição da gravação para o próprio grupo.



Fonte: A autora.

De uma perspectiva arqueológica do audiovisual no campo das mídias, Elsaesser (2018, p. 186) afirma que o cinema possui diversas histórias, sendo apenas algumas delas relacionadas aos filmes convencionais que encontramos nos circuitos exibidores e que ocupam a maior parte dos textos clássicos dedicados à História do Cinema. Nesse contexto, uma das mais importantes observações feitas pelo autor holandês sobre o contexto cultural do surgimento do cinema diz respeito às conexões entre a pesquisa científica, a indústria militar e o controle dos corpos — conexões que se adensam no século XXI por meio das tecnologias digitais. Elsaesser alega que podemos observar a multimídia digital pelas lentes do cinema, julgando-o da perspectiva arqueológica das mídias, e com isso podemos repensar o dispositivo cinematográfico (calcado tradicionalmente nas noções que gravitam em torno da câmara obscura), adicionando a este outros dispositivos: os científicos e médicos; os militares e de vigilância; sensorio-motores e os de sensoriamento e monitoramento (Elsaesser, 2018, p. 186). Desse

ponto de vista, os dois primeiros longas da série *V/H/S* podem ser considerados quase um inventário desses dispositivos.

Seguindo um caminho também trilhado por Jonathan Crary (2014), Elsaesser alega que o capitalismo contemporâneo precisa de nosso tempo de atenção em favor do consumo, mas que esse mesmo esse tempo de atenção modela nossos processos laborais. Nessa configuração,

[...] o cinema e a televisão (como lazer) já não estão numa relação compensatória com o trabalho, mas ainda significam uma extensão do ambiente de trabalho. Em vez de provocar uma troca dialógica com o espectador ou demandar uma relação de alteridade (como nas teorias da vanguarda do cinema,) o cinema de vigilância, de entropia e de ciclos de feedback tende mais a emular a lógica da sociedade de controle. (Elsaesser, 2018, p. 9)

Os curtas que compõem os dois primeiros longas da série *V/H/S* ilustram as palavras de Elsaesser de forma transparente, empregando câmeras e equipamentos de gravação que imitam o design robusto e utilitário frequentemente visto em contextos militares, policiais e médicos. Isso inclui o uso de câmeras montadas no corpo que capturam imagens de uma perspectiva em primeira pessoa, criando uma experiência imersiva e muitas vezes desorientadora, semelhante à natureza bruta e não filtrada das filmagens de vigilância militar ou dos dispositivos de monitoramento médico. Isso não apenas reflete a natureza pervasiva da tecnologia de vigilância na sociedade moderna, mas também explora o medo de ser observado ou gravado sem conhecimento ou consentimento. As filmagens granuladas, de baixa

qualidade, acrescentam autenticidade, lembrando as filmagens de vigilância da vida real. Dispositivos que interagem e respondem aos movimentos e entradas do usuário são representados através de câmeras portáteis, vestíveis e até intraoculares, capturando movimentos imediatos e caóticos das personagens, traduzindo suas experiências físicas diretamente para o público.

O primeiro curta, *Amateur Night*, dirigido por David Brickner, é uma narrativa de horror sobrenatural, e traz um grupo de amigos que adquire um par de óculos equipado com uma microcâmera digital (figura 14). A intenção deles é levar algumas garotas a um quarto de motel para gravar uma orgia, sem que elas saibam que estão sendo filmadas. No entanto, uma das garotas acaba se revelando uma Súcubo (figura 15), cujo ataque fatal ao dono dos óculos será filmado pelo equipamento acoplado em seu corpo, mesmo depois de morto. O filme originou o longa-metragem *Siren* (Gregg Bishop, 2016), sobre uma despedida de solteiro que dá muito errado. O filme não foi concebido como um *found footage*, mas adota algumas estratégias desse estilo, como o uso de câmera na mão, tomadas em primeira pessoa e correrias sem fim.

Já em *Second Honeymoon*, dirigido por Ty West, um casal que registra eventos de viagem em uma câmera digital percebe que alguém tem entrado em seus aposentos à noite, usando a câmera deles para gravá-los enquanto dormem (figura 16). A história lida com a ideia da espionagem, representando o medo da hipervigilância e da falta de proteção à intimidade. *Thursday 17*, de Glenn McQuaid, por sua vez, faz referência ao gênero *slasher*, e não por acaso tem como

título a data que sucede uma sexta-feira 13. Um grupo de jovens se aventura em uma floresta assombrada pela presença de um demônio *glitch* — isto é, uma entidade maligna invisível aos olhos humanos, e que só pode ser percebida quando provoca instabilidade às imagens digitais. O filme trabalha com a ideia de um superpoder revelatório da tecnologia, mas mesmo assim não garante qualquer proteção às pessoas que a manuseiam, que são mortas uma a uma, como ocorre em qualquer filme *slasher* (figura 17).

Figuras 14 e 15: Frames de *Amateur Night* (David Bricknert, 2012)



Fonte: A autora.

Figuras 16 e 17: Frames de *Second Honeymoon* (Ty West, 2012) e *Thursday 17* (Glenn McQuaid, 2012)



Fonte: autora.

A penúltima história, *The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger*, de Joe Swaberg, traz uma trama de horror extraterrestre, e é filmada com o recurso do *desktop horror* — isto é, tudo o que vemos está na tela de um computador pessoal. O curta é concebido como uma série de trechos de conversas por Skype entre um estudante de medicina e sua namorada que sofre de uma estranha doença — sem saber que, na verdade, está sendo usada por ele como hospedeira de ETs. O *plot twist* vem por meio

da revelação do que existe no fundo da tela de computador do rapaz (figura 18). Após acompanharmos várias conversas dele com a namorada, descobrimos tratar-se de um *cat fisher* ou golpista digital, que mantém várias garotas na mesma situação de hospedeiras inadvertidas de extra-terrestres.

Por fim, na última história, *10/31/98*, de Tyler Guillet, Justin Martinez, Matt Bettinelli-Olpin e Chad Vilela, um grupo de rapazes bêbados chega com uma câmera de VHS à festa de Halloween no final dos anos 1990. O problema é que eles chegam à festa errada, e acabam interrompendo um exorcismo (figura 19), o que lhes tratá consequências trágicas, com cenas de correria típicas dos filmes de *found footage* como *A Bruxa de Blair*. Esse filme é o primeiro da série a elaborar uma história passada efetivamente no passado pré-câmeras digitais, o que será o mote da segunda fase da série, iniciada em 2021, como dissemos anteriormente.

Figuras 18 e 19: Frames de *The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger* (Joe Swamberg, 2012) e *10/31/98* (Tyler Guillet, Justin Martinez, Matt Bettinelli-Olpin e Chad Vilela, 2012)





Fonte: A autora.

No segundo filme da franquia, *V/H/S/2*, as características funcionais dos dispositivos de gravação se adensam e complexificam. As fitas são encontradas por um casal de detetives que investiga um desaparecimento, numa narrativa moldura sem maiores novidades. No entanto, os quatro curtas se aprofundam mais nas características e possibilidades dos equipamentos manuseados pelas personagens ou acoplados a seus corpos.

O primeiro segmento utiliza um dispositivo científico e médico que sai do controle. *Phase I Clinical Trials*, de Adam Wingard, traz um homem que recebe um implante ocular experimental (figura 20). Esse dispositivo médico é projetado para restaurar a visão, mas também serve como um mecanismo de gravação, capturando aparições de fantasmas em situações progressivamente mais chocantes, até que o personagem decida se desfazer da prótese de maneira sangrenta e dolorosa. O uso do dispositivo cria uma sensação de realismo científico, ao mesmo tempo em que amplia o terror ao mostrar o mundo através do olho-gravador do

protagonista, de modo mais ou menos semelhante ao que se vira no episódio *Thrursday 17*, do filme anterior.

Já *Slumber Party Alien Abduction*, de Jason Eisener, fixa a câmera em um cachorro de pequeno porte (figura 21), que passa a captar diferentes ângulos e perspectivas de uma festa inocente de Dia das Bruxas interrompida por uma invasão alienígena. Esse uso de dispositivos de sensoriamento e monitoramento cria uma narrativa visual dinâmica e variada, promovendo uma forte sensação de aleatoriedade e incompreensão. O curta-metragem inspirou o longa *Kids vs Aliens* (2022), do mesmo diretor, que, assim como ocorrera em *Siren*, adapta a história sem fazer uso do recurso da câmera intradieética, embora recorra a imagens tremidas, baixa iluminação e outros recursos consagrados pela estética do *found footage*.

Figuras 20 e 21: Frames de *Phase I Clinical Trials* (Adam Wingard, 2013) e *Slumber Party Alien Abduction* (Jason Eisener, 2013)





Fonte: autora.

No segmento *A Ride in the Park*, co-dirigido por Eduardo Sanchez e Greg Hale, uma câmera GoPro acoplada a um capacete (figura 22) é usada por um ciclista que se transforma em zumbi após ser atacado em um parque onde passeia de bicicleta. A GoPro é uma câmera comumente utilizada em contextos militares devido à sua durabilidade e capacidade de capturar imagens em movimento de alta qualidade. A perspectiva em primeira pessoa do zumbi oferece uma visão perturbadora dos eventos, aliada a algumas imagens de sua câmera de celular, e de uma câmera caseira usada por personagens atacadas pela horda zumbi em uma festa infantil (figura 23). A complexidade narrativa obtida nesse pequeno filme, que revela um zumbi em crise de consciência sem mostrar seu rosto, nos obriga a lembrar de Sanchez foi um dos diretores do longa que transformou o *found footage* de horror em sucesso mundial: *A Bruxa de Blair* (*Blair Witch Project*, Daniel Myrick e Eduardo Sánchez EUA, 1999).

Figuras 22 e 23: Frames do segmento *A Ride in the Park* (Eduardo Sanchez e Greg Hale, 2013)



Fonte: A autora.

Mas o segmento *Safe Haven*, do diretor indonésio Timo Tjahjanto, é o mais complexo dos quatro curtas, mobilizando uma grande variedade de dispositivos para nos apresentar uma situação repleta de arcaísmos os mais violentos. No curta, acompanhamos uma equipe de documentaristas em uma comunidade religiosa secreta e ultravigiada na Indonésia (figura 24). A equipe usa câmeras digitais de grande porte (figura 25), mas também equipamentos portáteis e de espionagem (figura 26), além de microfones/câmeras

de lapela que revelam experiências médicas inimagináveis (figura 27). A utilização desses dispositivos permite que os espectadores se sintam parte da investigação, acompanhando as descobertas da equipe e o caos que se instala na comunidade.

Figuras 24 e 25: Frames de *Safe Haven* (Timo Tjahjanto, 2013)



Fonte: A autora.

Figuras 26 e 27: Frames de *Safe Haven* (Timo Tjahjanto, 2013)



Fonte: A autora.

A breve descrição dos dispositivos utilizados nos segmentos de *V/H/S — As Crônicas do Medo* e *V/H/S/2* se apresentam como uma espécie de catálogo de possibilidades de um universo midiático fragmentado, complexo e tecnologicamente saturado. Ao se apropriarem desses aparatos, os filmes não apenas atualizam a proposta do *found footage*, como também refletem e questionam a onipresença da vigilância, o papel das próteses tecnológicas na percepção do real e a tensão entre autenticidade e manipulação que permeia a cultura audiovisual contemporânea. Nesse sentido, ampliam

nossa compreensão do dispositivo cinematográfico e estimulam um olhar crítico sobre as múltiplas camadas de mediação presentes na produção e na recepção das imagens.

DESDOBRAMENTOS E CONCLUSÕES

Neste trabalho sobre *V/H/S*, exploramos os modos como a série dialoga com questões socioculturais e tecnológicas da atualidade, buscando compreender o papel desempenhado pelo colapso dos dispositivos de registro e reprodução de imagem e som na construção da experiência horrífica. Nossas conclusões avançam necessariamente para novos terrenos. A série pode ser ponto de partida para explorarmos dois pensamentos provocativos: a afirmação de Arthur C. Clarke de que “[q]ualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível de magia” (1999, p. 2) e a reflexão de Brian Eno de que “tudo o que você achar estranho, feio, desconfortável e desagradável em um novo meio certamente se tornará sua assinatura... É o som do fracasso: grande parte da arte moderna é o som das coisas saindo de controle, de um meio sendo levado ao limite e se despedaçando” (1996, p. 126). As ideias desses dois artistas iluminam a estética da série e a conectam o projeto *Dead Media Project*, de Sterling, inspiração central deste artigo.

A ideia de Clarke sobre tecnologia como magia se reflete diretamente na transformação das fitas em artefatos sobrenaturais. No universo de *V/H/S*, tecnologias obsoletas são reimaginadas como canais para terrores sobrenaturais, ganhando uma aura mística precisamente porque deixaram de ser compreendidas ou usadas no cotidiano contemporâneo. A perspectiva de Brian Eno complementa

essa visão ao destacar como as falhas e imperfeições (os *glitches*) não são distrações, mas elementos essenciais para construir a atmosfera de desconforto. Esses “sons do fracasso”, como o autor descreve, criam um senso de instabilidade, como se o meio estivesse se despedaçando ao tentar capturar horrores indescritíveis.

Como dissemos antes, o formato VHS na série *V/H/S* não é apenas um chamariz nostálgico, mas desempenha um papel estrutural. Ele opera como um símbolo da obsolescência cultural, conferindo uma aura de exclusividade e mistério aos vídeos apresentados. O VHS, como suporte físico, reforça a ideia de um arquivo perdido e potencialmente perigoso, algo que não poderia ser recriado com a mesma eficácia por formatos digitais modernos, pois sua textura visual granulada e imperfeita evoca uma sensação de autenticidade que amplifica o terror. Essa materialidade, associada ao VHS, dá à série uma conexão tangível com o passado, transformando a experiência de assistir aos vídeos em algo visceral, quase ritualístico.

Nesse sentido, a série *V/H/S* pode ser considerada um dos marcos precursores de fenômenos contemporâneos que exploram narrativas de horror que misturam formatos digitais e analógicos, como o *analog horror* e os *liminal Spaces*, amplamente difundidos no YouTube e em outras plataformas. Esses fenômenos compartilham com *V/H/S* o uso de tecnologias aparentemente ultrapassadas ou de espaços cotidianos carregados de estranhamento como meios para construir desconforto, liminaridade e mistério. Assim como as fitas da série, os vídeos de *analog horror* muitas vezes apresentam *glitches* que transformam mídias familiares em portais para o

inexplicável. Além disso, os *liminal spaces* exploram cenários banais e desolados como locais de tensão, ecoando a busca por uma estética de desconexão e deslocamento que caracteriza o universo de *V/H/S*. Esses desdobramentos criativos, frequentemente produzidos por indivíduos ou pequenas equipes, indicam que o tema série encontrou espaços de expressão no ambiente digital. *V/H/S* não apenas contribuiu para ressignificar o obsoleto como motor narrativo, mas também pode ter influenciado movimentos globais de reinterpretação artística de mídias e espaços aparentemente marginais, consolidando seu papel como um ponto de inflexão na interseção entre tecnologia, arte e horror.

REFERÊNCIAS

- ACKER, Ana Maria. *O Dispositivo Do Olhar No Cinema De Horror Found Footage*. 2017. 219f. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) — Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.
- ACKER, Ana Maria; MONTEIRO, Juliana. Subterrâneos do horror e da tecnologia enquanto experiência em *Amizade Desfeita 2 – Dark Web*. *Revista Fronteiras – Estudos midiáticos*, São Leopoldo, v. 2, n. 22, p. 69-78, maio/ago., 2020.
- BETANCOURT, Michael. *Glitch Theory: Art and Semiotics*. Georgia: I'm Press'd, 2023.
- BERKO, Lili. Video: In Search of a Discourse. *Quarterly Review of Film Studies*, 10:4, 289-307. USA: Harwood Academic Publishers, 1989.
- BLAKE, Linnie; REYES, Xavier Aldana. *Digital horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon*. London: I.B. Tauris, 2016.
- BOLTER, Jay David D.; GRUSIN, Richard. Remediation. *Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- BONICCI, Thomaz; ZOLIN. Lúcia Osana. *Teoria Literária: Abordagens históricas e tendências contemporâneas*. Maringá: EDUEM, 2009.
- BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. University of Wisconsin Press, 1985

CÁNEPA, Laura; MONTEIRO, Juliana. Dracula Found Footage: Reflexões sobre um exercício de realização audiovisual. *Mediaciones Sociales*, v. 17, p. 243-258, 2018.

CÁNEPA, Laura; FERRARAZ, Rogério. HOST: Horror digital e o mal-estar do confinamento. *Famecos*, v. 28, p. 1-11, jan./dez., 2021.

CARREIRO, Rodrigo. *O Found Footage de Horror*. São José dos Pinhais: Estronho, 2021.

CHABOT, Kevin. Tape: Videographic Ruin and the Lure of the Tangible. *Quarterly Review of Film and Video*, v. 39, n. 2, p. 442-463, 2022.

CRARY, Johnathan. 24/7: O Capitalismo tardio e os fins do sono. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

Clarke, Arthur C. *Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Impossible*. London: Victor Gollancz, 1999.

DANIEL, Adam. *Affective Intensities and Evolving Horror: Forms From Found Footage to Virtual Reality*. Edinburgh University Press, 2020.

ELSAESSER, Thomas. *O cinema como arqueologia das mídias*. São Paulo: Edições SESC, 2018.

ENO, Brian. *A Year With Swollen Appendices*. New York: Faber and Faber, 1996.

FELINTO, Erick. *A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FELINTO, Erick. *O cartógrafo sem bússola: Vilém Flusser, prolegômeros e uma teoria do pensamento líquido*. Porto Alegre: Sulina, 2022.

FISHER, Mark. *Realismo Capitalista*. Rio de Janeiro: Autonomia Literária, 2020.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. *Found Footage Horror Films: Fear and The Appearance of Reality*. Londres: McFarland, 2014.

JENKINS, Henry. *Democracy and New Media*. Cambridge: MIT Press: 2003.

KANE, Carolyn L. *High-Tech Trash: Glitch, Noise, and Aesthetic Failure*. San Francisco: University of California Press, 2019.

KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt; LADEIRA, João Martins; MONTAÑO, Sonia. *Tecnocultura Audiovisual: Temas, Metodologias e Questões de Pesquisa*. Porto Alegre: Sulina, 2015.

KILPP, Suzana; MONTAÑO, Sonia. Audiovisualidades, Tecnocultura e a Pesquisa em Comunicação. In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt; LADEIRA, João Martins; MONTAÑO, Sonia. *Tecnocultura Audiovisual: Temas, Metodologias e Questões de Pesquisa*. Porto Alegre: Sulina, 2015.

LATOUR, Bruno. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*. Oxford University Press, 2005.

LEEDER, Murray (ed). *Cinematic Ghosts: Haunting and spectrality from silent cinema to the digital era*. New York: Bloomsbury. 2015

LEMOS, André. *A Comunicação das Coisas: Teoria Ator-Rede e Cibercultura*. São Paulo: Annablume, 2013.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2002.

MARKS, Peter. *Imagining Surveillance: Eutopian and Dystopian Literature and Film*. Edinburgh University Press, 2015.

McCUTCHEON, Mark A. *The medium is the monster: Canadian adaptations of Frankenstein and the discourse of technology*. Toronto: AU Press/Athabasca University, 2018.

MENDES, Adilson. Mais uma 'outra' história do cinema? In: ELSAESSER, Thomas. *O cinema como arqueologia das mídias*. São Paulo: Edições SESC, p. 8-17, 2018.

MULVEY, Laura. *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Books, 2006.

OLIVIER, Mark. Glitch Gothic. In: LEEDER, Murray (Ed.). *Cinematic Ghosts: Haunting and spectrality from silent cinema to the digital era*. New York: Bloomsbury, p. 253-270, 2015.

PUNTER, David. Introduction. In: PUNTER, David. *A Companion to the Gothic*. 2. ed. New Jersey: Wiley-Blackwell, 2001.

SCONCE, Jeffrey. *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*. Durham: Duke University Press, 2000

SCONCE, J. Trashing' the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style. *Screen*, v. 36, p. 371-393, 1995.

SHAW, Debra Benita. *Technoculture: The Key Concepts*. New York: Oxford, 2008.

STERLING, Bruce. *The DEAD MEDIA Project: A Modest Proposal and a Public Appeal*. 1995.

ZANINI, Claudio Vescia. The subversion of factual discourse in found footage films. *Aletria*, Belo Horizonte, v. 25, n. 3, p. 85-94, 2015.